

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP GAYA KOMUNIKASI *THE DYNAMIC STYLE*
PADA SISWA MAN 1 YOGYAKARTA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1**

Oleh:

Putri Risqi Damayanti

NIM 20102010075

Pembimbing:

Muhamad Lutfi Habibi, M.A.

NIP 19910329 201903 1 013

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-639/Un.02/DD/PP.00.9/05/2024

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP GAYA KOMUNIKASI *THE DYNAMIC STYLE* PADA SISWA MAN 1 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : PUTRI RISQI DAMAYANTI
Nomor Induk Mahasiswa : 20102010075
Telah diujikan pada : Jumat, 08 Maret 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Muhamad Lutfi Habibi, M.A.
SIGNED

Valid ID: 6630d1e672fb



Penguji I

Drs. Abdul Rozak, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 662e432b32a9e



Penguji II

Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati, M.Si
SIGNED

Valid ID: 661bb17e1ebdc



Yogyakarta, 08 Maret 2024

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66348de870d6f

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Putri Risqi Damayanti
NIM : 20102010075
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Proposal : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Gaya Komunikasi *The Dynamic Style* Pada Siswa MAN 1 Yogyakarta

Selah dapat diajukan dan didaftarkan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan/Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 28 Februari 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,

Nanang Mizwar H. S.Sos, M.Si
NIP. 19840307 201101 1 013

Muhamad Lutfi Habibi, M.A
NIP. 19910329 201903 1 01

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Risqi Damayanti
NIM : 20102010075
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Gaya Komunikasi *The Dynamic Style* Pada Siswa MAN 1 Yogyakarta” adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Demikian surat pertanyaan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 24 Februari 2024

Yang menyatakan,



Putri Risqi Damayanti

NIM 20102010075

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Risqi Damayanti
NIM : 20102010075
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa pasfoto yang disertakan pada ijazah saya memakai **Kerudung/Jilbab** adalah atas kemauan saya sendiri dan segala konsekuensi/risiko yang dapat timbul di kemudian hari adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 24 Februari 2024

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN ALIYAH
YOGYAKARTA



Putri Risqi Damayanti

NIM 20102010075

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil 'aalamiin, segala puji syukur kehadiran Allah swt. atas segala hidayah, karunia dan rahmat-Nya. Tidak lupa juga menghaturkan sholawat dan salam kepada junjungan kita Rasulullah saw.

Peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua tersayang yang senantiasa memberikan do'a, selalu mendengarkan peneliti sehingga menjadi tempat curhat terbaik, serta memberikan dukungan baik secara moril dan materi yang dicurahkan kepada peneliti. Sehingga menjadi faktor utama pendorong peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

Skripsi ini juga peneliti persembahkan kepada sahabat terbaik sekaligus adik satu-satunya yang tersayang atas segala semangat dan dukungannya.

Tidak lupa pula peneliti persembahkan skripsi ini untuk almamater

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

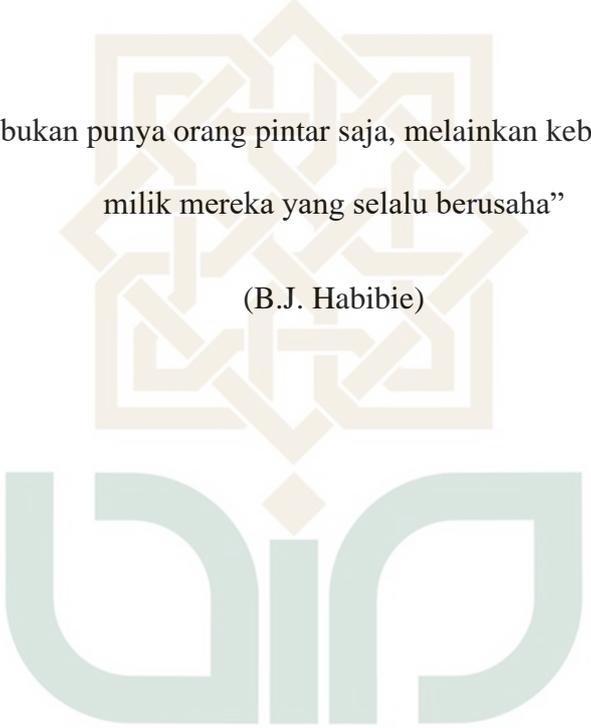
MOTTO

“Maka janganlah sampai kamu membiarkan kehidupan di dunia ini
memperdayakanmu”

(Q.S. Fatir ayat 5)

“Keberhasilan bukan punya orang pintar saja, melainkan keberhasilan merupakan
milik mereka yang selalu berusaha”

(B.J. Habibie)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim, segala puji syukur atas kehadiran Allah swt., karena berkah rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Gaya Komunikasi *The Dynamic Style* Pada Siswa MAN 1 Yogyakarta”** secara tepat pada waktunya. Tidak lupa juga sholawat serta salam selalu panjatkan kepada Nabi besar, Nabi Muhammad saw. atas berkat kehadirannya yang membawa cahaya petunjuk kepada umatnya.

Adapun tujuan disusunnya skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas akhir Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta guna mencapai gelar Strata Satu atau S1. Selama proses penyusunan skripsi ini, peneliti mendapatkan bimbingan, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan peneliti untuk mengucapkan terima kasih mendalam kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. Dr. Phil. H. Al Makin, S. Ag., M.A.
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. Dr. Hj. Marhumah, M. Pd.
3. Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Nanang Mizwar Hasyim, S. Sos., M. Si.
4. Dosen Pembimbing Skripsi, Muhamad Lutfi Habibi, M.A. yang senantiasa meluangkan pikiran dan waktunya kepada peneliti untuk

memberikan arahan, bimbingan, ilmu, dan dorongan selama proses penyusunan skripsi.

5. Dosen Penasehat Akademik, Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati, M. Si. yang telah memberikan pengalaman, bimbingan dan arahan dari awal perkuliahan sampai dengan akhir perkuliahan termasuk proses pengajuan judul yang sangat berarti bagi peneliti.
6. Seluruh Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang sudah memberikan pengalaman dan ilmu pengetahuannya selama berlangsungnya proses perkuliahan peneliti.
7. Seluruh Pegawai dan Staf Tata Usaha (TU) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang sudah membantu segala keperluan administrasi peneliti dari awal perkuliahan sampai dengan akhir perkuliahan.
8. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama D. I. Yogyakarta yang telah memberikan surat rekomendasi izin penelitian kepada peneliti.
9. Kepala Sekolah MAN 1 Yogyakarta yang telah memberikan izin dan menerima peneliti untuk melakukan penelitian serta Ervania, S. Pd. yang telah membantu proses penelitian dan menjadi jembatan antara peneliti dengan responden penelitian di MAN 1 Yogyakarta.
10. Kedua orang tua terkasih, Bapak Wasjim dan Ibu Damiah, S. Pd.SD yang telah menjadi sumber motivasi utama peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan. Bapak, Mama terima kasih atas semua

dukungan baik secara moril ataupun materi yang sudah diberikan selama ini.

11. Adik tersayang, Pita Nurul Padzilah yang juga tidak lelah menghibur peneliti supaya peneliti tidak merasakan beban yang besar selama proses penyusunan skripsi.
12. Seluruh keluarga besar peneliti yang juga ikut membantu dan mendo'akan peneliti selama perkuliahan.
13. *Support system* terbaik, Fatma Isnaeni yang telah menemani peneliti selama perkuliahan. Terima kasih karena sudah menjadi pendengar yang baik, memberikan ilmunya, dan sudah mau direpotkan oleh peneliti. Ama, semoga kita ke depannya masih terus berhubungan ya dan semoga kamu selalu bahagia.
14. Teman seperjuangan dari zaman mahasiswa baru, Lisa Safitri yang sudah menemani peneliti dari awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan serta membantu peneliti mengurus perizinan penelitian. Lisa, semoga hal-hal baik selalu ada disekelilingmu dan mari tetap berhubungan.
15. Aida Husna Rahmadani, yang telah menemani dan membantu peneliti selama proses perizinan penelitian dari awal.
16. Esa Cahyaning Putri, M. Reza Syahputra Ritonga, dan Birtie El Faya, terima kasih karena sudah mau diajak berdiskusi, membantu, serta menjawab setiap pertanyaan yang peneliti ajukan terkait penelitian kuantitatif.

17. Seluruh teman-teman seperjuangan Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Angkatan 2020 yang sudah berjuang bersama dari mulai masanya kuliah *online* sampai *offline* di kampus.
18. KKN Angkatan 111 Cangkurileung, yang sudah peneliti anggap sebagai keluarga. Terima kasih buat Malik, Mumun, Yasir, Syihab, Iyul, Elfa, Azki, Qori, dan Ara atas semua momen-momen indah yang membekas selama di Kuningan, Jawa Barat. Semoga tetap kompak dan silaturahmi kita tetap terjaga seterusnya.
19. Seluruh staf Humas Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dan Diyah Adikara, M.I.Kom bersama tim DASC yang telah memberikan pengalaman dan pengetahuannya kepada peneliti selama berlangsungnya proses magang profesi.
20. Diriku sendiri, terima kasih Putri karena sudah mau berjuang dan berusaha sampai titik ini. “Kamu tahu Putri, kamu hebat! Tidak ada sesuatu yang perlu disesali, karena semua itu adalah bagian dari proses kamu”, semoga tetap terus berkembang dan tidak cepat puas ke depannya.
21. *Channel Youtube* Jhoe School, *channel Youtube* Akhmad Rozali dan *content creator* Ibu Muharika Dewi atas semua ilmu pengetahuan dan tutorial-tutorialnya yang sangat membantu peneliti dalam proses menyelesaikan skripsi.

22. Terima kasih kepada seluruh orang yang sudah hadir baik secara sengaja atau tidak sengaja dalam hidup peneliti. Terima kasih atas semua dukungan, do'a, dan masukan yang membantu peneliti menjadi pribadi yang lebih baik.

Semoga kebaikan-kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah swt. Peneliti telah berusaha untuk menyusun skripsi ini dengan sebaik mungkin. Namun, peneliti juga menyadari bahwa segala sesuatu di dunia ini tidak ada yang sempurna. Maka dari itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Sehingga, peneliti menjadi pribadi yang lebih baik ke depannya. Dan dengan hadirnya skripsi ini, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pembaca.

Yogyakarta, 28 Februari 2024

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Peneliti,



Putri Risqi Damayanti
NIM: 20102010075

ABSTRAK

Putri Risqi Damayanti, 20102010075, 2024. Skripsi: **Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Gaya Komunikasi *The Dynamic Style* Pada Siswa MAN 1 Yogyakarta**. Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dibimbing oleh Muhamad Lutfi Habibi, M. A.

Pada zaman modern saat ini, dengan perkembangan teknologi yang tidak ada habisnya, *game online* menjadi sebuah topik pembahasan yang cukup banyak dibahas. Faktor utama *game online* populer yaitu bisa diunduh oleh siapa saja tanpa adanya aturan baku yang mengatur batas usia untuk melakukan pengunduhan *game online*. Dengan populernya *game online* di kalangan remaja ini memunculkan pro dan kontra, salah satunya adanya dampak negatif seperti, perilaku yang buruk, sering mengeluarkan kata-kata kasar, serta menjauh dari kehidupan nyata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasilnya adalah diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,057 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* (X) terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* (Y) pada siswa MAN 1 Yogyakarta. Berdasarkan koefisien determinasinya, pengaruh yang dihasilkan itu sebesar 7,3% bernilai lemah dan dapat dikatakan bahwa terdapat sedikit hubungan positif antara variabel X dengan variabel Y tetapi hubungan tersebut tidak terlalu kuat berpengaruh.

Kata kunci; *game online*, gaya komunikasi, remaja

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

*Putri Risqi Damayanti, 20102010075, 2024. Thesis: **The Influence of Online Game Playing Intensity on The Dynamic Style Communication Among Students of MAN 1 Yogyakarta.** Department of Islamic Communication and Broadcasting Studies, Faculty of Da'wah and Communication, State Islamic University of Sunan Kalijaga Yogyakarta. Supervised by Muhamad Lutfi Habibi, M.A.*

In the modern era, with the endless development of technology, online games have become a topic of discussion that is quite widely discussed. The main factor of popular online games is that they can be downloaded by anyone without any standard rules governing the age limit for downloading online games. With the popularity of online games among teenagers, there are pros and cons, one of which is the negative impact of such behaviour, often saying harsh words, and staying away from real life. The purpose of this research is to determine whether or not there is an effect of the intensity of playing online games on the dynamic style of communication in MAN 1 Yogyakarta students. This research uses quantitative research methods using simple linear regression analysis. The result is obtained a significance value of $0,057 < 0,05$ which means that there is an influence of the intensity of playing online games (X) on the dynamic style of communication (Y) in MAN 1 Yogyakarta students. Based on the coefficient of determination, the resulting effect is 7,3% which is considered weak and it can be said that there is a slight positive relationship between variable X and variable Y, but the relationship is not too strong an effect.

Keywords: *online games, communications style, teenagers*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI | iii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| MOTTO | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| ABSTRAK | xiii |
| ABSTRACT | xiv |
| DAFTAR ISI | xv |
| DAFTAR TABEL | xviii |
| DAFTAR GAMBAR | xix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 13 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 13 |
| D. Kegunaan Penelitian..... | 14 |
| E. Kajian Pustaka | 15 |
| F. Kerangka Teori..... | 20 |
| G. Kerangka Pemikiran | 40 |
| H. Hipotesis | 42 |
| I. Sistematika Penulisan..... | 42 |

| | |
|---|-----------|
| BAB II METODE PENELITIAN..... | 44 |
| A. Jenis Penelitian | 44 |
| B. Variabel Penelitian | 45 |
| C. Definisi Konseptual | 46 |
| D. Definisi Operasional..... | 49 |
| E. Populasi dan Sampel..... | 51 |
| F. Instrumen Penelitian..... | 55 |
| G. Teknik Pengumpulan Data | 62 |
| H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas | 64 |
| I. Teknik Uji Prasyarat..... | 73 |
| J. Metode Analisis Data | 74 |
| | |
| BAB III PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN PROFIL MAN 1 YOGYAKARTA..... | 78 |
| A. Karakteristik Responden Penelitian | 78 |
| B. Game Online..... | 80 |
| C. MAN 1 Yogyakarta..... | 85 |
| D. Gaya Komunikasi Pada Remaja | 87 |
| | |
| BAB IV PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP GAYA KOMUNIKASI THE DYNAMIC STYLE PADA SISWA MAN 1 YOGYAKARTA..... | 88 |
| A. Tahapan Penelitian | 88 |
| B. Analisis Data Penelitian | 90 |
| C. Pembahasan dan Interpretasi Hasil Penelitian..... | 97 |

| | |
|-----------------------------------|------------|
| BAB V KESIMPULAN | 105 |
| A. Kesimpulan..... | 105 |
| B. Saran..... | 106 |
| DAFTAR PUSTAKA | 108 |
| LAMPIRAN..... | 114 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 132 |

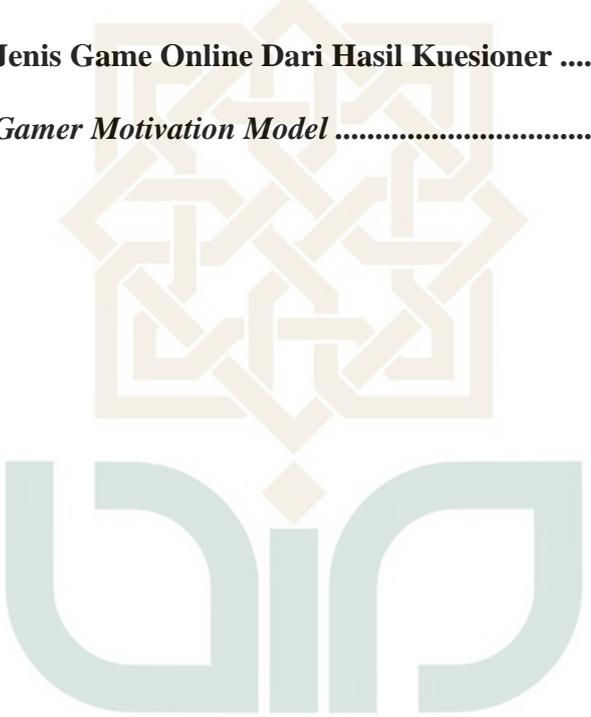


DAFTAR TABEL

| | | |
|------------------|---|-----------|
| Tabel 2.1 | Kisi-Kisi Kuesioner Penelitian | 56 |
| Tabel 2.2 | Skala Likert..... | 64 |
| Tabel 2.3 | Interpretasi Hasil Koefisien Uji Validitas | 65 |
| Tabel 2.4 | Hasil Uji Validitas Variabel X..... | 67 |
| Tabel 2.5 | Hasil Uji Validitas Variabel Y..... | 68 |
| Tabel 2.6 | Hasil Uji Reliabilitas Variabel X..... | 70 |
| Tabel 2.7 | Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y..... | 72 |
| Tabel 3.1 | Data Siswa Kelas X MAN 1 Yogyakarta | 79 |
| Tabel 3.2 | Data Siswa Kelas XI MAN 1 Yogyakarta | 79 |
| Tabel 4.1 | Hasil Uji Normalitas..... | 90 |
| Tabel 4.2 | Hasil Uji Linearitas | 91 |
| Tabel 4.3 | Output 1 Analisis Regresi Linear Sederhana | 92 |
| Tabel 4.4 | Output 2 Analisis Regresi Linear Sederhana | 93 |
| Tabel 4.5 | Output 3 Analisis Regresi Linear Sederhana | 93 |
| Tabel 4.6 | Output 4 Analisis Regresi Linear Sederhana | 94 |
| Tabel 4.7 | Hasil Uji Koefisien Determinasi..... | 96 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------------|---|------------|
| Gambar 1.1 | Pengguna Video Games 2022 | 4 |
| Gambar 1.2 | Kerangka Pemikiran | 41 |
| Gambar 2.1 | Variabel Penelitian | 46 |
| Gambar 2.2 | Analisis Regresi Linear Sederhana | 75 |
| Gambar 3.1 | Jenis Game Online Dari Hasil Kuesioner | 82 |
| Gambar 4.1 | <i>Gamer Motivation Model</i> | 103 |



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang saat ini, aktivitas bermain *game online* sudah menjadi salah satu hiburan utama dari berbagai macam individu dengan latar belakang yang berbeda. Fenomena bermain *game online* ini bukan hanya mempengaruhi waktu luang yang dimiliki seseorang saja, tetapi juga mempunyai potensi yang dapat mempengaruhi aspek lainnya dari kehidupan sehari-hari, termasuk juga gaya komunikasi yang dimiliki oleh masing-masing individu. Gaya komunikasi yaitu cara penyampaian pesan oleh komunikator dengan menggunakan gaya yang baik secara verbal (perkataan) dan nonverbal (vokalik, penggunaan waktu, bahasa tubuh, serta penggunaan jarak dan ruang).¹ Gaya komunikasi *the dynamic style* mempunyai kecenderungan yang agresif karena *sender* atau pengirim pesan memahami bahwa lingkungannya berorientasi pada tindakan.

Gaya komunikasi pada remaja tentu saja berbeda dengan gaya komunikasi pada orang dewasa. Masa remaja sering disebut juga sebagai masa yang sangat krusial dalam kehidupan manusia. Pada masa remaja, manusia mengalami berbagai macam perubahan, baik itu perubahan dari segi fisik ataupun psikisnya.² Rentang

¹ H. A. W. Widjaja, "*Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*", Jakarta: PT. Rineka Cipta, 200, hlm. 57.

² Eryzal Novrialdy, "*Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*", Buletin Psikologi, 2019, Vol. 27, No. 2, hlm. 148.

usia masa remaja dapat dikatakan cukup panjang, yakni berkisar di usia 11 tahun sampai 22 tahun dan sering juga disebut sebagai masa krisis. Terdapat beberapa hal yang membuat masa remaja menjadi masa yang krisis, yaitu banyak ditemukan beberapa tindak kriminal yang dilakukan remaja akibat salahnya pergaulan.³

Pergaulan remaja merupakan aspek penting dalam perkembangan psikologis dan sosial mereka. Dalam konteks ini, terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pergaulan remaja, termasuk di dalam penggunaan teknologi, seperti bermain *game online*. *Game online* sangat populer dikalangan generasi Z atau remaja, karena *game online* sudah menjadi bagian preferensi yang utama sebagai sarana untuk berinteraksi di kalangan generasi Z.⁴ Semua fitur yang terdapat dalam *game online* berisikan sesuatu yang bisa memberikan nilai kepuasan yang tinggi bagi remaja, sehingga membuat mereka kecanduan dan ingin memainkannya secara terus-menerus.

Dengan tidak adanya batasan usia dalam mengunduh *game online*, membuat siapa saja bisa menjadi rekan serta lawan bermain *game online*. Dimana bisa saja di dalam dunia virtual remaja menjadi terhubung dengan orang yang usianya di atas mereka atau sebaliknya. Dikalangan masyarakat, *game online* adalah permainan yang mengakibatkan anak atau remaja menjadi problematik.⁵ Memilih permainan yang baik adalah sebuah keharusan, dikarenakan kegiatan bermain sangat penting

³ Pratiwi Wahyu Widiarti, “*Konsep Diri (Self Concept) dan Komunikasi Interpersonal dalam Pendampingan Pada Siswa SMP Se Kota Yogyakarta*”, INFORMASI Kajian Ilmu Komunikasi, 2017, Vol. 47. No. 1, hlm. 136.

⁴ Albert Endra Budi Setiawan, “*Substitution of Face-To-Face Interaction with Cyber Space In Generation Z (Study By Type Of Online Game In SMK Negeri 4 Probolinggo)*”, Interaktif: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial, 2019, Vol. 11, No. 2, hlm. 127.

⁵ Jerome Wirawan, “*Anak Kecanduan Game Online: ‘Memegang Pisau’ dan ‘Memukul Wajah Ibu’, Dirawat di Rumah Sakit Jiwa*”, BBC News Indonesia, 2019, <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>, diakses pada 15 November 2023.

bagi tumbuh-kembang anak-anak tidak terkecuali remaja. Bermain dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian pada anak-anak.⁶ Bagi remaja, kegiatan bermain memiliki manfaat sebagai sarana pelepas *stress*, kejenuhan, dan ketegangan yang dirasakan setiap hari. Jenis permainan yang dilakukan remaja tentunya memiliki sedikit perbedaan daripada permainan yang dilakukan oleh anak-anak.

Game online merupakan suatu permainan yang bisa dimainkan di *smartphone* yang mampu menghubungkan pemainnya di jangkauan yang luas dengan koneksi internet dan saat ini menjadi salah satu permainan modern yang populer di dunia.⁷ Permainan jenis ini dapat dimainkan oleh semua kalangan, yaitu dari anak-anak sampai dengan orang tua. Faktor utama yang menjadikan *game online* ini populer adalah semua orang dapat dengan bebas mengunduh *game online* yang mereka inginkan, selain itu tidak adanya aturan baku yang mengatur batas usia untuk melakukan pengunduhan *game online*.

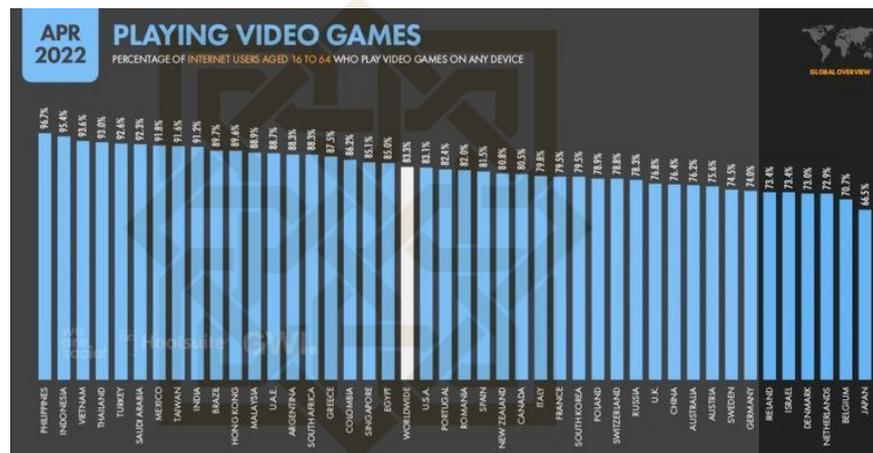
Pada saat ini, *game online* menjadi sebuah topik pembahasan yang cukup banyak dibahas. Hal ini diperkuat dengan laporan yang dikeluarkan oleh Simon Kemp dalam *HootSuite* bersama *We Are Sosial* (perusahaan media dari Inggris) pada “*Digital 2022 April Global Statshot Report*”. Menurut laporan yang dikeluarkan oleh *We Are Sosial*, Indonesia masuk ke dalam peringkat *nomor 2* di dunia sebagai negara dengan pengguna *game online* terbesar. Tercatat pengguna jaringan internet di Indonesia sebesar 95,4% bermain *game online* di berbagai

⁶ Pupung Puspa Ardini dan Anik Restariningrum, “*Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*”, Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018, hlm. 3.

⁷ Nazwa Mustika, Janita Br Ginting, dan Gustianingsih, “*Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak*”, LWSA Conference Series, 2022, Vol. 05, hlm. 140 – 141.

media, seperti *smartphone*, *PC*, *VR*, *konsol*, bahkan sampai ke media *streaming*. Data tersebut diperoleh berdasarkan survei pengguna internet usia 16 tahun s/d 64 tahun.⁸

Gambar 1.1 Pengguna Video Games 2022



(Sumber: *Digital 2022 April Global Statshot Report*)

Game online sebagai salah satu hiburan yang memanfaatkan teknologi informasi yang baru menjadi permainan yang banyak digemari dan digunakan. Keberadaan *game online* sendiri memberikan manfaat dan dampak bagi manusia. Salah satu manfaatnya adalah memberikan kebahagiaan bagi manusia. Namun, jika tidak diperhatikan secara seksama dalam *game online* menyimpan berbagai dampak negatif yang bisa mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Artinya, *game online* bisa memberikan berbagai macam pengaruh atau dampak baik itu yang positif maupun negatif, tergantung bagaimana dan sejauh mana permainan tersebut dimainkan.

⁸ Simon Kemp, “*Digital 2022 April Global Statshot Report*”, *Digital 2022: April Global Statshot Report* — DataReportal – Global Digital Insights, diakses pada 16 November 2023.

Game online terdiri dari jenis permainan yang paling sederhana (teks) sampai dengan grafis yang membentuk dunia *virtual* yang kompleks. Daya tarik *game online* sendiri terletak pada bentuk tampilan, gaya bermain, resolusi gambar, dan jenisnya yang sangat bervariasi, misalnya jenis permainan petualangan, perang, edukasi, perkelahian, dan lain sebagainya. *Game online* juga dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk media sosial yang baru, karena dapat menghubungkan pemain satu dengan pemain lainnya yang berada di tempat yang berbeda. Selain itu juga, di dalam *game online* terdapat fitur *chat* yang dapat memberikan informasi baik itu mengenai strategi permainan atau pun hanya sekadar komunikasi antarpemain. Artinya komunikasi dapat terjalin saat sedang bermain *game online*. Hal ini menandakan bahwa komunikasi tidak dapat dipisahkan dari manusia.

Menurut data newzoo, pada tahun 2020 menunjukkan jumlah pengguna *smartphone* berada di kisaran 3,3 miliar dimana sebesar 2,3 miliar merupakan jumlah pemain atau pengguna *game online*. Sementara di Indonesia sendiri jumlah pemain *game online* jumlahnya di kisaran 52 juta orang yang mana berhasil mendudukkan Indonesia sebagai pemain dan pengguna *game online* terbanyak dan berada pada peringkat ke-17 di dunia. Tidak hanya berhasil menyumbang jumlah pemain terbanyak saja, Indonesia juga berhasil menyumbang Rp. 8,7 triliun untuk *mobile gaming*.

Dengan semakin banyaknya penggemar dan pengguna *game online* ini muncullah berbagai macam pro dan kontra, terutama bagi para orang tua yang

anaknyanya mulai kecanduan dengan yang namanya *game online*.⁹ Saat seorang anak terus-menerus bermain *game online*, maka kebiasaan ini tanpa sadar membuat anak tersebut menjadi pribadi yang berbeda daripada saat dirinya belum mengenal *game online*. Sebagai contohnya yaitu anak akan menjadi pribadi yang individualis, tidak memiliki kepekaan sosial dan selalu menghiraukan peristiwa-peristiwa yang terjadi disekitarnya, tidak dapat menyesuaikan dirinya sendiri terhadap lingkungan, dan gaya komunikasinya juga ikut berubah.

Menurut *World Health Organization (WHO)*, kecanduan bermain *game online* termasuk ke dalam salah satu gangguan mental dan telah didaftarkan ke *ICD-11 (International Classification of Diseases)*.¹⁰ Istilah kecanduan *game online* dikenal juga sebagai *gaming disorder*. Menurut para peneliti, *DSM-5* atau *diagnostic and statistical manual of mental disorders* dan *ICD-11* terkait dengan sistem *gaming disorder* keduanya mengacu pada konsep “kehilangan kontrol”. Pada *DSM-5* dan *ICD-11* tersebut tidak menyatakan bahwa *game* secara inheren berbahaya.¹¹ Berbanding lurus dengan penjelasan *DSM-5* dan *ICD-11* tersebut, faktanya kecanduan bermain *game online* dapat berbahaya. Anak yang sudah terkena paparan *game online* lebih cenderung mengeluarkan kata-kata yang tidak senonoh atau kasar. Perubahan-perubahan tersebut tidak akan dirasakan oleh anak

⁹ Humas Universitas Amikom Purwokerto, “*Game Online-Keuntungan, Kerugian, Ancaman, dan Solusinya*”, 2021, [Game Online-keuntungan, Kerugian, Ancaman Dan Solusinya - Humas Dan Kerjasama Universitas Amikom Purwokerto - Technopreneur Campus](#), diakses pada 30 November 2023.

¹⁰ Wilyani Eka Pertiwi, “*Dampak Game Online Terhadap Psikologi Anak*”, Kompasiana, 2023, [Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak Halaman 1 - Kompasiana.com](#), diakses pada 3 November 2023.

¹¹ Daniel L King, Paul H Delfabbro, Marc N Potenza, Zsolt Demetrovics, Joël Billieux, & Mathias Brand, “*Internet Gaming Disorder Should Qualify as a Mental Disorder*” *Australian & New Zealand Journal Psychiatry*, 2018, Vol.52, No. 7, hlm. 615 – 617.

atau pengguna *game online* tersebut, namun dirasakan oleh orang terdekatnya terutama orang tua.

Selain bahasa yang berubah menjadi kasar dan tidak senonoh, gaya komunikasi seseorang yang sudah kecanduan *game online* juga mengalami perubahan. Misalnya, gaya komunikasi sebelum dirinya kecanduan *game online* adalah tidak memaksakan kehendak berubah menjadi memaksakan kehendak. Padahal gaya komunikasi yang seseorang lakukan dapat menentukan seberapa jauh relasi dibangun akan menjadi negatif atau positif. Kekuatan dari relasi inilah yang dapat menentukan seberapa efektifnya komunikasi yang dilakukan.¹² Pada remaja, perubahan-perubahan tersebut dapat menjadi berbahaya apabila tidak ditangani dengan segera, hal ini dikarenakan masa remaja merupakan waktu yang sesuai untuk proses pencarian jati diri seseorang.

Menurut Lammens, Valkenburg, dan Peter, terdapat tujuh aspek penyebab seseorang kecanduan *game online*, yaitu perhatian, toleransi, modifikasi suasana hati, penarikan, kambuh, konflik, dan masalah. Aspek pertama, perhatian yang merupakan penanda bahwa pengguna *game* menunjukkan perhatian yang berlebihan kepada hal-hal yang mereka anggap menarik. Perhatian ini dapat mengarahkan seseorang ke arah yang lebih baik berdasarkan pada perilaku, perasaan, pemikiran, dan keinginan. Aspek kedua, toleransi adalah sebuah sikap yang dapat menerima keadaan pribadi saat akan melakukan suatu hal. Aspek ini dapat dikatakan sebagai kebutuhan pengguna untuk meningkatkan atau bermain

¹² Erick Iskandar, "4 Gaya Komunikasi Negatif yang Perlu Dihindari", Kompasiana, 2021, <https://www.kompasiana.com/erickiskandar5970/60c327d18ede4820ae5eff62/4-gaya-komunikasi-negatif-yang-perlu-dihindari>, diakses pada 17 November 2023.

game online dalam jangka waktu yang panjang. Aspek ketiga, modifikasi suasana hati dimana bermain *game online* bisa dikatakan sebagai *moodbooster* atau yang bisa memberikan ketenangan dan perasaan yang santai dari berbagai masalah yang sedang dihadapi.

Aspek keempat, penarikan diri merupakan usaha yang berkaitan dengan munculnya efek fisik dan emosi yang tidak menyenangkan saat sedang asyik bermain *game online* namun tiba-tiba disuruh untuk berhenti. Aspek kelima, kambuh adalah kecenderungan yang dilakukan oleh pengguna *game online* saat sedang melakukan aktivitas lain untuk segera kembali bermain *game online*. Aspek keenam, konflik bagi pengguna *game online* yang sudah berada di tahap kecanduan, maka dirinya akan mengabaikan semua hal yang berkaitan dengan kehidupan sosialnya agar tetap fokus terhadap permainan. Dan Aspek ketujuh, masalah berkaitan dengan masalah-masalah yang diakibatkan oleh kegiatan *gaming* yang sudah terlalu berlebihan. Permasalahan disini merupakan masalah yang bersifat sosial maupun fisik.¹³

Gaya komunikasi yang berubah dapat membuat adanya perubahan pada setiap kata, kalimat, bahkan perilaku seseorang saat sedang berkomunikasi. Selain itu, intensitas waktu anak yang memainkan *game online* secara berlebihan bisa mengurangi rasa sosial di lingkungan akibat kurangnya komunikasi yang terjalin. Komunikasi dapat terbentuk jika adanya interaksi setiap individu dengan individu

¹³ Jeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg, & Jochen Peter, “*Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*”, *Media Psychology Journal*, 2009, hlm. 77 – 90.

lainnya. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan oleh seseorang di dunia maya selain menyia-nyiakan waktunya, orang tersebut akan terasing dari dunia nyata.¹⁴

Komunikasi sangat penting dan berpengaruh terhadap keberlangsungan hidup manusia, baik itu sebagai anggota keluarga, anggota masyarakat, dan seorang hamba dengan Allah SWT. Seperti yang diketahui bahwa selama di dunia kehidupan manusia itu tidak akan terlepas dari komunikasi. Selain itu juga, komunikasi bisa mempengaruhi kualitas hubungan antarmanusia. Dalam Islam komunikasi berperan penting karena dapat mempererat tali silaturahmi antarsesama. Silaturahmi yang baik adalah dengan berkomunikasi menggunakan gaya komunikasi yang baik pula sesuai dengan ajaran dan kaidah Islam. Silaturahmi dapat terjalin dengan baik jika kedua belah pihak selalu menggunakan perkataan atau lisan yang baik saat sedang berkomunikasi. Dan lisan yang baik merupakan sebagian dari lurusnya iman seseorang. Seperti yang disabdakan oleh Rasulullah SAW, “Tidaklah lurus iman seseorang sampai hatinya lurus, dan tidaklah seseorang hatinya lurus sampai lisannya lurus.” (H. R. Ahmad).¹⁵

Gaya komunikasi sendiri merujuk pada cara seseorang bagaimana dia berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Gaya komunikasi seseorang dapat mencakup berbagai elemen, termasuk kata-kata yang digunakan, bahasa tubuh, ekspresi wajah, nada suara, dan bahkan preferensi komunikasi. Gaya komunikasi dari masing-masing individu dapat sangat bervariasi. Banyak sekali

¹⁴ Salsabila Senja Safitri, “*Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta*”, Jurnal Edumaspul, 2020, Vol. 4, No. 2, hlm. 366.

¹⁵ H. R. Ahmad.

ditemukan berbagai macam tipe gaya personal tiap individu saat melakukan proses komunikasi.

Menurut Sendjaya, gaya komunikasi akan memberikan sebuah pengetahuan mengenai perilaku setiap individu di dalam suatu organisasi saat mereka berbagi sebuah gagasan atau informasi. Dirinya juga menegaskan bahwa gaya komunikasi adalah sebuah kumpulan perilaku antarindividu yang terkhusus dan bisa diterapkan pada situasi tertentu yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan atau respon tertentu.¹⁶ Pada gaya komunikasi, dilihat bagaimana proses pengiriman pesan yang dilakukan komunikator kepada komunikannya, dilakukan dengan bermacam-macam perilaku yang sudah disesuaikan dengan tujuan komunikasi.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nisrinafati dengan judul *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, mengungkapkan bahwa adanya pengaruh negatif dari *game online* pada motivasi belajar siswa. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Al'Ikrar pada penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppan*, Ikrar berhasil mengungkapkan bahwa adanya pengaruh dari bermain *game online* terhadap perilaku seorang remaja. Putri Husna Suherdi juga mempertegasnya dalam penelitian *Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi* dengan hasilnya yang menyatakan bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi kemampuan komunikasi pada seorang remaja.

¹⁶ Sasa Djuarsa Sendjaya, Turnomo Rahardjo, Tandiyono Pradekso, & Ilya R Sunarwinardi., "Teori Komunikasi", Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional, 2004.

Berdasarkan fakta yang sudah ada, gaya komunikasi remaja yang sudah kecanduan *game online* itu cenderung lebih kasar serta tidak ada nilai adabnya dibandingkan dengan kondisi saat remaja sebelum mengenal *game online*. Hal ini terjadi karena faktor penentu gaya komunikasi dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor penentu gaya komunikasi seseorang yang berasal dari dalam diri orang tersebut, seperti sikap dan perilaku. Sementara untuk faktor eksternal adalah faktor penentu gaya komunikasi seseorang yang berasal dari luar, seperti lingkungan, media sosial, dan lain sebagainya. *Game online* sendiri masuk ke dalam faktor eksternal penentu gaya komunikasi dikarenakan pada saat anak sedang bermain *game online* mereka cenderung mengucapkan kata-kata bahkan kalimat kasar untuk mengekspresikan perasaannya saat bermain, kata atau kalimat kasar itu mereka dapatkan dari bahasa-bahasa kasar yang didengarnya ketika bermain *game online* dengan rekan atau lawan bermain anak.

Bahasa-bahasa kasar yang didengar tersebut akan terbawa dalam kehidupan mereka di dunia nyata. Seperti mengeluarkan kata kasar kepada guru, orang tua, dan teman. Jika dibiarkan maka hal ini dapat merusak serta mengancam masa depan anak-anak. Dalam penelitian ini, MAN 1 Yogyakarta dipilih oleh peneliti sebagai lokasi penelitian karena di sana terdapat beberapa siswa yang aktif bermain *game online*. Hal ini ditegaskan oleh Mutiara mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang menjalankan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di sana. Menurutnya, saat jam istirahat atau waktu senggang di sekolah banyak ditemukan anak-anak yang sedang asyik bermain bersama atau yang biasa disebut mabar (main bareng) *game*

online. Selanjutnya, diperjelas lagi oleh salah satu siswa MAN 1 Yogyakarta yang menyatakan bahwa di sana banyak anak-anak yang menggunakan jam kosong untuk bermain *game online*. Maka dari itu, peneliti memilih siswa MAN 1 Yogyakarta sebagai objek penelitian dikarenakan adanya penjelasan terkait fenomena bermain *game online*. Selain itu, peneliti tertarik dengan latar belakang sekolah yang mana lingkungannya terkenal islami.

Kebaharuan antara penelitian yang sebelumnya dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada pengaruhnya, yang mana peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style*. Sementara penelitian-penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya yang dilakukan oleh Nisrinafatin¹⁷, Al' Ikrar¹⁸, dan Putri Hasna Suherdi¹⁹, meneliti tentang ada tidaknya pengaruh terhadap perilaku komunikasi, interaksi sosial, dan motivasi belajar.

Berdasarkan pemaparan yang sudah peneliti uraikan di atas, peneliti mempunyai minat untuk melakukan penelitian terkait **Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Gaya Komunikasi *the Dynamic Style* Pada Siswa MAN 1 Yogyakarta**. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti siswa yang bermain *game online*. Sementara untuk jenis *game online* yang diteliti mencakup semua *game online* yang dimainkan oleh responden. Kemudian, fokus penelitian

¹⁷ Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Edukasi Nonformal, 2020, Vol. 1, No. 1, hlm. 115 – 121.

¹⁸ Al' Ikrar, "Pengaruh Game Mobile Legend Bang-Bang Terhadap perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa", Skripsi IAIN Pare-Pare, 2020, hlm. 41 – 58.

¹⁹ Putri Hasna Suherdi, "Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi", Jurnal Kewarganegaraan, 2023, Vol.7, No. 1, hlm. 975 – 976.

ini adalah gaya komunikasi *the dynamic style* dikarenakan remaja saat ini cenderung memaksakan keinginannya agar diikuti orang lain dan memiliki sikap agresif baik kepada sesamanya maupun yang lebih tua. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan di salah satu sekolah menengah atas yang terletak di Yogyakarta. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Urgensi mendasar dalam penelitian ini yaitu memberitahukan dan menyajikan kepada masyarakat terkait pemahaman pengaruh *game online* terhadap gaya komunikasi penggunanya.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada konteks latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, perumusan masalah dalam penelitian ini yakni apakah terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, penelitian ini mempunyai tujuan, yaitu untuk memahami dan mengetahui seberapa besar adanya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta.

D. Kegunaan Penelitian

Merujuk pada tujuan penelitian dan perumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, manfaat atau kegunaan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Secara Akademis

Penelitian ini sangat diharapkan bisa memberikan kontribusi pada pemahaman terkait ilmu komunikasi, terutama dalam konteks gaya komunikasi dan komunikasi massa. Selain itu, peneliti berharap penelitian ini menjadi referensi yang penting terkait pengaruh bermain *game online* terhadap gaya komunikasi penggunanya.

2. Kegunaan Secara Teoritis

Harapannya, penelitian ini bisa memberikan pemahaman baru pembaca terkait salah satu jenis teori dampak teknologi, yaitu teori determinan teknologi. Dalam tambahan, peneliti berharap bahwa penelitian ini mampu menyajikan pengetahuan terkait manfaat *game online* untuk kegiatan-kegiatan yang positif serta gaya komunikasi dan mencegah perilaku kecanduan *game online*.

3. Kegunaan Secara Praktis

Harapannya, penelitian ini dapat menjadi referensi evaluasi untuk para pengguna *game online* untuk memiliki gaya komunikasi yang baik kepada sesama.

E. Kajian Pustaka

Dalam konteks penelitian, kajian pustaka memerankan peran yang penting. Hal ini dikarenakan dari sebuah kajian pustaka tersebut dapat mempermudah peneliti maupun pembaca dalam menggiring perhatian dan memahami isi dari penelitian pada beberapa hal seperti kajian pustaka pada penelitian akan membuat peneliti atau pun pembacanya lebih berfokus pada teori yang ruang lingkungnya sudah dipertajam, serta dapat berfokus pada teknik dan instrumen penelitian yang akan dikembangkan untuk digunakan dalam penelitian.

Kajian pustaka juga memiliki beberapa manfaat dalam sebuah penelitian, yaitu kajian pustaka dapat memberikan landasan yang utama di tingkat dasar yang selanjutnya peneliti akan diarahkan untuk lebih memfokuskan, mempertajam, dan melangkah lebih jauh terhadap persoalan yang akan diteliti dan model yang hendak dikembangkan, kajian pustaka dapat memberikan keyakinan kepada pembaca terkait pemulihan teori, kajian pustaka bisa merefleksikan kadar keilmiahan pada sebuah penelitian, serta dalam kajian pustaka ini peneliti bukan cuma sebagai *complier* semata saja, melainkan tetap bertindak *analytical and critical thinker*.²⁰ Berikut ini beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai referensi literatur dalam penelitian “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Gaya Komunikasi *The Dynamic Style* Pada Siswa MAN 1 Yogyakarta”.

Pertama, artikel jurnal penelitian dari Nisrinafatin dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa” yang ditulis pada tahun 2020. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif

²⁰ Perdy Karuru, “Pentingnya Kajian Pustaka Dalam Penelitian”, Jurnal KIP, 2017, Vol. 2, No. 1.

untuk motivasi belajar pada siswa. Hal ini dikarena siswa yang telah terjerat kecanduan bermain *game online* akan mengalami gangguan dalam terhadap motivasi belajar mereka bahkan dapat menurunkan prestasi mereka di sekolah.²¹ Hasil penelitiannya menggunakan metode penelitian pustaka dengan teknik analisis data melalui reduksi data, *display* data, dan gambaran kesimpulan. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu keduanya memiliki karakteristik sama membahas mengenai *game online* dan pengaruhnya terhadap anak. Sementara untuk perbedaannya terletak pada pilihan metode penelitiannya, dimana pada penelitian yang dilakukan Nisrinafatin menggunakan metode penelitian pustaka dan penelitian yang akan peneliti teliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Selain perbedaan terhadap metode penelitiannya, perbedaan lain terletak pada pengaruh yang akan diteliti, dimana penelitian tersebut meneliti tentang pengaruh terhadap motivasi belajar dan penelitian yang peneliti teliti mengenai pengaruh terhadap gaya komunikasi.

Kedua, artikel jurnal penelitian dari Kagan Kircaburun, Zsolt Demetrovics, Mark D. Griffiths, Orsolya Kiraly, Bernadette Kun, Orsolya Király, dan Şule Betül Tosuntaş dengan judul “*Trait Emotional Intelligence and Internet Gaming Disorder Among Gamers: The Mediating Role of Online Gaming Motives and Moderating Rple of Age Groups*”²² yang ditulis pada tahun 2020. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa kecerdasan emosional secara langsung dan

²¹ Ibid, hlm. 115 – 121.

²² Kagan Kircaburun, Zsolt Demetrovics, Mark D. Griffiths, Orsolya Kiraly, Bernadette Kun, Orsolya Király, dan Şule Betül Tosuntaş, “*Trait Emotional Intelligence and Internet Gaming Disorder Among Gamers: The Mediating Role of Online Gaming Motives and Moderating Rple of Age Groups*”, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2020, hlm. 1446 – 1457.

tidak langsung berhubungan dengan *IGD* atau *Internet Gaming Disorder* (gangguan mental dikarenakan kecanduan *game online*) dan motif melarikan diri merupakan mediator parsial antara kecerdasan emosional dengan *IGD* yang ditunjukkan oleh sampel dengan kategori dewasa, tetapi tidak ditemukan dari kalangan remaja. Selain itu, kecerdasan emosional juga dikaitkan dengan motif *coping*, pengembangan keterampilan, fantasi, dan *recreation gaming* dimana motifnya hanya pada *gamers* dewasa. Tetapi, efek langsung dari kecerdasan emosional ini lebih kuat pada *gamers* remaja dibandingkan *gamers* dewasa. Penelitian ini juga menyebutkan bahwa kecerdasan emosional itu berbanding terbalik dengan *IGD* dan dapat mempengaruhi permainan untuk motif yang berbeda di kalangan remaja dan dewasa. Penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 478 *gamers*. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menelusuri pengaruh yang ditimbulkan oleh aktivitas bermain *game online* pada kalangan remaja. Sementara perbedaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sampel penelitian dimana peneliti hanya berfokus pada remaja dan penelitian di atas sampelnya adalah *gamers* dari semua kalangan.

Ketiga, artikel penelitian skripsi dari Al'Ikrar dengan judul "Pengaruh *Game Mobile Legend Bang-Bang* Terhadap perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa" yang ditulis pada tahun 2020. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang berasal dari *game online mobile legend* terhadap perilaku remaja di wilayah Lappa-Lappa'e, Kelurahan Tellumpanua, Kecamatan Suppa.²³ Penelitian ini menggunakan uji

²³ Ibid, hlm. 41 – 58.

signifikansi pada pengujian hipotesis yang mana hasilnya didapatkan $T(\text{hitung}) = 0,983$ dan $T(\text{tabel}) = 0,4227$ berada pada taraf kepercayaan 5% (0,5). Kemudian pada analisis data inferensial dengan melakukan uji hipotesis *product moment* yaitu $T(\text{hitung}) = 0,983 \geq T(\text{tabel}) = 0,4227$ yang artinya pengaruh tersebut sangat kuat dan besar. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti pengaruh *game online* terhadap remaja. Sementara perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya yaitu penelitian ini terhadap perilaku remaja sementara peneliti berfokus terhadap gaya komunikasi remaja.

Keempat, artikel jurnal penelitian dari Putri Hasna Suherdi dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Kemampuan Komunikasi” yang ditulis pada tahun 2023. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa variabel x (*game online*) dan variabel y (kemampuan berkomunikasi) adalah $14,3 < 16,3$ yang artinya *game online* dapat berpengaruh bagi kemampuan komunikasi pada remaja.²⁴ Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa anak yang telah terjerat kecanduan *game online*, mereka tidak mampu untuk berkomunikasi dengan benar dan baik, serta anak yang sudah kecanduan *game online* juga ketika diajak berbicara mereka tidak dapat menatap mata lawan bicara dan hanya fokus pada permainan saja. Metode pengumpulan data dalam penelitian tersebut melibatkan penerapan teknik observasi melalui pengamatan secara langsung ataupun tidak langsung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah kuantitatif dengan metode deskriptif. Persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti adalah meneliti pengaruh *game online* terhadap remaja. Sementara perbedaannya adalah fokus

²⁴ Ibid, hlm. 975 – 976.

penelitiannya yang mana peneliti berfokus pada gaya komunikasi dan penelitian tersebut berfokus pada kemampuan komunikasi.

Kelima, artikel jurnal penelitian dari Mirzon Daheri, Ahmad Zain Sarnoto, Slamet Riyadi, St. Rahmah, dan Singgih Prastawa dengan judul “Dampak Permainan Kekerasan *Online* Terhadap Karakter Anak: Sistematis *Literature Review*” yang ditulis pada tahun 2023. Hasil temuan dalam penelitian ini menunjukkan adanya beberapa dampak bagi karakter anak yang memainkan *game online* yang menunjukkan kekerasan.²⁵ Dalam penelitian tersebut, dampak yang muncul tidak terbatas pada aspek positif saja, melainkan juga mencakup aspek negatif yang dapat memberikan pengaruh buruk bagi anak di dalam lingkungan. Dampak negatif tersebut adalah meningkatkan sikap agresif pada anak, menurunkan rasa empati anak, menurunkan kesehatan mental anak, membuat perhatian anak menjadi teralihkan, dan memperburuk perilaku anak. Persamaannya dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti yaitu meneliti terkait pengaruh yang ditimbulkan saat anak mulai kecanduan *game online*. Tetapi perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti adalah pada objek dan metode yang diteliti, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan objeknya remaja.

²⁵ Mirzon Daheri, Ahmad Zain Sarnoto, Slamet Riyadi, St. Rahmah, dan Singgih Prastawa, “*Dampak Permainan Kekerasan Online Terhadap Karakter Anak: Sistematis Literature Review*”, *Journal on Education*, 2023, Vol. 5, No. 4, hlm. 11795 – 11800.

F. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan landasan konseptual yang digunakan oleh peneliti sebagai kajian penelitiannya. Pada penelitian kuantitatif, fungsi dari kerangka teori sendiri adalah untuk memberikan jawaban sementara dari rumusan masalah dan hipotesis yang akan diajukan, memberikan penjelasan terhadap variabel yang ingin diteliti, dan dijadikan dasar untuk penyusunan instrumen penelitian. Kerangka teori sangat penting dalam konteks penelitian, karena akan memberikan bantuan yang diperlukan oleh peneliti dalam menulis penelitian yang terstruktur dan sistematis. Berikut ini kerangka teori yang sudah diuraikan oleh peneliti:

1. Gaya Komunikasi *The Dynamic Style*

Gaya komunikasi adalah seperangkat perilaku antarpribadi yang dapat terspesialisasi serta digunakan saat situasi tertentu. Gaya komunikasi juga adalah bagaimana gaya bahasa verbal (kata-kata) atau nonverbal (vokalik) dan cara penyampaian yang baik saat melakukan komunikasi. Selain itu, bahasa badan, penggunaan ruang, jarak dan waktu dalam berkomunikasi juga termasuk ke dalam gaya komunikasi.²⁶ Gaya komunikasi mempunyai peranan yang signifikan dalam jalannya proses komunikasi. Jika gaya komunikasi yang dimiliki itu baik, maka proses komunikasi antara komunikan dan komunikator juga dapat berlangsung secara efektif dan tanpa hambatan.

²⁶ H. A. W. Widjaja, "*Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*", Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000.

Dalam gaya komunikasi ini, terdapat serangkaian perilaku komunikasi yang digunakan dengan maksud untuk tujuan agar memperoleh tanggapan dan respons tertentu dalam konteks situasional tertentu. Kesesuaian gaya komunikasi yang dipilih ini berkaitan erat dengan niat dan tujuan dari *sender* (pengirim pesan) dan *receiver* (harapan penerima pesan).²⁷ Gaya komunikasi personal sendiri dapat ditunjukkan melalui cara sosial maupun kognitif. Komunikasi yang terjalin oleh tiap individu berjalan dengan perbedaan pada taraf kedalamannya. Cara komunikasi dapat terjalin dengan baik itu dipengaruhi oleh kondisi dan situasi terkini dari tiap individu. Misalnya saat individu dalam keadaan marah, kesal, senang, atau sedih, metode komunikasi yang dipilih akan berbeda. Begitu juga dengan seseorang yang sedang berbicara dengan atas akan berbeda saat dirinya berbicara dengan keluarga.

Menurut Cutlip dan Allen terdapat 10 (sepuluh) aspek gaya komunikasi, berikut ini aspek-aspek dalam gaya komunikasi:

- a. **Dominan**; Dominasi keterampilan dan interaksi komunikasi.
- b. **Dramatic**; Gaya komunikasi “drama” itu mengarah pada penggunaan kata-kata, dramatisasi, fantasi, cerita, dan metafora.
- c. **Animated Expressive**; Ekspresi warna dalam komunikasi mencakup aspek seperti kontak mata, gerakan tubuh, serta ekspresi wajah.
- d. **Open**; Komunikator tidak boleh menyembunyikan sesuatu dan harus terbuka, agar komunikasi dua arah dapat berjalan dengan baik karena di dalamnya terdapat kepercayaan.

²⁷ Mahfudlah Fajrie, “Gaya Komunikasi Masyarakat Pesisir Wedung Jawa Tengah”, INJECT: Interdisciplinary Journal of Comunication, 2017, Vol. 2, No. 1, hlm. 61.

- e. **Argumentative**; Kontroversi kuat karena komunikator cenderung menjadi radikal saat berdebat.
- f. **Relaxed**; Bersikap tenang, positif, serta memberikan dukungan satu sama lain.
- g. **Attentive**; Komunikator yang berkomunikasi dengan perhatian yang penuh, menunjukkan pemahaman, mendengarkan, serta memiliki kepekaan yang aktif saat berinteraksi dengan orang lain.
- h. **Impression Leaving**; Kemampuan seorang komunikator dalam menciptakan kesan yang mempengaruhi para audiens.
- i. **Friendly**; Komunikator bersikap sopan dan ramah saat berinteraksi.
- j. **Precise**; Komunikator memberikan gaya yang tepat dan akurat saat berkomunikasi.²⁸

Menurut Cangara, ada empat tipe dasar yang dipakai untuk dapat menggambarkan gaya komunikasi, yakni komunikasi pasif, komunikasi agresif, komunikasi pasif-agresif, serta komunikasi tegas.

1) Komunikasi Pasif

Tipe komunikasi pasif adalah bentuk komunikasi dimana komunikator tidak pernah membela dirinya sendiri. Individu dengan gaya komunikator pasif cenderung menghindari dirinya untuk menyatakan perasaan, pikiran, bahkan pendapatnya. Mereka merasa terjebak, cemas, bahkan putus asa karena tidak dapat keluar dari kendali lawan bicaranya. Komunikator pasif dapat dikatakan

²⁸ Scott M. Cutlip, Allen H. Center, & Glen M. Broom, “*Effective Public Relations edisi Kesembilan / Scott M. Cutlip; Allen H. Center; Glen M. Broom; pen.: Tri Wibowo*”, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2009.

membiarkan orang lain untuk mendominasi. Jadi seseorang dengan tipe komunikasi pasif diharapkan dapat lebih percaya diri lagi.

2) Komunikasi Agresif

Tipe komunikasi agresif ini berkebalikan dengan tipe komunikasi pasif. Komunikator agresif tidak akan membiarkan dirinya di dominasi orang lain. Tipe komunikasi agresif melibatkan pertahanan diri secara langsung, tetapi seringkali perilaku dari tipe ini menjadi tidak pantas saat mempertahankan dirinya. Seringkali komunikasi verbal yang dilakukan oleh komunikator agresif terkesan melanggar dan melecehkan orang lain.

3) Komunikasi Pasif-Agresif

Komunikator pasif-agresif ini biasanya tidak akan berhubungan secara langsung dengan masalah yang sedang terjadi. Seseorang dengan tipe ini sering menggunakan bahasa tubuh dan sarkasme penolakan yang membingungkan. Komunikator biasanya menghindari konfrontasi secara langsung, tetapi mereka akan menggunakan manipulasi untuk mendapatkan sesuatu. Komunikator jenis ini juga lebih sering mengucapkan “ya” saat mereka sungguh-sungguh ingin mengatakan tidak. Selain itu, mereka juga lebih sering membicarakan hal-hal tidak baik tentang orang-orang di belakang mereka.

4) Komunikasi Tegas

Komunikasi tegas akan membuat seorang komunikator menjadi kuat. Apabila komunikator bersikap tegas, akan lebih efektif untuk menyampaikan perasaan serta pikirannya dengan penuh hormat dan kejelasan. Dalam mengatasi masalah, komunikator tipe ini akan menanganinya tanpa mengasingkan dan melanggar orang lain. Bahasa tubuh dari komunikator jenis juga lebih tenang, mendengarkan aktif, dan mengontrol diri dengan baik.²⁹

Gaya komunikasi dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu *the controlling style, the equalitarian style, the structuring, the dynamic style, the relinquishing style, dan the withdrawal style*.³⁰

a. Gaya Komunikasi *The Controlling Style*

Gaya komunikasi jenis ini bersifat mengendalikan, dimana ditandai oleh adanya satu tujuan untuk membatasi, memaksa, dan mengatur perilaku, pikiran, serta tanggapan orang lain. Individu yang menggunakan gaya komunikasi ini sering disebut sebagai komunikator satu arah atau komunikasi satu arah (*one-way communications*). Komunikator kurang tertarik dan peduli terhadap umpan balik, kecuali jika umpan balik tersebut dapat memberikan manfaat bagi kepentingan pribadi mereka.

²⁹ Hafid Cangara, “*Pengantar Ilmu Komunikasi*”, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.

³⁰ Hariyana, “*Komunikasi dalam Organisasi*”, Makalah Fakultas Sosial dan Politik Universitas Indonesia, 2009, hlm. 14 – 18.

b. Gaya Komunikasi *The Equalitarian Style*

Gaya komunikasi jenis ini ditandai dengan arus dua arah dari pesan verbal, baik secara lisan maupun tertulis, gaya komunikasi ini dikenal sebagai komunikasi dua arah atau *two-way traffic of communication*. Aspek penting dari gaya komunikasi ini adalah adanya landasan kesamaan. Komunikator dengan gaya komunikasi ini adalah individu yang menunjukkan tingkat kepedulian yang tinggi dan memiliki kemampuan untuk membangun hubungan yang baik dengan orang lain, baik dalam konteks pribadi maupun dalam lingkup lainnya. Gaya komunikasi ini juga dapat memfasilitasi interaksi yang lebih lancar dalam kelompok atau antara individu satu dengan yang lain.

c. Gaya Komunikasi *The Structuring Style*

Dalam gaya komunikasi ini, pesan verbal, baik secara tertulis maupun lisan, dimanfaatkan untuk menguatkan perintah yang harus dijalankan. Pengirim pesan lebih fokus pada keinginan untuk mempengaruhi orang lain. Dalam konteks gaya komunikasi ini, individu yang menggunakan gaya ini cenderung mampu merencanakan pesan verbal dengan cermat untuk memperkuat tujuannya, memberikan penegasan, atau memberikan jawaban atas setiap pertanyaan yang timbul.

d. Gaya Komunikasi *The Dynamic Style*

Dalam gaya komunikasi ini, komunikator cenderung memiliki sifat agresif, karena pengirim pesan memahami bahwa lingkungannya menekankan pada tindakan. Tujuan utama dari gaya komunikasi ini adalah untuk memicu respons aktif dari penerima pesan, mendorong mereka untuk bertindak lebih baik. Meskipun

efektif dalam menangani masalah, gaya komunikasi ini seringkali membuat penerima pesan sulit memahami maksud dari pengirim pesan.

e. Gaya Komunikasi *The Relinquishing Style*

Gaya komunikasi ini lebih menunjukkan sikap terbuka terhadap menerima saran, pendapat, atau gagasan dari orang lain, daripada dorongan untuk memberi perintah, meskipun pengirim pesan memiliki wewenang untuk melakukan hal tersebut. Prinsip dari gaya komunikasi ini adalah bekerja sama dengan orang lain. Pendekatan komunikasi ini lebih efektif terutama dalam konteks kelompok atau organisasi yang melibatkan banyak individu, karena apa yang disampaikan oleh pengirim pesan dapat dipertanggungjawabkan.

f. Gaya Komunikasi *The Withdrawal Style*

Gaya komunikasi ini hanya muncul ketika ada penurunan dalam tingkat interaksi, menunjukkan ketidakberanian atau ketidakmauan individu-individu yang menganut gaya ini untuk berkomunikasi dengan orang lain, mungkin karena adanya persoalan atau kesulitan antarpribadi yang dihadapi. Gaya komunikasi ini seringkali berfungsi sebagai cara untuk menghindari masalah yang ada. Misalnya, dengan mengatakan "saya tidak ingin campur tangan dalam hal ini," seseorang mencoba untuk melepaskan diri dari tanggung jawab, namun juga menunjukkan keinginan untuk menghindari berkomunikasi dengan orang lain.³¹

Pada penelitian ini, peneliti memusatkan perhatian pada gaya komunikasi yang disebut sebagai *the dynamic style*. Gaya komunikasi *The Dynamic Style* adalah

³¹ Stewart L. Tubbs & Sylvia Moss, "Human Communication: Principles and Contexts", McGraw-Hill Education, 2008.

salah satu dari enam gaya komunikasi yang dikenal dalam psikologi. Gaya ini cenderung bersifat agresif karena pengirim pesan menyadari bahwa lingkungan kerjanya berfokus pada tindakan. Gaya komunikasi ini umumnya digunakan oleh kampanye politik atau *supervisor* yang memimpin wiranegara (*salesman*). Gaya komunikasi jenis ini lebih cenderung mempunyai sifat yang agresif. Tujuan komunikator dengan gaya komunikasi *the dynamic style* dalam sebuah komunikasi adalah merangsang dan menstimulasikan komunikan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cepat dengan agresif.³²

Gaya komunikasi jenis ini mengacu pada pendekatan komunikasi yang dinamis, energik, dan responsif terhadap situasi yang berubah. Ini mungkin mencakup berbagai elemen dalam komunikasi yang membuatnya lebih menarik, berinteraksi, dan efektif. Berikut beberapa ciri dari gaya komunikasi *the dynamic style*:

1) Penggunaan Bahasa yang Hidup

Komunikator dengan gaya komunikasi *the dynamic style* menggunakan bahasa yang penuh energi, hidup, serta lebih ekspresif. Selain itu juga, komunikator akan menggunakan kata-kata yang dapat merangsang minat komunikan sebagai pendengar, berbicara dengan kecepatan serta nada bicara yang sesuai, dan memilih kata-kata yang kuat.

³² Mahfudlah Fajrie, “Gaya Komunikasi Masyarakat Pesisir Wedung Jawa Tengah”, INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication, 2017, Vol. 2, No. 1, hlm. 83.

2) Penyesuaian terhadap Audiens

Komunikator dengan gaya komunikasi *the dynamic style* akan melibatkan kemampuan yang dimiliki untuk merespons audiens dan membaca. Komunikator akan menyesuaikan pesan yang disampaikan sesuai dengan minat audiens, pemahaman, dan kebutuhan.

3) Penggunaan Alat Bantu Visual

Komunikator dengan gaya komunikasi *the dynamic style* ketika akan mengilustrasikan dan menjelaskan ide-ide, mereka akan menggunakan alat bantu visual, seperti gambar, grafik, atau presentasi multimedia.

4) Ekspresi Fisik yang Kuat

Komunikator dengan gaya komunikasi *the dynamic style* lebih sering menggunakan ekspresi fisik yang kuat, misalnya mimik wajah yang ekspresif, gerakan tangan, serta kontak mata yang baik agar meningkatkan keterlibatan audiens.

5) Kemampuan untuk Beradaptasi

Komunikator dengan gaya komunikasi *the dynamic style* saat menghadapi situasi yang tidak terduga dan berubah, komunikator dapat dengan cepat merespons dan beradaptasi dengan tepat. Selain itu, mereka juga dapat mengubah pendekatan mereka agar memenuhi kebutuhan situasi.

6) Cerita yang Memikat

Penggunaan cerita-cerita yang menarik dan relevan dapat menjadi bagian penting dari gaya komunikasi *the dynamic style*. Cerita-cerita ini dapat

menggambarkan ide-ide atau konsep-konsep dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh audiens.

7) Keterlibatan dan Pertanyaan

Komunikator dengan gaya dinamis mendorong pertanyaan dan diskusi aktif dengan audiens. Mereka mungkin mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran dan merespons pertanyaan audiens dengan penuh perhatian.³³

Pada remaja, gaya komunikasi *the dynamic style* dapat muncul ketika mereka merasa perlu untuk menunjukkan kekuatan atau keberanian dalam situasi tertentu. Remaja yang menggunakan gaya komunikasi ini cenderung lebih agresif dan kurang sabar dalam berkomunikasi. Remaja yang menggunakan gaya komunikasi ini seringkali terlihat sangat percaya diri, berani, dan tegas dalam mengambil keputusan. Mereka cenderung mengejar tujuan dengan penuh semangat dan tidak takut untuk mengambil risiko.³⁴

Namun, remaja yang menggunakan gaya komunikasi ini juga dapat terlihat kurang sabar dan mudah marah ketika tidak mendapatkan hasil yang diinginkan. Maka dari itu, sangat penting bagi para remaja untuk dapat memahami gaya komunikasi yang digunakannya dan belajar bagaimana caranya berkomunikasi yang efektif di berbagai situasi dan kondisi. Gaya komunikasi *the dynamic style* mencerminkan bagaimana remaja seringkali lebih terbuka terhadap perubahan dan

³³ Ibid.

³⁴ Wahyu Sulistiani, “Komunikasi Gaya *The Dynamic Style*”, Kompasiana, 2019, [Komunikasi Gaya *The Dynamic Style* Halaman 1 - Kompasiana.com](https://www.kompasiana.com/wahyu-sulistiani/2019/08/21/komunikasi-gaya-the-dynamic-style-halaman-1-kompasiana-com), diakses pada 21 Oktober 2023.

beragam dalam cara mereka berkomunikasi. Berikut beberapa ciri dari gaya komunikasi *the dynamic style* pada remaja:³⁵

a. Penggunaan Media Sosial

Pada zaman modern seperti sekarang, media sosial sudah menjadi bagian dari gaya hidup manusia, termasuk remaja. Remaja sering aktif di media sosial, dan ini merupakan salah satu cara utama mereka berkomunikasi. Gaya komunikasi *the dynamic style* pada remaja tersebut mencakup penggunaan platform media sosial untuk berbagi pemikiran, baik itu foto, video, dan berinteraksi dengan teman-teman mereka.

b. *Slang* dan Bahasa Remaja

Remaja sering memiliki kosakata, ungkapan, dan *slang* mereka sendiri. Gaya komunikasi *the dynamic style* pada remaja mencakup penggunaan bahasa *slang* juga, hal ini dikarenakan mereka lebih merasa terhubung dengan teman-teman sebayanya.

c. Ekspresi Emosional

Remaja dapat lebih terbuka dalam mengekspresikan emosi mereka, baik itu kegembiraan, kekecewaan, atau frustrasi. Gaya komunikasi *the dynamic style* pada remaja dapat mencakup ekspresi emosional yang jujur dan terbuka.

d. Penggunaan *Emoji* dan *Emoticon*

Emoji dan *emoticon* sering digunakan untuk menyampaikan emosi, dan remaja sering menggunakan mereka untuk menambahkan dimensi emosional ke pesan teks mereka.

³⁵ Ibid.

e. Pendekatan Kreatif

Remaja dapat mengadopsi pendekatan kreatif dalam berkomunikasi, termasuk membuat meme, video pendek, dan konten visual lainnya untuk menyampaikan pesan atau humor.

f. Kesadaran Terhadap Isu Sosial

Banyak remaja memiliki kesadaran yang kuat mengenai isu-isu sosial bahkan politik. Gaya komunikasi *the dynamic style* pada remaja dapat mencakup pembicaraan yang membahas isu-isu ini dan upaya untuk mengkampanyekan perubahan.

g. Kecenderungan untuk Mendengarkan Musik

Musik sering menjadi bagian penting dari kehidupan remaja, dan mereka mungkin menggunakan lirik lagu untuk menyampaikan perasaan atau ide-ide mereka.

h. Pertukaran Cepat Pesan

Remaja cenderung terbiasa melakukan pertukaran pesan secara cepat melalui aplikasi pesan instan, contohnya aplikasi *WhatsApp* atau *Snapchat*. Remaja jauh lebih merasa nyaman berkomunikasi dalam *mode real-time*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tiga indikator yang sebelumnya sudah diteliti, yakni bersikap agresif, orientasi pada tindakan, dan mengendalikan.³⁶

³⁶ Harti Yuwanti dan Pramudya Yudith Virgiawan, “*Hubungan Gaya Komunikasi Pimpinan dan Pegawai Dengan Kinerja Pegawai*”, *Wacana*, Vol. XII, No. 2, 2013, hlm. 118.

2. *Game Online*

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, saat ini *game online* memiliki beragam jenis dan model. Berikut ini jenis-jenis *game online*, yaitu:

1) *Real Time Strategi* (RTS)

Permainan jenis ini adalah *game* tentang peperangan, dimana pemain harus mengatur strategi perang dan mengambil keputusan yang bijak untuk kemajuan tim maupun kemajuan negara. Contohnya adalah *Warcraft*, *Rise of Nations*, dan *Age of Empire*.

2) *First Person Shooter* (FPS)

Permainan yang berhubungan dengan tembak-menembak dan umumnya harus dimainkan dengan pemain lain yang berada di satu tim. Contohnya adalah *Perfect Dark*, *Point Blank*, dan *Quake Blood*.

3) *Role Playing Game* (RPG)

Pemain harus memainkan peran dari karakter-karakter khayalan dengan cara mengikuti alur cerita karakter yang sudah dipilih. Terdapat dua jenis RPG, yaitu *Massively Multiplayer*, *Online Role Games Playing* (MMORPG) dan *Live Action Role Playing* (LARP). Contohnya adalah *Ragnarok*, *The Lord of The Rings Online*, dan *Final Fantasy*.

4) *Life Simulation Game*

Pemain harus bertanggung jawab terhadap karakter dan memenuhi kebutuhan pokok atau kegiatan yang sesuai dengan dunia nyata. Contohnya adalah *Second Life* dan *SimLife*.

5) *Vehicle Simulation*

Pemain harus dapat mengoperasikan sebuah kendaraan di dunia *game* seperti mengemudi kendaraan di kehidupan nyata, contohnya adalah *Orbiter*, *Flight Gear*, dan *Tram*.

6) *Action Game*

Permainan yang sangat membutuhkan ketangkasan dan konsentrasi pemainnya yang baik, supaya dapat memenangkan *game* dan mengalahkan karakter musuh. Contohnya adalah *Free fire*, *Bright Memory Mobile*, dan *Mobile Legends: Bang-bang*.

7) *Adventure Game*

Permainan jenis ini dimainkan untuk dapat memecahkan suatu misteri atau kasus, penyelamatan karakter lain, dan memburu harta karun, contohnya *Genshin Impact*, *Crashland*, dan *Hearthstone: Heroes of Warcraft*.

8) *Game Aksi Petualangan*

Game online jenis ini adalah gabungan dari *action game* dengan *adventure game*. Artinya pemain harus memecahkan masalah sambil menyelesaikan halangan atau rintangan yang tersedia, contohnya *game Indiana Jones* dan *Tomb Raider*.³⁷

³⁷ Mutia, “*Jenis-jenis game Online yang bisa Kamu Mainkan*”, oyindonesia.com, 2021, <https://oyindonesia.com/id/blog/jenis-jenis-game-online-yang-bisa-kamu-mainkan>, diakses pada 20 Oktober 2023.

3. Intensitas

a. Definisi Intensitas

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kata intensitas merujuk pada suatu tingkatan atau ukuran seberapa besar suatu keadaan. Intensitas juga dapat diartikan rajin, giat, atau semangat yang berasal dari Bahasa Inggris “*intense*”. Horrigan menjelaskan bahwa ketika intensitas penggunaan internet yang dilakukan seseorang, di dalamnya dapat ditemukan 2 (dua) hal yang mendasar, yakni lamanya waktu yang digunakan untuk mengakses internet dan frekuensi internet yang selalu digunakan.³⁸

Tubbs dan Moss juga menyatakan bahwa intensitas dapat dipengaruhi oleh waktu keseluruhan yang digunakan seseorang untuk melakukan suatu hal tertentu.³⁹ Waktu keseluruhan ini dapat dihitung ketika durasi awal dan frekuensi yang dihabiskan saat seseorang melakukan suatu aktivitas tertentu. Dalam kaitannya dengan ilmu sains, intensitas sering digunakan untuk mengukur gelombang elektromagnetik, yaitu gelombang radio dan cahaya.

Menurut Cowie, dalam intensitas tersebut mencakup aspek jenis aktivitas yang diarahkan pada seberapa seringnya seseorang bermain *game online* dilihat dari jenis *game* yang dimainkan, serta terdapat juga aspek kuantitasnya.⁴⁰ Sementara dalam kamus Psikologi, menurut Chaplin, intensitas merupakan salah satu karakteristik kuantitatif dari penginderaan yang memiliki hubungan dengan tingkat

³⁸ John B. Horrigan, “*New Internet Users: What They do Online, What They Don’t and Implications for the Net’s future*”, Journal Pew Internet and American Life Project, 2000.

³⁹ Stewart L. Tubbs & Sylvia Moss, “*Human communication Prinsip-Prinsip Dasar / Stewart L. Tubbs, Sylvia Moss; penerjemah, Deddy Mulyana, Gembirasari*”, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.

⁴⁰ Cowie, “*Advanced Learn’s Dictionary*”, Britain: Oxford Universty Press. 1994.

kekuatan (intensitas) dari stimulusnya. Contohnya kerasnya bunyi dan kecemerlangan sebuah warna. Disamping itu, intensitas juga mencakup kekuatan yang dapat memperkuat suatu sikap atau pendapat serta seberapa besar dan seberapa sering seseorang melibatkan diri dalam suatu kegiatan di dalam suatu periode waktu tertentu.⁴¹

Neuman menyatakan bahwa intensitas, yakni *intensity is the strength of power of a message in a direction*.⁴² Artinya, seberapa sering atau seberapa frekuensinya melakukan suatu kegiatan dalam suatu periode waktu. Intensitas biasanya mengacu pada kekuatan pesan atau sinyal pada arah tertentu. Intensitas dalam komunikasi, sering digunakan untuk mengukur besaran atau konsentrasi sesuatu yang bergerak di jalur tertentu. Pada komunikasi, intensitas dapat digunakan dalam menilai efektivitas komunikasi dalam berbagai konteks, seperti periklanan, tontonan, dan hubungan masyarakat.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa intensitas merupakan suatu konsep yang digunakan untuk menggambarkan terkait sejauh mana suatu sifat atau fenomena diukur serta dipersepsikan. Intensitas juga dalam banyak konteks berkaitan dengan tingkat kualitas, pengaruh suatu hal, dan kekuatan, baik itu di dalam kehidupan sehari-hari, olahraga, ilmiah atau seni.

⁴¹ Conni La Febriana, "Pengaruh Intensitas Bermain Game On=line Terhadap Agrisivitas Siswa", Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI, 2014, Vol. 9, NO. 1, hlm. 28 – 35.

⁴² W. Lawrence Neuman, "Metodologi penelitian sosial : pendekatan kualitatif dan kuantitatif / W. Lawrence Neuman ; penerjemah, Edina T. Sofia ; penyunting, Tim Indeks", Jakarta: PT Indeks. 2016.

b. Aspek-aspek dalam Intensitas

Adapun mengenai aspek-aspek dalam intensitas menurut Horrigan dibagi menjadi dua aspek intensitas, yaitu frekuensi dan lamanya mengakses.⁴³

(i) Frekuensi

Frekuensi sendiri merujuk pada seberapa sering atau tingkatan subjek bermain *game online*. Misalnya saja, seseorang dalam seminggu bermain *game online* dengan frekuensi 4 sampai dengan 5 kali. Hal tersebut dapat berakibat pada banyaknya waktu yang terbuang dengan sia-sia karena hanya digunakan untuk bermain *game online*. Jika frekuensi yang dihabiskan untuk bermain *game online* dimanfaatkan untuk melakukan hal yang bermanfaat, maka itu akan lebih berdampak baik bagi seseorang karena mereka mendapatkan pengetahuan.

(ii) Lamanya mengakses

Aspek intensitas ini merujuk pada berapa lamanya waktu yang dipakai seseorang dalam bermain *game online*. Misalnya saja, seseorang dalam sehari menghabiskan waktu selama 3 jam hanya untuk bermain *game online*, maka dirinya akan menganggap *game online* lebih penting daripada hal lain yang sebenarnya sangat penting dibandingkan dengan *game online*.⁴⁴

Sementara, Cowie menjelaskan bahwa aspek-aspek dalam intensitas tersebut ada 2 yaitu kuantitas dan aktivitas.⁴⁵

(a) Kuantitas merujuk pada lamanya waktu atau durasi yang dihabiskan seseorang untuk bermain *game online*.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Ulfa Kholidiyah, "Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi", Skripsi, 2013.

⁴⁵ Ibid.

- (b) Aktivitas mengacu pada seberapa seringnya frekuensi yang digunakan seseorang dalam bermain *game online*.⁴⁶

Adapun aspek-aspek dalam intensitas berikut merupakan aspek-aspek yang diambil dari pengertian intensitas milik Chaplin.⁴⁷ Aspek-aspek tersebut dibagi menjadi empat, yakni:

- (1) Frekuensi, yaitu sejauh mana dan berapa kali seseorang terlibat dalam aktivitas bermain *game online*. Frekuensi ini dapat berupa sekali, dua kali, tiga kali, atau sebagainya di dalam rentan waktu yang sudah ditentukan.
- (2) Lamanya waktu (durasi), yaitu seberapa lamanya waktu yang digunakan seseorang untuk bermain *game online*. Dengan semakin lama waktu yang dipakai dalam bermain *game online* dapat menunjukkan berapa lama waktu dari seseorang yang bermain *game online*.
- (3) Perhatian penuh, yaitu memusatkan perhatian seseorang pada saat bermain *game online*, seperti tidak mempedulikan atau sikap acuh terhadap hal-hal lain (beribadah, makan, tidur, mandi, belajar, bahkan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar).
- (4) Emosional, meliputi perasaan bahagia, marah, putus asa, takut, sedih, dan harapan yang dirasakan seseorang saat sedang bermain *game online*, yang

⁴⁶ Herlen Kartini, “*Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W. R. Soepratman Samarinda*”, Psikoborneo, 2016, hlm. 739 – 750.

⁴⁷ James P. Chaplin, “*Kamus Lengkap Psikologi (terjemahan Kartini Kartono)*”, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2006.

pada akhirnya mengakibatkan seseorang menjadi tenggelam sepenuhnya dalam permainan tersebut.⁴⁸

Berdasarkan pendapat-pendapat mengenai aspek dalam penelitian yang sudah diuraikan sebelumnya, peneliti menggunakan aspek-aspek intensitas yang akan dijadikan sebagai alat ukur penelitian yaitu frekuensi, durasi, perhatian penuh, serta emosional.

4. Teori Determinan Teknologi (*Technological Determinism Theory*)

Teori Determinan Teknologi yang diperkenalkan oleh Marshall McLuhan di tahun 1962 dalam bukunya "*The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*". Determinasi merupakan suatu pandangan yang menganut bahwa semua kejadian yang sudah terjadi di masa lalu dapat mempengaruhi terhadap apa yang terjadi di masa depan, serta seringkali pengaruh tersebut datang atau berpengaruh tanpa disadari khalayak.⁴⁹ Determinisme dalam konteks komunikasi bisa dipahami sebagai transformasi yang terjadi pada beragam metode komunikasi yang ikut serta membentuk eksistensi manusia.⁵⁰ Sementara determinasi teknologi sendiri bisa diartikan sebagai suatu fenomena yang terjadi di masa depan akibat terdapat perkembangan teknologi dari masa lalu ke masa depan yang lebih maju. Perkembangan ini memberikan pengaruh pada kehidupan

⁴⁸ Yuzy Vindita Riyanti Akbari, "*Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media Terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga Di SMK N 3 Klaten*", Skripsi, 2016.

⁴⁹ Siti Meisyaroh, "*Determinisme Teknologi Masyarakat Dalam Media Sosial*", Jurnal Komunikasi dan Bisnis, 2013, Vol. 1, No. 1, hlm. 39.

⁵⁰ Kristiyana, "*Teknologi Industri Media dan Perubahan Sosial*", Malang: UMM, 2010.

manusia, baik itu dalam hal pemikiran, budaya, atau pun kehidupan bermasyarakat, dengan atau tanpa disadari.⁵¹

Teori Determinan Teknologi memiliki asumsi dasar bahwa suatu perubahan yang terjadi dalam berbagai cara berkomunikasi akan ikut serta membentuk eksistensi manusia itu sendiri. Teknologi dapat mempengaruhi individu dalam cara berperilaku dan berpikir di masyarakat, serta pada akhirnya teknologi ini mendorong manusia untuk bertransisi dari satu era teknologi ke era teknologi berikutnya.⁵² Media dalam berbagai bentuk adalah sarana yang bisa memperkuat dan memperluas pengaruhnya dalam tindakan dan pemikiran manusia. Artinya, setiap penemuan teknologi media baru yang benar-benar dipertimbangkan dapat meningkatkan beberapa keterampilan dan kemampuan manusia.⁵³

Game online sebagai salah satu teknologi baru yang dikembangkan saat ini dapat menjadi yang menentukan dalam membentuk interaksi sosial dan perilaku individu penggunanya. Teori Determinan Teknologi dalam konteks bermain *game online*, membantu dalam memahami terkait bagaimana aktivitas bermain *game online* dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan individu, seperti keterampilan, interaksi sosial, dan perilaku yang di dalamnya juga termasuk gaya komunikasi *the dynamic style*. Peneliti memilih teori ini untuk mengetahui dan melihat pengaruh dari intensitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta. Dengan menggunakan teori ini,

⁵¹ Ibid, hlm. 40.

⁵² Marshall McLuhan, “*Understanding Media: The Extensions of Man*”, MIT Press, 1994, hlm. 108.

⁵³ Sigit Surahman, “*Determinasi Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia*”, Jurnal Rekam, 2016, Vol. 12, No. 1, hlm. 33.

peneliti berupaya untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana aktivitas bermain *game online* bisa membentuk atau mempengaruhi gaya komunikasi *the dynamic style* siswa, terkhusus dalam hal dinamika komunikasi mereka.

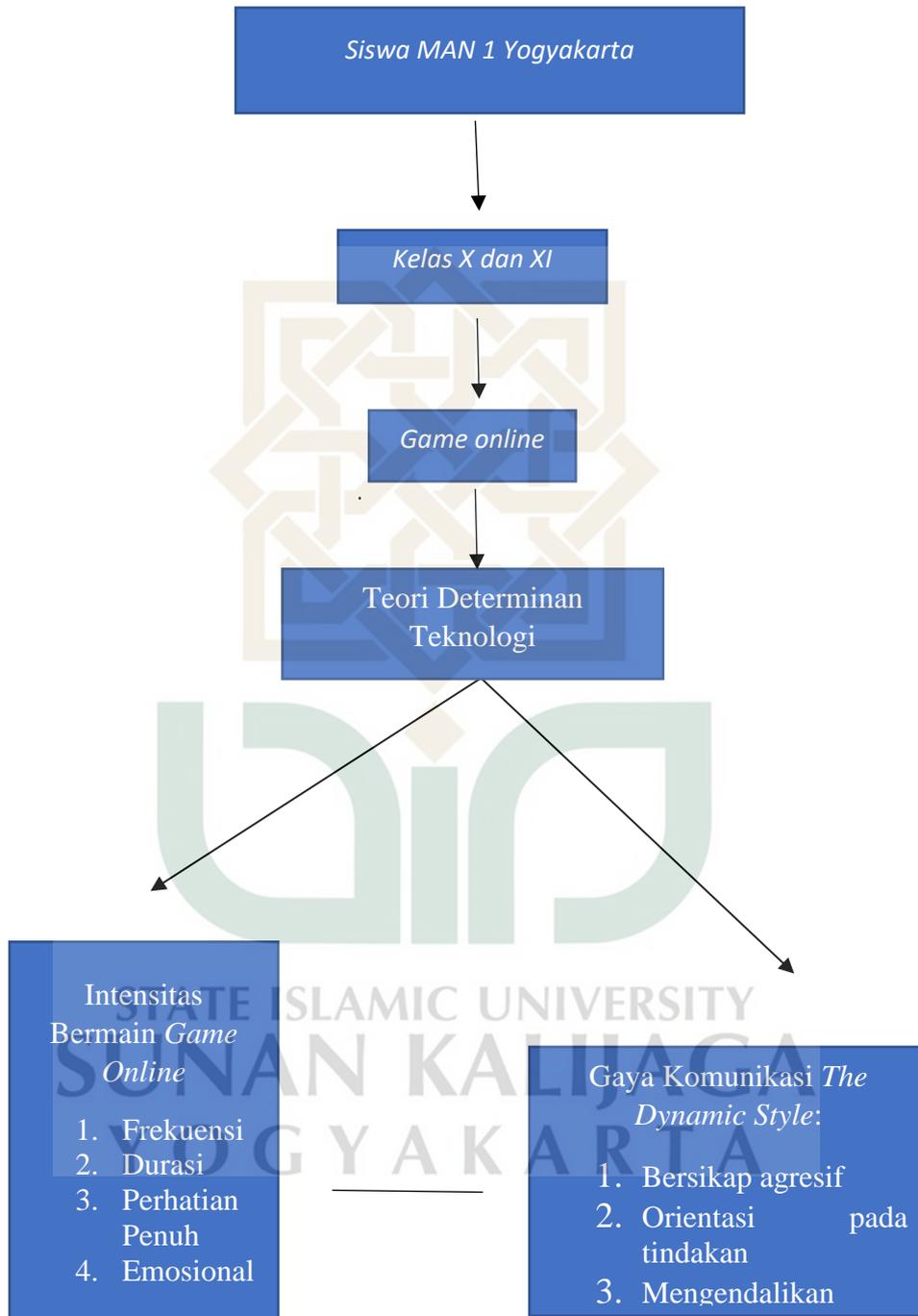
G. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu ide atau struktur konseptual yang digunakan oleh peneliti untuk membantu dalam menyelesaikan penelitiannya. Kerangka pemikiran ini bisa dalam bentuk model konseptual atau diagram yang memuat alur logika secara sistematis mengenai tema yang diambil oleh peneliti. Menurut Sugiyono, kerangka pemikiran adalah model konseptual yang saling menggambarkan dan berhubungan dengan gejala atau fenomena yang diteliti. Selain itu juga, kerangka pemikiran berisikan hubungan antarvariabel yang bisa dimanfaatkan untuk menanggapi perumusan masalah dalam suatu penelitian.⁵⁴

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitiannya yaitu siswa/i yang bersekolah di MAN 1 Yogyakarta dengan kriteria bermain *game online*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta.

⁵⁴ Sugiyono, “*Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*”, Bandung: Alfabeta, 2018, hlm. 89.

Gambar 1.2 Kerangka Pemikiran



H. Hipotesis

Hipotesis yaitu jawaban awal atau sementara terhadap permasalahan yang hendak diteliti.⁵⁵ Hipotesis ini adalah respons sementara terhadap suatu rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pernyataan.⁵⁶ Dalam penelitian ini, terdapat dua hipotesis, yakni hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis statistik atau nol (H_0). Berikut ini adalah pernyataannya:

- a. H_a : Terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta.
- b. H_0 : Tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini ditulis sesuai dengan yang tercantum dalam buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Sistematika penulisan merupakan representasi umum dari struktur bab yang bertujuan untuk mempermudah pembahasan. Peneliti menyusun hasil pada penelitian ini dalam lima bab dengan tujuan agar pembahasan yang disajikan dapat tersusun secara sistematis, sehingga mempermudah pemahaman pembaca terhadap materi yang dibahas.

⁵⁵ Lina Jannah, “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014, hlm. 13.

⁵⁶ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, Bandung: Alfabeta, 2017, hlm. 63.

1. **BAB I:** Berisikan pendahuluan yang di dalamnya memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, kerangka pemikiran, hipotesis, dan sistematika penulisan.
2. **BAB II:** Berisikan metode penelitian yang di dalamnya itu mencakup jenis penelitian, variabel penelitian, definisi konseptual, definisi operasional, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik uji prasyarat, dan metode analisis data.
3. **BAB III:** Berisikan gambaran umum tentang karakteristik responden, pengaruh *game online* (pengaruh positif dan negatif, jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja, serta intensitas bermain *game online* pada remaja), MAN 1 Yogyakarta dimana berisikan sejarah singkat MAN 1 Yogyakarta dan profil singkat MAN 1 Yogyakarta, selanjutnya membahas populasi penelitian yaitu mengenai siswa kelas X dan XI MAN 1 Yogyakarta, serta gaya komunikasi remaja pada umumnya.
4. **BAB IV:** Berisikan hasil penelitian yang di dalamnya akan membahas terkait aktivitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta.
5. **BAB V:** Berisikan penutup yang di dalamnya memuat kesimpulan dari seluruh hasil penelitian yang sudah dilakukan. Selain itu juga terdapat saran-saran dan di bagian akhir berisikan daftar pustaka beserta lampiran-lampiran dari penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Gaya Komunikasi *The Dynamic Style* Pada Siswa MAN 1 Yogyakarta”, didapatkan kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diketahui bahwa hasil uji hipotesis bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan pada intensitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta. Dengan nilai koefisien pengaruh nilai $F_{hitung} = 3,794$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,057 < 0,05$. Selanjutnya, hasil dari uji koefisien determinasi adalah 0,073 maka bisa diambil kesimpulan bahwa besaran pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* tidak berpengaruh sebesar 7,3% dengan sisanya 92,7% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Artinya, pengaruh yang dihasilkan tersebut bernilai lemah atau tidak terlalu berpengaruh dan bisa disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.
2. Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa intensitas bermain *game online* cukup berpengaruh sebesar 7,3% terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta. Hal ini dikarenakan adanya ajaran terkait penerapan gaya komunikasi dengan menerapkan nilai Islam di sekolah dan jenis *game online* yang dimainkan tidak selalu menjadi ajang berkompetisi

melainkan terdapat juga *game online* yang mengasah kreativitas remaja, seperti *Minecraft*.

Dari hasil dokumentasi dan analisis data, didapatkan bahwa hasil intensitas bermain *game online* tidak terlalu berpengaruh atau cukup terbatas mempengaruhi gaya komunikasi *the dynamic style* pada siswa MAN 1 Yogyakarta.

B. Saran

Pada penelitian ini, ada saran-saran yang peneliti berikan berdasarkan hasil temuan yang sudah didapatkan, yaitu:

1. Saran bagi institusi pendidikan, diharapkan agar selalu mengupdate mengenai perkembangan teknologi dikarenakan siswa yang hidup di zaman modern seperti sekarang itu sangatlah berbeda dengan siswa yang hidup di zaman dulu. Sehingga, hal ini dapat meminimalisir adanya pengaruh yang negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game online*. Pihak sekolah juga harus memuat aturan seperti razia HP untuk memeriksa jenis *game online* apa saja yang dimainkan oleh para siswa. Hal ini dilakukan supaya meminimalisir pengaruh negatif dari bermain *game online*.
2. Saran bagi orang tua siswa, diharapkan agar para orang tua juga harus ikut mengenal dan memahami perkembangan teknologi seperti *game online*. Dengan orang tua yang ikut melibatkan diri secara positif terhadap hal yang dilakukan oleh anaknya serta berkomunikasi secara terbuka ini dapat membantu orang tua untuk membuat anak-anaknya bermain *game online* dengan bijak.

3. Saran bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan dan mengeksplorasi aspek-aspek terkait tema yang sejenis, peneliti selanjutnya untuk dapat lebih memperdalam dengan memilih gaya komunikasi secara umum atau dapat memilih jenis gaya komunikasi lainnya. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan metode kualitatif yang dipakai untuk mengetahui lebih dalam terkait pengaruh intensitas bermain *game online* itu tidak terlalu berpengaruh terhadap gaya komunikasi *the dynamic style* dengan menggunakan wawancara kepada responden sebagai teknik pengumpulan data, yang dapat lebih membongkar pengaruh yang sebenarnya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Modul

- Abdullah, M. R. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. Hlm. 234 – 238.
- Ajzen, I. 2005. *Attitudes, Personality, and Behavior (2nd Edition.)*. New York: Open University Press.
- Andini, P. P., dkk. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara. Hlm. 3.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta; PT. Rineka Cipta. Hlm. 174.
- Cangara, H. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chaplin, J. P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi (terjemahan Kartini Kartono)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Corsini, R. J. 2002. *The Dictionary of Psychology*. Brunner-Routledge.
- Cowie. 1994. *Advanced Learn's Dictionary*. Britain: Oxford Universty Press.
- Cresswell, J. W. 2009. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publication Inc.
- Cutlip, S. M., dkk. 2009. *Effective Public Relations edisi Kesembilan / Scott M. Cutlip; Allen H. Center; Glen M. Broom; pen.: Tri Wibowo*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Dagun. 1997. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: Kanisius. Hlm. 401.
- Darma, D. 2021. *STATISTIKA PENELITIAN MENGGUNAKAN SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R²)*. GUEPEDIA. Hlm. 7 – 17.
- Ghozali, I. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 Edisi 8*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Jannah, L. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. Hlm. 13.
- Kristiyana. 2010. *Teknologi Industri Media dan Perubahan Sosial*. Malang: UMM.

- McLuhan, M. 1994. *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press. Hlm. 108.
- Morissan. 2006. *Statistik Sosial*. Jakarta: Kencana. Hlm. 38.
- Mukhid, A. 2021. *Metodelogi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing. Hlm. 14.
- Nawawi, H. 2005. *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta; Gajah Mada University Press. Hlm. 117 – 118.
- Neuman, W. L. 2016. *Metodologi penelitian sosial : pendekatan kualitatif dan kuantitatif / W. Lawrence Neuman ; penerjemah, Edina T. Sofia ; penyunting, Tim Indeks*. Jakarta: PT. Indeks.
- Poerwadarminta, W. J. S. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwanto, E. 2016. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelaja.
- Sendjaya, S. D., dkk. 2004. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Siregar, S. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Penghitungan Manual dan Aplikasi SPSS versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm. 86 – 95.
- Sringarimbun, M., & Effendi, S. 1989. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES. Hlm. 145.
- Sugiharto & Sitinjak. 2006. *Lisrel*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 118.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 63.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 89.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 93.
- Sugiono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 93.
- Suryabrata, S. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suryadi, E., dkk. 2019. *Metode Penelitian Komunikasi dengan Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hlm. 159.
- Trio, M. A. 2004. *Dasar-Dasar Statistika*. Makassar: UNM. Hlm. 3.

- Tubbs, S. L., & Moss, S. 2005. *Human communication Prinsip-Prinsip Dasar / Stewart L. Tubbs, Sylvia Moss; penerjemah, Deddy Mulyana, Gembirasari*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tubbs, S. L., & Moss, S. 2008. *Human Communication: Principles and Contexts*. McGraw-Hill Education.
- Widjaja, H. A. W. 2000. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Hlm. 57.
- Winarsunu, T. 2006. *Statistika dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. Hlm. 180.

Jurnal dan Skripsi

- Daheri, M., dkk. 2023. Dampak Permainan Kekerasan Online. Terhadap Karakter Anak: Sistematis Literature Review. *Journal on education*. Vol. 5. No. 4. Hlm. 11.795 – 11.800.
- Damayanti, A. P., dkk. 2023. Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa. *G- COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konsuling*. Vol. 8. NO. 1. Hlm. 101.
- Fahmi, K. 2021. Gaya Komunikasi Generasi Milenial dalam Keluarga Perkotaan (Studi Kasus Di Kelurahan Pejeruk Kecamatan Ampenan Kota Mataram). *Skripsi*.
- Fajrie, M. 2017. Gaya Komunikasi Masyarakat Pesisir Wedung Jawa Tengah. *INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication*. Vol. 2. No. 1. Hlm. 83.
- Febriana, C. L. 2014. Pengaruh Intensitas Bermain Game On-line Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*. Vol. 9. NO. 1. Hlm. 28 – 35.
- Hariyana. 2009. Komunikasi dalam Organisasi. *Makalah Fakultas Sosial dan Politik Universitas Indonesia*. Hlm. 14 – 18.
- Horrigan, John. B. 2000. New Internet Users: What They do Online, What They Don't and Implications for the Net's future. *Journal Pew Internet and American Life Project*.
- 'Ikrar, A. 2020. Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. *Skripsi IAIN Pare-Pare*. Hlm. 41 – 58.
- Indriani, D. P. 2013. Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak. *Skripsi*,

- Kartini, H. 2016. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W. R. Soepratman Samarinda. *Psikoborneo*. Hlm. 739 – 750.
- Karuru, P. 2017. Pentingnya Kajian Pustaka dalam Penelitian. *Jurnal KIP*. Vol. 2. No. 1.
- Kholidiyah, U. 2013. Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Muhamdiyah Surakarta.
- King, D. L., dkk. 2018. Internet Gaming Disorder Should Qualify as a Mental Disorder. *Australian & New Zealand Journal Psychiatry*. Vol.52. No. 7. Hlm. 615 – 617.
- Kagan Kircaburun, dkk. 2020. Trait Emotional Intelligence and Internet Gaming Disorder Among Gamers: The Mediating Role of Online Gaming Motives and Moderating Rple of Age Groups. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Hlm. 1.446 – 1.457.
- Lemmens, J. S., dkk. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology Journal*. 2009. Hlm. 77 – 90.
- Meisyaroh, S. 2013. Determinisme Teknologi Masyarakat Dalam Media Sosial. *Jurnal Komunikasi dan Bisnis*. Vol. 1. NO. 1. Hlm. 39 – 40.
- Mustika, N., dkk. 2022. Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak. *LWSA Conference Series*. Vol. 5. Hlm. 140 – 141.
- Ningrum, E. P. 2022. Hubungan Self-Control Dengan Intensitas Bermain Game Online pada Remaja Akhir. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*. Vol. 2. No. 1. Hlm. 697.
- Nisrinafatin. 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*. Vol. 1. No. 1. Hlm. 115 – 121.
- Novrialdy, E. 2019. Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. Vol. 27. No. 2. Hlm. 148.
- Pranatawijaya, V. H., dkk. 2019. Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*. Vol. 5. No. 2. Hlm. 129.
- Safitri, S. S. 2020. Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Edumaspul*. Vol. 4. No. 2. Hlm. 366.
- Setiawan, A. E. B. 2019. Substitution Of Face-To-Face Interaction with Cyber Space in Generation Z (Study By Type Of Online Game In SMK Negeri 4 Probolinggo). *Interaktif: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*. Vol. 11. No. 2. Hlm. 127.
- Surahman, S. 2016. *Determinasi Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia*. Jurnal Rekam. Vol. 12. No. 1. Hlm. 33.

- Suherdi, P. H. 2023. Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi. *Jurnal Kewarganegaraan*. Vol. 7. No. 1. Hlm. 975 – 976.
- Ulfa, R. 2021. Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*. Vol. 1. No. 1. Hlm. 342.
- Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*. Vol. 7. No. 1. Hlm. 51.
- Yuwarti, H., dkk. 2013. Hubungan Gaya Komunikasi Pimpinan dan Pegawai Dengan Kinerja Pegawai. *Wacana*, Vol. XII, No. 2. Hlm. 118.

Sumber Online

- Barus, L. 2019. Apa Itu Free Fire?. [Apa Itu Free Fire? - Esportsnesia](#), diakses pada 21 Januari 2024.
- Hutagaol, B. 2018. Apa Itu Mobile Legends: Bang-Bang?. [Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang? - Esportsnesia](#), diakses pada 21 Januari 2024.
- Humas MAN 1 Yogyakarta. 2020. Profil MAN 1 Yogyakarta. [MAN 1 Yogyakarta | Profil Sekolah MAN 1 Yogyakarta](#), diakses pada 5 Desember 2023.
- Humas Universitas Amikom Purwokerto. 2021. Game Online-Keuntungan, Kerugian, Ancaman, dan Solusinya. [Game Online-keuntungan, Kerugian, Ancaman Dan Solusinya - Humas Dan Kerjasama Universitas Amikom Purwokerto - Technopreneur Campus](#), diakses pada 30 November 2023.
- Iskandar, E. 2021. 4 Gaya Komunikasi Negatif yang Perlu Dihindari. <https://www.kompasiana.com/erickiskandar5970/60c327d18ede4820ae5ef62/4-gaya-komunikasi-negatif-yang-perlu-dihindari>, diakses pada 17 November 2023.
- Kemp, S. 2022. Digital 2022 April Global Statshot Report. [Digital 2022: April Global Statshot Report — DataReportal – Global Digital Insights](#), diakses pada 16 November 2023.
- Mutia. 2023. Jenis-Jenis Game Online yang Bisa Kamu Mainkan. <https://oyindonesia.com/id/blog/jenis-jenis-game-online-yang-bisa-kamu-mainkan>, diakses pada 20 Oktober 2023.
- Nurfajrina, A. 2023. 7 Game Online Populer Tahun 2023, No. 1 Ada Siapa?. [7 Game Online Populer Tahun 2023, Nomor 1 Ada Siapa? \(detik.com\)](#), diakses pada 21 Januari 2024.

- Pertiwi, WE. 2023. Dampak Game Online Terhadap Psikologi Anak. [Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak Halaman 1 - Kompasiana.com](#), diakses pada 3 November 2023.
- Salmaa. 2022. Definisi Operasional: Ciri, Contoh, Cara Menyusunnya. [Definisi Operasional: Ciri, Contoh, Cara Menyusunnya \(penerbitdeepublish.com\)](#), diakses pada 23 Oktober 2023.
- Sulistiani, W. 2019. Komunikasi Gaya The Dynamic Style. [Komunikasi Gaya The Dynamic Style Halaman 1 - Kompasiana.com](#), diakses pada 21 Oktober 2023.
- Wirawan, J. 2019. Anak Kecanduan Game Online: ‘Memegang Pisau’ dan ‘Memukul Wajah Ibu’, Dirawat di Rumah Sakit Jiwa. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>, diakses pada 15 November 2023.
- Yee, N. 2015. *Gaming Motivations Group Into 3 High-Level Clusters*. Quantic Foundry, <https://quanticfoundry.com/2015/12/21/map-of-gaming-motivations/>, diakses pada 26 Februari 2024.

