

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Review Hasil Penelitian Sejenis

Penelitian mengenai hubungan antara aktivitas penggunaan media digital dan kemampuan komunikasi interpersonal telah banyak dilakukan, baik pada level internasional maupun nasional. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa platform digital, baik berupa *game online* maupun media sosial, bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang kompleks.

2.1.1. Wulan Febrianti, Wibisono, (2021)

Penelitian oleh Wulan Febrianti.H.A.Y.G Wibisono, (2021) dalam Nusantara Hasana Journal mengkaji pengaruh intensitas menonton YouTube terhadap perkembangan komunikasi interpersonal siswa sekolah dasar melalui metode kuantitatif regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media digital memiliki korelasi kuat terhadap kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini memperkuat indikasi bahwa konsumsi media secara intensif, baik video maupun *game*, merupakan faktor penentu dalam pembentukan pola komunikasi interpersonal remaja.

2.1.2. Brazaville, Basuni, dan Nur'aeni (2023)

Pada tingkat nasional, penelitian oleh Brazaville, Basuni, dan Nur'aeni (2023) dalam Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Subang mengkaji pengaruh intensitas bermain *game online Free Fire* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan kausalitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara tingginya frekuensi dan durasi bermain *game* terhadap kualitas komunikasi interpersonal di lingkungan domestik. Temuan ini relevan dengan Teori Bermain Psikologis dari Stephenson yang melihat bagaimana aktivitas bermain memengaruhi pola interaksi sosial individu.

2.1.3. Baltzar et al., (2024)

Penelitian Baltzar et al., (2024) yang dipublikasikan dalam jurnal *forced to choose silence social gaming with disabilities* (SAGE) menggunakan pendekatan kuantitatif melalui survei untuk menelaah pengalaman sosial penyandang disabilitas dalam *game online*. Penelitian ini menyoroti hambatan komunikasi yang memaksa pemain untuk memilih diam (*forced to choose silence*) ketika fitur teknis tidak mendukung kebutuhan mereka. Temuan ini relevan dengan *Social Presence Theory*, yang menegaskan bahwa kehadiran sosial dalam lingkungan virtual sangat bergantung pada efektivitas media komunikasi yang digunakan.

2.1.4. Wals et al., (2024)

Selanjutnya, Walsh, Linehan, dan Ryan (2024) dalam jurnal *Autism* (SAGE) menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *systematic scoping review* untuk menelaah pengaruh *game* terhadap pelatihan keterampilan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* dapat menjadi media intervensi yang sukses untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui interaksi yang terstruktur. Penelitian ini memperkuat landasan teoritis mengenai *Social Development Theory*, di mana interaksi sosial yang dimediasi oleh *game* menjadi sarana pembelajaran bagi perkembangan kognitif dan sosial individu.

2.1.5. Sun Yu, dan chen (2024)

Penelitian Sun, Yu, dan Chen (2024) yang dimuat dalam *Chinese Journal of Communication* (Taylor & Francis) menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi. Penelitian ini secara spesifik membahas hubungan antara intensitas keterlibatan *game* dengan perilaku komunikasi verbal yang bersifat toksik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain dan paparan agresi verbal memperkuat perilaku komunikasi negatif, namun dapat dimitigasi oleh efikasi diri sosial. Hal ini sejalan dengan *Social Cognitive Theory* yang memandang perilaku sebagai hasil interaksi antara faktor personal, lingkungan, dan perilaku itu sendiri untuk

memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai posisi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu, peneliti menyajikan ringkasan hasil penelitian sejenis dalam bentuk tabel. Tabel ini memuat beberapa aspek penting, seperti nama peneliti, tahun penelitian, objek penelitian, metode yang digunakan, serta temuan utama dari masing-masing studi. Melalui penyajian ini, diharapkan dapat terlihat dengan jelas persamaan, perbedaan, serta celah penelitian yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan erat antara intensitas penggunaan media digital dengan kemampuan komunikasi interpersonal. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada populasi khusus (seperti anak autisme atau disabilitas) atau platform yang berbeda (seperti Free Fire dan YouTube). Terdapat celah penelitian untuk menguji secara spesifik pengaruh intensitas bermain *game Mobile Legends* terhadap dimensi dari variabel komunikasi interpersonal pada siswa sekolah menengah atas, khususnya di SMAN 1 Baleendah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melengkapi dan memperdalam temuan-temuan tersebut dalam konteks remaja sekolah menengah.

TABEL 2. 1 REVIEW PENELITIAN SEJENIS

No	1	2	3	4	5
Peneliti & Tahun	Baltzar et al. (2024)	Walsh et al. (2024)	Sun, Yu, & Chen (2024)	Brazaville & Basuni (2023)	Wulan Febrianti & Wibisono (2021)
Judul Penelitian	<i>Forced to Choose Silence: Social Gaming with Disabilities</i>	<i>Is there evidence that playing games promotes social skills training for autistic children and youth?</i>	<i>Toxic Verbal Behavior in Online Games</i>	Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game Online</i> terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga	Pengaruh Intensitas Menonton Video Youtube Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Siswa/
Publikasi	Sage Journals	Sage Journals	Taylor & Francis	SINTA	SINTA

Tujuan Penelitian	Menyelidiki pengalaman gaming sosial penyandang disabilitas: dengan siapa mereka bermain dan bagaimana mereka berkomunikasi	Menilai pengaruh bermain <i>game</i> terhadap keterampilan sosial	<i>Game engagement</i> (intensitas) & perilaku verbal	Mengetahui pengaruh intensitas bermain Free Fire terhadap komunikasi interpersonal keluarga.	Mengetahui efek intensitas menonton YouTube terhadap komunikasi interpersonal anak sekolah.
Metode Penelitian	Kuantitatif Deskriptif	Kualitatif	Kuantitatif	Kuantitatif (Deskriptif & Kausalitas)	Kuantitatif (Regresi Linear Sederhana)
Teori Penelitian	<i>Social Presence Theory</i>	<i>Social Development Theory</i>	<i>Social Cognitive Theory</i>	<i>Play Theory</i>	Teori Komunikasi Interpersonal
Tempat Penelitian	Finlandia (Tampere University & Online)	Internasional (Database Scopus, PsycInfo, dll)	Online (Global)	Jawa Barat (Komunitas Sunda Girls)	Desa Sukanagara, Kab. Tangerang
Waktu Penelitian	14 Juli 2023	12 April 2023	1 -30 April 2023	Juni 2022	Agustus 2021
Persamaan Penelitian	Sama-sama membahas komunikasi dalam <i>game online</i>	Sama-sama mengkaji <i>game</i> dan keterampilan sosial	Sama-sama mengkaji intensitas bermain <i>game</i>	Variabel yang sama, Teori yang sama dan Pembahasan yang sama	Sama sama membahas mengenai Pengaruh dari

					intensitas dan variable yang sama
Perbedaan Penelitian	Metode kualitatif, berbeda teori subjek penyandang disabilitas	Subjek anak autistik, bukan siswa SMA, berbeda teori	Fokus pada <i>toxic behavior</i> , Berbeda teori.	Objek penelitian Berbeda	Berbeda teori dan pembahasan
Hasil Penelitian	Banyak pemain disabilitas tidak berkomunikasi karena fitur <i>game</i> tidak mendukung aksesibilitas mereka.	<i>Game</i> berhasil mempromosikan pelatihan keterampilan sosial bagi individu autis.	Intensitas bermain meningkatkan perilaku toksik, namun dapat diredam oleh efikasi diri sosial.	Terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain <i>game</i> dengan komunikasi interpersonal keluarga.	Intensitas menonton YouTube berpengaruh signifikan (Sig 0.002) terhadap komunikasi interpersonal siswa.

Sumber: (Olahan Peneliti 2026)

2.2. Kerangka Pemikiran dan Hipotesis

Kerangka pemikiran merupakan suatu sistematika disusun berdasarkan hubungan fenomena penelitian, konsep, serta teori yang digunakan untuk menjelaskan permasalahan penelitian. Kerangka pemikiran berfungsi sebagai landasan konseptual dalam menjelaskan ketertarikan antar variable penelitian secara logis dan sistematis, sehingga bisa digunakan sebagai dasar dalam perumusan hipotesis yang akan diuji secara empiris. Fenomena yang melatarbelakangi penelitian ini adalah meningkatnya intensitas bermain *game online* dikalangan remaja, khususnya siswa sekolah menengah atas. *game online* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, namun juga sebagai media interaksi sosial yang memungkinkan pemain berkomunikasi bekerja sama, serta membangun *social* secara virtual. Salah satu *game online* yang banyak dimainkan oleh remaja adalah *Mobile Legends*, yang menuntut intensif antar pemain dalam satu tim. Dalam konteks komunikasi, intensitas bermain *game online* yang tinggi berpotensi memengaruhi pola komunikasi interpersonal siswa dalam kehidupan sehari-hari. Ketika individu menghabiskan waktu dan perhatian yang besar pada aktivitas bermain, interaksi tatap muka dengan lingkungan sosialnya dapat berkurang, sehingga berdampak pada kemampuan interpersonal, seperti keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan.

2.2.1. Kerangka Pemikiran

Penelitian kuantitatif ini tentu memerlukan teori-teori yang menjadi landasan utama dalam penelitian ini dimulai dari teori umum (*grand theory*), kemudian teori menengah (*middle theory*), hingga teori terapan (*applied theory*) yang secara langsung digunakan dalam penelitian, dan hendak disusun menjadi kerangka pemikiran sehingga hasil penelitian menjadi akurat. Berikut ini merupakan kajian dari teori-teori dalam penelitian ini:

1. Teori Psikologi Kognitif (*Grand Theory*)

Psikologi Kognitif merupakan teori yang mempelajari proses mental manusia dalam menerima, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Teori ini dipopulerkan oleh Ulric Neisser melalui bukunya

Cognitive Psychology pada tahun 1967 yang sudah direview oleh Michael Posner, 2007). Teori Psikologi Kognitif menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh proses mental seperti perhatian, persepsi, memori, dan pengambilan keputusan. Menurut Ulric Neisser yang dikutip dalam penelitian Zulfa Asmarani dan Sri Wahyuni (2023), individu secara aktif memproses informasi dan pengalaman yang diterima dari lingkungan sebelum menghasilkan suatu perilaku sosial maupun komunikasi tertentu. Oleh karena itu, teori Psikologi Kognitif digunakan untuk menjelaskan bagaimana pengalaman digital dan stimulus dari lingkungan dapat memengaruhi pola perilaku komunikasi individu.

Penelitian oleh Asmarani & Wahyuni, (2023) yang berjudul Konsep Diri Individu Pengguna Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa proses berpikir dan pengalaman individu dalam penggunaan media digital memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal remaja. Menurut teori psikologi kognitif yang dikutip dalam penelitian tersebut, individu akan memproses informasi dan pengalaman sosial terlebih dahulu sebelum menghasilkan perilaku komunikasi tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku komunikasi interpersonal seseorang dipengaruhi oleh proses mental yang terjadi di dalam diri individu. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa pengalaman digital yang diterima secara terus-menerus dapat memengaruhi pola interaksi sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari.

Teori Psikologi Kognitif relevan digunakan dalam penelitian ini karena aktivitas bermain *game* online *Mobile Legends* melibatkan berbagai proses mental seperti perhatian, konsentrasi, persepsi, pengambilan keputusan, serta respons emosional selama bermain *game*. Intensitas bermain *game* online yang tinggi menyebabkan siswa menerima stimulus digital secara terus-menerus melalui komunikasi tim, strategi permainan, kompetisi, dan interaksi virtual dengan pemain lain. Stimulus tersebut kemudian diproses melalui aspek kognitif siswa sehingga dapat memengaruhi perilaku komunikasi interpersonal mereka dalam kehidupan sehari-hari. Semakin tinggi perhatian dan keterlibatan siswa terhadap *game* online, maka semakin

besar kemungkinan perubahan pola komunikasi interpersonal siswa di lingkungan nyata. Dengan demikian, teori Psikologi Kognitif dianggap sesuai digunakan sebagai grand theory karena mampu menjelaskan hubungan antara proses mental individu dengan perubahan perilaku komunikasi interpersonal siswa akibat intensitas bermain *game* online.

Penelitian lain dijelaskan dalam jurnal Alaika Amaly Khaira et al., (2024) yang berjudul Pengaruh Media Digital dalam Penggunaan Media Sosial terhadap Pola Komunikasi Interpersonal pada Remaja. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media digital memiliki pengaruh terhadap kualitas komunikasi interpersonal remaja, terutama pada pola interaksi sosial dan keterampilan komunikasi tatap muka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media digital dapat memengaruhi keterlibatan emosional serta cara individu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Penelitian tersebut mendukung penggunaan teori Psikologi Kognitif karena aktivitas digital dipandang mampu memengaruhi proses berpikir dan perilaku komunikasi individu melalui pengalaman yang diterima secara terus-menerus. Oleh sebab itu, teori Psikologi Kognitif dianggap relevan digunakan dalam penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game* online *Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa.

2. Stimulus-Organism-Response (Middle Theory)

Teori Stimulus Organism Response (S.O.R) merupakan teori komunikasi yang dikembangkan oleh Carl I. Hovland. Teori ini menjelaskan bahwa perubahan perilaku individu terjadi melalui tiga tahapan, yaitu stimulus (rangsangan), organism (proses dalam diri individu), dan response (reaksi atau perilaku yang muncul). Menurut Carl I. Hovland dalam buku *Communication and Persuasion* yang kemudian dikutip kembali oleh Rahmat & Abidin, (2021), respons seseorang terhadap suatu stimulus tidak terjadi secara langsung, melainkan diproses terlebih dahulu dalam diri individu sebelum menghasilkan perilaku tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa individu memiliki proses psikologis ketika menerima suatu rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Dalam konteks komunikasi, teori S.O.R digunakan untuk menjelaskan bagaimana

suatu stimulus dapat memengaruhi perubahan sikap maupun perilaku seseorang melalui proses internal dalam diri individu.

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Rahmat Abidin dan Mustika Abidin (2021) yang berjudul *Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa model komunikasi S.O.R memandang komunikasi sebagai proses perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh stimulus tertentu. Menurut Hovland yang dikutip Rahmat dan abidin (2021), stimulus yang diterima individu akan menghasilkan respons apabila stimulus tersebut mampu menarik perhatian dan dipahami oleh individu. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses internal pada tahap organism memiliki peranan penting sebelum munculnya respons perilaku. Oleh karena itu, teori S.O.R sering digunakan dalam penelitian komunikasi yang membahas pengaruh media, perilaku sosial, maupun perubahan sikap individu akibat stimulus tertentu.

Dalam penelitian ini, intensitas bermain *game* online *Mobile Legends* diposisikan sebagai stimulus (S) karena aktivitas bermain *game* memberikan rangsangan berupa interaksi virtual, komunikasi tim, kompetisi, dan keterlibatan emosional. Siswa sebagai organism (O) menerima dan memproses stimulus tersebut melalui perhatian, emosi, persepsi, serta pengalaman sosial selama bermain *game* online. Setelah stimulus diproses dalam diri siswa, maka akan muncul response (R) berupa perubahan perilaku komunikasi interpersonal dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan tersebut dapat terlihat melalui keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, maupun kesetaraan dalam komunikasi interpersonal siswa. Dengan demikian, teori S.O.R relevan digunakan dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan proses pengaruh intensitas bermain *game* online terhadap komunikasi interpersonal siswa secara sistematis.

Penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan teori S.O.R dalam komunikasi dan perilaku sosial dilakukan oleh Hanifah et al., (2026) dalam jurnal *Pengaruh Bermain Game Online terhadap Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman*. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa

siswa yang memiliki intensitas bermain *game* online tinggi cenderung mengalami perubahan dalam pola komunikasi interpersonalnya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa komunikasi virtual yang dilakukan secara terus-menerus dapat memengaruhi interaksi sosial siswa di lingkungan nyata. Hasil penelitian tersebut mendukung penggunaan teori S.O.R karena aktivitas bermain *game* online dipandang sebagai stimulus yang memengaruhi respons perilaku komunikasi interpersonal siswa. Oleh sebab itu, teori S.O.R dianggap sesuai untuk digunakan sebagai middle theory dalam penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game* online *Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa.

3. Social Penetration Theory (Applied Theory)

Social Penetration Theory merupakan teori komunikasi interpersonal yang dikembangkan oleh Irwin Altman dan Dalmas Taylor. Teori ini menjelaskan bahwa hubungan interpersonal berkembang melalui proses komunikasi dan keterbukaan diri (*self-disclosure*) secara bertahap. Menurut May Poh Low et al., (2022) dalam jurnal *10-year Systematic Literature Review of Social Penetration in Online Communication*. *Social Penetration Theory* menjelaskan bahwa setiap orang secara sadar menentukan tingkat keterbukaan informasi dalam hubungan sosial berdasarkan proses interaksi yang berlangsung. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa komunikasi yang dilakukan secara terus-menerus dapat membentuk kedekatan interpersonal antar individu. Oleh karena itu, teori penetrasi sosial banyak digunakan dalam penelitian komunikasi interpersonal, khususnya pada komunikasi digital dan interaksi online.

Adam J. Mason & Caleb T. Carr (2021) menjelaskan dalam jurnal *Toward a Theoretical Framework of Relational Maintenance in Computer-Mediated Communication*. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa komponen utama Social Penetration Theory seperti *self-disclosure*, pertukaran timbal balik, dan interaksi interpersonal masih relevan digunakan dalam komunikasi digital. Menurut Mason dan Carr (2021), hubungan interpersonal tetap dapat berkembang melalui komunikasi berbasis media digital meskipun tidak dilakukan secara tatap muka secara langsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa interaksi online mampu membentuk hubungan sosial

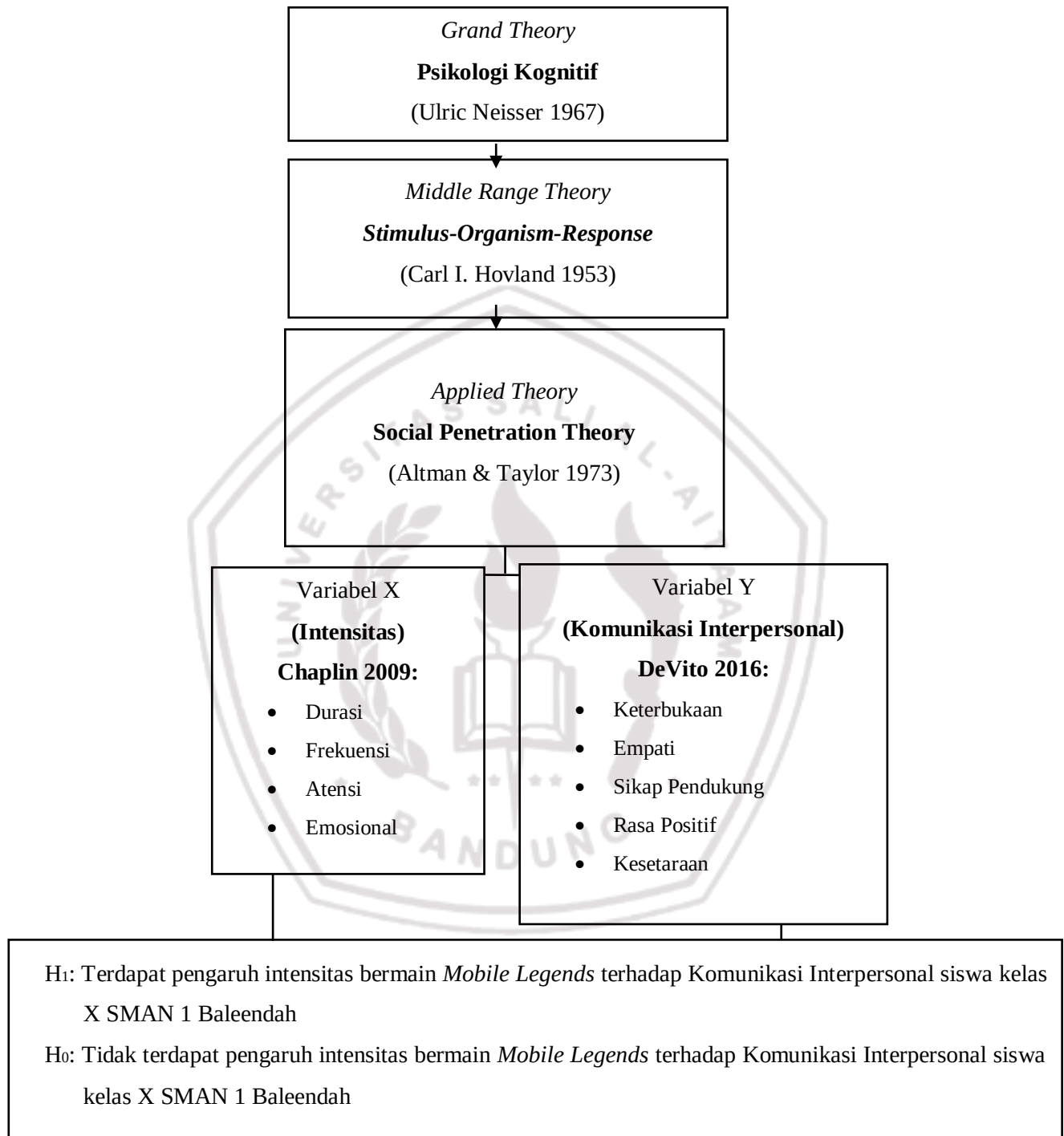
dan komunikasi interpersonal individu. Penelitian tersebut memperkuat bahwa komunikasi virtual memiliki pengaruh terhadap perkembangan hubungan interpersonal seseorang.

Dalam penelitian ini, Social Penetration Theory digunakan untuk menjelaskan bagaimana intensitas bermain *game* online *Mobile Legends* dapat memengaruhi komunikasi interpersonal siswa. Aktivitas bermain *game* online melibatkan komunikasi antar pemain melalui *voice chat*, pesan teks, kerja sama tim, dan interaksi virtual secara terus-menerus. Interaksi tersebut memungkinkan siswa membangun hubungan sosial dengan pemain lain melalui komunikasi digital. Semakin tinggi intensitas bermain *game* online, maka semakin sering siswa melakukan komunikasi virtual dibandingkan komunikasi langsung di lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, teori penetrasi sosial relevan digunakan untuk menjelaskan hubungan antara intensitas bermain *game* online dengan komunikasi interpersonal siswa.

Penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan Social Penetration Theory dalam komunikasi digital dijelaskan dalam jurnal Sari, (2023) yang berjudul *Self-Disclosure Interaction in Online Networks in Social Penetration Theory*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa keterbukaan diri dan hubungan interpersonal dapat berkembang melalui interaksi online meskipun tidak dilakukan secara tatap muka. Menurut Widyastuti & Nurprapti (2022), komunikasi dalam jaringan online memungkinkan individu membangun hubungan interpersonal yang lebih dekat melalui proses interaksi yang dilakukan secara berulang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa komunikasi digital dapat memengaruhi pola hubungan interpersonal individu dalam kehidupan sosial. Oleh sebab itu, penelitian tersebut mendukung penggunaan Social Penetration Theory dalam penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game* online *Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa.

Berdasarkan pemaparan teori diatas maka dibuatlah kerangka pemikiran dalam penelitian ini seperti gambar berikut:

GAMBAR 2. 1 KERANGKA PEMIKIRAN



Sumber: (Olahan Peneliti 2026)

2.2.2. Hipotesis

Dalam sebuah penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Brazaville & Basuni (2023) disebutkan bahwa dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa intensitas bermain *game online* Free Fire berpengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal, di mana meningkatnya tingkat keterlibatan bermain berdampak pada pola komunikasi anggota komunitas Sunda Girls di Jawa Barat.

Hipotesis 1: Terdapat pengaruh intensitas bermain terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.

Dari uraian diatas, Berikut ini merupakan hipotesis yang diajukan untuk diuji pada penelitian ini:

H₀: Tidak Terdapat Pengaruh Intensitas Bermain terhadap Komunikasi Interpersonal siswa kelas X SMAN 1 Baleendah.

H₁: Terdapat Pengaruh Intensitas Bermain terhadap Komunikasi.

