

**GAYA KOMUNIKASI DAN PENGARUH DALAM  
PERMAINAN VIDEO GAME ATAS TALIAN:  
SATU KAJIAN KES DI UNIVERSITI MALAYSIA  
SABAH**

**MOHAMAD ZULHAIZI BIN MOHAMAD ROSDI**



**UMS**  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

**FAKULTI SAINS SOSIAL DAN KEMANUSIAAN  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH 2022**

**GAYA KOMUNIKASI DAN PENGARUH DALAM  
PERMAINAN VIDEO GAME ATAS TALIAN: SATU  
KAJIAN KES DI UNIVERSITI MALAYSIA SABAH**

**MOHAMAD ZULHAIZI BIN MOHAMAD ROSDI**



**UMS**  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

**LATIHAN ILMIAH INI DIKEMUKAKAN UNTUK  
MEMENUHI SYARAT MEMPEROLEH IJAZAH  
SARJANA MUDA SAINS SOSIAL DENGAN KEPUJIAN**

# FAKULTI SAINS SOSIAL DAN KEMANUSIAAN UNIVERSITI MALAYSIA SABAH 2022

## PENGAKUAN PELAJAR

Saya Mohamad Zulhaizi Bin Mohamad Rosdi mengakui bahawa hasil penulisan latihan ilmiah yang bertajuk gaya komunikasi dan pengaruh dalam permainan video game atas talian:satu kajian kes di Universiti Malaysia Sabah adalah merupakan hasil penulisan dan usaha saya sendiri kecuali nukilan dan rujukan yang telah saya nyatakan sumbernya.



UMS  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

*Mohamad Rosdi*

---

(Mohamad Zulhaizi Bin Mohamad Rosdi)

BA19110064

PROGRAM KOMUNIKASI

## PENGESAHAN PENYELIA LATIHAN ILMIAH

NAMA : MOHAMAD ZULHAIZI BIN MOHAMAD ROSDI

NO. MATRIKS : BA19110064

TAJUK : GAYA KOMUNIKASI DAN PENGARUH DALAM PERMAINAN VIDEO  
GAME ATAS TALIAN: SATU KAJIAN KES DI UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

IJAZAH : IJAZAH SARJANA MUDA SAINS SOSIAL DENGAN KEPUJIAN  
(KOMUNIKASI)


TARIKH PENGHANTARAN : 12 OGOS 2022

DISEMAK :

DISAHKAN OLEH :

DR SYAHRUDDIN BIN AWANG AHMAD

(Penyelia)



(Tandatangan)

## **PENGHARGAAN**

Alhamdulillah syukur ke hadrat ilahi dengan limpah dan kurnianya saya dapat menyiapkan tugas latihan ilmiah dengan jayanya.

Setinggi-tinggi penghargaan saya tujukan kepada Dr. Syahrudin bin Awang Ahmad selaku penyelia penyelidikan saya yang telah banyak membantu dalam pelbagai urusan dengan penuh kesabaran dan tunjuk ajar yang amat bermanfaat untuk menyelia di sepanjang proses penyediaan Latihan Ilmiah saya ini.

Penghargaan dan ucapan terima kasih diucapkan kepada Universiti Malaysia Sabah dan Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan kerana memberikan saya peluang untuk melakukan kajian ini. Saya juga ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada warga Universiti Malaysia Sabah atas segala pertolongan dalam menjayakan kajian ini.

Di samping itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga tersayang atas segala bantuan dan dorongan semangat yang diberikan kepada saya sepanjang menjalankan kajian ini. Tidak lupa juga kepada rakan-rakan seperjuangan sekalian yang memberikan tunjuk ajar, nasihat dan juga bantuan dalam menjayakan kajian ini dengan sempurna.



UMS  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

## ABSTRAK

Permainan video game secara atas talian adalah merupakan gaya hidup baru dalam masyarakat terutama sekali di kalangan remaja pada masa kini. Bahkan, permainan atas talian ini dapat diakses melalui telefon pintar sahaja sekaligus memudahkan pengguna telefon pintar untuk bermain secara atas talian. Kajian ini mempunyai dua objektif kajian iaitu yang pertama ialah mengenal pasti gaya komunikasi ketika bermain permainan video game atas talian dalam kalangan pelajar Universiti Malaysia Sabah dan mengenalpasti pengaruh permainan video game atas talian dalam kalangan pelajar Universiti Malaysia Sabah. Kajian ini telah menggunakan teori Teori Difusi Inovasi (Innovation Diffusion Theory-IDT) Teori Difusi Inovasi (IDT) diperkenalkan oleh Rogers (1983) untuk dijadikan sebagai rujukan ketika menjalankan kajian ini. Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif iaitu menggunakan soal selidik sebagai instrumen kajian untuk mengumpul data. Seramai 120 orang responden telah menjawab soal selidik yang dibuat oleh pengkaji. Pengkaji turut menggunakan *Statistical Package for Sosial Science (SPSS)* untuk menganalisis data kajian.

Kata Kunci: Video game, gaya komunikasi, pengaruh



UMS  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

## **ABSTRACT**

Playing video games online is a new lifestyle in society, especially among teenagers nowadays. In fact, these online games can only be accessed through smartphones, making it easier for smartphone users to play online. This study has two objectives. the first study is to identify the communication style when playing online video games among students of University Malaysia Sabah and to identify the influence of playing online video games among students of University Malaysia Sabah. This study has used the Innovation Diffusion Theory. IDT) Innovation Diffusion Theory (IDT) was introduced by Rogers (1983) to be used as a reference when conducting this study. This study uses a quantitative method that is using a questionnaire as a research instrument to collect data. A total of 120 respondents answered the questionnaire made by the researcher. The researcher also used the Statistical Package for Social Science (SPSS) to analyze the study data.

Keywords: Online game, communication style, influence



UMS  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

# SENARAI KANDUNGAN

	HALAMAN
<b>TAJUK</b>	1
<b>PENGAKUAN</b>	3
<b>PENGESAHAN</b>	4
<b>PENGHARGAAN</b>	5
<b>ABSTRAK</b>	6
<b>ABSTRACT</b>	7
<b>SENARAI KANDUNGAN</b>	8-9
<b>SENARAI JADUAL</b>	9-10
<b>BAB 1 : PENGENALAN</b>	
1.1 PENGENALAN	11-12
1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN	13-14
1.3 PERNYATAAN MASALAH	15
1.4 PERSOALAN KAJIAN	15
1.5 OBJEKTIF KAJIAN	16
1.6 SIGNIFIKAN KAJIAN	17
1.7 SKOP KAJIAN	17
1.8 KESIMPULAN	18
<b>BAB 2 : SOROTAN LITERATUR</b>	
2.1 PENGENALAN	19
2.2 SEJARAH PERKEMBANGAN TEORI	20-22
2.3 TINJAUAN KAJIAN LEPAS	22-23
2.4 MODEL KAJIAN	23-24
2.5 PENGKONSEPAN	25



2.6 KESIMPULAN	25
<b>BAB 3 : KAEDAH KAJIAN</b>	
3.1 Pengenalan	26
3.2 Kajian kuantitatif	27
3.3 Reka bentuk kajian penyelidikan: kajian kes	28
3.4 Kajian kes	29
3.5 Pemilihan sampel kajian	29
3.6 Pilot test	30
3.7 Pengumpulan data kajian	30
3.8 Kesimpulan	30
<b>BAB 4 : HASIL KAJIAN</b>	
4.1 PENGENALAN	31
4.2 PROFIL DEMOGRAFI	31-33
4.3 GAYA KOMUNIKASI KETIKA BERMAIN PERMAINAN VIDEO GAME ATAS TALIAN DALAM PELAJAR DI UNIVERSITI MALAYSIA SABAH	33-36
4.4 PENGARUH PERMAINAN VIDEO GAME ATAS TALIAN DALAM KALANGAN PELAJAR UNIVERSITI MALAYSIA SABAH	37-39
4.8 KESIMPULAN	40
<b>BAB 5 : PERBINCANGAN DAN GENERALISASI</b>	
5.1 PENGENALAN	41
5.2 PERBINCANGAN PENEMUAN	41
5.2.1 OBJEKTIF 1 : UNTUK MENGENALPASTI GAYA KOMUNIKASI KETIKA BERMAIN PERMAINAN VIDEO GAME ATAS TALIAN DALAM PELAJAR DI UNIVERSITI	

5.2.2 OBJEKTIF 2 : UNTUK MENGETAHUI PENGARUH PERMAINAN VIDEO GAME ATAS TALIAN DALAM KALANGAN PELAJAR UNIVERSITI MALAYSIA SABAH	42-43
5.3 PERBINCANGAN KERANGKA TEORITIKAL	44
5.4 BATASAN KAJIAN	45
5.5 CADANGAN KAJIAN MASA AKAN DATANG	46
5.6 KESIMPULAN	48
<b>RUJUKAN</b>	52-53
<b>LAMPIRAN</b>	



UMMS  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

## **SENARAI JADUAL**

	laman
Jadual 3.3.3 : Kandungan Soal Selidik	24-25
Jadual 4.2.1 : Jantina	32
Jadual 4.2.2 : Umur	32
Jadual 4.2.3 : Tahun Pengajian	33
Jadual 4.2.4 : Fakulti	33-34
Jadual 4.2.5 : Jenis Pengajian	34
Jadual 4.2.6 : Bangsa	35
Jadual 4.2.7 Adakah anda pernah bermain game	
Jadual 4.2.8 Adakah anda sedar tentang kesan bermain online game?	
Jadual 4.3.1 Saya akan berinteraksi bersama pemain lain ketika bermain permainan video game atas talian	
Jadual 4.3.2 Saya sering menggunakan menggunakan perkataan kesat ketika bermain permainan video game di atas talian	
Jadual 4.3.3 Saya akan mengeluarkan kata-kata kesat ketika saya kalah dalam permainan video game	
Jadual 4.3.4 Saya banyak menggunakan gaya komunikasi dalam kehidupan seharian	
Jadual 4.3.5 Penggunaan kata-kata yang tidak sopan akan memberi impak yang negatif dalam diri sendiri	
Jadual 4.4.1 Saya sering bermain permainan video game dalam kehidupan seharian saya	
Jadual 4.4.2 Saya mengakses permainan video game di telefon bimbit/komputer	
Jadual 4.4.3 Saya bermain video game atas talin lebih dari 3 jam dalam satu hari	
Jadual 4.4.4 Saya selalu menghabiskan masa lapang saya dengan bermain video game	
Jadual 4.4.5 Permainan video game atas talian merupakan satu pembaziran masa	
Jadual 4.4.6 Permainan video game memberi kesan negatif dalam pembelajaran saya	

Jadual 4.4.7 Permainan video game atas talian menjejaskan keputusan peperiksaan saya

Jadual 4.4.8 Saya lewat menghantar tugas yang diminta oleh pensyarah kerana bermain permainan video game atas talian



UMS  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

**BAB 1**  
**PENDAHULUAN**

## 1.0 PENGENALAN

Permainan video game merupakan cara hidup baru dalam kalangan remaja pada masa kini. Pada abad yang ke-21 ini, perkembangan teknologi yang semakin lama semakin pesat telah menyebabkan satu perubahan yang besar dalam penggunaan teknologi digital. Ramai di kalangan remaja pada hari ini sering menghabiskan masa mereka dengan bermain permainan online game berbanding melakukan pekerjaan lain. Remaja pada hari ini juga sangat terpengaruh dengan video game ini sehingga ada segelintir di kalangan mereka menjadi taksud dengan permainan game yang dimainkannya.

Perkembangan video sejalan dengan kemajuan teknologi yang membawa kepada perubahan pada paparan dan jalan cerita. Hal ini dibuktikan, dengan penciptaan permainan yang lebih realistik dan menarik untuk dimainkan. Merujuk kepada kegemaran game, didapati bahawa anak-anak pada semua peringkat umur menyukai video berunsur ganas. Anak-anak perempuan lebih menyukai game yang mempunyai fantasi atau kartun yang mempunyai unsur ganas manakala anak-anak lelaki lebih gemar pada game yang bersifat realistik (Funk, 2002).

Permainan video game secara atas talian adalah merupakan gaya hidup baru dalam masyarakat terutama sekali di kalangan remaja pada masa kini. Bahkan, permainan atas talian ini dapat diakses melalui telefon pintar sahaja sekaligus memudahkan pengguna telefon pintar untuk bermain secara atas talian. Salah satu permainan video game yang menjadi kegemaran pelajar universiti Malaysia Sabah adalah mobile legends yang mana ianya boleh dimainkan secara virtual dan para pemain dapat berinteraksi sesama sendiri ketika permainan dimainkan.

Permainan video yang dimaksud adalah sejenis permainan pada masa kini yang menggunakan teknologi moden dengan menggunakan media komputer. Permainan video sangat bermanfaat jika sekadar mengisi masa lapang dan melepaskan tekanan tetapi sebaliknya akan mendatangkan keburukan jika remaja sudah sampai ketagihan. Mereka akan membazirkan masa berjam-jam di depan komputer seterusnya mendatangkan banyak keburukan kepada individu itu sendiri.

Permainan dalam talian adalah sejenis permainan komputer yang menggunakan rangkaian komputer. Rangkaian biasa digunakan ialah rangkaian internet dan seumpamanya serta

sentiasa menggunakan teknologi semasa, seperti modem dan sambungan kabel. Berdasarkan pemahaman di atas, permainan dalam talian adalah permainan yang boleh dimainkan melalui rangkaian komunikasi dalam talian yang memerlukan capaian rangkaian Internet yang baik.

Komunikasi merupakan satu proses di mana manusia menghantar dan menerima mesej. Ini juga bermakna, komunikasi boleh juga didefinisikan sebagai satu proses di mana manusia berkongsi pendapat, informasi mahu pun perasaan. Terdapat beberapa definisi komunikasi yang diberi oleh penulis terdahulu, di antaranya Byrnes (1975) dipetik dalam Abdul Mua'ti (2001) menyatakan bahawa komunikasi adalah satu proses interaksi antara manusia yang melibatkan pertuturan dan pertukaran pendapat, gerak isyarat atau simbol. Proses interaksi ini berlaku untuk mencapai objektif seperti bertukar-tukar maklumat, mempengaruhi tingkah laku, memujuk mahupun menukar keadaan fizikal dan mental manusia.

Hybels dan Weaver (1992) pula mentakrifkan komunikasi sebagai proses perkongsian maklumat, pendapat dan perasaan dari individu kepada individu yang lain. Abrams (1986) dipetik dalam Abdul Mua'ti (2001) mendefinisikan komunikasi sebagai satu proses yang berterusan iaitu berlaku proses pemindahan maklumat dan maklum balas daripada penutur kepada penerima.

Gaya komunikasi pula ialah tingkah laku komunikasi yang dilakukan oleh seseorang dalam sesebuah organisasi yang bertujuan untuk mendapatkan maklum balas daripada orang lain terhadap mesej organisasi yang disampaikan.

Daripada definisi di atas, dapat dijelaskan bahawa gaya komunikasi adalah satu set khusus tingkah laku interpersonal yang digunakan dalam situasi tertentu. Setiap gaya komunikasi terdiri daripada satu set tingkah laku komunikasi yang digunakan untuk mendapatkan tindak balas atau tindak balas tertentu dalam situasi tertentu. Kesesuaian gaya komunikasi yang digunakan juga bergantung kepada niat pengirim dan jangkaan penerima.

Steward L. Tubbs dan Sylvia Mos menyatakan, "Gaya komunikasi dicirikan oleh adanya kehendak atau niat untuk menghadkan, memaksa dan mengawal tingkah laku, pemikiran dan tindak balas orang lain. Orang yang menggunakan gaya komunikasi ini dikenali sebagai komunikator sehala atau komunikasi sehala. Gaya komunikasi ialah satu set tingkah laku interpersonal yang dikhususkan dan digunakan dalam sistem tertentu. Setiap gaya komunikasi terdiri daripada satu set tingkah laku komunikasi yang digunakan untuk mendapatkan respons atau respons tertentu dalam situasi tertentu. Kesesuaian gaya komunikasi yang digunakan bergantung kepada niat pengirim (sender) dan jangkaan penerima (receiver).

Gaya komunikasi dipengaruhi oleh situasi, bukan pada jenis orang, gaya komunikasi tidak bergantung pada jenis orang tetapi pada situasi yang dihadapi. Setiap orang akan menggunakan gaya komunikasi yang berbeza apabila mereka gembira, sedih, marah, berminat atau bosan. Begitu juga, seseorang yang bercakap dengan kawan, orang yang baru mengenalinya dan kanak-kanak akan bercakap dengan gaya yang berbeza. Selain gaya yang digunakan dipengaruhi oleh banyak faktor, gaya komunikasi merupakan sesuatu yang dinamik dan amat sukar untuk diramal. Seperti budaya, gaya komunikasi adalah relative.

Apabila wujudnya sesebuah komunikasi antara seorang individu dan juga individu yang lain, maka terjadilah juga interaksi antara satu sama lain apabila masing-masing melakukan Tindakan aksi dan reaksi. Interaksi juga dapat kita lakukan dalam akses jaringan internet seperti laman sosial media dan juga dapat diakses dalam permainan video game secara atas talian seperti mobile legends, PUBG MOBILE, Free fire dan lain-lain permainan yang melibatkan interaksi sesama pemain.

Permainan video game atas talian sudah tentu memerlukan komunikasi antara satu sama lain iaitu menerusi komunikasi secara maya. Namun, pelbagai bahasa yang digunakan antara satu sama lain iaitu para pemain menggunakan bahasa yang kurang sopan, bahasa yang mempunyai unsur-unsur kata-kata kesat dan ada juga yang menggunakan bahasa rojak ketika bermain video game atas talian. Kesantunan berbahasa merupakan aspek yang sangat penting sebagai usaha untuk berkomunikasi dengan individu yang lain menggunakan strategi tertentu agar dapat mewujudkan keselarasan sosial dalam menyesuaikan penggunaan bahasa dengan suasana dan aktiviti sosial yang dilakukan.

Kesantunan dapat didefinisikan sebagai perlakuan yang dapat mengurangkan pergeseran dalam sesuatu interaksi (Lakoff, 1975) dan berlaku apabila kontrak perbualan digunakan oleh penutur dan pendengar sebagai usaha untuk mengekalkan komunikasi yang harmoni tanpa menimbulkan sebarang konflik (Fraser & Nolan, 1981). Kesantunan berbahasa juga merujuk penggunaan bahasa sehari-hari yang tidak menimbulkan kegusaran, kemarahan, dan rasa tersinggung daripada pihak pendengar (Asmah, 2000).

Menurut Chaer (2010) "bahasa" berfungsi sebagai ekspresi, maklumat, penerokaan, pemujukan, dan hiburan. Lima fungsi asas ini merangkumi konsep bahawa bahasa adalah alat untuk melahirkan anak luahan batin yang ingin disampaikan oleh penutur kepada orang lain. Nyatakan kegembiraan, kebencian, kekaguman, kemarahan, kegusaran, kesedihan, dan kekecewaan dinyatakan dalam bahasa, walaupun tingkah laku, gerak isyarat, dan mimik juga

memainkan peranan dalam ekspresi luahan dalaman. Fungsi maklumat adalah fungsi untuk menyampaikan mesej atau mesej kepada orang lain.

Fungsi penerokaan ialah penggunaan bahasa untuk menerangkan perkara, perkara, dan keadaan. Fungsi Pujukan ialah penggunaan bahasa yang mempengaruhi atau mengajak orang ramai orang lain untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu dengan baik. Fungsi hiburan ialah penggunaan bahasa dengan tujuan untuk menghiburkan, menggembirakan, atau memuaskan perasaan dalaman. Kerana bahasa digunakan oleh manusia dalam segala perbuatan kehidupan, sedangkan tingkah laku dalam kehidupan sangat luas dan pelbagai, maka fungsi bahasa boleh menjadi sangat banyak mengikut bilangan Tindakan dan tingkah laku serta keperluan manusia dalam kehidupan.

Permainan video game atas talian mempunyai dua bentuk dari segi cara komunikasi yang hendak disampaikan di antara para pemain, iaitu melalui "group chat dan voice chat" di dalam sesebuah permainan game. Di situ, ianya dapat dilihat bahawa ramai pemain yang bermain game secara atas talian menggunakan kata-kata kesat ketika mereka kalah mahupun menang permainan game tersebut. Ungkapan makian ialah ungkapan yang mempunyai ciri kasar, kesat, lucah, biadap, carut, cabul, menjelikkan, kufur 'blasphemous', tidak manis dan atau "just unnecessary" (Andersson dan Trudgill, 1990). Dalam sesetengah kajian dan tulisan, istilah ungkapan maki hamun ini saling bertukar ganti dengan ungkapan tabu, ungkapan kotor, ungkapan jelic dan ungkapan-ungkapan tak senonoh lain (Lihat Jay, 2000).

## **1.2 PERNYATAAN MASALAH**

Kajian yang ingin dikaji di dalam penulisan ini adalah tentang pengaruh, gaya komunikasi permainan video game atas talian dalam kalangan pelajar di Universiti Malaysia Sabah. Perkara ini sememangnya adalah merupakan satu masalah yang besar terhadap masa depan pelajar dan ianya sekaligus tentu akan memberikan kesan dan perubahan yang negatif sekiranya pelajar pada masa kini terlampau terpengaruh dengan permainan video game. Jika diimbangi kembali, permainan video pada awalnya berkembang dengan adanya media cetak dan media elektronik.

Namun kini telah muncul media baharu yang semakin canggih dan aplikasi permainan video yang amat menarik digunakan di seluruh dunia termasuklah Malaysia. Masalah ketagihan permainan video ini berlaku apabila kurangnya pengawasan ibu bapa terhadap anak-anak.



Anak-anak yang tidak diawasi akan merasa bebas untuk melakukan perkara yang mereka suka serta mengisi masa lapang mereka dengan aktiviti yang tidak berfaedah.

Permainan video akan menjadi pilihan mereka kerana daya penarik yang ada dalam permainan video tersebut sangat kuat dan mudah didapati. Hal ini sekaligus akan meningkatkan lagi tahap pengaruh mereka sekiranya tidak dibendung dengan segera. Selain itu, kesan yang berlaku kepada golongan pelajar yang gemar bermain permainan video game ini akan menyebabkan pembelajaran mereka merosot, dan gagal menghantar tugas yang diberi kerana mereka menghabiskan masa dengan bermain video game di telefon bimbit atau komputer.

Di samping itu, golongan pelajar juga akan gemar untuk tidak melakukan aktiviti sosial bersama masyarakat lain dan mereka lebih cenderung kepada kehidupan yang berasingan dengan orang lain. Penagihan permainan digital mudah alih, juga biasanya dirujuk sebagai permainan dalam tempoh masa lama, penggunaan yang berlebihan dan bermain sehingga ke tahap yang ia mengganggu kehidupan seharian. Beberapa kes telah dilaporkan di mana remaja bermain secara kompulsif, mengasingkan diri daripada hubungan sosial dan memberi tumpuan hampir sepenuhnya kepada pencapaian dalam permainan dan bukannya dunia sebenar (Ng dan Wiemer, 2005).

Interaksi dan penggunaan kata-kata kesat dalam permainan atas talian dalam kalangan pelajar Universiti Malaysia Sabah. Perkara ini sememangnya adalah merupakan satu masalah yang besar kepada pelajar university Malaysia Sabah terhadap gaya komunikasi yang dipraktikkan dalam permainan atas talian tersebut kerana ianya akan memberi impak kepada kehidupan mereka kerana mereka akan terbawa-bawa fenomena tersebut dalam kehidupan seharian mereka sekaligus ianya akan memberi kesan dan perubahan yang negatif sekiranya para pelajar terlalu kerap menggunakan istilah atau perkataan yang kesat.

Jika diimbaz kembali, permainan video pada awalnya berkembang dengan adanya media cetak dan media elektronik. Namun kini telah muncul media baharu yang semakin canggih dan aplikasi permainan video yang amat menarik digunakan di seluruh dunia termasuklah Malaysia. Masalah ini berlaku apabila gaya komunikasi yang kurang dipraktikkan dan tidak mengambil berat terhadap gaya komunikasi yang membawa kepada unsur yang baik.

Budaya hindonisme ini menyebabkan para pelajar banyak membuang masa dengan permainan atas talian seperti PUBG, Dota dan sebagainya. Malah pelajar juga mudah terikut dengan trend budaya barat seperti budaya yang di bawa dalam sesuatu permainan video game. Penyalahgunaan gaya komunikasi merupakan punca keruntuhan akhlak di kalangan

pelajar hari ini. Antara kesan utama adalah pelajar mudah terikut dengan perkara yang melalaikan serta mengikut budaya barat untuk keseronokan semata-mata.

Era globalisasi kini, media sosial berperanan penting dan menjadi tarikan utama dalam kehidupan masyarakat. Namun, impak penggunaan media sosial dalam kalangan pelajar tanpa kawalan atau secara bebas akan memberi kesan negatif terhadap keruntuhan akhlak. Antaranya ialah penggunaan kata kesat, keganasan dan pognografik, ikutan fesyen yang menjolok mata, hubungan sillaturrahim semakin renggang, serta hilang tumpuan dan kecuaiian semasa memandu (Putri et al., 2016).

### **1.3 OBJEKTIF KAJIAN**

Di bahagian ini pengkaji akan menyenaraikan tiga objektif kajian yang perlu dikaji, iaitu:

- 1) Mengkaji tentang gaya komunikasi yang digunakan oleh pelajar Universiti Malaysia Sabah ketika bermain permainan video game atas talian.
- 2) Mengenal pasti tentang pengaruh permainan video game atas talian dalam kalangan pelajar Universiti Malaysia Sabah.

### **1.4 SIGNIFIKAN KAJIAN**

Tesis ini sesuai untuk dikaji memandangkan ianya menyumbang kepada pembangunan ilmu (body of knowledge). Ini kerana kajian berkaitan dengan pengaruh, gaya komunikasi dalam kalangan pelajar terhadap permainan video game tidak banyak dikaji di Malaysia. Signifikan kajian ini dilakukan adalah untuk mengenal pasti tentang gaya komunikasi yang digunakan oleh pelajar university Malaysia Sabah ketika bermain permainan video game atas talian. Selain itu, ianya juga akan mengenal pasti kesan-kesan yang akan dihadapi oleh kalangan pelajar Universiti Malaysia Sabah terhadap ketagihan permainan video game. Kajian ini juga bertujuan untuk mengenal pasti langkah-langkah yang diambil bagi mengatasi pengaruh dalam permainan video game.

## **1.5 SKOP KAJIAN**

Kajian yang ingin dijalankan ini adalah tertumpu kepada mahasiswa universiti Malaysia Sabah terhadap pengaruh dan gaya komunikasi dalam permainan atas talian. Kajian ini turut dikaji adalah untuk mengenalpasti tentang tentang gaya komunikasi yang digunakan oleh pelajar Universiti Malaysia Sabah ketika bermain permainan video game atas talian. Lokasi kajian ini diambil di Universiti Malaysia Sabah kerana Kawasan yang hendak dikaji berhampiran dengan lokasi pengkaji. Kajian yang ingin dilakukan ini adalah tertumpu kepada pelajar Universiti Malaysia Sabah terhadap pengaruh permainan video game. Kajian ini juga turut dikaji adalah untuk mengenal pasti Mengenal pasti kesan-kesan yang akan dihadapi oleh kalangan pelajar terhadap ketagihan permainan video game.

Antara sebab-sebab kami memilih lokasi berikut adalah kerana merujuk kepada objektif kajian, di universiti Malaysia Sabah adalah kerana mempunyai golongan mahasiswa yang mempunyai pendapat yang berlainan terhadap interaksi dan penggunaan kata-kata kesat dalam permainan atas talian.

## **1.6 KESIMPULAN**

Kesimpulannya, pengkaji amat berharap dengan kajian ini akan ramai pihak luar akan mengambil peningkatan yang positif terhadap gaya komunikasi dan pengaruh permainan video game atas talian. Hal ini kerana perkara ini telah membawa kepada berkembangnya perkara yang kurang baik disebabkan oleh masyarakat terutamanya golongan pelajar menggunakan platform permainan game sebagai tempat untuk menghabiskan waktu yang lapang dan menggunakan platform ini sebagai tempat untuk melepaskan ucapan-ucapan yang tidak baik untuk didengar. Oleh itu, para pemain video game atas talian perlulah menggunakan ruang yang dimiliki dengan bijak dan dapat menilai baik buruk tentang permainan video game ini dan jangan mudah terpengaruh dengan permainan video game atas talian ini kerana ianya akan memberi kesan yang buruk kepada diri sendiri.

## **BAB 2**

### **SOROTAN LITERATUR**

#### **2.0 PENGENALAN**

Ledakan teknologi yang semakin pesat di era 2022 ini telah menjadikan pelajar di Universiti Malaysia Sabah terpengaruh dengan permainan video game secara atas talian. Menurut Naquiah, Sahrnizam, Dharsigah, Nurhidayu & Abdul Hafiz, secara purata dalam sehari, pelajar menghabiskan masa selama lapan jam dalam menggunakan peralatan teknologi seperti telefon pintar. Hal ini menyebabkan perkembangan hidup dan sikap pelajar dipengaruhi oleh teknologi tersebut.

(Werner J. Severin dan James W. Tankard, 2009) menulis bahawa terdapat beberapa konsep asas yang menjadi sebahagian daripada komunikasi maya antaranya Cyberspace daripada perkataan cybernetics dan space. Ruang siber pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson yang mengatakan bahawa ruang siber ialah satu proses komunikasi yang dijalankan secara maya dan menggunakan komputer, mengakses komputer dan menggunakan rangkaian internet. Dalam bab ini, terdapat beberapa karya kajian lepas untuk dijadikan panduan bagi tujuan melihat perkaitan sebenar bagi kedua-dua kaedah tersebut.

#### **2.1 SEJARAH PERKEMBANGAN TEORI**

Kajian yang ingin dikaji perlulah mempunyai persamaan yang sama dengan kajian yang sedang dijalankan. Hal ini kerana teori merupakan satu elemen yang sangat penting dalam sesebuah kajian bagi memperkuatkan lagi kajian yang sedang dikaji. Jadi, kajian yang berkait dengan kajian yang dijalankan ini adalah merupakan Teori Difusi Inovasi (Innovation Diffusion Theory-IDT) Teori Difusi Inovasi (IDT) diperkenalkan oleh Rogers (1983).

Ia merupakan salah satu daripada teori perkembangan teknologi yang diterima secara meluas oleh kajian berkaitan penerimaan inovasi teknologi (El-Gohary, 2011).

Menurut Rogers (2003), difusi merupakan satu proses di mana inovasi dikomunikasikan melalui rangkaian tertentu dari masa ke semasa dalam kalangan sistem sosial. Inovasi pula dijelaskan sebagai suatu idea, amalan atau objek yang dianggap sebagai baharu oleh individu atau unit yang menerima (Rogers, 1995). Rogers (1983) menjelaskan maksud penerimaan inovasi sebagai keputusan untuk menggunakan sesuatu inovasi secara sepenuhnya sebagai

tindakan yang terbaik, manakala penolakan terhadap inovasi merupakan keputusan untuk tidak menggunakan inovasi yang ada.

Teori ini telah mengutarakan lima kepercayaan utama yang mempengaruhi penerimaan sesuatu inovasi iaitu kelebihan secara relatif iaitu sejauh mana inovasi dilihat sebagai lebih baik berbanding idea yang digantikannya atau idea asal, kerumitan iaitu sejauh mana inovasi dilihat sukar untuk difahami dan digunakan. Yang seterusnya ialah keserasian iaitu sejauh mana inovasi dilihat sebagai konsisten dengan nilai yang sedia ada, pengalaman dan keperluan penerima. Selain itu, kebolehcubaan iaitu sejauh mana inovasi dapat diuji dengan asas dan sumber yang terhad dan yang terakhir ialah keteramatan iaitu sejauh mana pihak lain dapat melihat inovasi yang diterima oleh organisasi (Rogers, 1983).

Artikel bertajuk *The People's Choice* yang ditulis oleh Paul Lazarsfeld, Bernard Berelson, dan H. Gaudet pada tahun 1944 menjadi titik tolak kepada kemunculan teori penyebaran sosial. Dalam teori ini dikatakan bahawa komunikator yang mendapat mesej daripada media massa sangat kuat dalam mempengaruhi khalayak. Justeru, kewujudan inovasi, kemudian disebar (diffusion) melalui media massa akan sangat mempengaruhi orang ramai untuk mengikutinya.

Teori ini pada awal perkembangannya meletakkan peranan pendapat dalam mempengaruhi sikap dan tingkah laku manusia. Maksudnya, media massa mempunyai pengaruh yang kuat dalam menyebarkan penemuan baru. Lebih-lebih lagi jika penemuan baharu itu kemudiannya dikemukakan oleh pemimpin masyarakat. Walau bagaimanapun, penyebaran-inovasi juga boleh terus memukul penonton. Menurut Rogers dan Shoemaker (1971) penyebaran ialah proses di mana ciptaan disebar kepada orang yang menjadi ahli sistem sosial.

## **2.2 TINJAUAN KAJIAN LEPAS**

Hasil daripada kajian lepas yang dapat dikaitkan dengan kajian ini adalah seperti berikut. Satu kajian yang telah dijalankan oleh Caroline Vinci Wijaya dan Sinta Paramita yang bertajuk *Komunikasi Virtual dalam game online*. Mereka mengatakan bahawa terjadinya komunikasi virtual di dalam permainan game secara atas talian dan terjadinya interaksi dan komunikasi antara pemain melalui jaringan internet. Komunikasi berasal daripada bahasa Inggeris "communication", dan Latin "communication" yang bermaksud sama, sama di sini adalah sama makna. Maksudnya, tujuan komunikasi adalah untuk membuat persamaan antara penghantar atau penghantar mesej, dan penerima atau penerima

mesej(Effendy,2004).Komunikasi ialah proses penyampaian mesej daripada komunikator kepada komunikan melalui saluran yang menyebabkan kesan tertentu. Dalam proses komunikasi, terdapat proses penyampaian mesej antara satu sama lain dan menyampaikan mesej untuk mendapatkan matlamat tertentu (Effendy, 2004).

Beberapa cara berkomunikasi yang baik ialah siapa, siapa yang bercakap, mengatakan apa, apa mesej yang disampaikan, apa media digunakan, kepada siapa, kepada siapa mesej itu disampaikan, dengan apa kesan, apa kesan yang diperolehi. Komunikasi maya ini lebih memfokuskan kepada sistem komunikasi yang digunakan dalam bermain permainan dalam talian Mobile Legends Bang Bang, di mana komunikasi dijalankan menggunakan chatbox dan mikrofon yang disediakan dalam permainan tersebut(Laswell,2012).

Menurut Walther (1996), personaliti hiper berlaku apabila pengguna mengalami rasa persamaan dan kesedaran diri, dipisahkan secara fizikal dan berkomunikasi melalui saluran isyarat yang terhad. Empat elemen menentukan model komunikasi hiperpersonal menurut Walther. Pertama, peserta mencipta gambaran ideal tentang penerima. Kedua, para peserta dapat menonjolkan imej diri ideal mereka kepada penerima kerana mereka memilih maklumat yang ingin didedahkan. Ketiga, saluran komunikasi tak segerak membolehkan peserta mengedit lebih daripada yang mungkin dalam situasi bersemuka. Akhir sekali, maklum balas meningkatkan persepsi ideal kedua-dua peserta. Dapat disimpulkan bahawa komunikasi hiperpersonal memainkan peranan utama dalam kumpulan dalam talian di mana peserta boleh membantu antara satu sama lain mengatasi masalah yang sama tanpa bertemu orang tersebut.

Werner J. Severin dan James W. Tankard (2009) menulis bahawa terdapat beberapa konsep asas yang menjadi sebahagian daripada komunikasi maya antaranya: Cyberspace daripada perkataan cybernetics dan space. Ruang siber pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson yang mengatakan bahawa ruang siber ialah satu proses komunikasi yang dijalankan secara maya dan menggunakan komputer, mengakses komputer dan menggunakan rangkaian internet.

Ketagihan bermain permainan video (gaming addiction) dapat dilihat tanda-tandanya sekiranya mereka menghabiskan masa dalam waktu yang panjang iaitu melebihi 4 jam dan mereka akan merasa gelisah dan pemarah sekiranya mereka tidak dapat bermain. Selain itu pelajar yang terjebak dalam permainan video akan menjadi agresif dengan menunjukkan tingkah laku yang agresif seperti marah, memberontak, dan menjerit untuk melepaskan kemarahan. Pelajar ini mudah mengikuti serta mengaplikasikan aksi-aksi yang ada dalam

karakter permainan video ini dan diaplikasi terhadap ibu bapa dan ahli keluarga mereka (Shaidah Shafie, 2008).

Di samping itu, golongan pelajar juga akan gemar untuk tidak melakukan aktiviti sosial bersama masyarakat lain dan mereka lebih cenderung kepada kehidupan yang berasingan dengan orang lain. Pengaruh permainan digital mudah alih, juga biasanya dirujuk sebagai permainan dalam tempoh masa lama, penggunaan yang berlebihan dan bermain sehingga ke tahap yang ia mengganggu kehidupan seharian. Beberapa kes telah dilaporkan di mana remaja bermain secara kompulsif, mengasingkan diri daripada hubungan sosial dan memberi tumpuan hampir sepenuhnya kepada pencapaian dalam permainan dan bukannya dunia sebenar (Ng dan Wiemer, (2005).

Dalam situasi ekonomi, pemain biasanya membentuk gabungan dengan tujuan untuk mendapatkan lebih banyak keuntungan. Ia adalah isu penting untuk mengagihkan lebih kerjasama di kalangan pemain. Teori permainan menyediakan teknik matematik am untuk menganalisis masalah taburan tersebut. Bahagian penyelesaian. Teori permainan koperasi memperkatakan masalah peruntukan bagaimana membahagikan pendapatan keseluruhan antara pemain dalam permainan. Terdapat pelbagai konsep penyelesaian dalam bidang permainan koperasi.

## **2.5 KESIMPULAN**

Dalam bab ini pengkaji membuat sorotan literatur bagi kajian-kajian lepas untuk mengukuhkan kajian yang dijalankan. Selain itu, sorotan literatur ini bertujuan untuk mengembangkan tajuk kajian yang dibuat agar lebih terperinci dan menyeluruh

## **BAB 3**

### **SOROTAN LITERATUR**

#### **3.1 PENGENALAN**

Bab ini membincangkan tentang metodologi kajian yang dilakukan oleh pengkaji. Kajian kuantitatif yang digunakan bertujuan untuk memberi penjelasan bagaimana kajian dijalankan, data-data diperolehi dan dianalisis bagi mendapat maklumat yang tepat. Perbincangan bab ini juga merangkumi reka bentuk kajian, prosedur pengumpulan data, persampelan kajian, instrument kajian dan penganalisan data.

#### **3.2 KAJIAN KUANTITATIF**

Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti gaya komunikasi dan pengaruh permainan video game atas talian dalam kalangan pelajar Universiti Malaysia Sabah. Oleh kerana objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti gaya komunikasi dan pengaruh permainan video game atas talian dalam kalangan pelajar, kajian kuantitatif ini dilihat sesuai digunakan dalam bentuk kajian kuantitatif.

Reka bentuk penyelidikan ini adalah kuantitatif yang dibina berasaskan pelbagai disiplin ilmu dalam sains sosial. Reka bentuk penyelidikan kuantitatif merupakan kaedah ilmiah atau saintifik kerana telah menepati prinsip saintifik iaitu konkrit atau empirikal, objektif, boleh diukur, rasional dan sistematik (Sugiyono, 2016). Bahagian ini menjelaskan kesesuaian pendekatan kuantitatif dalam mengenal pasti gaya komunikasi dan pengaruh permainan video game atas talian dalam kalangan pelajar UMS. Kajian ini dijalankan di kalangan pelajar UMS (Induk) Kota Kinabalu.