

BAB II

KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian dengan judul “Proses Komunikasi dan Adaptasi Budaya pada Komunitas ESport Chokia di Malaysia”, tentu peneliti perlu mencari beberapa jurnal penelitian terdahulu sebagai acuan dasar dalam melakukan penelitian. Peneliti telah menggunakan tiga penelitian terdahulu yang akan peneliti kaji lebih dalam.

Penelitian terdahulu pertama merupakan jurnal yang berjudul “Peran Komunikasi Antar Budaya dalam Permainan Game Online Player Unknown’s Battleground pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Universitas Sam Ratulangi” yang ditulis oleh Abdi, Himpong, dan Waleleng pada tahun 2021. Latar belakang dalam penelitian terdahulu ini adalah adanya perbedaan latar belakang dalam budaya, bahasa, serta cara bicara antar pemain *game online*. adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran komunikasi antarbudaya dalam permainan *game online* PUBG pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Universitas Sam Ratulangi. Dalam penelitian terdahulu pertama ini, teori atau konsep yang digunakan adalah *culture shock*. Sedangkan metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif dan pengumpulan data dengan wawancara mendalam. Adapun hasil dari penelitian ini adalah dalam fase kegembiraan, banyak pemain Player Unknown’s Battleground merasakan kesenangan ketika mereka bermain bersama teman dan semua informan menjawab hal yang sama. Fase masalah kultural, 6 informan pernah mengalami *culture shock* di bahasa dan dialeg rekan satu tim mereka dan semua pernah mengalami miskomunikasi dengan pemain luar negeri maupun pemain dalam negeri. Pada fase *recovery*, para pemain dapat menyesuaikan diri dan saling memahami satu sama lain. Terakhir, fase adaptasi, 6 orang informan dapat beradaptasi dengan baik pada saat bermain *game* mereka dapat menyesuaikan perbedaan yang ada di dalam tim tersebut dan 2 informan gagal dalam beradaptasi pada saat bermain.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah berjudul Interaksi Simbolik Antar Gamers Pada Komunitas Game Online Call of Duty Mobile Zombiesky E'Sport (Kajian Komunikasi Interpersonal) yang dibuat oleh Cahyani dan Destiwati pada tahun 2021. Penelitian ini memiliki latar belakang dimana terdapat beberapa aspek perbedaan dari latar belakang antar anggota dalam komunitas tersebut. Interaksi yang berawal dari dunia maya hingga bertemu di dunia nyata kemudian terbentuk *trust* dari setiap anggota. Dari latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana interaksi simbolik antar gamers pada komunitas tersebut dalam menegosiasikan makna sehingga membentuk konsep diri anggota terkait kepercayaan dalam pertemanan yang berawal dari pertemuan dalam game Online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teori atau konsep yang digunakan yaitu interaksi simbolik. Hasil penelitian ini adalah interaksi antar anggota dibangun melalui hubungan interpersonal secara nonformal. Terdapat pertukaran simbol secara verbal maupun non-verbal yang dilakukan baik didalam pertemuan Online maupun pertemuan secara langsung sehingga para anggota komunitas memahami makna yang sama antar satu sama lain dan memiliki kesepahaman makna. Hasil dari interaksi yang dibangun oleh para anggota komunitas sangat memengaruhi konsep diri para anggota yang semula menganggap bahwa pertemanan dalam game Online hanyalah pertemanan biasa yang membahas seputar game menjadi anggapan bahwa pertemanan didalam game Online bisa terjalin seperti halnya persahabatan, persaudaraan dan juga kekeluargaan.

Penelitian terdahulu terakhir berjudul Komunikasi Antarbudaya dalam Masyarakat Multikultur yang ditulis oleh Anita Febiyana dan Ade Tuti Turistiati. Penelitian ini mengaji tentang perbedaan latar belakang budaya pada karyawan di PT Tokyu Land Indonesia. Karyawan yang dikaji berasal dari duakewarganegaraan, karyawan Indonesia dan Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis komunikasi antarbudaya antara karyawan Indonesia dan karyawan asal Jepang. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah komunikasi antarbudaya, kronemik, budaya *high context* dan *low context*, individualisme dan kolektivisme, dan stereotip. Adapun peneliti menggunakan

pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Dari penelitian tersebut, peneliti menemukan adanya hambatan yang timbul akibat perbedaan budaya antara karyawan Indonesia dan Jepang. Perbedaan budaya tersebut meliputi, bahasa, kebiasaan, stereotip, dan budaya waktu. Peneliti juga menemukan bahwa para karyawan berusaha untuk mampu beradaptasi satu sama lain, dengan saling mempelajari budaya masing-masing. Karyawan warga negara Jepang mempelajari budaya Indonesia, dan begitu juga sebaliknya. Adanya keterbukaan untuk saling memahami pesan yang disampaikan, saling menghargai, juga saling memaafkan ketika terjadi kesalahpahaman, dapat mengatasi hambatan-hambatan yang ada.

Dalam melakukan sebuah penelitian tentu diperlukan *state of the art* atau pembaharuan penelitian yang menjadi pembeda dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun *state of the art* pada penelitian ini lebih mengacu kepada subjek yang ingin diteliti yaitu komunitas eSport yang bersifat *online* asal Malaysia dengan keanggotaannya yang beragam (Malaysia (*host*), Indonesia, Filipina, dan Singapura). Selain berfokus untuk meneliti proses adaptasi antarbudaya, penelitian ini juga akan menghubungkan peran adaptasi antarbudaya dengan performa tim baik ketika latihan maupun bertanding.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Aspek	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3
Nama Peneliti	Dickey Ariftia Abdi, Meity D. Himpong, Grace J. Waleleng, (2021)	Retno Tri Cahyani, Rita Destiwati (2021)	Febiyana & Turistiati, (2019)
Judul Penelitian	Peran Komunikasi Antar Budaya dalam Permainan <i>Game Online</i> Player Unknown's Battleground pada	Interaksi Simbolik Antar Gamers Pada Komunitas <i>Game Online</i> Call of Duty Mobile Zombiesky E'Sport (Kajian	Komunikasi Antarbudaya Dalam Masyarakat Multikultur (Studi Kasus pada Karyawan Warga Negara Jepang

	Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Universitas Sam Ratulangi	Komunikasi Interpersonal)	dan Indonesia di PT Tokyu Land
Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui peran komunikasi antar budaya dalam permainan <i>game online</i> PUBG pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Universitas Sam Ratulangi	Untuk mengetahui interaksi simbolik antar gamers pada komunitas tersebut dalam menegosiasikan makna sehingga terbentuk konsep diri terkait <i>trust</i> dalam pertemanan yang berawal dari pertemuan dalam <i>game online</i>	Menganalisis komunikasi antarbudaya antara karyawan Indonesia dengan karyawan asal Jepang
Teori dan Konsep	teori <i>culture shock</i> (fase kegembiraan, fase masalah kultural, fase recovery, fase adaptasi)	Interaksi simbolik	Komunikasi antarbudaya, kronemik, <i>high context</i> dan <i>low context</i> , individualisme dan kolektivisme, dan stereotip
Metode Penelitian	kualitatif dengan wawancara mendalam	Kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus	Kualitatif dengan metode studi kasus
Hasil Penelitian	Fase kegembiraan, kebanyakan pemain Player Unknown's Battleground	hasil yang menunjukkan bahwa interaksi antar anggota dibangun melalui	Ditemukan adanya hambatan akibat perbedaan budaya yang ada, seperti

	<p>merasakan kesenangan ketika mereka bermain bersama teman dan semua informan menjawab hal yang sama. Fase masalah kultural, 6 informan pernah mengalami <i>culture shock</i> di bahasa dan dialeg rekan satu tim mereka dan semua pernah mengalami miskomunikasi dengan pemain luar negeri maupun pemain dalam negeri. Pada fase recovery, para pemain dapat menyesuaikan diri dan saling memahami satu sama lain. Terakhir, fase adaptasi, 6 orang informan dapat beradaptasi dengan baik pada saat bermain game mereka dapat menyesuaikan perbedaan yang ada di dalam tim tersebut dan 2 informan gagal</p>	<p>hubungan interpersonal secara nonformal. Terdapat pertukaran simbol secara verbal maupun non-verbal yang dilakukan baik didalam pertemuan <i>online</i> maupun pertemuan secara langsung sehingga para anggota komunitas memahami makna yang sama antar satu sama lain dan memiliki kesepahaman makna. Hasil dari interaksi yang dibangun oleh para anggota komunitas sangat memengaruhi konsep diri para anggota yang semula menganggap bahwa pertemanan dalam <i>game online</i> hanyalah pertemanan biasa yang membahas seputar game menjadi anggapan bahwa pertemanan didalam</p>	<p>bahasa, kebiasaan, stereotip, dan budaya waktu. Dalam mengatasinya, karyawan warga negara Jepang mempelajari budaya Indonesia, dan begitu juga sebaliknya. Keterbukaan untuk saling memahami pesan yang disampaikan, saling menghargai, juga saling memaafkan ketika terjadi kesalahpahaman.</p>
--	---	--	---

	dalam beradaptasi pada saat bermain.	<i>game online</i> bisa terjalin seperti halnya persahabatan, persaudaraan dan juga kekeluargaan.	
--	--------------------------------------	---	--

Sumber: Olahan Peneliti (2022)

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Proses Adaptasi Antarbudaya

Menurut Kim (2001), proses adaptasi antarbudaya merupakan proses interaktif yang berkembang melalui kegiatan komunikasi antar pribadi antara pendatang dengan lingkungan sosial budayanya yang baru. Proses adaptasi antarbudaya pada dasarnya terjadi pada setiap individu ditengah masyarakat yang berbudaya. Menurut Kim (2001), terdapat beberapa aspek yang menjadi dasar dalam terjadinya proses adaptasi antarbudaya:

- a. Adanya individu yang berpindah tempat ke tempat yang memiliki kebudayaan yang berbeda dari budaya yang dimilikinya
- b. Terdapat individu yang bergantung kehidupannya pada lingkungan baru dengan budaya yang berbeda
- c. Individu dengan budaya yang berbeda atau pendatang memiliki pengalaman dalam berkomunikasi dengan individu setempat

Individu dalam melakukan proses adaptasi antarbudaya akan melewati beberapa fase (Kim, 2001). Adapun fase-fase tersebut antara lain adalah:

- a. Enkulturas

Enkulturas merupakan fase dimana seseorang melakukan proses adaptasi atau penyesuaian diri terhadap lingkungan baru yang ditempatinya. Penyesuaian yang dimaksud bisa dalam bentuk bahasa, nilai dan norma, kebiasaan, dan budaya-budaya lainnya.

Individu melakukan adaptasi dapat menemukan hambatan atau kesulitan.

b. Dekulturasi dan Akulturasi

Dekulturasi dan akulturasi pada dasarnya berjalan beriringan namun memiliki makna yang berbeda. Dekulturasi dapat disebut juga sebagai *unlearned*, dalam arti seorang individu dalam melakukan proses adaptasi di budaya yang baru akan meninggalkan kebudayaannya yang lama. Sedangkan akulturasi yang dimaksud adalah dalam melakukan proses adaptasi, seorang individu tidak meninggalkan kebudayaannya yang lama melainkan menggabungkan kebudayaan yang sudah dimiliki dengan kebudayaan baru yang dipelajari.

c. Asimilasi

Setelah melalui proses dekulturasi maupun akulturasi, penggabungan budaya antara budaya lama dengan budaya baru pun tak dapat dihindari. Oleh karena itu, individu yang telah beradaptasi melewati fase-fase tersebut dapat menyesuaikan diri dengan mengikuti budaya-budaya baru yang ada dalam lingkungan barunya walaupun sudah terikat dengan budaya lama mereka.

2.2.2 Faktor Adaptasi Antarbudaya

Menurut Kim dalam Utami (2015) dan Kim (2017), terdapat faktor yang dapat memengaruhi proses adaptasi antarbudaya. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah:

a. *Environmental*

Environment atau lingkungan bisa menjadi salah satu faktor dalam proses adaptasi komunikasi antar budaya. Lingkungan yang

dimaksud antara lain penerimaan dari lingkungan baru, tekanan untuk menyesuaikan diri, dan kekuatan etnis kelompok. Dalam faktor ini, terdapat 3 faktor *environmental* yaitu *host receptivity*, *host conformity pressure*, dan *ethnic group strength*. Adapun penjelasan dari ketiga faktor dari *environmental* adalah sebagai berikut:

- *Host Receptivity*

Host receptivity mengacu pada sejauh mana lingkungan atau host terbuka, menyambut, dan menerima orang asing atau pendatang ke dalam lingkungan sosialnya dan menawarkan mereka berbagai bentuk dukungan informasi, teknis, material, dan emosional.

- *Host Conformity Pressure*

Host conformity pressure mengacu pada sejauh mana *host* atau lingkungan menantang pendatangnya untuk mengadopsi pola normative budaya-budaya yang ada pada *host* tersebut.

- *Ethnic Group Strength*

Ethnic group strength mengacu pada keseluruhan berdiri kelompok etnis individu dalam masyarakat tuan rumah pada umumnya. Kelompok etnis berbeda dalam ukuran relatif, status, atau kekuasaan dalam masyarakat tuan rumah.

b. *Predisposition*

Predisposition lebih berfokus kepada individu pendatang ketika mereka berada dalam lingkungan atau budaya yang baru. Hal ini berfokus kepada latar belakang yang individu pendatang tersebut

miliki. Terdapat 3 karakteristik yang mencerminkan *predisposition* yaitu *preparedness*, *ethnic proximity/distance*, dan *personality predisposition*. Penjelasan lebih rinci adalah sebagai berikut:

- *Preparedness*

Preparedness mengacu kepada tingkat kesiapan dan kompetensi komunikasi lingkungan baru sebelum berpindah ke tempat tersebut.

- *Ethnic Proximity/Distance*

Ethnic proximity/distance mengacu kepada perbedaan etnis atau budaya yang dimilikinya dengan lingkungan baru yang dituju. Kebudayaan yang masih memiliki kemiripan tentu mempermudah dalam beradaptasi.

- *Personality Predisposition*

Personality predisposition mengacu pada konteks kepribadian individu pendatang yang dapat berpotensi membantu atau membebani proses adaptasi. Konteks ini antara lain keterbukaan, keberanian, maupun sikap positif dalam diri individu tersebut.

c. *Intercultural Transformation*

Faktor ini lebih memfokuskan kepada perubahan internal individu pendatang pada saat mereka melakukan proses adaptasi. Terdapat 3 aspek yang menjadi bagian dari *intercultural transformation* yaitu *functional fitness*, *psychological health*, dan *intercultural identity*. Penjelasan lebih rinci adalah sebagai berikut:

- *Functional Fitness*

Functional fitness seorang individu dapat meningkat seiring berjalannya waktu dengan individu asing melakukan berbagai percobaan-percobaan yang bertujuan untuk mengetahui lingkungan sekitarnya. Sejatinya, melalui kegiatan tersebut yang dilakukan berulang-ulang akan membuat individu asing menemukan cara berkomunikasi yang efektif dan tepat dengan *host*.

- *Psychological Health*

Psychological health mengacu kepada tingkat Kesehatan psikologi atau mental individu pendatang. Dalam proses awal-awal melakukan adaptasi, individu asing dapat mengalami frustrasi dan juga kecemasan karena kurangnya kemampuan individu tersebut untuk beradaptasi dan melakukan aktivitas sehari-hari mereka seperti selayaknya.

- *Intercultural Identity*

Intercultural identity menggambarkan perubahan identitas budaya bagi individu pendatang yang beradaptasi dalam jangka panjang. Biasanya individu tidak akan menyadari akan pengembangan atau perubahan identitas budayanya.

2.2.3 Komunikasi Antarbudaya dalam Komunitas ESport

Kemunculan komunikasi yang dimediasi oleh komputer atau disebut juga dengan *computer mediated-communication* (CMC) mendorong adanya kelompok budaya. Pada konteks *online game*, kelompok-kelompok budaya

ini dapat menjalin komunikasi antar budaya sebagai bagian dari kesehariannya. Dewasa ini pun, para kreator *game* berbasis komputer lebih memfokuskan pada khalayak secara internasional, bahkan server *game* tersebut pun berlokasi di berbagai belahan dunia. Dalam suatu tim dalam permainan, biasanya pemimpin dari tim tersebut merekrut anggota yang berasal dari daerah yang beragam (Boguslavskaya et al., 2018).

Komunitas eSport lebih memfokuskan pada hal-hal yang praktikal ketimbang hal yang berkaitan dengan latar belakang budaya seseorang. Komunitas eSport terbentuk dikarenakan adanya kumpulan individu yang memiliki hobi atau *interest* yang sama yaitu bermain sebuah *game*. Menurut Yoshi (2020), komunitas eSport bertumbuh dan dapat dijadikan sarana untuk mencari pemain berbakat. Selain itu, komunitas eSport dapat berguna bagi *developer game* dalam upaya menyentuh para pemain *game* tersebut. Yoshi (2020) juga menjelaskan bahwa komunitas eSport dapat berguna bagi para pemain *game* untuk mencari info terbaru, tips dan trik, serta turnamen-turnamen. Bagi komunitas tersebut, tidak ada batasan politik dan para penggemar di tiap daerah ataupun negara membentuk komunitasnya terdiri. Agar komunitas eSport ini dapat berfungsi dengan maksimal, para anggota harus menjunjung tinggi toleransi sebagai bagian dari globalisasi dalam eSport. Maka dari itu, eSport membentuk komunitas yang menyatukan partisipan dan audiensnya. Audiens di sini meliputi pengamat, penggemar, dan pihak ketiga, dengan perannya masing-masing (Boguslavskaya et al., 2018).

Berkaitan dengan hal-hal di atas, dapat diasumsikan bahwa eSport dapat menjadi suatu aktivitas yang efektif untuk membangun komunikasi antarbudaya, juga antaretnis terutama di kalangan anak muda. Namun, tentu saja hal tersebut memiliki risiko. Salah satunya adalah penggunaan bahasa. Perbedaan latar belakang budaya, memengaruhi gaya berbahasa seseorang. Ketika seorang pemain eSport menggunakan istilah-istilah yang awam di kalangan para pemain *game*, maka akan menimbulkan ketidakpahaman oleh

orang lain yang tidak memahami seputar eSport (Boguslavskaya et al., 2018).

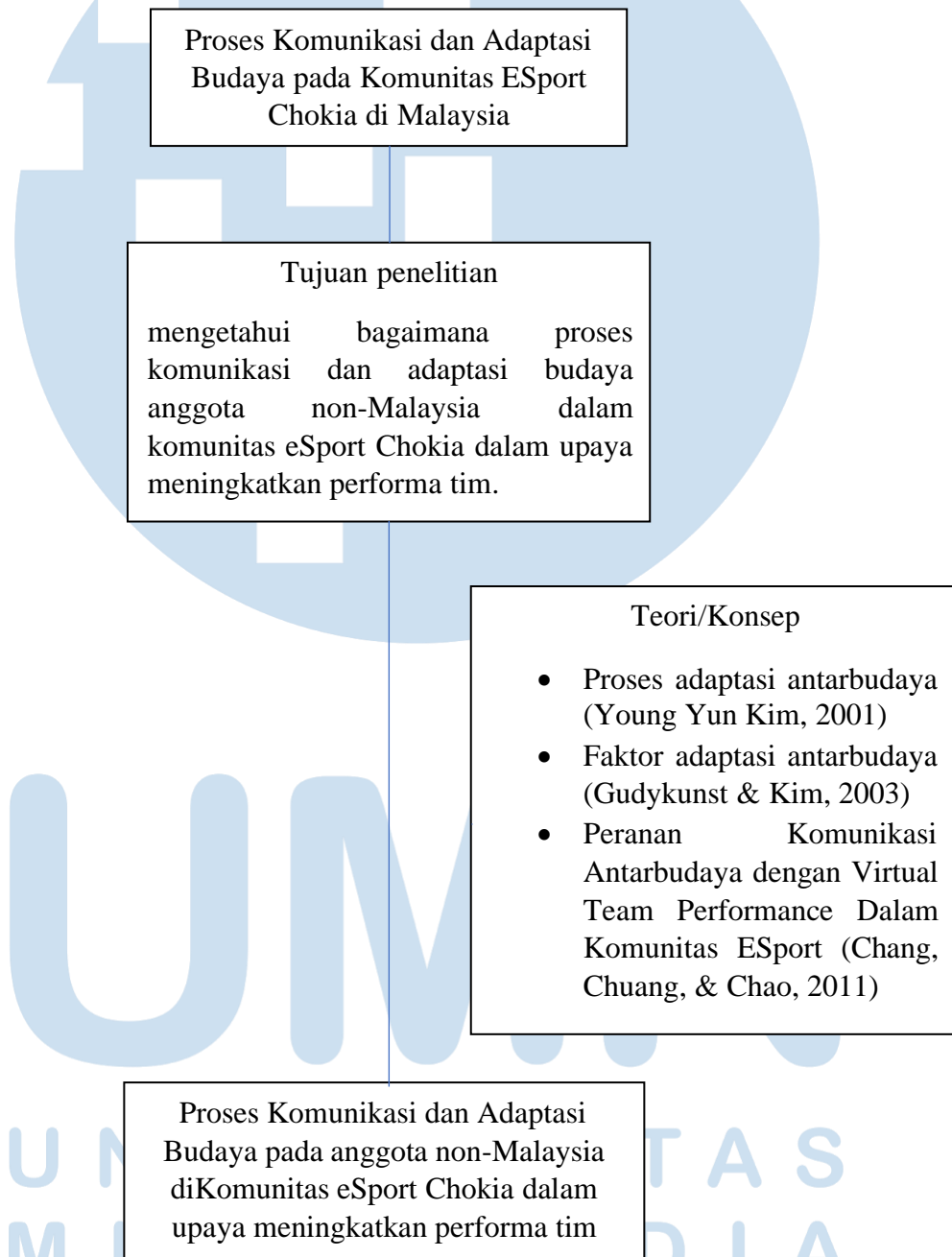
2.2.3.1 Peranan Komunikasi Antarbudaya dengan *Virtual Team Performance* Dalam Komunitas ESport

Komunikasi dalam ranah komunitas eSport memegang kunci terhadap performa tim, baik komunitas eSport biasa, maupun yang virtual. Menurut Chang, Chuang, & Chao (2011), dalam tim virtual, performa kesuksesan kelompok bergantung kepada komunikasi dan pengetahuan yang efektif antar kelompok. Dengan demikian, hubungan yang positif hadir ditengah adanya adaptasi budaya dalam tim virtual serta performa dalam tim tersebut.

Lurey dan Raisinghani dalam Chang, Chuang, & Chao (2011) menilai performa tim dari tiga kriteria. Kriteria pertama berkaitan dengan kinerja atau produktivitas dalam tim, sejauh mana dalam memberikan produk dan jasa yang baik, dan memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh tim. Kriteria kedua didasarkan pada proses pelaksanaan. Hal ini dilihat pada kemampuan tim untuk belajar, berproses bersama, dan meningkatkan kualitas individu. Kriteria ketiga juga mirip dengan kriteria kedua yang berfokus pada proses, akan tetapi lebih berhubungan dalam individu dalam tim. Kriteria ini membahas tingkat kepuasan anggota tim.

2.3 Alur Penelitian

Untuk menggambarkan implementasi konsep pada penelitian ini, berikut adalah alur penelitian yang akan diterapkan:



Gambar 2.1 Bagan Alur Penelitian

Sumber: Olahan Peneliti (2022)