

## BAB II

### KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dan menjadikannya sebagai referensi untuk mendukung penelitian ini agar terus berkembang demi mencapai tujuan penelitian ini.

Penelitian terdahulu yang pertama dengan judul Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *Game* Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang oleh Arif & Aditya (2022) meneliti mengenai dampak perilaku komunikasi seperti apa yang ditimbulkan oleh pemain *game online* Mobile Legends Bang Bang dengan fitur *chat in-game*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan didukung dengan teori *computer mediated communication*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap subjek penelitian yaitu mahasiswa Universitas Negeri Padang.

Hasil yang didapatkan dari penelitian terdahulu pertama ini adalah bahwa ada dampak positif yang ditimbulkan fitur *chat in-game* yang di mana membuat kerjasama antar individu dalam tim menjadi kompak dan para pemain dapat menemukan teman baru melalui fitur ini. Dampak negatif juga timbul dari fitur ini, di mana kata-kata kasar antar pemain sering dilontarkan dan tidak jarang hingga adanya ujaran kebencian terhadap pemain tertentu ketika pemain sudah terlalu terlarut dalam permainan. Penelitian ini juga menyebutkan bahwa meskipun reaksi dan perasaan pemain tidak dapat terlihat karena komunikasi tidak terjadi secara langsung, namun dapat tercerminkan dari performa bermainnya.

Penelitian terdahulu kedua berjudul Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim *Game* Online Valorant Dalam Menyusun Strategi Permainan yang ditulis oleh Setiawan (2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana

pola komunikasi virtual yang terjadi pada percakapan tim *game online Valorant* dalam menyusun strategi permainan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *computer mediated communication* dengan metode penelitian kualitatif partisipatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi virtual yang terjadi di dalam tim *game online Valorant* bernama Pentol menggunakan pola komunikasi sirkular dan multi arah.

Penelitian terdahulu ketiga ditulis oleh Bagasdiva & Setyawan (2022) dengan judul Perilaku Komunikasi dan Bonding di Dalam Pemain Valorant. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi antar pemain dalam *game online Valorant* dengan penggunaan *role* melalui *bonding*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam. Penelitian ini berpegang pada teori *computer mediated communication*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan *role* dalam sebuah *game*, para individu dalam tim dapat berfikir dan menentukan strategi bagaimana yang perlu digunakan bila disesuaikan dengan karakteristik *role* yang digunakan bila disesuaikan dengan *role* yang dibutuhkan karena setiap *role* dalam *game Valorant* memiliki cara bermain yang berbeda-beda. Adanya ikatan kerjasama antara para individu dalam tim akan sangat membantu komunikasi yang akan dijalin saat permainan berlangsung karena masing-masing individu telah mengetahui peran dan karakteristik diri sendiri dan orang lain dalam tim.

Penelitian terdahulu keempat berjudul *Virtual Communication to Every Valorant Online Game Player in Developing Game Strategy* yang ditulis oleh Saputra & Sawitri (2023) dalam jurnal internasional edukasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses dan pola komunikasi virtual muncul dalam setiap pemain *game online Valorant* dalam mengembangkan strategi permainan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *computer*

*mediated communication* dan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara.

Hasil yang ditemukan berdasarkan penelitian ini adalah bahwa proses komunikasi virtual yang terjadi pada setiap pemain *game* online Valorant berupa penyampaian pesan dari ide atau gagasan dari anggota tim yang diungkapkan melalui fitur *voicechat* dan *chatbox/text chat*, kemudian diserap oleh pemain lainnya, sehingga menimbulkan berbagai timbal balik atau umpan balik dan menimbulkan arus komunikasi. Lalu pada penelitian ini juga ditemukan bahwa ada tiga pola komunikasi yang lebih dominan digunakan oleh setiap pemain *game* online, yaitu pola komunikasi primer, sekunder, dan sirkular. Terakhir, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa ada hambatan komunikasi virtual di *game* online Valorant seperti sinyal, dan juga dari segi *hardware*.

Penelitian terdahulu kelima adalah penelitian oleh Dinansyah, Tjokrodinata, & Bangun (2022) yang berjudul *The Role of Esports Organisations in Accessibility for Disability Players* dari *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol 14 No. 1 2022. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah esports sebagai *stakeholders* menyediakan aksesibilitas bagi orang-orang penyandang disabilitas. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus kualitatif yang didukung dengan teori *standpoint* dan komunikasi *co-cultural* dengan Teknik pengumpulan data melalui wawancara, studi kasus, dan paradigma post-positivisme.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa organisasi *e-sports* di Indonesia belum bisa berperan dalam penyediaan aksesibilitas bagi para *gamers* yang menyandang disabilitas. Dari 3 organisasi formal yang ada, hanya IESPA yang memiliki perhatian khusus dengan menyediakan divisi Para-Esports bagi para masyarakat penyandang disabilitas. Sedangkan AVGI dan PBESI belum memiliki program khusus. Di sisi lain, organisasi informal yang berbasis komunitas seperti EAI memiliki minat yang besar untuk bisa mengadvokasi para *gamers* penyandang disabilitas. Berdasarkan teori *co-cultural*, para organisasi ini memiliki tujuan untuk mencapai akomodasi dengan cara yang tidak tegas, yaitu dengan meningkatkan

visibilitas. Namun, penelitian ini akhirnya berkukuh bahwa teori komunikasi *co-cultural* ini, kelompok *co-cultural* memobilisasi komunikasi strategis untuk mencoba didengar oleh kelompok-kelompok dominan, tetapi pada akhirnya tetap diabaikan. Kesenjangan ini membuat komunikasi antar kelompok menjadi sulit.



Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Aspek	Masalah	Teori/Konsep	Metodologi	Hasil Penelitian
Dampak Perilaku Komunikasi Pemain <i>Game</i> Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang (Arif & Aditya, 2022)	Bagaimana dampak perilaku komunikasi pemain <i>game</i> online mobile legends bang bang dengan terhadap fitur chat in- <i>game</i> .	<i>Computer mediated communication</i>	Kualitatif dengan wawancara dan observasi.	dampak positif yang ditimbulkan yaitu fitur ini bisa membuat kerjasama antar tim lebih kompak, pemain juga bisa menemukan orang baru melalui fitur ini. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah sering keluar kata-kata kasar antarpemain dan tidak jarang ujaran kebencian juga keluar dari antar pemain ketika sudah larut dalam permainan <i>game</i> ini.
Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim <i>Game</i> Online Valorant Dalam Menyusun Strategi Permainan (Setiawan, 2022)	Bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi pada percakapan tim <i>game</i> online Valorant dalam menyusun strategi permainan.	<i>Computer mediated communication</i>	Kualitatif	Pola komunikasi virtual yang terjadi di dalam tim <i>game</i> online Valorant bernama Pentol menggunakan pola komunikasi sirkular dan multi arah.
Perilaku Komunikasi dan Bonding di Dalam Pemain Valorant (Bagasdiva & Setyawan, 2022)	Bagaimana perilaku komunikasi antar pemain dalam valorant dengan menggunakan <i>role</i> melalui <i>bonding</i> .	<i>Computer mediated communication, bonding.</i>	Kualitatif deskriptif.	Dengan menggunakan <i>role</i> dalam <i>game</i> , anggota tim dapat menentukan strategi seperti apa yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik dalam <i>role game</i> yang akan disamakan dengan <i>role</i> dalam tim, karena setiap <i>role</i> memiliki cara bermain yang berbeda, Dengan adanya ikatan kerjasama antar anggota tim akan sangat membantu dalam berkomunikasi karena mereka sudah mengetahui peran masing-masing dan seperti apa karakteristik mereka.

Aspek	Masalah	Teori/Konsep	Metodologi	Hasil Penelitian
Virtual Communication to Every Valorant Online <i>Game</i> Player in Developing <i>Game</i> Strategy (Saputra & Sawitri, 2023)	Bagaimana proses dan pola komunikasi virtual muncul dalam setiap pemain <i>game online</i> Valorant dalam mengembangkan strategi permainan.	<i>Computer mediated communication</i> ,	Kualitatif deskriptif	1) proses komunikasi virtual yang terjadi pada setiap pemain <i>game</i> online Valorant berupa penyampaian pesan dari ide atau gagasan dari anggota tim yang diungkapkan melalui fitur voicechat dan chatbox/text chat, kemudian diserap oleh pemain lain, sehingga menimbulkan berbagai timbal balik atau umpan balik dan menimbulkan arus komunikasi. 2) Ada tiga pola komunikasi yang lebih dominan digunakan oleh setiap pemain <i>game</i> online, yaitu pola komunikasi primer, sekunder, dan sirkular. 3) ada hambatan komunikasi virtual di <i>game</i> online Valorant seperti sinyal, dan juga dari segi hardware.
The Role of Esports Organisations in Accessibility for Disability Players (Dinansyah, Tjokrodinata, & Bangun, 2022)	Menentukan apakah <i>e-sports</i> sebagai <i>stakeholders</i> menyediakan aksesibilitas bagi orang-orang penyandang disabilitas.	<i>Standpoint theory</i> , <i>Co-cultural communication</i>	Studi Kasus Kualitatif	Organisasi <i>e-sports</i> di Indonesia belum bisa berperan dalam penyediaan aksesibilitas bagi para <i>gamers</i> yang menyandang disabilitas. Dari 3 organisasi formal yang ada, hanya IESPA yang memiliki perhatian khusus dengan menyediakan divisi Para-Esports bagi para masyarakat penyandang disabilitas. Sedangkan AVGI dan PBESI belum memiliki program khusus. Di sisi lain, organisasi informal yang berbasis komunitas seperti EAI memiliki minat yang besar untuk bisa mengadvokasi para <i>gamers</i> penyandang disabilitas. Berdasarkan teori <i>co-cultural</i> , para organisasi ini memiliki tujuan untuk mencapai akomodasi dengan cara yang tidak tegass, yaitu dengan meningkatkan visibilitas. Namun, penelitian ini akhirnya berkuat bahwa teori komunikasi <i>co-cultural</i> ini, kelompok <i>co-cultural</i> memobilisasi komunikasi strategis untuk mencoba didengar oleh kelompok-kelompok dominan, tetapi pada akhirnya tetap diabaikan. Kesenjangan ini membuat komunikasi antar kelompok menjadi sulit.

Penelitian terdahulu pertama digunakan oleh peneliti sebagai bahan pendalaman teori *computer mediated communication*, penelitian terdahulu kedua digunakan dalam penelitian ini sebagai salah satu sumber pemahaman mengenai komunikasi virtual dan pola komunikasi, penelitian terdahulu ketiga digunakan untuk mendalami benang merah antara *computer mediated communication*, komunikasi virtual, dan *game online*. Penelitian terdahulu keempat digunakan dalam penelitian ini sebagai materi yang memperdalam pemahaman peneliti mengenai pola komunikasi dalam *game online* dan penelitian terdahulu kelima digunakan sebagai sumber data mengenai *game* dan *esports*.

Dari 5 penelitian terdahulu yang ada, semuanya menggunakan metode kualitatif dengan 4 penelitian mengacu pada teori *Computer mediated communication* dalam meneliti perilaku komunikasi dalam *game online* sama seperti penelitian ini dan 1 penelitian menggunakan *standpoint theory* dan komunikasi *co-cultural*. Kemudian persamaan yang ada adalah bahwa semua penelitian terdahulu secara garis besar membahas mengenai *game online*, di mana bila dibagi menjadi beberapa sisi. 4 penelitian terdahulu membahas komunikasi dalam *game online* dan 1 penelitian membahas mengenai peran organisasi *esports* terhadap pemain *game online* yang memiliki disabilitas.

Kebanyakan penelitian terdahulu yang ada meneliti perilaku komunikasi dalam *game online* Valorant, sama seperti *game online* yang akan diteliti dalam penelitian ini. Sedangkan salah satu diantara penelitian lainnya memilih untuk meneliti *game online* Mobile Legends Bang Bang sehingga ini menjadi perbedaan dalam objek penelitian dan satu penelitian lainnya yang lebih berfokus pada *esports* ketimbang *game online* secara spesifik. Selain itu, semua penelitian terdahulu memiliki fokus yang berbeda-beda. Penelitian terdahulu pertama oleh Arif & Aditya (2022) berfokus pada komunikasi dalam *game* menggunakan fitur *in-game chat*. Penelitian terdahulu kedua oleh Setiawan (2022) berfokus pada bagaimana

pemain Valorant berkomunikasi untuk membahas strategi dalam permainan yang sedang berlangsung. Lalu, penelitian terdahulu ketiga oleh Bagasdiva & Setiawan (2022) berfokus pada penggunaan *role* dalam *game* untuk kelancaran komunikasi dan *bonding*. Sedangkan untuk penelitian terdahulu keempat oleh Saputra & Sawitri (2023) berfokus pada proses dan pola komunikasi dalam keberlangsungan permainan untuk mengembangkan strategi permainan. Penelitian terdahulu terakhir oleh Dinansyah, Tjokrodinata, & Bangun (2022) berfokus pada apakah organisasi *esports* di Indonesia memberikan akses yang ditujukan untuk memberikan *support* pada pemain *game* yang menyandang disabilitas.

Dari beberapa poin yang telah ada, perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah bahwa penelitian ini akan berfokus pada penggunaan fitur-fitur komunikasi yang telah disediakan dalam *game*. Penelitian ini akan mengungkap bagaimana para pemain Valorant memanfaatkan fitur-fitur komunikasi yang ada, apakah digunakan hanya untuk membahas permainan yang terkait, pola komunikasi seperti apa yang terjadi dalam permainan, dan sebagainya.

Oleh karena itu, penelitian ini akan mengacu pada penggunaan teori *computer mediated communication* dan menambahkan beberapa teori atau konsep lainnya yang terkait seperti *komunikasi virtual*.

## **2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan**

### **2.2.1 Pengertian Computer Mediated Communication (CMC)**

*Computer mediated communication* yang sering disebut dengan singkatannya yaitu CMC merupakan sebuah kajian yang tergolong baru karena baru mulai berkembang pada tahun 1987. Meskipun bila diterjemahkan ke Bahasa Indonesia secara langsung *computer mediated communication* memiliki arti komunikasi yang dilakukan dengan perantara komputer, namun komputer dalam CMC bukan hanya perangkat-perangkat

seperti PC atau Laptop, namun semua perangkat yang bekerja dengan sistem komputer seperti *smartphone* dan *tablet* pun termasuk (Arnus, 2015).

Nguyen dalam Kapriadi & Irwansyah (2020) menyebutkan bahwa *computer mediated communication* setelah diteliti secara ekstensif dari berbagai perspektif dan metodologi, CMC memiliki bentuk komunikasi yang cakupannya sangat luas dalam hal proses dan penggunaan alatnya. CMC dapat memfasilitasi *design* dan pengiriman pesan untuk penyampaian informasi hingga interaksi antar manusia dengan mesin melalui implikasi *structural*. Oleh karena itu, *computer mediated communication* dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara seseorang melalui media berbasis komputer dalam setiap interaksi yang terjadi.

Secara sederhananya menurut Herring dalam Budiargo (2015), *computer mediated communication* atau CMC dapat berarti sebuah proses komunikasi yang terjadi antar dua orang atau lebih dengan menggunakan komputer sebagai mediana. Dalam buku yang sama, Rice juga menyebutkan bahwa *computer mediated communication* menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pertukaran isi *semantic* melalui jaringan telekomunikasi, yang prosesnya melalui satu atau lebih perangkat berbasis komputer antara para individu atau kelompok (Budiargo, 2015).

Kehadiran *computer mediated communication* menambahkan pola komunikasi baru bagi masyarakat. Maksud dari pola komunikasi tersebut dapat diilustrasikan seperti contohnya pada tahun-tahun yang lalu masyarakat untuk berkomunikasi dengan seseorang atau kelompok tertentu hanya dapat melakukannya dengan tatap muka dan harus berada dekat secara fisik sehingga perlu dilakukan pertemuan atau bertemu secara langsung dengan orang atau kelompok tersebut untuk berkomunikasi. Namun, seiring berjalannya jaman, teknologi terus berkembang hingga

menciptakan pola CMC yang menjadi motivasi munculnya beragam alat komunikasi yang memungkinkan masyarakat untuk berkomunikasi dari jarak jauh tanpa harus bertemu satu sama lain, berdekatan maupun bertatap muka secara langsung (Arnus, 2015).

Dengan pola CMC setiap orang bisa berkomunikasi dengan orang lain atau kelompok dengan perangkat komunikasi yang didukung dengan adanya internet serta beragam *software* atau aplikasi yang dibutuhkan untuk melakukan komunikasi. Beberapa hal yang dapat dilakukan diantaranya adalah bertukar informasi lewat media sosial, melihat berita nasional maupun internasional, berdiskusi dan mengobrol, hingga bermain *game* secara *online* dalam waktu yang bersamaan dengan orang yang berada di tempat berbeda, dan juga mengakses berbagai media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan banyak lainnya. CMC mencakup banyak sekali aspek sehari-hari seperti *chatting*, fotografi, videografi, audio, dan berbagi video melalui media sosial seperti Youtube dan sebagainya (Arnus, 2015).

Secara teknis *computer mediated communication* dapat disebut sebagai penggunaan berbagai *platform* atau *software* yang digunakan untuk melakukan komunikasi antara satu orang dengan orang lainnya atau dengan kelompok dan melakukan interaksi melalui media berbasis komputer dengan keadaan berbeda tempat sehingga komunikasi tidak terkendala oleh jarak, ruang, dan waktu. Dilihat dari berbagai kenyataan yang ada maka *computer mediated communication* dapat disebut sebagai proses komunikasi yang berada pada wilayah *cyberspace*, yaitu ruang mutlak di mana CMC terjadi sehingga menggambarkan bahwa manusia sebenarnya secara virtual berada pada ruang tersebut walaupun sebenarnya secara fisik berada pada ruang yang nyata atau *real world* (Sosiawan & Wibowo, 2018).

Menurut Rogers & Williams (1986), ada beberapa karakteristik yang dapat dilihat pada *computer mediated communication*, yaitu:

1. Adanya pertukaran *role* yang terjadi, seorang komunikator dapat menjadi komunikan, dan seorang komunikan dapat menjadi komunikator. Pesan dengan produksi secara massal dapat disalurkan secara massal juga.
2. Pihak yang berperan sebagai produsen pesan kemungkinan akan mendapatkan informasi mengenai penerima pesan.
3. Proses dalam *computer mediated communication* berskala massif atau menyeluruh, sehingga pesan yang ditujukan untuk seseorang akan menjadi pesan yang ada pada khalayak besar, di mana meskipun bukan sebagai orang yang dituju sebagai penerima pesan, namun dapat menerima pesan tersebut juga. Pola ini menunjukkan perbedaan antara CMC dengan media *massa*. Adanya proses ini menunjukkan sistem kontrol komunikasi massa berganti dari yang memproduksi pesan berpindah menjadi konsumen media.
4. Interaktivitas menjadi sebuah faktor yang penting dalam sebuah sistem komunikasi, di mana perilaku dalam berkomunikasi diharapkan terlibat secara aktif sehingga dapat menghasilkan pesan yang akurat, efektif, dan lebih memuaskan.
5. Dalam CMC, penerimaan umpan balik atau *feedback* terbatas karena tidak adanya tanda-tanda komunikasi nonverbal seperti saat berkomunikasi secara tatap muka. Penerimaan *feedback* yang disampaikan dapat terjadi cepat atau lambat tergantung pada media CMC yang digunakan.

6. Pada media CMC tersedia tanda-tanda komunikasi nonverbal yang biasanya berupa komunikasi berbentuk tulisan, dalam hal bentuk, ukuran, dan warna huruf.
7. CMC bersifat asinkron, yang artinya pada CMC pesan dapat dikirim dan diterima pada waktu yang berbeda, sehingga pengirim dan penerima pesan tidak perlu berada pada waktu yang sama.
8. Partisipan dalam CMC berkedudukan setara karena sama-sama memiliki kemampuan dalam melakukan produksi dan konsumsi pesan sehingga kontrol alur komunikasi yang terjadi tetap terjaga searah.
9. Privasi pengguna CMC rendah.

### **2.2.2 Komunikasi Virtual**

Komunikasi masa kini dapat terjadi melalui banyak sekali cara, salah satunya adalah melalui media. Komunikasi virtual berarti melakukan proses pertukaran pesan atau informasi melalui media yang berbasis internet atau dalam *cyberspace* (Putri, 2020).

Nasrullah dalam Yulhaidir & Bangun (2023) memaparkan bahwa dalam konteks komunikasi ada fenomena baru yang menunjukkan bahwa ada sebuah ruang baru dalam dunia virtual di mana hal ini membutuhkan imajinasi dari masing-masing orang.

Komunikasi Virtual dapat didefinisikan sebagai sebuah proses interaksi melalui teknologi internet antara dua orang atau lebih. Berkomunikasi virtual memudahkan kegiatan berkomunikasi karena meskipun masing-masing individu terhalang oleh jarak namun komunikasi tetap dapat dilakukan dengan cepat dan praktis (Abie & Rosmilawati, 2023).

Ahmad & Hermawan dalam Abie & Rosmilawati (2023) menambahkan dengan pendapat mereka bahwa dengan internet komunikasi yang terjadi menjadi sebuah jaringan komunikasi yang sifatnya global sehingga dapat menghubungkan seluruh perangkat berbasis komputer di dunia meskipun dengan adanya perbedaan system operasi dan cara kerja mesin.

Pola yang diciptakan melalui pola komunikasi virtual adalah pola hubungan yang terjalin antara seseorang dengan orang lain atau kelompok yang pengiriman dan penerimaan informasi atau pesannya diproses melalui *cyberspace*. Proses komunikasi virtual hanya dapat berjalan dengan adanya jaringan internet (Arifah & Candrasari, 2022).

Saat seseorang atau kelompok berkomunikasi akan tercipta suatu struktur yang cenderung serupa dan terjadi secara rutin sehingga membentuk sebuah pola komunikasi (Purwasito, 2015). Pola komunikasi menurut Pace & Faules (Pace & Faules, 2018) adalah cara berinteraksi antar seseorang atau kelompok menggunakan simbol-simbol yang sudah disepakati sebelumnya.

Menurut Permata dalam Arifah dan Candrasari (2022), pola komunikasi terbagi menjadi 4, yaitu:

#### 1. Pola Komunikasi Primer

Proses penyampaian informasi atau pesan dari komunikator pertama kepada seseorang atau kelompok tertentu dengan menggunakan simbol sebagai media penyampaiannya. Simbol dalam pola ini terbagi menjadi 2 lambang yang dipaparkan oleh Effendi (2017) yaitu lambang verbal yang merupakan bahasa yang sudah ada dan telah dikuasai oleh masyarakat serta paling sering digunakan dalam berkomunikasi karena penggunaan bahasa

dapat mengungkapkan pikiran komunikator dengan lebih jelas sehingga pesan lebih mudah tersampaikan. Lambang kedua adalah lambang non-verbal yang berarti menggunakan simbol selain bahasa dalam berkomunikasi seperti isyarat dengan anggota tubuh (mata, bibir, tangan, dll) dan gambar, dengan memadukan keduanya akan menciptakan proses komunikasi yang lebih efektif.

## 2. Pola Komunikasi Sekunder

Proses penyampaian informasi atau pesan dari komunikator pertama kepada seseorang atau kelompok tertentu dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media penyampaiannya. Pola komunikasi ini biasanya digunakan bila seseorang atau kelompok yang dituju untuk menerima informasi atau pesan berada pada tempat yang jauh, atau jumlah pesan yang ingin disampaikan terlalu banyak bila hanya menggunakan simbol (pola komunikasi primer).

Komunikasi yang terjadi dengan pola ini didukung dengan adanya teknologi komunikasi yang canggih. Pola komunikasi ini berdasarkan pada model komunikasi yang dibuat oleh Harold D. Laswell pada tahun 1984 yang disebut dengan Formula Laswell (Cangara, 2021). Formula Laswell memiliki lima unsur yang bahasannya adalah siapa, mengatakan apa, melalui apa, kepada siapa, dan apa akibatnya (Mulyana, 2017).

## 3. Pola Komunikasi Linear

Proses penyampaian informasi atau pesan dari komunikator pertama kepada seseorang atau kelompok tertentu sebagai titik terminal. Pada pola komunikasi ini berarti ada informasi yang dialihkan dari sumber kepada penerima informasi (Effendy, 2017).

#### 4. Pola Komunikasi Sirkular

Proses penyampaian informasi atau pesan dari komunikator pertama kepada seseorang atau kelompok tertentu dan kemudian seseorang atau kelompok tersebut juga menyampaikan informasi atau pesan kepada komunikator, sehingga dalam pola komunikasi ini terjadi pertukaran fungsi.

Osgood & Schramm mengembangkan pola komunikasi sirkuler untuk menggambarkan sebuah proses komunikasi yang dinamis, yaitu pesan ditransmisi melalui *encoding* dan *decoding*. Sebagai proses yang dinamis, partisipan dalam komunikasi yang berpola sirkuler dapat merangkap fungsi ganda sebagai pengirim dan penerima pesan. Dalam hal ini, pada tahapan awal proses komunikasi terjadi sumber adalah *encoder* dan penerima pesan adalah *decoder*, kemudian pada tahapan berikutnya ada pertukaran fungsi yang tadinya sumber sebagai *encoder* akan berubah menjadi *decoder* dan penerima pesan yang tadinya *decoder* akan menjadi *encoder*. (Thabroni, 2022)

#### 2.2.3 Game Online

Menurut Kim dalam Kustiawan dan Utomo (2019) *game online* adalah sebuah permainan di mana melibatkan banyak orang sebagai pemain yang dapat bermain dalam waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online*. Burhan dalam Kustiawan dan Utomo (2019) mendefinisikan *game online* sebagai permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui jaringan internet. Kemudian Winn dan Fisher dalam buku yang sama memaparkan bahwa *multiplayer online game* adalah hasil perkembangan dari *game online* yang di mana dimainkan oleh satu individu, dalam sebuah bagian yang besar, menggunakan bentuk dan metode yang sama serta konsep permainan yang teraplikasikan juga sama seperti *game* pada dasarnya, hanya saja *multiplayer online game* dapat dimainkan oleh

beberapa atau banyak individu pada waktu yang sama dan terhubung melalui internet.

Untuk bermain *game online* dibutuhkan perangkat-perangkat tertentu yaitu perangkat *hardware* seperti PC, *handphone*, *tablet* dan sebagainya, serta yang sangat penting adalah ketersediaan jaringan internet. Selain itu, untuk mendapatkan *game online* yang ingin dimainkan, beberapa *game online* dapat langsung diakses melalui *website* yang menyediakan dan atau perlu melakukan proses *download* pada *platform* yang disediakan oleh perusahaan yang merilis *game online* tersebut, contohnya seperti *game* Mobile Legends Bang Bang yang perlu diunduh melalui Google Play Store dan Valorant yang perlu diunduh melalui *website* Riot Games (Kustiawan & Utomo, 2019).

Adrianis dalam Safitri & Fikrie (2022) menyebutkan bahwa ada 2 kelompok *game online* yaitu *game online* yang agresif dan *game online* non-agresif. Henry dalam jurnal yang sama mengatakan bahwa *game online* non-agresif memiliki sifat mengolah otak dan tidak mengandung adanya unsur-unsur kekerasan dalam permainan, *game* non agresif memiliki banyak keuntungan dan manfaat seperti melatih otak dalam hal logika, *problem solving*, melatih motorik, atau bahkan hanya sekedar sebagai hiburan semata. Sedangkan untuk *game online* agresif adalah *game* yang mengandung unsur-unsur kekerasan dalam permainannya, seperti tembakan-tembakan dan sebagainya.

Ada beberapa jenis *game* yang disebutkan oleh Hermawan dalam Abie & Rosmilawati (2023) yaitu *First-person Shooter* (FPS), *Real-time Strategy* (RTS), *Role-playing Game* (RPG), *Action-adventure Game*, *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Massively Multiplayer Online* (MMO), *Massively Multiplayer Online Role-playing Game* (MMORPG),

*simulation games, cross-platform game, dan browsers game.* Beberapa diantaranya dipaparkan oleh Pelawi, Hutagulung, & Ferinia (2021) sebagai berikut:

1. *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Game (MMOFPS)*

*Game* jenis ini disebut *first person shooter* karena permainan jenis ini menggunakan *point of view* atau pandangan orang pertama yang di mana akan membuat pemain seakan-akan menjadi bagian dalam permainan tersebut dan merasa terlibat secara langsung dalam permainan. *Game* jenis ini bertemakan tembak menembak dan biasanya dengan system tim (5v5, 10v10, dsb). Contoh *game first-person shooter* adalah Valorant, Counter Strike Global Offensive, Point Blank, dan sebagainya.

2. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy game (MMORTS)*

*Game* ini bergantung pada kehebatan pemain untuk memikirkan dan menciptakan suatu strategi yang akan digunakan untuk upaya mempertahankan wilayahnya dan mengalahkan lawan-lawan yang ada. Dalam permainan ini biasanya kita berada dalam satu dunia tertentu yang di mana kita memiliki satu wilayah untuk dijaga, dengan informasi mengenai jumlah dan keahlian musuh, pemain diharapkan untuk menciptakan strategi yang cocok agar dapat bertahan dan menang. Biasanya permainan ini memiliki tema *historical* dan beberapa contoh *game* jenis ini adalah Age of Empires, Warcraft, Star Wars dan lain sebagainya.

3. *Massively Multiplayer Online Role-playing Game (MMORPG)*

Dalam jenis permainan ini, pemain akan memerankan karakter atau tokoh fiksi yang tersedia dalam *game* yang dimainkan. Permainan ini

biasanya mengarah pada alur cerita yang luas dan berkelanjutan serta tidak kompetitif. Biasanya para pemain secara individu akan bergabung menjadi satu kelompok kecil maupun besar dan bersama-sama memecahkan misi atau melawan musuh kuat. Contoh dari permainan MMORPG adalah Ragnarok Online, Final Fantasy dan lain sebagainya.

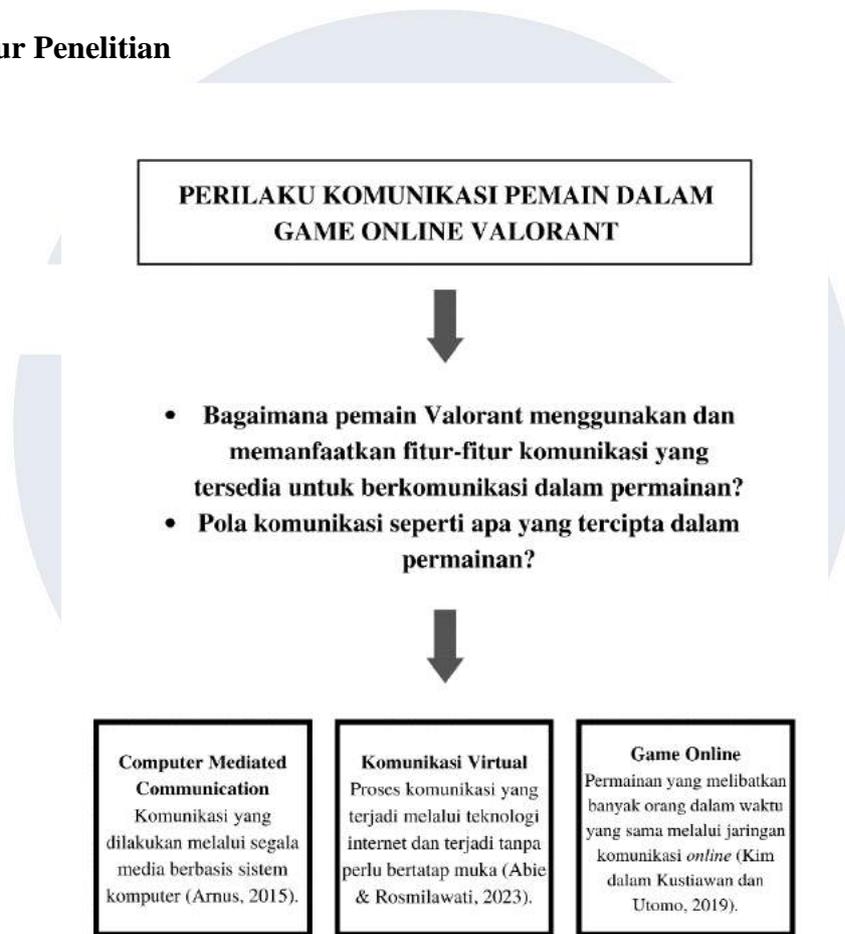
#### 4. *Simulation game*

*Game* dengan cara bermain simulasi ini membiarkan pemain bertanggung jawab terhadap tokoh yang berada dalam permainan dan memerankannya seperti berada dalam kehidupan nyata. Dalam permainan simulasi seperti ini, 1 tokoh dalam *game* biasanya melakukan kegiatan-kegiatan seperti kehidupan manusia nyata yaitu bekerja, bersekolah, makan dan lain-lain. Contoh dari permainan simulasi adalah Second Life dan The Sims.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.3 Alur Penelitian



Gambar 2.1 Alur Penelitian

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA