

BAB II

KERANGKA TEORI/ KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi yang relevan guna mengetahui perbedaan dari penelitian sebelumnya, sehingga mendapatkan kebaruan pada penelitian. Terdapat tiga jurnal ilmiah dengan fokus ilmu komunikasi lengkap dengan nama peneliti, judul penelitian, sumber, tujuan penelitian, dan hasil dari penelitian.

Penelitian pertama berjudul Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga (Darma Putra Satria, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengkaji pola komunikasi interpersonal yang terbentuk pada *game online* Mobile Legends. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang berlandaskan paradigma *post-positivisme*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara tatap muka dengan pengguna *game online* Mobile Legends sebagai informan kunci penelitian. Peneliti memilih tiga orang pemain Mobile Legends sebagai narasumber. Narasumber yang peneliti pilih adalah orang-orang yang memainkan Mobile Legends setiap hari. Merujuk pada hasil penelitian terhadap tiga narasumber tersebut, mereka menyatakan bahwa *game* Mobile Legends memperbaiki komunikasi mereka. Hal ini dikarenakan dalam permainan Mobile Legends ada fitur komunikasi untuk memenangkan pertandingan. Maka secara tidak langsung kemampuan berkomunikasi mereka terasah melalui *game* tersebut.

Penelitian kedua dengan judul Komunikasi Virtual dalam *Game Online* (Studi Kasus dalam *Game Mobile Legends*) (Wijaya & Paramita, 2014). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual yang terjalin pada *game Mobile Legends*. Penelitian ini memakai metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan teknik pengumpulan data melalui wawancara kepada lima informan pemain *game Mobile Legends*. Penelitian ini menggunakan teori konsep dasar komunikasi virtual dan teori *cyberspace* yang dikemukakan oleh Werner J. Severin dan James W. Tankard. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pentingnya interaksi dan komunikasi virtual untuk memberikan *feedback* saat bermain *game online*.

Penelitian ketiga berjudul Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain *Game Mobile Legends* (Febriyana Ananda et al., 2022). Tujuan penelitian ini adalah Untukmencermati variasi komunikasi virtual oleh Moba Analog Team ketika memainkan *game Mobile Legends*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Penulis memilih lima orang informan dari anggota Moba Analog Team. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam komunikasi virtual, terbentuklah sejumlah ragam bahasa atau kode yang menjadi khas dan dipahami bersama oleh anggota Moba Analog Team. Ragam bahasa dengan kode khas ini muncul karena intensitas percakapan virtual yang terjadi dalam jangka waktu tertentu dan kebutuhan taktis saat bermain *game*. Kehadiran fitur komunikasi virtual sangat mempermudah komunikasi di antara anggota ketika mereka berperan sebagai pemain dalam *game Mobile Legends*. Komunikasi virtual tidak hanya terbatas pada percakapan tentang

taktik bermain, tetapi juga membahas topik-topik seperti perkuliahan, pertemanan, keluarga, isu-isu yang viral di media sosial, serta hal-hal sosial dan politik.

Nama Peneliti	Darma Putra Satria, Herdefa Nabila, Maulidia, Muhammad Jabbar Rasel (2021)	Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita (2019)	(Abidin & Rachma, 2018)
Judul Penelitian	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain <i>Game Online</i> “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga	Komunikasi Virtual dalam <i>Game Online</i> (Studi Kasus dalam <i>Game Mobile Legends</i>)	Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain <i>Game Mobile Legends</i>
Sumber Jurnal	Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol.2 No.2	Jurnal Koneksi Vol.3 No.1	Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Vol.12 No.1
Tujuan	Untuk mengkaji pola komunikasi interpersonal yang terjadi	Untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual pada saat	Untuk mencermati variasi komunikasi

	permainan Mobile Legends.	berlangsungnya <i>game</i> Mobile Legends.	virtual oleh Moba Analog Team ketika memainkan <i>game</i> Mobile Legends.
Teori dan Konsep	Teori Perilaku, Komunikasi Virtual, Paradigma <i>Post- Positivisme</i>	Teori <i>hyper reality</i> dan <i>hyper personality</i> , Konsep Komunikasi Virtual	Teori <i>Network Society</i>
Jenis Penelitian; Pendekatan; Teknik Pengumpulan Data	Kualitatif; Studi Kasus; Wawancara; Dokumentasi	Kualitatif; Studi Kasus; Wawancara; Observasi	Kualitatif; Etnografi Virtual; Wawancara; Dokumentasi
Hasil dan Kesimpulan	Mobile Legends mempengaruhi perilaku komunikasi interpersonal pemainnya dengan meningkatkan kemampuan berkomunikasi antar-pemain dalam game, meskipun	Komunikasi virtual dalam <i>game online</i> terjadi melalui <i>platform</i> dunia maya, komunitas daring, ruang obrolan, interaktivitas, dan multimedia, karena pentingnya interaksi dan komunikasi untuk	Anggota Moba Analog Team menggunakan variasi bahasa khas yang hanya dipahami sesama anggota. Ini terbentuk dari diskusi panjang saat bermain game dengan fitur-fitur seperti <i>voice chat</i> ,

	memiliki dampak negatif seperti kesulitan bersosialisasi di kehidupan nyata.	memberikan umpan balik saat bermain <i>game online</i> .	<i>chatbox</i> , dan <i>quick chat</i> . Mereka tak hanya membicarakan strategi game, tapi juga topik viral di media sosial, politik, dan masalah keluarga.
--	--	--	---

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Sumber : Data Penulis, 2024

Oleh karena itu, peneliti menemukan perbedaan antara penelitian ini dengan ketiga penelitian terdahulu, jika pada tiga penelitian sebelumnya didominasi penggunaan teori komunikasi virtual, sedangkan penelitian ini menggunakan teori analisis pola interaksi untuk mengidentifikasi apa saja yang menjadi sebab akibat khususnya komunikasi dan interaksi di dalam Tim Sunflower guna meningkatkan kerja sama di dalam suatu kelompok demi mencapai tujuan bersama.

Pembeda penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui bagaimana komunikasi yang terjadi didalam Tim Sunflower dengan menerapkan Teori Analisis Proses Interaksi yang disusun oleh Robert Bales, hal ini dikarenakan penelitian terdahulu sangat minim menggunakan teori ini sebagai acuan dalam karya tulis ilmiah yang membahas mengenai pola komunikasi dalam Game Online. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk melengkapi penelitian sebelumnya dengan melihat hasil dari pada teori yang digunakan oleh penulis.

2.2 Teori atau Konsep yang digunakan

2.2.1 Teori analisis proses interaksi

Penelitian ini menggunakan teori analisis proses interaksi yang merupakan salah satu teori komunikasi. Bales memberikan pernyataan bahwa ada 12 jenis pesan dalam komunikasi kelompok yang telah disederhanakan menjadi empat pesan, yaitu tindakan positif, upaya jawaban, pertanyaan dan tindakan negatif. Bales juga berpendapat bahwa analisis pola interaksi dikategorikan menjadi enam yang terdiri dari:

1. Jika setiap anggota kelompok tidak saling berbagi informasi, maka kelompok akan mengalami masalah komunikasi.
2. Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling berbagi pendapat, maka kelompok akan mengalami masalah evaluasi.
3. Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling bertanya dan memberikan saran, maka kelompok akan mengalami masalah pengendalian.
4. Jika masing-masing anggota kelompok tidak bisa mencapai kesepakatan, maka kelompok akan mengalami masalah keputusan.
5. Jika tidak terdapat cukup dramatisasi dalam kelompok, maka akan muncul masalah ketegangan.
6. Jika anggota kelompok berperilaku tidak ramah atau bersahabat maka akan terdapat masalah reintegrasi yang artinya kelompok tidak akan mampu membangun kesatuan dalam kelompok.

Teori Analisis Proses Interaksi adalah pondasi dari komunikasi kelompok, karena didalam suatu kelompok terdapat anggota dan individu yang memiliki karakter serta kepribadian yang berbeda. Dengan adanya suatu kelompok permainan atau pertandingan yang awalnya kurang baik maka bisa menjadi lebih baik apabila peran dari individu di dalam sebuah kelompok memberikan dampak yang baik untuk sebuah kelompok.

Teori Analisis Interaksi berkaitan dengan penelitian ini, karena Tim Sunflower memiliki tujuan untuk meningkatkan kekompakan didalam pertandingan Mobile Legends sehingga membuat Tim Sunflower bisa menjadi juara dalam Pertandingan Mobile Legends.

2.2.2 Game Online

Game online adalah permainan yang membutuhkan koneksi internet untuk berinteraksi antara satu individu dengan individu lainnya dalam sebuah permainan dengan tujuan untuk meraih suatu capaian tertentu, menyelesaikan misi, serta meraih kemenangan. Menurut Candranita (2020), *game online* merupakan bentuk permainan yang dimainkan dengan dihubungkan melalui jaringan internet. Permainan ini dapat dimainkan dengan ponsel pintar, perangkat komputer, dan sebagainya. *Game online* memiliki mekanisme yang dapat menghubungkan pemain secara bersamaan dalam realtime.

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 (Kustiawan & Utomo, 2019).

(Safitri & Fikri, 2022) menyebutkan bahwa ada 2 kelompok *game online* yaitu *game online* yang agresif dan *game online* nonagresif. 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 tembak-tembakan dan sebagainya.

2.2.3 Pola Komunikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pola diartikan sebagai suatu model atau bentuk. Model sendiri adalah representasi suatu fenomena, baik nyata maupun abstrak dengan menonjolkan unsur –unsur terpenting fenomena tersebut. Sedangkan komunikasi secara etimologi berasal dari bahasa Latin *Communication*, dan bersumber juga dari kata *communis* yang artinya sama, dalam arti kata sama makna. Jadi komunikasi berlangsung apabila antara orang-orang yang terlibat terdapat kesamaan makna mengenai suatu hal yang dikomunikasikan.

Pola komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur-unsur yang dicakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Komunikasi adalah salah satu bagian dari hubungan antara manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari.

Pola komunikasi sebagai sebuah pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam sebuah proses pengiriman dan penerimaan dengan cara yang tepat agar pesan yang disampaikan dapat diterima atau dipahami dengan baik. (Lunenburg, 2011) membagi polakomunikasi menjadi lima bentuk, yaitu:

a) Pola Rantai

Pada pola rantai, hanya terdapat dua pihak saja yang bisa melakukan komunikasi satu sama lain. Kemudian pihak penerima pesan tersebut hanya dapat melanjutkan pesan tersebut ke satu pihak lain, begitu seterusnya.

b) Pola Y

Pola ini memiliki kemiripan dengan pola rantai, tetapi pada pola ini, terdapat dua pihak yang berada di luar rantai komunikasi tersebut.

c) Pola Roda

Pada pola ini, setiap anggota hanya dapat berkomunikasi dengan satu anggota lainnya dan terdapat satu pusat dari komunikasi tersebut yang dapat berkomunikasi dengan semua anggotanya.

d) Pola Lingkaran

Pola ini memberikan kesempatan kepada setiap anggotanya untuk berkomunikasi ke sisi kanan dan kiri. Masih terdapat batasan dalam pola komunikasi ini.

e) Pola Semua Saluran

Pola ini merupakan perkembangan dari pola lingkaran. Pada pola ini semua anggota dapat berkomunikasi dengan anggota lainnya. Pola ini tidak memiliki batasan antar anggotanya, ataupun pusat.

2.2.4 Arus Komunikasi

Menurut (Suranto, 2018) arus komunikasi merupakan sesuatu aliran ataupun jaringan penyebaran informasi yang terjalin di dalam suatu organisasi. Komunikasi dalam kelompok melibatkan beberapa individu yang memiliki tugas yang berbeda-beda. Pola komunikasi ini dapat diklasifikasikan mejadi empat arah sesuai dengan interaksinya yaitu kebawah, ke atas, horisontal dan diagonal. Arah interaksi ini memiliki peran yang berbeda-beda yang dapat memberikan pengaruh dalam suatu kelompok. Berikut penjelasan klasifikasi dari arus komunikasi:

1. Komunikasi ke bawah yaitu komunikasi yang mengalir dari posisi anggota kelompok yang lebih tinggi ke posisi anggota kelompok yang lebih rendah. Hal ini dapat kita definisikan bahwa informasi mengalir dari ketua kelompok kepada para anggota kelompoknya.
2. Komunikasi ke atas yaitu komunikasi yang berasal dari pangkat yang lebih rendah ke pangkat yang lebih tinggi. Yang menjadi inti dari komunikasi ke atas adalah penyampaian sebuah permintaan kepada seseorang yang posisinya lebih tinggi dalam suatu kelompok.

3. Komunikasi Horizontal adalah komunikasi yang dilakukan oleh individu yang memiliki posisi yang sederajat atau sama didalam sebuah kelompok.
4. Komunikasi Diagonal memiliki arti komunikasi yang terjadi diantara individu-individu yang tidak memandang atau menganggap posisi yang sama antara ketua dan anggota. Sehingga komunikasi ini bisa disebut dengan komunikasi lintas saluran.

2.2.5 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang memiliki keterkaitan antara anggota kelompok yang satu dengan anggota kelompok yang lain yang mengakibatkan adanya interaksi didalam suatu kelompok. Komunikasi menjadi landasan utama didalam suatu interaksi yang juga mengakibatkan terbentuknya suatu kelompok. Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang dilakukan secara langsung antar anggota kelompok. Setiap anggota kelompok saling berinteraksi melalui kata-kata, isyarat, atau lambang yang mengandung arti dan dikomunikasikan kepada sesama anggota kelompok.

Dalam komunikasi kelompok, ketika antar anggota sedang berinteraksi umpan balik yang didapatkan harus dapat ditanggapi dan diterima secara langsung oleh antar anggota kelompok (Mulyana, 2017).

(Evi, 2019) berpendapat bahwa adanya beberapa karakteristik dari komunikasi kelompok di dalam sebuah kelompok yaitu:

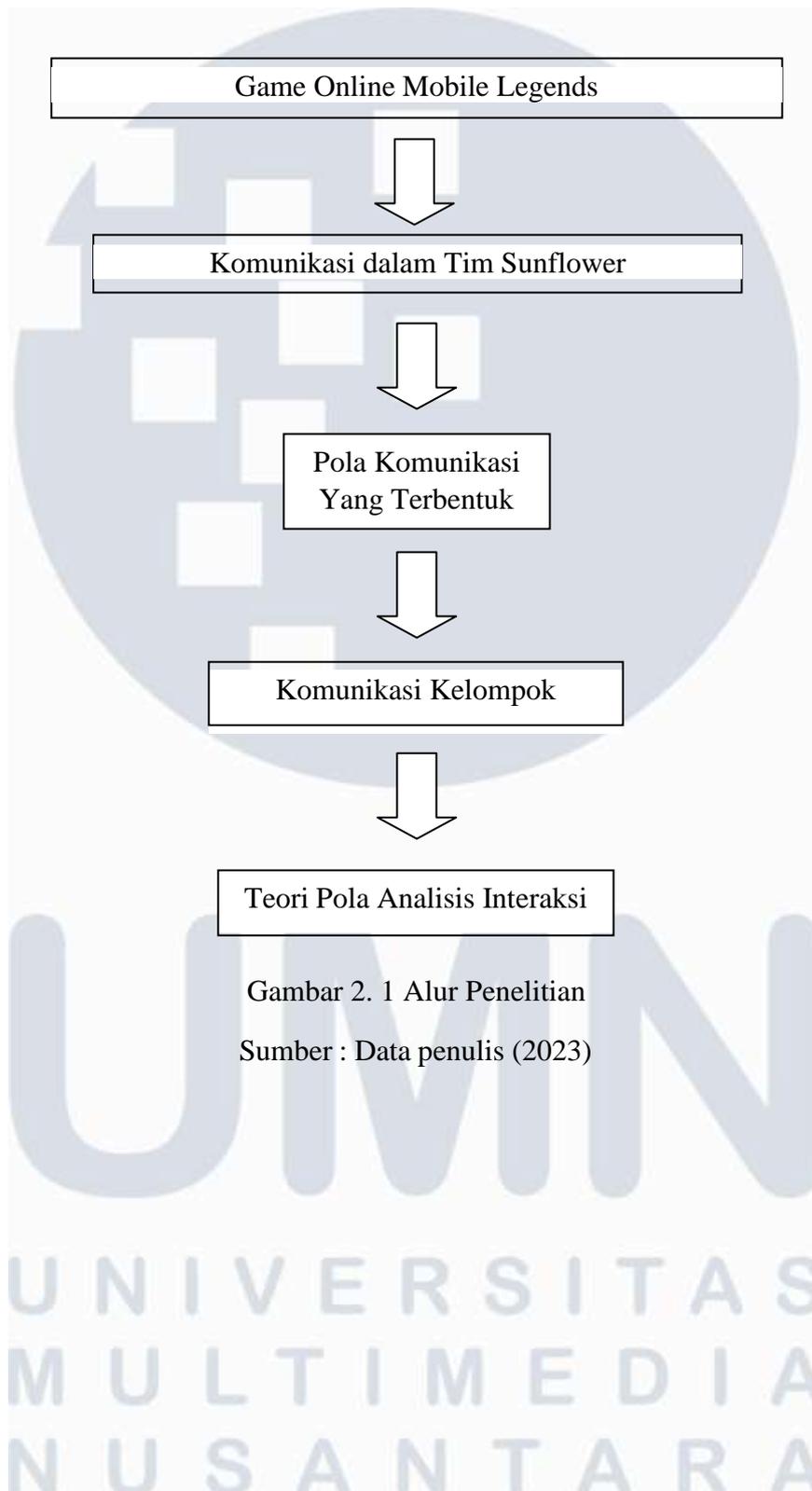
1. Meliputi kelompok kecil (2 hingga 20 orang) sehingga setiap orang menjadi sadar dan mampu bereaksi terhadap yang lainnya.

2. Guna mencapai keberhasilan dalam pencapaian tujuan, setiap orang harus terikat dalam kondisi saling ketergantungan.
3. Setiap orang harus mempunyai rasa saling memiliki dan mengidentifikasi diri dengan antar anggota kelompok.
4. Interaksi secara langsung. Meskipun tidak semua interaksi secara langsung, tetapi yang signifikan melalui pembicaraan.

Komunikasi kelompok memberikan makna bahwa setiap orang melakukan interaksi untuk saling berkomunikasi dengan tujuan memperoleh tanggapan secara langsung yang dilakukan secara tatap muka ataupun dengan perantara suatu media. Komunikasi dalam kelompok sangatlah penting karena untuk mencapai cita-cita suatu kelompok dan guna mencapai keberhasilan dalam berkomunikasi yang baik untuk setiap kelompok.



2.3 Alur Penelitian



Gambar 2. 1 Alur Penelitian
Sumber : Data penulis (2023)