

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Ada beberapa acuan yang digunakan Penulis untuk meneliti studi kasus ini, terdapat 2 penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai referensi terhadap penelitian ini.

Penelitian 1:

Penelitian pertama yang saya gunakan sebagai acuan adalah “PERILAKU *TOXIC* DALAM BERKOMUNIKASI DI *GAME ONLINE COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE*“. Studi ini melihat bagaimana orang bisa menjadi jahat satu sama lain ketika mereka bermain *game* di internet. Mereka menemukan bahwa berbicara satu sama lain dan mengetik pesan dapat membantu, tetapi juga dapat membuat orang bertindak *Toxic*. Salah satu contoh perilaku *toxic* adalah ketika pemain saling menghina, yang dapat menyebabkan kebencian dan bahkan perundungan online di forum. Pengembang game telah menetapkan beberapa aturan untuk meminimalisir perilaku ini, namun masih ada pemain yang melanggarnya.

Penelitian 2:

Penelitian kedua yang saya gunakan adalah “KAMPANYE SOSIAL *STOP TOXIC* SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN SIKAP POSITIF BERMAIN *GAME*” Proses perancangan dimulai dengan mencari tahu masalah apa yang ingin kita selesaikan. Penelitian ini mengumpulkan data dari orang-orang untuk mempelajari lebih lanjut tentang apa yang mereka khawatirkan dan bagaimana mereka menggunakan media sosial untuk membicarakannya. Penelitian ini menggunakan analisis 5W1H untuk menghasilkan ide tentang cara mengatasi masalah. Penelitian ini membuat konsep desain untuk menunjukkan bagaimana kami dapat memecahkan masalah. Penelitian ini membuat *representasi visual* dari konsep untuk melihat

apakah itu terlihat bagus. Dan yang terakhir, kami menguji konsep tersebut dengan membuat *mockup*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah *Toxic behavior* adalah perilaku yang membuat orang lain merasa terganggu atau kesal. Ini dapat berdampak negatif pada kondisi mental seseorang, dan juga dapat merusak permainan itu sendiri. Jadi, penting untuk menghindari atau menghentikan perilaku semacam ini sesegera mungkin.

Kampanye sosial yang dilakukan oleh para peneliti ini merupakan upaya untuk mengurangi banyaknya perilaku *Toxic* yang terjadi di kalangan *online gamers*. Kerja sama dari setiap individu sangat penting untuk melakukan perubahan apapun, dan penggunaan media informasi seperti televisi dan surat kabar hanyalah salah satu alat dalam upaya ini.

Diperlukan studi yang lebih mendalam untuk memahami isu *Toxic game online* agar dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dan pemerintah. Namun, dengan menggunakan desain ini, diharapkan para *gamer* dapat saling membantu mengingat hal-hal yang perlu dihilangkan demi terciptanya lingkungan gaming yang positif dan menyenangkan.

Penelitian 3:

Penelitian ketiga yang peneliti gunakan berjudul “PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA”. Penelitian ini melihat bagaimana orang berperilaku buruk dalam *game online* Mobile Legends: Bang-Bang. Para peneliti ingin mencari tahu tentang hal-hal seperti bersikap kejam terhadap pemain lain, curang, dan *cyberbullying*. Mereka berbicara dengan orang-orang yang memainkan permainan tersebut dan menemukan bahwa banyak dari mereka yang pernah mengalami perilaku buruk ini. Para peneliti menganggap penting

bagi orang untuk mencoba menjadi lebih baik agar perilaku buruk tidak menjadi lebih buruk.

Penelitian 4:

Penelitian keempat yang saya gunakan adalah “DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERILAKU *TOXIC DISINHIBITION ONLINE* (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO)”

Penelitian ini melihat bagaimana perilaku masyarakat saat bermain *game Mobile Legends* secara *online*. Kadang-kadang, pemain jahat satu sama lain, terutama ketika satu pemain tampil buruk atau ada perbedaan di antara para pemain. Studi tersebut ingin mencari tahu mengapa hal ini terjadi dan perilaku jahat seperti apa yang ditunjukkan orang saat bermain *game*

No	Item	Penulis artikel 1	Penulis artikel 2	Penulis artikel 3	Penulis artikel 4
		Muhammad Rizqi Aditya Firdaus	Rinaldi Raka Wicaksana & Nova Kristiana	RW Abie	Nur Fikri Khoiri
1.	Judul Penelitian	PERILAKU TOXIC DALAM BERKOMUNIKASI DI GAME ONLINE COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE	KAMPANYE SOSIAL STOP TOXIC SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN SIKAP POSITIF BERMAIN GAME	PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA	DAMPAK BERMAIN <i>GAME ONLINE MOBILE LEGENDS</i> TERHADAP PERILAKU <i>TOXIC DISINHIBITION ONLINE</i> (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO)
2.	Tahun Terbit, dan Penerbit	2022	2021	2023	2021

3.	Fokus Penelitian	Pengaruh atau tidaknya variabel yang diteliti	Pengaruh atau tidaknya variabel yang diteliti	Pengaruh atau tidaknya variabel yang diteliti	Pengaruh atau tidaknya variabel yang diteliti
4.	Teori atau Konsep	CMC (<i>Computer Mediated Communication</i>)	<i>Toxic Game</i> pada kalangan <i>Gamers</i>	<i>Behaviorisme</i> Perilaku "S-O-R"	Teori Tradisional Psikoanalisis
5.	Metode Penelitian	Kualitatif dengan teknik deskriptif	Analisis Data	Kualitatif	
6.	Persamaan	Sama-sama meneliti tentang perilaku dan komunikasi <i>Toxic</i> dalam <i>game online</i>	Sama-sama meneliti tentang perilaku dan komunikasi <i>Toxic</i> dalam <i>game online</i>	Sama-sama meneliti tentang perilaku dan komunikasi <i>Toxic</i> dalam <i>game online</i>	Sama-sama meneliti tentang perilaku dan komunikasi <i>Toxic</i> dalam <i>game online</i>
7.	Perbedaan	Penggunaan teori yang berbeda	Penggunaan teori yang berbeda	Penggunaan teori yang berbeda	Penggunaan teori yang berbeda
8.	Hasil Penelitian	Terkadang orang berperilaku buruk saat bermain <i>game</i> bernama CSGO atau membicarakannya secara <i>online</i> . Ini terjadi karena mereka tidak harus menggunakan nama	<i>Game online</i> sangat menyenangkan dan banyak orang senang memainkannya. Mereka adalah bagian dari kehidupan	Penelitian ini membuktikan bahwa adanya fenomena perilaku <i>Toxic</i> hal tersebut terjadi ketika ada teman satu tim	Bermain <i>game online</i> seperti <i>Mobile Legends</i> terkadang bisa menimbulkan perilaku yang tidak baik. Ada beberapa Alasan

2.2 Landasan Teori atau Landasan Konsep yang digunakan

Adapun landasan teori atau konsep yang akan penulis jadikan acuan untuk pengembangan teori yang akan disusun, antara lain:

2.2.1 Interaksionisme Simbolik

George Herbert dalam jurnal Redmond (2015), mengatakan bahwa Interaksionisme simbolik seperti melihat gambaran kecil bagaimana manusia berinteraksi satu sama lain. Gagasan tentang bagaimana orang berhubungan satu sama lain dan masyarakat disebut Interaksionisme Simbolik. Itu dibuat karena orang lain memiliki gagasan berbeda

tentang masyarakat, dan gagasan ini berbeda dengan gagasan itu. Hal ini seperti memiliki pendapat yang berbeda tentang sesuatu.

Menurut Arisandi & Herman (2014) dalam jurnal berjudul “Interaksionisme Simbolik Dalam Kehidupan Bermasyarakat” Teori interaksionisme simbolik adalah tentang bagaimana orang berinteraksi satu sama lain dan dengan masyarakat. Ketika orang berbicara atau menggunakan bahasa tubuh, mereka menggunakan simbol untuk berkomunikasi. Teori ini mengatakan bahwa interaksi kita dengan orang lain membentuk siapa kita.

Menurut Redmond (2015) Interaksi simbolik lebih dari sekedar pembicaraan dengan simbol. Ini juga mencakup dua gagasan penting yaitu:

1. Kita memikirkan, memahami, dan mengubah cara kita bertindak berdasarkan apa yang dilakukan orang lain.
2. Interaksi simbolik diibaratkan sebagai jembatan yang menghubungkan kita dengan masyarakat. Mereka membantu kita memahami cara kerja masyarakat dan menunjukkan kepada kita bagaimana kita menjadi bagian dari masyarakat. Mereka juga menunjukkan kepada kita bagaimana masyarakat mempengaruhi tindakan kita dan bagaimana tindakan kita dapat mencerminkan masyarakat seperti apa.

Menurut Redmond (2015) Interaksionisme Simbolik dibagi menjadi tiga yaitu terdiri dari *Mind*, *Self*, dan *Society*:

- ***Mind***

Otak kita seperti komputer yang membantu kita berpikir. Tapi berpikir bukanlah sesuatu yang bisa kita sentuh atau lihat, itu seperti tindakan khusus yang terjadi di otak kita. Dan kita

membutuhkan orang lain, tanda-tanda, dan identitas kita sendiri untuk dapat berpikir.

Pikiran kita yang tersembunyi selalu terjaga dan sadar akan pikiran kita. Ia terus berpikir bahkan ketika kita sedang tidur. Ketika kita melakukan sesuatu atau memikirkan sesuatu hanya untuk diri kita sendiri, itu seperti kita membuat sesuatu yang hanya untuk kita gunakan. Namun karena kita menggunakan simbol-simbol yang juga dipahami orang lain, kita dapat memilih untuk membagikan pemikiran kita kepada orang lain.

Pikiran menghubungkan simbol-simbol dengan objek-objek yang berfungsi sebagai dasar untuk memberikan makna dan interpretasi.

- ***Self***

Menurut Redmond (2015), diri terutama dipandang sebagai entitas yang berdiri sendiri dan independen, bahkan sampai pada titik di mana mereka percaya bahwa semua kualitas diri adalah bawaan. Elemen penting yang menghubungkan diri dan masyarakat adalah simbol-simbol yang diterapkan dalam interaksi sosial. Hanya manusia yang memiliki rasa "diri" karena kita memiliki simbol-simbol yang dapat digunakan untuk mempertimbangkan siapa dan apa diri kita. Sikap, nilai, keyakinan yang dirumuskan melalui simbol-simbol merupakan bagian dari rasa diri kita.

- ***Society***

Menurut Redmond (2015), inti dari sebuah masyarakat adalah interaksi dan komunikasi individu melalui simbol-simbol. Kualitas khas yang terkait dengan masyarakat meliputi pola, hubungan, dan peran yang tertanam, beragam orang yang saling terhubung dalam kegiatan bersama dalam ruang dan waktu, dan

orang-orang yang berinteraksi dalam jaringan sosial kecil yang ada dan berinteraksi dengan struktur sosial yang lebih besar

Terkait dengan penelitian diatas adalah dalam sebuah *game* tentunya setiap pemain memiliki pemikiran yang berbeda dalam melakukan komunikasi antar tim, yang dimana memiliki perspektif yang berbeda dalam menghadapi komunikasi yang terjadi. Maka dari itu penelitian ini ingin meluruskan secara lebih jauh tentang komunikasi yang dianggap *trash talking* yang dimana yang sebenarnya dimaknai pemain yang melontarkan kata-kata *trash talking* tersebut bukan bermaksud jahat tetapi justru ingin menyemangati agar bisa bermain lebih baik.

2.2.2 Komunikasi Kelompok

Menurut Liliweri (2014). Komunikasi dimulai dengan orang- orang berinteraksi dan berbagi informasi satu sama lain. Beginilah cara kelompok dibentuk. Grup adalah bagian penting dari kehidupan kita dan membantu kita berbagi informasi dalam semua aspek kehidupan kita.

Menurut Goldberg dalam jurnal “Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya” Novianti & Pramesta (2019). mengatakan bahwa komunikasi kelompok adalah ketika orang mempelajari dan mempelajari tentang bagaimana individu berbicara dan berinteraksi dalam kelompok kecil dimana mereka dapat melihat wajah satu sama lain. Ini bukan hanya tentang bagaimana seluruh kelompok bekerja sama, tetapi lebih tentang bagaimana setiap orang berkomunikasi dalam kelompok tersebut.

Menurut Sendjaja dalam jurnal Jayanti (2015) komunikasi kelompok dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

A. Komunikasi Kelompok Kecil (kelompok mikro) adalah ketika

sekelompok kecil orang berbicara satu sama lain dan berbagi pemikiran dan ide. Hal ini dapat terjadi dalam berbagai situasi seperti ketika mereka sedang mendiskusikan sesuatu, belajar bersama, atau menghadiri pertemuan. Ketika mereka berbicara, mereka mencoba untuk memahami satu sama lain dan menghormati perasaan dan aturan satu sama lain. Mereka juga dapat bertanya atau menyampaikan pendapat jika ada yang tidak setuju.

B. Komunikasi kelompok besar adalah ketika banyak orang berkumpul untuk berbicara atau berbagi informasi. Sulit untuk melakukan percakapan pribadi dengan semua orang karena ada begitu banyak orang. Hal ini sering terjadi pada acara atau kampanye besar. Ketika orang-orang dalam kelompok berbicara balik kepada orang yang memimpin komunikasi, mereka sering kali menjadi sangat emosional dan tidak dapat mengendalikan perasaannya. Komunikasi juga akan lebih sulit dilakukan jika semua orang dalam kelompok berbeda dalam hal-hal seperti usia, pekerjaan, pendidikan, agama, dan pengalaman.

Peneliti juga akan menggunakan konsep kelompok dari Hariadi & Samsi (2011) untuk membahas lebih dalam hasil penelitian dari Skripsi ini, Hariadi mengutarakan bahwa Kelompok dapat dipandang dari segi persepsi, motivasi, dan tujuan, interdependensi, dan juga dari segi interaksi. Artinya ketika sekelompok orang berbicara bersama, mereka semua memahami dan menyetujui apa yang dibicarakan. Pengertian kelompok Berdasarkan hal tersebut, yang dimaksud dengan kelompok adalah kumpulan orang-orang yang semuanya memahami dan menyetujui suatu hal.

1. **Motivasi** dikemukakan Bass Hariadi & Samsi (2011),

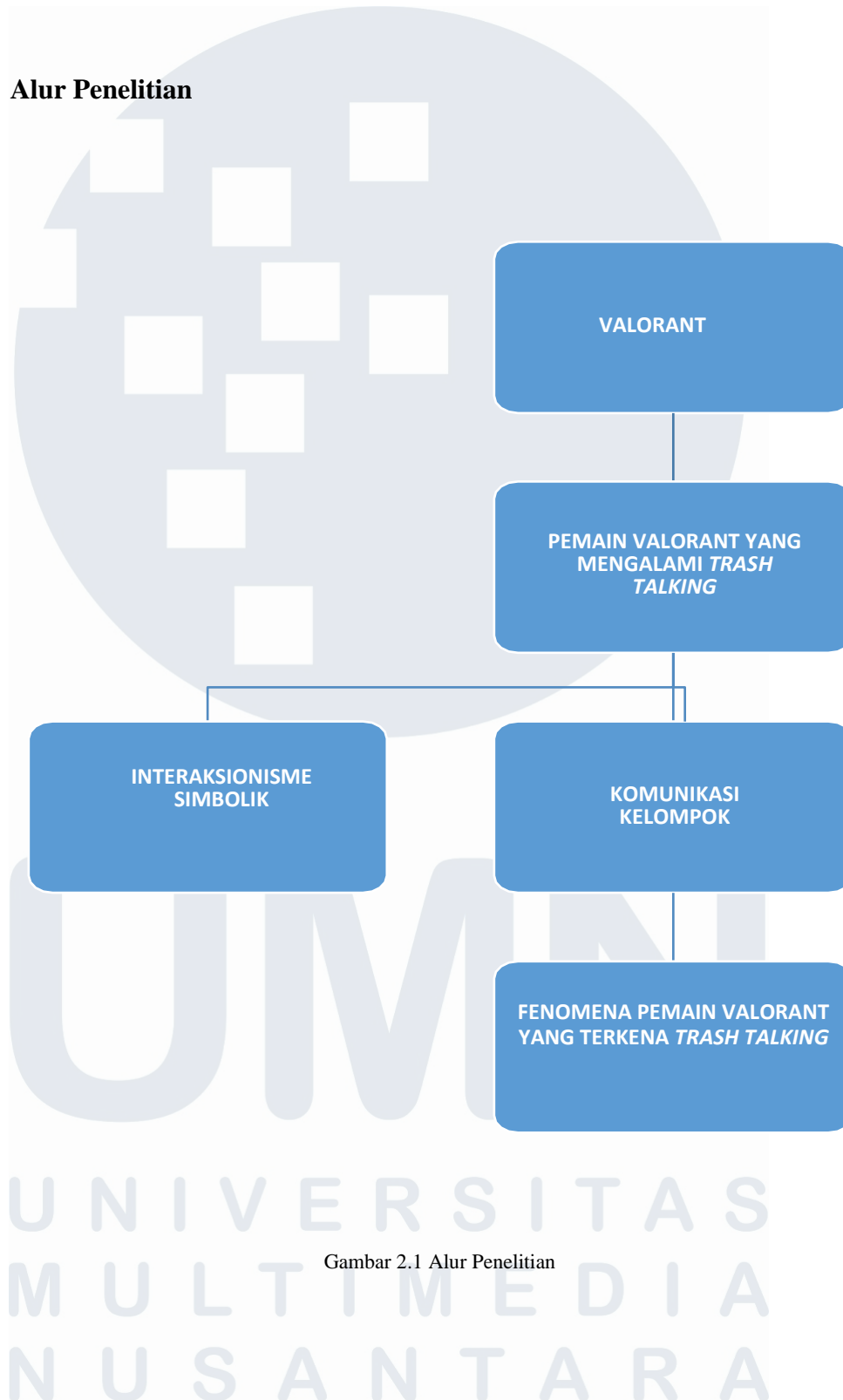
Kelompok adalah sekelompok orang yang bekerja sama dan saling membantu. Menjadi bagian dari suatu kelompok dapat membuat setiap orang merasa senang dan mendapatkan hal-hal yang baik.

2. **Atas Dasar Tujuan** yang dikemukakan oleh Mills dalam Hariadi & Samsi (2011), Mills menganggap kelompok sebagai tim yang terdiri dari dua orang atau lebih yang berkumpul karena alasan tertentu.
3. **Segi interdependensi** Fiedler Hariadi & Samsi (2011) Kelompok ibarat sebuah tim yang terdiri dari orang-orang yang saling membutuhkan untuk bekerja sama.
4. **Dasar interaksi** yang dikemukakan oleh Bouner dalam Hariadi & Samsi (2011), grup adalah saat sekelompok orang berkumpul dan berbicara satu sama lain, dan mereka juga dapat mengubah cara berpikir atau bertindak orang lain.

Dengan adanya konsep diatas, Penulis memiliki kemampuan untuk lebih bisa menggali lebih dalam lagi, tentang hasil penelitian dan juga wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti secara efektif dan efisien.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.3 Alur Penelitian



Gambar 2.1 Alur Penelitian