

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian dengan judul Komunikasi Kelompok pada *Game Online “Mobile Legends”* di Lingkungan Pertemanan, peneliti memerlukan beberapa acuan dasar untuk melanjutkan penelitian dari peneliti.

Penelitian terdahulu yang pertama merupakan jurnal yang berjudul “Group Communication Process Between Mobile Legends Game Players in Pendekar Esports Community” yang dibuat oleh Alicia Marissa Wiradjaya Hosky dan Tangguh Okta Wibowo pada tahun 2023. Penelitian terdahulu ini menggunakan teori Interaksionisme Simbolik, menggunakan paradigma konstruktivisme, menggunakan metode penelitian studi kasus dan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Terdapat persamaan terhadap penelitian terdahulu yaitu menggunakan kualitatif deskriptif dan membahas tentang komunikasi kelompok pada suatu tim namun dalam penelitian terdahulu ini mereka menggunakan tim esport sedangkan peneliti menggunakan lingkungan pertemanan peneliti. Pembahasan yang diangkat oleh penelitian terdahulu itu mengenai cara beradaptasi saat berkomunikasi dengan orang yang tidak bisa berbahasa Indonesia dan menggunakan komunikasi simbolik yang sering dilakukan oleh Pendekar Esport seperti perilaku di *gaming house* berbeda ketika saat mau turnamen di MDL, contohnya seperti menggunakan pakaian *proper* saat mau bertanding dan tidak menggunakan jersey saat di *gaming house* dan juga beberapa simbol tertentu dalam *game* untuk mengetahui informasi mengenai musuh yang dibikin oleh Pendekar Esport.

Penelitian terdahulu yang kedua merupakan jurnal yang berjudul “Aplikasi Discord Mempertahankan Solidaritas Tim Komunitas Royal E-sport Divisi *Point Blank*” yang dibuat oleh Leani Okviana, Putri Nabilla dan Sri Wahyuni pada tahun 2022. Penelitian ini menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC), menggunakan metode penelitian pengumpulan data yaitu observasi dan

wawancara, dan pendekatan kualitatif. Terdapat kesamaan pada penelitian terdahulu dimana penelitian ini menggunakan konsep komunikasi kelompok dan pendekatan kualitatif pada suatu tim namun peneliti terdahulu menggunakan tim esport sebagai objek dalam membuat penelitian sedangkan peneliti menggunakan tim di lingkungan pertemanan. Pembahasan yang diangkat pada jurnal ini mengenai tentang bagaimana komunikasi dalam suatu tim bisa berjalan lancar saat permainan, dimana di setiap komunikasi akan ada simbol yang dibentuk secara verbal dan nonverbal dengan tujuan untuk memberi tahu pada tim untuk mengetahui informasi yang disampaikan rekan setim dan agar musuh tidak bisa membaca informasi yang diberi tahu oleh rekan setim.

Penelitian terdahulu yang ketiga merupakan jurnal yang berjudul “Peran Komunikasi Kelompok dalam Mengembangkan Prestasi Pemain *Mobile Legend* di Komunitas MLBB Barito Timur Kalimantan Tengah” yang dibuat oleh Hery B. Cahyono, Jihan Maulida Herawati pada tahun 2022. Penelitian ini menggunakan teori pertukaran sosial, menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan *purposive sampling*. Terdapat kesamaan pada penelitian terdahulu dimana penelitian ini menggunakan konsep komunikasi kelompok dan pendekatan secara kualitatif pada suatu tim namun penelitian terdahulu menggunakan komunitas Barito Timur Kalimantan Tengah sebagai objek dalam membuat penelitian sedangkan peneliti menggunakan tim di lingkungan pertemanan. Pembahasan yang diangkat pada jurnal ini mengenai komunitas Barito Timur ini menjadi wadah untuk berkumpulnya anak – anak Barito Timur, dimana mereka bisa berkumpul dan bermain bersama. Peran komunikasi kelompok pada penelitian ini dimana komunitas ini bisa jadi tempat bertukarnya informasi mengenai sebuah strategi dalam permainan untuk menambah wawasan dalam bermain *Mobile Legends*.

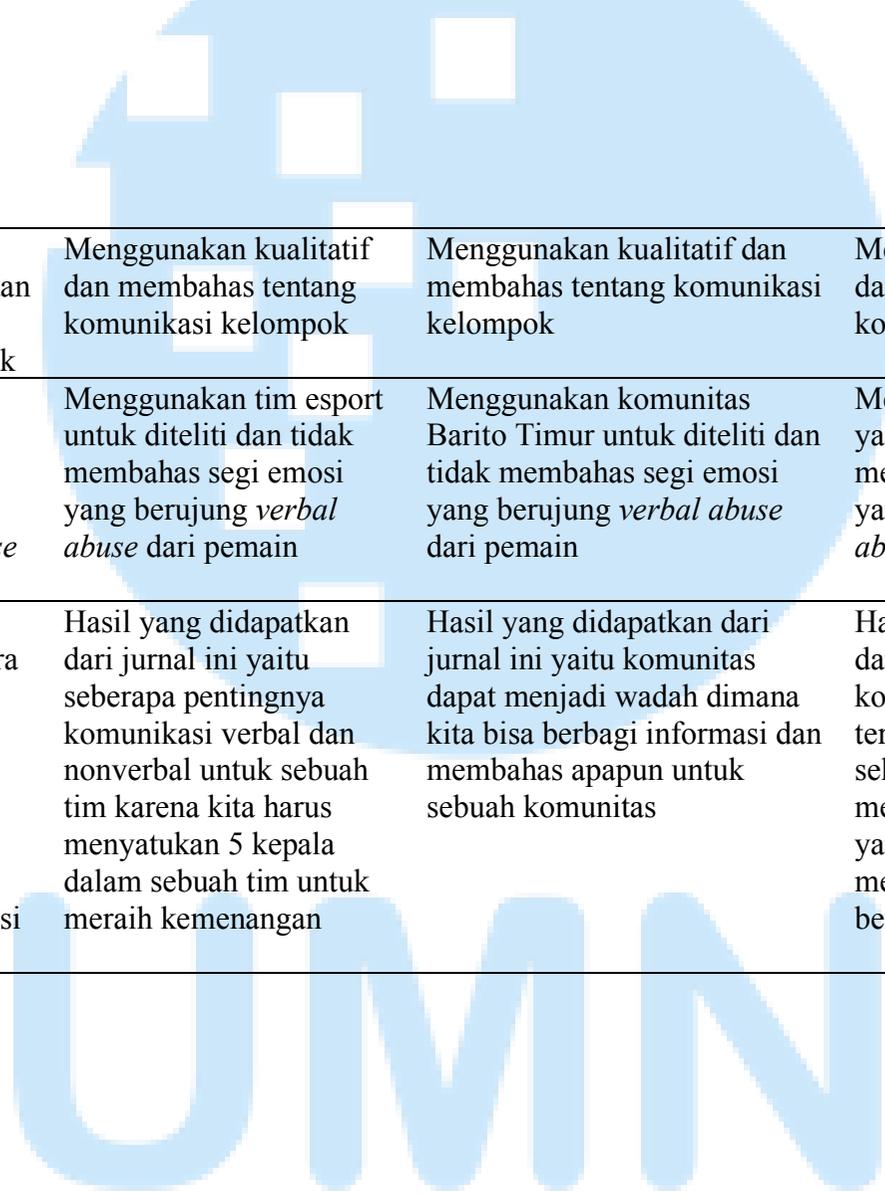
Penelitian terdahulu yang keempat merupakan jurnal yang berjudul “Strategi Komunikasi Kelompok Antara Pemain Game Online Player Unknown Battleground pada Kelompok TOP” yang dibuat oleh Rachmawati pada tahun 2022. Penelitian ini menggunakan *groupthink theory*, menggunakan metode penelitian

studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Terdapat kesamaan pada penelitian terdahulu ini menggunakan konsep komunikasi kelompok dan menggunakan pendekatan kualitatif namun terdapat perbedaan dimana penelitian terdahulu membahas *game* yang berbeda sama peneliti. Dalam penelitian terdahulu dibahas mengenai komunikasi kelompok sangatlah penting untuk mengatur strategi untuk menentukan siapa yang akan memimpin jalannya permainan dan menentukan posisi untuk masing – masing pemain agar saling tau jobdesk masing – masing. Komunikasi menjadi dasar utama dalam suatu tim untuk mencapai tujuan tim.

Penelitian terdahulu yang kelima merupakan jurnal yang berjudul “Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport)” yang dibuat oleh Frinico Alfian dan Wulan Purnama Sari pada tahun 2022. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi dan menggunakan konsep komunikasi kelompok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif namun terdapat perbedaan dimana penelitian terdahulu membahas arah komunikasi dalam sebuah kelompok. Dalam penelitian terdahulu membahas mengenai bahwa didalam sebuah tim Redlineze menggunakan pola komunikasi linear itu penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Pola komunikasi tersebut dapat dilihat ketika penyampaian hasil dilakukan musyawarah dari pemimpin tim yang telah di sepakati oleh anggota tim

Tabel 2 1: Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5
1.	Judul Penelitian	Group Communication Process Between Mobile Legends Game Players in Pendekar Esports Community.	Aplikasi Discord Mempertahankan Solidaritas Tim Komunitas Royal E-sport Divisi <i>Point Blank</i>	Peran Komunikasi Kelompok dalam Mengembangkan Prestasi Pemain <i>Mobile Legend</i> di Komunitas MLBB Barito Timur Kalimantan Tengah	Strategi Komunikasi Kelompok Antara Pemain Game Online Player Unknown Battleground pada Kelompok TOP	Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport)
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Lembaga	Alicia Marissa Wiradjaya Hosky dan Tangguh Okta Wibowo, 2023, Universitas Multimedia Nusantara	Leani Okviana, Putri Nabilla dan Sri Wahyuni, 2022, Universitas Gunadarma	Hery B. Cahyono, Jihan Maulida Herawati, 2022, Universitas Muhammadiyah Jember	Rachmawati, 2022, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya	Frinico Alfian dan Wulan Purnama Sari, 2022, Universitas Tarumanegara
3.	Fokus Penelitian	Membahas menyatukan komunikasi dengan perbedaan bahasa menggunakan interaksi simbolik	Membahas bagaimana komunikasi bisa berjalan menggunakan bahasa verbal dan nonverbal yang diciptakan rekan tim.	Membahas tentang bagaimana komunitas Barito Timur bisa menjadi wadah berkumpul untuk berbagi wawasan dan serangkaian informasi mengenai <i>Mobile Legends</i> .	Membahas tentang komunikasi kelompok merupakan pondasi utama dalam suatu permainan untuk mencapai tujuan tim	Membahas mengenai pola komunikasi yang digunakan dalam sebuah kelompok
4.	Teori	Interaksionisme Simbolik	<i>Computer Mediated Communication</i>	<i>Social Exchange</i> (Pertukaran sosial)	<i>Groupthink Theory</i>	Pola Komunikasi
5.	Metode Penelitian	Studi Kasus	Observasi dan Wawancara	Purposive Sampling	Studi Kasus	Studi Kasus



6.	Persamaan	Menggunakan kualitatif deskriptif dan membahas tentang komunikasi kelompok	Menggunakan kualitatif dan membahas tentang komunikasi kelompok	Menggunakan kualitatif dan membahas tentang komunikasi kelompok	Menggunakan kualitatif, dan membahas komunikasi kelompok	Menggunakan kualitatif dan membahas komunikasi kelompok
7.	Perbedaan	Menggunakan tim esport untuk diteliti dan tidak membahas segi emosi yang berujung <i>verbal abuse</i> dari pemain	Menggunakan tim esport untuk diteliti dan tidak membahas segi emosi yang berujung <i>verbal abuse</i> dari pemain	Menggunakan komunitas Barito Timur untuk diteliti dan tidak membahas segi emosi yang berujung <i>verbal abuse</i> dari pemain	Menggunakan <i>game</i> yang berbeda dan tidak membahas segi emosi yang berujung <i>verbal abuse</i>	Menggunakan tim esport untuk diteliti dan tidak membahas segi emosi yang berujung <i>verbal abuse</i> dari pemain
8.	Hasil Penelitian	Dalam penelitian terdapat beberapa cara mereka menyatukan komunikasi saat bertandingan dengan cara memberikan simbol – simbol tertentu untuk memberikan informasi kepada tim	Hasil yang didapatkan dari jurnal ini yaitu seberapa pentingnya komunikasi verbal dan nonverbal untuk sebuah tim karena kita harus menyatukan 5 kepala dalam sebuah tim untuk meraih kemenangan	Hasil yang didapatkan dari jurnal ini yaitu komunitas dapat menjadi wadah dimana kita bisa berbagi informasi dan membahas apapun untuk sebuah komunitas	Hasil yang didapatkan dari jurnal ini yaitu komunikasi kelompok terjadi karena adanya sekumpulan orang yang memiliki kepentingan yang sama untuk mencapai tujuan bersama.	Dalam penelitian dapat ketahui bahwa pola komunikasi yang digunakan oleh tim Redlineze merupakan komunikasi linear.

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok merupakan sarana yang diperlukan oleh kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok ini terdiri dari individu – individu yang memiliki tujuan yang sama dan mereka perlu berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu interaksi itu membantu mereka saling mengenal dan mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian anggota dari kelompok (Nurhanifah et al., 2022).

Komunikasi kelompok sering terjadi antar 3 orang atau bahkan lebih untuk mencapai tujuan tercapai. Dalam hubungan sosial sering kali kita tergabung pada kelompok untuk memenuhi kebutuhannya, kelompok ini bisa menjadi tempat bagi individu untuk mencapai tujuannya dan bisa menjadi tempat untuk bergaul, bersahabat, mencari relasi, atau bisa mengembangkan dirinya (Putri, 2022). Gambaran mengenai komunikasi adalah kepercayaan bahwa dari setiap individu kelompok harus bisa saling mengerti dan bisa saling memahami apa yang ingin disampaikan oleh setiap anggota kelompok. Komunikasi kelompok bisa didefinisikan sebagai interaksi tatap muka antara 3 orang ataupun lebih dengan tujuan untuk berbagi informasi, pemecah masalah dan menjaga diri untuk para anggotanya (Burgoon, 2012 dalam Syukur et al., 2019).

Komunikasi kelompok memiliki 3 bentuk yaitu (Rustandi, 2020):

a. Komunikasi Kelompok Kecil

Komunikasi kelompok kecil biasanya melibatkan orang sebanyak 3-20 orang.

b. Komunikasi Kelompok Besar

Komunikasi kelompok besar biasanya melibatkan orang sebanyak 20-30 orang

c. Komunikasi Kelompok Massa

Komunikasi kelompok massa biasanya melibatkan lebih dari 30 orang

Komunikasi kelompok dibagi menjadi 3 tipe (Nurhanifah et al., 2022):

- a. Kelompok Belajar (*Learning Group*)
- b. Kelompok Pertumbuhan (*Growth Group*)
- c. Kelompok Pemecah Masalah (*Problem Solving Group*)

Kelompok belajar tidak hanya tertuju pada Pendidikan sekolah namun dapat diartikan juga seperti berada di tim sepakbola, dalam kelompok keterampilan. Tujuan dari kelompok belajar ini untuk meningkatkan kita dalam pengetahuan atau kemampuan kita dari setiap anggotanya. Sedangkan kelompok pertumbuhan itu lebih memusatkan perhatian kepada permasalahan pribadi yang dialami anggota, dalam kelompok pertumbuhan ini tidak memiliki tujuan kolektif, tujuannya lebih mengarah kepada usaha membantu setiap anggotanya dan mengarahkan mereka untuk persoalan permasalahan mereka untuk perkembangan diri sendiri. Terakhir ada kelompok pemecah masalah ini memiliki tujuan untuk memecahkan sebuah permasalahan, apabila di dalam sebuah kelompok terdapat anggotanya yang tidak bisa memecahkan masalahnya maka dari itu fungsi kelompok pemecahan masalah untuk mengatasinya(Nurhanifah et al., 2022).

Sebuah kelompok yang efektifitas adalah kelompok yang memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk mewujudkan potensi diri mereka, sehingga kelompok itu sendiri menjadi hasil dari perkembangan individu yang tergabung di dalamnya. Sebuah kelompok yang baik seringkali menggunakan metode – metode yang di atas untuk mengambil keputusan apa yang dibutuhkan dalam kelompoknya. Ada beberapa cara untuk mengetahui apakah kelompok yang efektifitasnya besar dalam memberikan potensi pada diri kita atau tidak. Pertama kita harus

mengecek ukuran dari sebuah kelompok apabila sebuah kelompok makin besar maka anggota yang aktif akan terpisah dari anggota yang lain ini anggota yang aktif akan menyerupai satu sama lain dalam hal keaktifan dengan anggota yang aktif juga. Apabila ukuran kelompok hanya terdapat dua sampai tujuh orang dalam sebuah kelompok akan kurang memberi sumbangan dibandingkan jumlah volume interaksi mereka. Namun untuk melihat apakah sebuah kelompok ini memiliki keefektifan tidak hanya dilihat dari ukuran sebuah kelompok namun kita bisa melihat dari jaringan kelompok. Dimana sebuah kelompok dengan kepemimpinan yang baik atau positif cenderung bisa menggerakkan kelompok ke arah tujuannya dan juga sebuah kohesi kelompok menjadi pondasi mereka untuk saling percaya dan tidak meninggalkan kelompoknya(Nurhanifah et al., 2022).

Klasifikasi kelompok terbagi menjadi 4 yaitu(Novia, 2021):

a. Kelompok Primer dan Sekunder

Kelompok primer adalah kelompok personal yang menggunakan berbagai bahasa, simbol dan lambang tanpa adanya pembagian peran yang sistematis. Komunikasi dalam kelompok ini bersifat langsung dan formal.

Di sisi lain, kelompok sekunder adalah kelompok yang terbatas, umumnya menggunakan komunikasi nonverbal. Kelompok ini memiliki organisasi internal yang terstruktur secara sistematis untuk tujuan tertentu, karena tidak ada interaksi sosial secara tidak langsung.

b. *Ingroup* dan *Outgroup*

Kelompok *ingroup* didefinisikan sebagai kelompok yang kita identifikasi sebagai milik kita, sementara kelompok *outgroup* adalah kelompok yang dianggap sebagai mereka. Untuk menentukan kelompok *ingroup* dan *outgroup* dibutuhkan kriteria seperti geografis, suku bangsa, profesi dan bahasa dapat diterapkan

c. Kelompok Keanggotaan dan Kelompok Rujukan

Kelompok keanggotaan merupakan sebuah komunitas yang terdiri dari anggotanya. Anggota kelompok ini secara fisik dan administratif menjadi bagian dari suatu komunitas yang lebih besar. Kelompok rujukan merujuk kepada kelompok yang digunakan sebagai standar untuk menilai diri sendiri atau membentuk sikap.

d. Kelompok Deskriptif dan Preskriptif

Kelompok deskriptif melihat cara kelompok terbentuk dengan sendirinya atau secara alamiah. Kelompok deskriptif terbagi menjadi tiga berdasarkan tujuan, ukuran, dan pola komunikasinya. Kelompok deskriptif mencakup kelompok tugas, kelompok pertemuan, dan kelompok penyadar. kelompok tugas bertujuan untuk menyelesaikan masalah, sementara kelompok pertemuan kumpulan individu yang menganggap diri mereka sebagai focus utama suatu acara. Di sisi lain, kelompok penyadar memiliki tujuan utama dalam menciptakan identitas sosial yang baru.

Sementara itu, kelompok preskriptif mengacu pada langkah – langkah yang diambil oleh setiap anggota kelompok untuk mencapai tujuan kelompok. Terdapat enam format dalam kategori kelompok preskriptif antara lain diskusi meja bundar, symposium, diskusi panel, forum, kolokium dan prosedur parlementer.

Tim Boismortier masuk dalam kategori kelompok kecil dikarenakan hanya berisi lima orang. Tim Boismortier merupakan kelompok belajar (*learning group*) karena kelompok yang bisa membawa dampak kepada anggotanya untuk selalu bisa berkembang atau mengembangkan potensinya akan lebih besar kekompakan dalam sebuah kelompok untuk mencapai sebuah tujuan kelompok. Tim Boismortier merupakan kategori kelompok

deskriptif dan preskriptif dimana kelompok ini terbentuk secara alamiah karena tim berasal dari pertemanan.

2.2.2 Game Online MOBA

Salah satu permainan yang memiliki minat tinggi di kalangan masyarakat adalah permainan yang ada fitur *multiplayer online*. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) adalah genre dari permainan strategi real – time di mana dua tim yang terdiri dari lima pemain pada setiap timnya yang bersaing melawan satu sama lainnya dengan setiap pemain mengontrol satu karakter. Permainan MOBA adalah permainan strategi *real – time* yang melibatkan pembangunan unit atau struktur di dalamnya sehingga strateginya berfokus pada pengembangan karakter pribadi dan kerja sama tim dalam pertempuran (Khomeiny & Wibawa, 2020).

Pada umumnya permainan MOBA ini merupakan permainan dengan sistem pertarungan 5 vs 5 yang membutuhkan kerjasama tim untuk meraih kemenangan. Permainan MOBA terdapat berbagai macam *role* dalam permainannya yaitu *jungler, tanker, midlaner, goldlaner* dan *explaner*. MOBA memang permainan yang sangat mudah dimengerti namun sulit untuk dikuasai. Kompleksitas permainannya yang membuat mekanisme pada kemampuan bermain lawan atau kawan akan terus beradaptasi untuk memberi tantangan yang baru (Khomeiny & Wibawa, 2020).

MOBA merupakan permainan yang bisa membuat sebuah tim mampu untuk mengubah suatu mood dari senang menjadi emosi. Sering kali terjadi permainan strategi yang seharusnya berpikir jernih dan lebih sabar menjadi permainan yang sangat emosi dikarenakan susahny mengontrol emosi saat tim mereka berada dalam kondisi terpuruk, membuat permainan menjadi tidak nyaman saat bermain.

2.2.3 *Mobile Legends*

Mobile legends adalah permainan *multiplayer* dimana permainan ini sangat diminati dibandingkan dengan permainan serupa yaitu AOV (*Arena of Valor*) ataupun *Vainglory*. *Mobile legends* bukan merupakan permainan yang biasa dan untuk hiburan saja namun sering kali permainan ini dijadikan sebagai ajang kompetitif untuk membuktikan bahwa mereka jago dalam permainannya bahkan permainan ini seringkali ada perlombaan dengan skala besar mulai dari nasional hingga internasional. *Mobile legends* juga merupakan salah satu game dengan peminat terbesar di Indonesia (Wijaya & Paramita, 2019).

Mobile Legends merupakan permainan 5 vs 5 sehingga membutuhkan komunikasi antara *player* untuk membangun kekompakan dalam permainan. Komunikasi dalam kelompok dilakukan untuk pertukaran informasi berupa fakta mengenai masalah, perencanaan kegiatan dan evaluasi (Wijaya & Paramita, 2019).

Mobile legend merupakan permainan yang dibuat untuk *smartphone*. Dalam permainan ini terdapat dua tim yaitu tim sendiri dan tim musuh, kedua tim bertujuan untuk menghancurkan bangunan musuh sambil menjaga agar bangunan mereka tidak hancur. Peta *Mobile Legends* terbagi menjadi tiga jalur yang kenal dengan *top* (atas), *middle* (Tengah), dan *bottom* (bawah). Karakter – karakter yang telah dirancang oleh komputer yang biasa disebut *minion* membantu dalam mempertahankan bangunan dan melawan musuh di jalur tersebut. *Mobile legends* memiliki 8 tingkat peringkat mulai dari *warrior* sebagai tingkatan terendah dan *mythical glory* sebagai tingkatan tertinggi (Wijaya & Paramita, 2019). Terdapat berbagai cara untuk memainkan *Mobile Legends* seperti bermain *solo* yang berarti kita bermain sendiri, *duo* dimana kita bermain dengan *party* namun hanya dua orang saja dan sisanya random sehingga membentuk lima orang dalam satu tim, *trio* sama dengan *duo* namun dalam *party* terdapat tiga orang di dalamnya dan dua orang random dan yang terakhir *full party* dimana dalam

satu tim terdiri dari party yang dibentuk oleh kita sendiri dan tidak ada orang random didalamnya (Wijaya & Paramita, 2019).

2.2.4 Lingkungan Pertemanan

Tujuan dari pertemanan adalah mencapai kebahagiaan dan dalam perjalanan melibatkan keputusan – keputusan yang baik untuk mencapai kualitas pertemanan ideal. Pertemanan yang ideal atau sempurna adalah jenis pertemanan yang hanya dimiliki oleh individu yang memiliki moral baik (Pangestu & Hakim, 2022).

Pertemanan sebagai hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Terdapat berbagai jenis hubungan pertemanan yang perlu kita telaah agar kita dapat belajar dari praktik – praktik yang bermakna dalam dinamika hubungan pertemanan termasuk hubungan yang baik antara diri kita dengan diri kita sendiri (Pangestu & Hakim, 2022).

Pada dasarnya pertemanan merupakan gambaran dari hubungan interaksi pada 2 orang ataupun lebih dimana perilaku mereka saling bekerja sama dan saling mendukung. Dalam pertemanan biasanya terlibat antara pengetahuan, penghargaan, afeksi dan perasaan. Pertemanan biasanya akan menjadi tempat untuk kita berbagi cerita senang maupun duka, pertemanan juga melibatkan antara 2 orang ataupun lebih untuk saling menolong.

2.2.5 Emosi

Emosi merupakan respons internal yang muncul pada seseorang sebagai reaksi terhadap situasi tertentu dan dapat berdampak pada pemikiran, perspektif serta tindakan individu. Sebagai contoh ketika seorang merasa bahagia biasanya mereka menunjukkan ekspresi senyum, ketawa, ceria maupun berinteraksi kepada orang membawa aura positif. Sedangkan saat kita marah kita akan menunjukkan ekspresi suram, kecewa, wajah yang berubah menjadi marah dan sering kali menunjukkan perilaku agresif. Tingkatan intensitas emosi dapat bervariasi tergantung dengan sifat orang masing – masing. Emosi didefinisikan sebagai kondisi yang dipicu

oleh organisme dan melibatkan perubahan yang dapat disadari secara mendalam berkaitan dengan perubahan dalam perasaan(Manizar, 2017).

Fungsi emosi bagi manusia tidak hanya memiliki peran dalam keberlangsungan hidup seperti hewan namun emosi berperan sebagai pendorong energi yang memberikan semangat dan kegairahan dalam kehidupan manusia(Manizar, 2017). Emosi juga berperan sebagai pembangkit energi apabila kita sedang bahagia dan efek dari bangkitnya energi tentu akan meningkatkan kualitas dalam menjalani hidup seperti semangat bekerja. Apabila emosi ini sedang tidak stabil cenderung ke marah ini akan membuat kita menjadi negatif sehingga membawa kita untuk tidak semangat menjalani hidup.

Emosi terbagi menjadi dua bentuk, yaitu:

- a. Emosi Positif
- b. Emosi Negatif

Emosi positif merujuk pada perasaan senang ketika seseorang mengalami sesuatu yang menyenangkan, yang mampu menghasilkan dampak positif pada dirinya sendiri. Emosi positif dapat dijelaskan sebagai penafsiran yang positif terhadap sesuatu hal, bahkan ketika seseorang berada dalam situasi yang tidak menyenangkan (Saputri et al., 2023). Sedangkan emosi negatif merupakan keadaan dalam diri seseorang yang dianggap tidak menyenangkan sehingga mempengaruhi cara individu berperilaku dan bersikap dalam interaksinya dengan orang lain(Yuliani et al., 2013).

Emosi negatif sering terjadi saat bermain *game online*, biasanya emosi negatif sering terjadi karena permainan yang buruk dialami seseorang sehingga membuat mereka menjadi emosi negatif. Emosi negatif saat bermain membuat permainan menjadi permainan dengan tingkat ketegangan yang tinggi karena pemain susah untuk mengontrol marahnya sehingga membawa efek negatif saat bermain. *Game online* cenderung

dimainkan oleh anak muda sehingga emosi negatif seringkali susah untuk dikontrol.

2.2.6 Toxic Behavior

Toxic behavior atau biasa disebut dengan perilaku *toxic* merupakan sifat yang merugikan untuk diri sendiri maupun orang lain. *Toxic* menggambarkan lingkungan yang negatif atau tidak sehat. Perilaku *toxic* sangat dibenci oleh orang – orang karena sangat mengganggu dan membuat orang menjadi kesal dengan perilaku kita yang *toxic*. Perilaku *toxic* ini akan menciptakan lingkungan yang tidak sehat sehingga membuat pertumbuhan atau perkembangan bersama akan terhambat.

Perilaku *toxic* sering digambarkan sebagai perilaku yang agresif verbal atau fisik, manipulasi, penghinaan, sikap egois, pencitraan diri yang negatif, serta tindakan yang bisa menyebabkan orang lain sakit hati. Perilaku *toxic* juga bisa menjadi salah satu hambatan yang ngebuat kita susah untuk mendapatkan relasi. Perilaku *toxic* yang umumnya terjadi dalam komunikasi *gamers* dengan mengirim pesan yang kasar dan sengaja membantu tim lawan serta mengganggu jalannya permainan dengan tindakan yang seharusnya tidak diperlukan yang membentuk perilaku *toxic*(Wicaksana & Kristiana, 2021).

Perilaku *toxic* biasanya terjadi saat kita bermain *game* dimana pada umumnya terjadi karena para pemain merasa kesal dan emosi saat mereka tahu mereka dalam kondisi kalah saat permainan sehingga sering kali mereka melakukan cemooh pada tim sendiri ataupun ke lawan. Sebuah tim akan menjadi buruk ketika sebuah tim yang berisi lima orang saling menyalahkan satu sama lain sehingga membuat permainan tim menjadi tidak kompak yang bisa menyebabkan kekalahan tim(Dan et al., 2023).

2.2.7 Verbal Abuse

Verbal abuse merupakan sebuah tindakan seseorang dalam bentuk marah – marah, memaki, ngomel secara berlebihan atau bahkan menggunakan kata – kata yang tidak pantas (Rini, 2023). *Verbal abuse* dapat didefinisikan sebagai tindakan yang melibatkan penghinaan, pelecehan dan memberikan label pada seseorang dalam suatu pola komunikasi (Lawson, 2000 dalam Rini, 2023).

Verbal abuse yang dilakukan dalam jangka yang panjang akan membuat diri seseorang cenderung menjadi kepribadian yang tidak bahagia, tidak bisa mencintai diri sendiri, menganggap dirinya jelek, selalu muram, dan tidak menyukai aktivitas yang biasa dilakukan (Antu et al., 2023).

Verbal abuse sering sekali terjadi saat kita bermain *Mobile Legends*. *Verbal abuse* biasa terjadi kepada setiap pemain, *verbal abuse* bisa dilakukan kepada rekan satu tim ataupun kepada lawan (Rini, 2023). Tujuan dari melakukan *verbal abuse* adalah untuk mengejek, merendahkan dan mencap pemain karena tidak sesuai dengan harapan, dan tidak bisa bersaing dalam permainan (Rini, 2023). Melakukan *verbal abuse* kepada rekan tim ataupun lawan akan membuat korban yang terkena dapat menguras emosi negatif mereka.

Verbal abuse apabila dilakukan kepada rekan tim yang sudah akrab biasanya menjadi bahan candaan. *Verbal abuse* yang dilakukan kepada rekan tim condong kepada representasi dari keakraban teman (Robbani et al., 2023).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3 Alur Penelitian

Penelitian ini bermula dimana peneliti sering bermain *Mobile Legends* bersama teman – teman peneliti, banyak sekali kejadian saat bermain yang menimbulkan emosi dari setiap pemain di tim Boismortier (Mr). Emosi ini menyebabkan tim Boismortier (Mr) bisa menjadi tim yang *toxic* sehingga seringkali tim Boismortier (Mr) sering menghina atau mencaci lawan mulai dari skill dari musuh, rasis bahkan membahas dari segi ekonomi lawannya. Dengan adanya fenomena ini yang terjadi pada peneliti membuat peneliti tertarik untuk meneliti apa yang terjadi pada kelompok peneliti itu bisa terjadi. Bagaimana komunikasi kelompok tim Boismortier (Mr) sehingga kita sebagai satu tim bisa kompak untuk saling menebarkan *verbal abuse* kepada lawan yang membuat *toxic behavior* disaat bermain *Mobile Legends*.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

Bagan 2 1: Alur Penelitian

