

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti mencantumkan lima penelitian sejenis terdahulu yang digunakan sebagai sumber rujukan. Penelitian sejenis terdahulu ini memiliki persamaan dalam tema yang digunakan yaitu perilaku *toxic* dalam komunikasi ketika bermain *game online*.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1-5

Keterangan	1	2	3	4	5
Judul Penelitian	Analisis Dampak Bermain <i>Game Mobile Legends</i> Terhadap Perilaku <i>Toxic</i> Anak-Anak Hingga Dewasa	Perilaku <i>Toxic</i> Dalam Komunikasi Virtual Di <i>Game Online Mobile Legends</i> : Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya	Fenomena <i>Toxic</i> Dalam Dunia <i>Game Mobile Legend</i> Bagi Remaja	<i>Counterin g Toxicity in Online Competitive Games</i>	Dampak Perilaku Komunikasi Pemain <i>Game Mobile Legends</i> Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang
Nama Peneliti	• Bachtiar Rizky Alamsyah	• Regina Wynalda Abie	• Kirana Safa Putri Eka Sande	• DeYou Chou	• Muhamad Arif • Sandy Aditya

	<ul style="list-style-type: none"> • Ananda Surya Dahana Dewantara • Daffa Maheswara Iswido • Noval Rizqi Santoso • Nur Aini Rakhmawati 	<ul style="list-style-type: none"> • Srie Rosmilawati 	<ul style="list-style-type: none"> • Arreza Qoriatul Jannah Al Habsy Bil Faqih • Bima Ramadhan 		
Tahun Penelitian	2024	2023	2023	2023	2022
Teori/Konsep	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Game Online</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Game Online</i> • Komunikasi Virtual • Perilaku <i>toxic</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Game Online</i> • <i>Toxic</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Define Toxicity</i> • <i>Type of Toxicity</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i> • <i>New Media</i> • <i>Game Online</i> • <i>Game Mobile Legends</i>
Metodologi	Kuantitatif	Kualitatif	Kualitatif	<i>Qualitative</i>	Kualitatif
Teknik Pengambilan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Survei 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara • Dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Observation</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi • Dokumentasi
Tujuan Penelitian	Menganalisis dampak dari bermain	Membuktikan adanya fenomena perilaku	Mengungkap fenomena <i>toxic</i> dalam	<i>Dive into the definition of toxicity to make</i>	Mengetahui bagaimana dampak perilaku komunikasi

	<p><i>game Mobile Legends terhadap perilaku toxic pada anak-anak hingga dewasa</i></p>	<p><i>toxic pada mahasiswa FISIP UMPR ketika berkomunikasi virtual dalam bermain game online Mobile Legends: Bang Bang</i></p>	<p>dunia <i>game online</i> sehingga dapat mengurangi atau mencegah adanya <i>toxic</i> tersebut</p>	<p><i>clear of what kind of behaviors are considered toxic. Secondly, the different types of toxicity will be introduced, of which the definition and level of impact on players will be examined.</i></p>	<p>pemain <i>game online Mobile Legends Bang Bang</i> dengan terhadap fitur <i>chat in-game</i></p>
<p>Hasil Penelitian</p>	<p>Masyarakat mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa cukup sering melakukan perilaku <i>toxic</i> yang berupa perilaku berkata kasar pada saat main <i>game</i></p>	<p>Mahasiswa FISIP UMPR melakukan perilaku <i>toxic</i> berupa berkata kasar terhadap orang lain saat bermain <i>Mobile Legends: Bang Bang</i> melalui fitur <i>chatting</i> yang mana hal tersebut dikatakan</p>	<p>Bahwa remaja yang bermain <i>game online Mobile Legend</i> ini sering mengalami <i>toxic</i> yang diakibatkan oleh percekcoakan di dalam tim maupun musuh di permainan tersebut</p>	<p><i>Toxicity can negatively impact players or even the whole gaming community</i></p>	<p>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</p>

		sebagai komunikasi virtual			antar pemain dan tidak jarang ujaran kebencian juga keluar dari antar pemain ketika sudah larut dalam permainan <i>game</i> ini
--	--	----------------------------	--	--	---

2.2 Teori atau Konsep yang digunakan

2.2.1 *Game Online*

Game yang dimainkan di komputer oleh banyak pemain melalui internet dapat disebut sebagai *game online*. Perusahaan penyedia jasa *online* memberikan tambahan layanan berupa *game*. Akses langsung untuk *game* juga disediakan oleh perusahaan khusus yang menyediakan *game online*. Seperangkat komputer dengan spesifikasi yang baik dan terkoneksi dengan internet adalah dua perangkat penting yang harus dimiliki untuk dapat bermain *game online* (Kustiawan & Utomo, 2019, p. 6).

Setelah tahun 1990-an, perkembangan perangkat teknologi yang sudah semakin maju dengan akses internet semakin meluas membuat para *developer games* mulai memperhatikan perkembangan media atau *platform video* yang berbasis internet. Setelah *game* bertipe FPS (*First Person Shooter*), *Counterstrike* (1999), dan RTS (*Real Time Strategy*), *Starcraft* (1998) dirilis maka *game multiplayer* berbasis *online* menjadi semakin dikenal dan banyak dimainkan. Kemudian *game* World Of Warcraft (2004) sebagai *game* dengan tipe dan *genre* baru sebagai *game* yang tetap ada sampai sekarang dan dimainkan oleh begitu banyak orang sehingga dikenal dengan sebutan *game* sejuta umat menjadi titik penting untuk munculnya *game* tipe MMORPG. Setelah memasuki tahun 2008-an seiring dengan perkembangan perangkat *Apple's IOS* dan *Android Mobile*, maka perkembangan *video game* pada

platform mobile baru mulai terlihat. *Video game* pada masa ini dapat dinikmati tidak hanya konsol atau PC saja karena kecanggihan perangkat *mobile* dari waktu ke waktu. Pengalaman bermain yang sama juga dapat dirasakan dengan perangkat *mobile phone* dengan kemampuan sistem yang canggih (Mulawarman, 2020, p. 49).

Cerita atau narasi dari setiap *game* akan membentuk *genre* dari *game* yang kemudian akan dikategorikan dengan berbeda. Struktur cerita yang dibawakan, kedalaman karakter yang dimunculkan dan elemen penceritaan akan membentuk dan mempengaruhi *genre* dalam sebuah *game*. Beberapa jenis *genre game* sebagai berikut: Drama, Crime, Fantasy, Horror, Mystery, Sci-fi (Science Fiction), War and Espionage, Western/Eastern/Frontier, Romance, History. Satu *game* dapat memiliki campuran antara satu dan lain *genre*, sehingga tidak hanya memiliki satu tipe atau *genre* (Mulawarman, 2020, p. 51).

PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) adalah contoh salah satu *game* yang menggabungkan lebih dari satu tipe dan *genre game*, seperti MMO, RPG, *shooter game*, *action*, *RTS* dan *war and espionage*. Bentuk *game* ini hadir dalam berbagai *platform*, seperti dalam bentuk konsol, PC dan *mobile*. *Game* PUBG adalah jenis *game play battle royal* dimana seorang pemain melawan 99 pemain lainnya sampai hanya menyisakan seorang pemain sebagai pemenang di akhir permainan, hal ini menjadi daya tarik dan keseruan bermain. Yang membuat *game* ini menjadi *game online* yang paling digemari pada tahun 2018 adalah pemain akan merasakan adrenalin yang semakin memuncak ketika menghadapi musuh, mekanisme taktis dan strategi, serta mencapai kemenangan yang disebut “*Chicken Dinner*” (*last-man-standing*) (Mulawarman, 2020, p. 48).

Banyak orang mencoba melarikan diri dari masalah dan menggunakan *game online* sebagai tempat pelarian. Alasannya adalah para pemain *game online* memiliki keyakinan bahwa *game* adalah teman elektronik yang dapat melepaskan segala tekanan dan emosi negatif sehingga membantu mengurangi

beban masalah yang sedang mereka hadapi. Aksi-aksi kekerasan dalam *game online*, seperti mencuri, membunuh dan melakukan tindakan kriminal lain adalah hal-hal yang disukai dan digunakan sebagai sarana untuk relaksasi. Semua orang dapat menjadi apa pun dan siapa pun yang tidak dapat mereka lakukan di dunia nyata dalam dunia fantasi (Mulawarman, 2020, p. 52).

2.2.2 Teori Komunikasi Verbal Dan Nonverbal

Komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan adalah komunikasi verbal. Perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar, dapat diketahui melalui kata-kata yang disampaikan. Bahasa adalah hal penting dalam komunikasi verbal (Pratama & Priyantoro, 2017, p. 248).

Komunikasi di mana pesan disajikan dalam bentuk nonverbal adalah komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal lebih banyak digunakan daripada komunikasi verbal, dalam dunia nyata. Sifatnya yang permanen dan selalu ada menjadi ciri dari komunikasi nonverbal. Karakteristik yang spontan membuat komunikasi nonverbal lebih jujur dalam mengungkapkan apa yang ingin dikatakan. Tindakan manusia yang sengaja dikirim dan ditafsirkan sebagaimana dimaksud dan mampu menimbulkan respons dari penerima, adalah bagian dari komunikasi nonverbal. Dengan kata lain, segala bentuk komunikasi yang tidak menggunakan tanda-tanda verbal seperti ucapan, baik dalam bentuk percakapan maupun tulisan. Komunikasi nonverbal dapat berupa simbol-simbol seperti gerak tubuh, warna, ekspresi wajah, dan lain-lain. Bentuk komunikasi nonverbal itu sendiri meliputi bahasa isyarat, ekspresi wajah, kata sandi, tanda, seragam, nada suara, dan intonasi (Kustiawan, et al., 2022).

2.2.3 Toxic Behavior

Toxic berasal dari bahasa Latin yaitu *toxicus*, yang artinya beracun atau bisa mematikan. Istilah ini pertama kali digunakan dalam bahasa Inggris pada abad ke-17 untuk merujuk pada bahan kimia yang beracun atau mematikan.

Dalam perkembangannya, *toxic* atau toksisitas merujuk pada sifat-sifat atau perilaku yang dapat merusak kesehatan atau kesejahteraan individu atau kelompok yang terlibat di dalamnya. *Toxic behavior* atau perilaku toksik dapat muncul dalam berbagai bentuk seperti perilaku kontrol yang berlebihan, tindakan manipulasi, agresi atau penyerangan, pengabaian, atau sikap merendahkan orang lain (Santo, 2023, pp. 2-3).

Beberapa penyebab *toxic behavior* dilakukan oleh para pemain *game online* (Subari, 2021) antara lain: hal ini asyik dilakukan karena akan membuat *game* yang dimainkan menjadi lebih menyenangkan, faktor lingkungan dimana pemain *game* yang berada dalam komunitas yang orang-orangnya negatif, akan ikut terkena dampak negatif dan ikut melakukan *toxic*, untuk melampiaskan rasa kesal oleh pemain *game* saat tim mereka bermain jelek, ingin dianggap jago oleh pemain *game* lain sehingga melakukan *toxic*, terkena dampak dari *streamer game* yang menunjukkan perilaku *toxic* yang menjadi daya tarik mereka.

Berikut ini adalah lima tipe *toxic behavior* beserta contohnya (Kou, 2020, pp. 84-87) sebagai berikut:

1. *Communicative Aggression* (Komunikasi Agresif): pesan komunikasi yang menyinggung penerimanya seperti pelecehan verbal, kata-kata yang mengandung kebencian, atau menyinggung. Tipe komunikasi agresif yang paling sering ditemui adalah (a) *flaming*, yaitu pengiriman pesan yang mengandung permusuhan atau penghinaan. Contoh pesan *flaming*: “Orang-orang ini adalah sampah. Kalian sebenarnya punya otak atau gak?” (b) *report threatening*, yaitu pemain yang memiliki perilaku *toxic* menggunakan fitur *post-game report* untuk mengancam atau memaksa orang lain. Para korban mungkin takut dilaporkan dan menerima penangguhan akun. (c) *offensive naming*, yaitu pemain menggunakan kata-kata yang menyinggung dalam nama panggilan dalam *game*. Beberapa nama panggilan sangat rasis dan menghina.
2. *Cheating* (Curang): berbuat curang untuk mendapatkan keuntungan yang tidak adil. Perilaku curang dapat disebut *toxic*

karena mengganggu rasa keadilan yang merupakan kunci persaingan. Ada tiga tipe kecurangan: (a) *Scripting*, yaitu kecurangan menggunakan skrip untuk mengotomatiskan dan mengoptimalkan tindakan dalam *game* dimana hal ini dilarang (b) *Smurfing*, yaitu tindakan pemain berketerampilan tinggi yang bermain di akun yang baru dibuat yang merugikan pemain lain karena merusak pengalaman kompetitif dan menimbulkan rasa tidak berdaya dan frustrasi. (c) *Rank boosting*, yaitu layanan berbayar yang melibatkan pemain yang sangat terampil untuk bermain di akun pelanggan untuk naik ke peringkat yang diminta.

3. *Hostage Holding* (Penyanderaan): perilaku yang sengaja dilakukan untuk menahan pemain lain untuk tetap berada dalam situasi yang tidak menyenangkan. Misalnya dengan mencegah permainan berakhir atau melalui suara fitur seperti suara menyerah.
4. *Mediocrizing* yaitu tindakan permainan yang tidak memiliki peluang maksimal menang tetapi pemain tetap menginginkan kemenangan. Perilaku ini akan menciptakan situasi kehilangan yang akan memicu lebih banyak perilaku *toxic*.
5. *Sabotaging* (Sabotase) yaitu perilaku bermain buruk dengan maksud untuk kalah. (a) *Blatant Sabotaging* yaitu sabotase terang-terangan yang menunjukkan cara-cara yang mencolok dan disengaja untuk mengurangi atau menghilangkan peluang tim untuk menang. Misalnya sengaja terlambat untuk tidak mengambil tindakan yang diharapkan seperti tiba-tiba keluar dari permainan, membocorkan informasi yang melemahkan kerja sama tim dengan memberitahu informasi kepada tim lawan, sengaja membiarkan diri dibunuh oleh tim lawan. (b) *Surreptitious Sabotaging* (Sabotase Diam-diam) yaitu pemain dengan sengaja bermain buruk tetapi dilakukan dengan pura-pura.

2.2.4 Interaksi Manusia Komputer

Interaksi antara manusia dan komputer esensialnya bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi manusia dalam menggunakan komputer serta memperoleh umpan balik yang dibutuhkan selama proses kerja dengan sistem komputer. Kinerja yang optimal dari sebuah sistem mencakup peningkatan dalam aspek keamanan, utilitas, ketergunaan, efektivitas, dan efisiensi. Studi dalam bidang interaksi manusia-komputer mengintegrasikan interaksi manusia dengan komputasi cerdas, dengan fokus utama pada desain teknologi komputer dan hubungannya dengan manusia, yaitu pengguna. Komunikasi antara pengguna dan komputer terjadi melalui antarmuka perangkat lunak yang menggunakan perangkat keras input dan output. Faktor-faktor yang terlibat dalam interaksi ini melibatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan kemampuan, keterbatasan, dan performa manusia. Tujuan dari interaksi manusia-komputer adalah menyediakan sistem yang efisien, aman, nyaman, dan menyenangkan bagi pengguna, yang penting untuk memecahkan masalah, menghasilkan inovasi, dan membuat komputer menjadi lebih ramah pengguna serta responsif terhadap kebutuhan manusia (Harmayani & Simamora, 2023).

Penerapan interaksi komputer manusia ditemukan juga dalam *game online* yang berbasis *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang memiliki fitur-fitur sebagai berikut (Lestari, 2023, pp. 55-58):

1. *Microphone* merupakan fitur *voice chat* di dalam *game* yang dapat digunakan untuk keseluruhan pemain dengan cara menekan tombol aktif pada *mic* sehingga suara dapat terdengar oleh pemain lainnya.

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



Gambar 2. 1 Fitur Microphone Dalam PUBG Mobile
Sumber: Peneliti (2024)

2. *Chat* merupakan fitur yang disediakan dalam *game* yang bertujuan untuk mengetik sehingga pemain lain dapat berkomunikasi dengan *keyboard*, hal ini berkaitan dengan komunikasi verbal *non vocal*. *Chat* juga terdapat dua yaitu *chat* untuk tim (*chat team*) atau *chat* untuk berkomunikasi dengan lawan (*chat all*).



Gambar 2. 2 Fitur Chat Dalam PUBG Mobile
Sumber: Peneliti (2024)

3. *Quick-Chat* merupakan fitur komunikasi yang telah langsung untuk dikirimkan kepada semua pemain saat permainan berlangsung untuk saling berkomunikasi serta memberikan arahan saat bermain. *Quick chat* sangat penting karena beberapa orang tidak selalu mengikuti

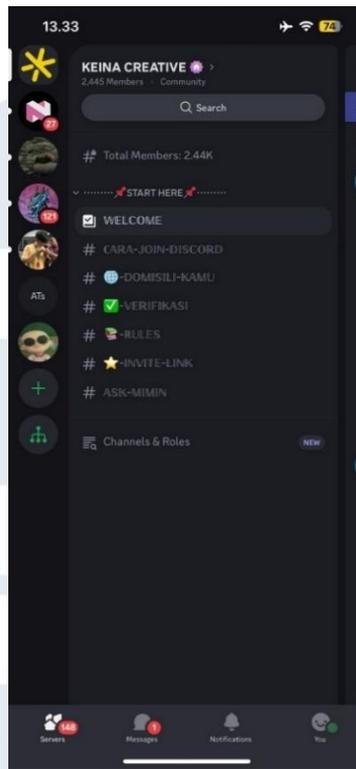
arahan melalui *microphone* / *chat* dikarenakan terlalu fokus menghadapi lawannya. Fitur *quick chat* ini juga dilengkapi dengan suara singkat sebagai arahan.



Gambar 2. 3 Fitur Quick Chat Dalam PUBG Mobile
Sumber: Peneliti (2024)

4. *Discord* merupakan suatu aplikasi tambahan yang hampir sama dengan WA atau aplikasi *chatting* lainnya, yang membedakan ialah *discord* mempunyai fitur *voice chat* yang dapat ditambahkan kapasitasnya mencapai 99 orang dan beberapa fitur seperti pemutaran lagu, *sharing screen* dan adanya bot yang dapat membantu melihat statistik pemain dalam *game*. *Discord* ini biasanya digunakan oleh pemain *game* ketika pemain mendapat *mic* yang buruk.

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



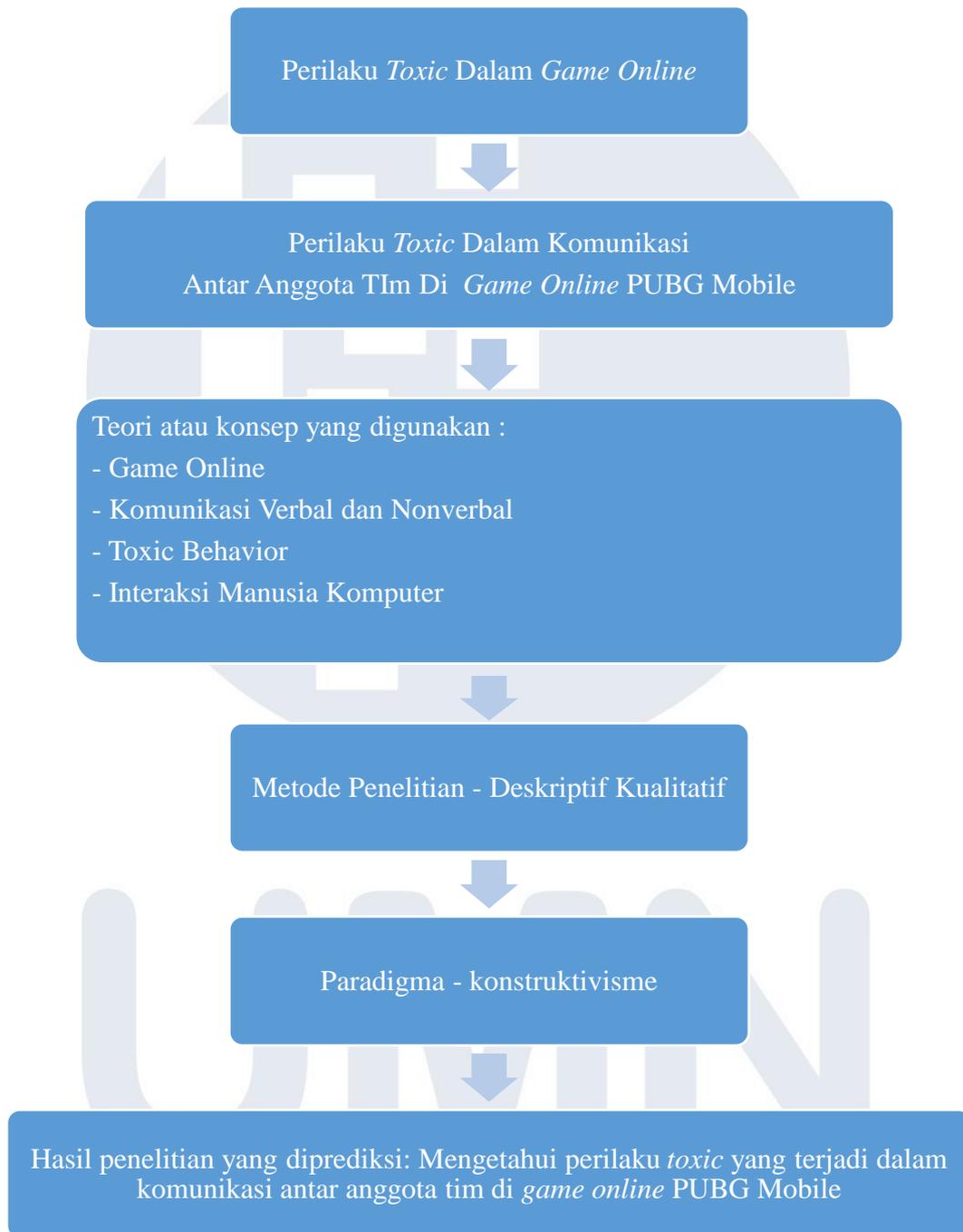
Gambar 2. 4 Discord
Sumber: Peneliti (2024)

5. Fitur *ping* digunakan untuk berhati-hati maupun menginstruksikan pemain lain menuju ke *ping* tersebut. Bentuk komunikasi non verbal adalah dengan menggambar atau membuat garis di peta (Rafdi, 2019).



Gambar 2. 5 Fitur Ping Dalam PUBG Mobile
Sumber: Peneliti (2024)

2.3 Alur Penelitian



Gambar 2. 6 Alur Penelitian
Sumber: Peneliti (2024)