

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Mengacu pada karya sebelumnya merupakan faktor penting dalam mendukung suatu karya sebagai referensi. Pada bagian ini, penulis akan membahas beberapa karya terdahulu yang dijadikan referensi dalam pembuatan karya ini. Referensi karya pertama yang ditulis oleh Lenie Okviana, Putri Nabilla, dan Sri Wahyunisalah mahasiswi dari Universitas Gunadharma. Judul dari penelitian ini adalah Aplikasi Discord Dalam Mempertahankan Solidaritas Tim pada Komunitas Royal E-Sport Divisi Point Blank. Karya ini memiliki tujuan untuk menunjukkan bahwa Discord dapat berfungsi sebagai media alternatif dan alat komunikasi yang efektif saat bermain game online, sekaligus mampu meningkatkan solidaritas dalam tim Royal E-sports.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian penulis dengan referensi penelitian pertama. Pada referensi penelitian pertama, perbedaan yang terlihat adalah subjek penelitian dari referensi penelitian pertama yaitu game Point Blank sedangkan pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah game Valorant. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah metodologi yang dipakai yaitu penelitian kualitatif deskriptif, paradigma konstruktivisme, dan teknik pengambilan data melalui wawancara dan observasi.

Referensi penelitian kedua ditulis oleh Dean Marcella dan Hasan Sazali dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Judul dari penelitian ini adalah Fenomena Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends : Bang Bang (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara). Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk menemukan makna trash- talking pada game online mobile legends

Terdapat juga persamaan dan perbedaan antara referensi penelitian kedua dengan penelitian penulis, antara lain topik yang dibahas memiliki kesamaan yaitu perilaku *toxic / trash-talk* dalam *game online*. Selain itu pengumpulan data yang digunakan juga memiliki kesamaan yaitu dengan memakai wawancara. Perbedaan antara dua penelitian ini adalah, pada jurnal referensi ini memakai paradigma Etnografi Virtual, subjek penelitian yaitu game Mobile Legends Bang Bang, dan juga teori yang dipakai yaitu teori interaksionisme simbolik. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan paradigma Konstruktivisme, subjek penelitian yaitu game Valorant dan juga teori yang dipakai yaitu *Symbolic Convergence Theory*.

Pada referensi penelitian ketiga oleh Muhammad Arif dan Sandy Aditya memiliki beberapa kesamaan maupun perbedaan dengan penelitian penulis. Judul dari penelitian ini adalah Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak perilaku komunikasi pemain game online Mobile Legends Bang Bang dengan terhadap fitur chat in-game. Persamaan pada kedua penelitian ini terletak pada topik yang dibahas yaitu komunikasi pemain game online, paradigma yang digunakan yaitu konstruktivisme dan juga teknik pengambilan data yaitu wawancara dan observasi, yang terakhir adalah konsep yang dipakai yaitu Computer Mediated Communication (CMC). Pembaharuan dari penelitian ini terletak pada konsep yang digunakan, dimana pada referensi penelitian menggunakan konsep new media dan juga konsep game online. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan konsep perilaku toxic.

Pada referensi penelitian keempat dengan judul Analisis Teori Konvergensi Simbolik Pada Akun Instagram @ASNBIASASAJA Dalam Menggambarkan Realita Sosial ASN oleh Yuditha Franciska Ulllyana, Eva Reh Ulina Aritonang, dan Magda Sabrina Theofany dari Universitas Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meneliti bagaimana lingkup yang besar ini membentuk suatu fantasi dari interaksi simbolik pada ruang digital. Referensi penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dan juga perbedaan dengan penelitian penulis. Persamaan pada penelitian ini terletak pada topik yang membahas tentang interaksi simbolik pada ruang digital dan juga teori yang dipakai memiliki

kesamaan yaitu *Symbolic Convergence Theory*. Perbedaan dari referensi penelitian keempat ini adalah aplikasi digital yang diteliti adalah aplikasi Instagram. Sedangkan pada penelitian peneliti adalah aplikasi Discord.

Pada referensi penelitian kelima dengan judul *Understanding Toxicity in Online Gaming: A Focus on Communication-Based Behaviours towards Female Players in Valorant* oleh Anissa Maharani, Virienia Puspita, Raden Arny Aurora, Nico Wiranito dari Universitas Bina Nusantara. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana perilaku toxic di game kompetitif Valorant yang dialami oleh pemain Wanita. Referensi penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dan juga perbedaan. Persamaan pada penelitian ini terletak pada topik yang diangkat yaitu perilaku toxic dan juga teori yang dipakai. Perbedaan dari penelitian kelima ini adalah dari objek yang dibahas yaitu pemain wanita, sedangkan penelitian penulis berfokus pada suatu komunitas di aplikasi Discord.

Pada referensi penelitian keenam dengan judul *Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Tim Pengembang KEEPCALM* oleh Arizal Saepul, Ali Alamsyah Kusumadinata dan Koesworo Setiawan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan Discord sebagai komunikasi kelompok yang dilakukan dalam membentuk kohesivitas tim pengembang KEEPCALM. Referensi ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan yang ditemukan adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan yang ditemukan adalah referensi ini lebih fokus kepada bagaimana dampak aplikasi discord pada komunikasi kelompok, sedangkan penelitian ini meneliti tentang perilaku toxic pada pemain game online menggunakan teori *symbolic convergence*. Penjelasan lebih detail mengenai penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel berikut:

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**Tabel 2.1** Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	<b>Judul Artikel Ilmiah</b>	Aplikasi Discord Dalam Mempertahankan Solidaritas Tim pada Komunitas Royal E-Sport Divisi Point Blank	Fenomena Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends : Bang Bang (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara)	Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang	Analisis Teori KonvegenSI Simbolik Pada Akun Instagram @ASNBIASASAJA Dalam Menggambarkan Realita Sosial ASN	Understanding Toxicity in Online Gaming: A Focus on Communication-Based Behaviours towards Female Players in Valorant	Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Tim Pengembang KEEPCALM
2.	<b>Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit</b>	Lenie Okviana, 2022. Jurnal Ilmu Komunikasi	Dean Marcella, 2023. Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi	Muhammad Arif, 2022. Journal of Intercultural Communication and Society.	Yuditha Franciska Ullyana, 2023. Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial dan Informasi	Virienia Puspita. 2024. Syntax Admiration	Arizal Saepul, 2024. Karimah Tauhid

<b>3. Fokus Penelitian</b>	Discord sebagai alat untuk Mempertahankan Solidaritas	Trash talking antar pemain game Mobile Legends	Perilaku komunikasi pemain game online	Konvegensi Simbolik dan realitas sosial ASN	Meneliti perilaku toxic	Meneliti discord sebagai media komunikasi kelompok
<b>4. Teori</b>	Computer Mediated Communication	Teori Interaksionisme Simbolik	Konsep Game Online, Konsep New Media, Konsep Computer Mediated Communication	Symbolic Convergence Theory	Toxic Behaviour	Teori Komunikasi Kelompok
<b>5. Metode Penelitian</b>	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
<b>6. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan</b>	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan meneliti perilaku toxic	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif
<b>7. Perbedaan</b>	Meneliti tentang	Menggunakan	Meneliti tentang	Menggunakan teori	Menggunakan	Fokus kepada

<b>dengan penelitian yang dilakukan</b>	perilaku toxic	teori yang berbeda	dampak perilaku komunikasi pemain game online	yang berbeda	subjek penelitian yang berbeda	penggunaan aplikasi discord
<b>8. Hasil Penelitian</b>	Discord dapat dijadikan sebagai media dan sarana alternatif untuk berkomunikasi saat bermain game online dan dapat mempererat solidaritas dalam Royal E-sports team	Ditemukan beberapa jenis kata kasar yang sering digunakan saat bermain game	Dampak positif komunikasi game online ada adalah membuat kerja sama antar tim menjadi lebih kompak, sedangkan dampak negatifnya adalah sering kali terlontar kata-kata kasar	Interaksi simbolik menghasilkan tema fantasi, tipe fantasi, rantai fantasi dan visi retorik	Terdapat keengganan di antara pemain wanita untuk menggunakan komunikasi suara karena takut dilecehkan dalam komunitas game.	Aplikasi discord memudahkan komunikasi kelompok karena membantu memenuhi elemen komunikasi kelompok yaitu interaksi, waktu, ukuran dan tujuan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **2.2 Landasan Konsep**

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

*Computer Mediated Communication* atau yang biasa disingkat menjadi CMC adalah komunikasi yang diperantarakan dengan komputer (Arnus, 2015). *Computer Mediated Communication (CMC)* merupakan sebuah fenomena komunikasi dengan menggunakan gadget, laptop, dan lain sebagainya, sebagai media untuk berkomunikasi. Menurut Arnus (2015), dengan adanya pola komunikasi baru yaitu CMC, mempermudah kita untuk berkomunikasi tanpa harus bertatap muka. Perkembangan teknologi yang sudah sangat maju pada zaman ini, telah membuat perubahan pada sifat interaksi manusia secara psikis dan fisik, menjadi pertemuan secara virtual.

Menurut (Arnus, 2015), berikut cakupan *Computer Mediated Communication (CMC)* :

#### **1. Sistem Obrolan (*Chatting*)**

Merupakan sebuah sistem yang memperbolehkan 2 orang atau lebih, melakukan komunikasi secara virtual dengan waktu real time dengan mengirimkan pesan.

#### **2. WWW (*World Wide Web*)**

Merupakan sebuah sistem yang memperbolehkan para penggunanya untuk mengakses informasi secara bebas, tentunya dengan menggunakan internet.

#### **3. Audio**

Merupakan sebuah sarana yang memperbolehkan orang-orang berkomunikasi dengan suara secara virtual, dengan waktu yang real time.

#### **4. Media Sosial**

Merupakan sebuah platform yang memperbolehkan para penggunanya berkomunikasi secara virtual melalui chat, audio, maupun video.



*Computer Mediated Communication (CMC)* sendiri lebih membahas tentang bagaimana tahapan proses komunikasi terjadi di media komputer. Menurut (Juditha, 2018), berikut tahapan proses komunikasi yang terjadi di dalam CMC :

**1. User (Pengguna)**

User sendiri merupakan salah satu tahapan yang paling penting di dalam CMC, karena jika tidak ada user, maka tidak ada “pelaku komunikasi” sehingga komunikasi pun tidak bisa dilakukan.

**2. Message (Pesan)**

Pesan merupakan tujuan dari proses komunikasi itu sendiri, yaitu adanya pertukaran pesan atau informasi dari masing-masing individu / kelompok yang melakukan proses komunikasi.

**3. Media**

Media merupakan sebuah wadah yang dibentuk guna membantu jalannya proses komunikasi. Media sendiri menyediakan wadah/alat untuk para pelaku komunikasi dapat saling bertukar informasi.

**4. Communication Settings (Penyesuaian Pesan)**

Dalam berkomunikasi, pasti ada yang namanya penyesuaian pesan karena alasan latar belakang, pekerjaan, umur, dan yang lain-lain.

**2.2.2 Perilaku Toxic**

Konsep dari *toxicity* sudah banyak terlihat pada berbagai konteks. Pada lingkup organisasi, perilaku *toxic* berarti mengacu pada tipe kepemimpinan yang menyakiti beberapa individu di dalam organisasi tersebut yang pada akhirnya membawa kekacauan dalam organisasi (Green, 2014). Dalam *online game*, beberapa sikap yang termasuk perilaku *toxic* diantaranya adalah menipu, curang, berkata kasar, dan sebagainya umumnya dikelompokkan sebagai perilaku *toxic* (Kwak, 2015). Beberapa terminologi yang menyangkut perilaku *toxic* adalah ketidaksopanan, perilaku *anti-social*, *cyberbullying*, dan agresi verbal (Kou, 2020).



Walaupun begitu, pemain-pemain di *online game* cenderung menormalisir perilaku *toxic* ini karena menurut mereka hal ini masih bisa diterima, tidak bisa dihindari, atau hanya merupakan bahan bercandaan.

Beberapa alasan yang memungkinkan dibalik prevalensi dan normalisasi mengenai perilaku *toxic* pada *online game* adalah desain dari *game* tersebut. Karena *online game* yang ada umumnya berkonsep *team*, pemain dituntut untuk dapat bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan sehingga kegagalan seseorang dapat mempengaruhi keberhasilan seluruh *team*. Sikap kompetitif yang ada juga mendorong pemain untuk berhasil dan menjadi agresif dengan satu sama lainnya (Kou, 2020). Hal ini juga yang kemudian mengakibatkan pemain yang ada bersikap *toxic* terhadap pemain yang kinerjanya buruk sehingga membawa kerugian pada pemain yang lain dalam *team* tersebut.

Walaupun perilaku *toxic* ini terjadi antar *team* atau di dalam *team*, ditemukan bahwa hal ini lebih banyak terjadi di dalam *team*. Hal ini mungkin disebabkan oleh amarah ketika pemain dalam *team* tidak mencapai ekspektasi pemain lain di dalam *team* tersebut, atau mereka berharap dengan berperilaku *toxic*, pemain yang performanya buruk dapat meningkatkan teknik permainan mereka.

Kou (2020) mengemukakan bahwa ada beberapa tipe perilaku *toxic* dalam *online game*, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Communicative aggression* (agresi komunikatif) yaitu perilaku menyerang secara verbal melalui media komunikasi dalam *game*, contohnya seperti mengancam atau mencemooh pemain lain, dan terkadang membawa isu SARA.
- a. *Cheating* (curang) dalam *game* contohnya seperti menggunakan *script* untuk mendapatkan *item* atau *skill* tertentu, *smurfing* yaitu pemain yang handal membuat akun baru sehingga ketika dihadapkan dengan lawan dari level rendah akan selalu menang, ataupun *rank boosting* yang merupakan layanan berbayar dengan menyewa pemain handal untuk

*take over* akun pemain tersebut sehingga ia mendapat *rank* tidak dengan *skill* pribadi. Hal ini dinilai pemain lain tidak adil dan merusak seni kompetitif dalam *game* tersebut.

- b. *Mediocrizing* (tidak berusaha) yaitu sikap dalam permainan dimana pemain tidak berusaha maksimal dan menampilkan *attitude* negatif sehingga membuat suasana team tidak menyenangkan.
- c. *Sabotaging* (menyabotase) yaitu sikap pemain ketika ia memang bertujuan untuk membuat timnya kalah dengan meninggalkan permainan (AFK), sengaja menguntungkan lawan, ataupun bersikap negatif sehingga mengecoh temannya sendiri.

### 2.2.3 Symbolic Convergence Theory (SCT)

Teori ini berfokus pada bagaimana individu dan kelompok menciptakan makna bersama melalui simbol-simbol, cerita, dan narasi yang mereka bagikan (Griffin E., 2023). Berikut adalah penjelasan lebih mendalam mengenai teori ini menurut Griffin (2023) :

#### 1. Simbol dan Makna

SCT menekankan bahwa komunikasi tidak hanya tentang pertukaran informasi, tetapi juga tentang bagaimana simbol-simbol (kata, gambar, dan tindakan) digunakan untuk menciptakan makna. Simbol-simbol ini dapat berupa bahasa, cerita, atau bahkan tindakan non-verbal.

#### 2. Konvergensi Simbolik

Konvergensi simbolik terjadi ketika individu atau kelompok berbagi dan menginternalisasi simbol-simbol yang sama, yang kemudian membentuk identitas dan pengalaman kolektif. Proses ini menciptakan "konteks" di mana makna dapat dipahami secara bersama-sama.

#### 3. Cerita dan Narasi

Cerita dan narasi memainkan peran penting dalam membangun konvergensi simbolik.

Cerita yang diceritakan dalam kelompok dapat memperkuat ikatan sosial dan menciptakan pemahaman bersama tentang nilai-nilai dan tujuan kelompok.

#### **4. Fantasy Theme Analysis**

Tema-tema ini mencerminkan nilai-nilai dan keyakinan kelompok, serta membantu dalam memahami bagaimana kelompok tersebut berfungsi.

#### **5. Identitas Kelompok**

SCT juga menjelaskan bagaimana konvergensi simbolik dapat membentuk identitas kelompok. Ketika anggota kelompok berbagi simbol dan cerita yang sama, mereka merasa lebih terhubung satu sama lain, yang pada gilirannya memperkuat rasa identitas kelompok.

### **2.3 Kerangka Pemikiran**

Penelitian ini berawal dari aplikasi Discord yang menjadi pilihan alternatif para pemain Valorant sebagai sarana atau media komunikasi yang digunakan untuk berkomunikasi saat bermain game Valorant. Dalam komunikasi lewat aplikasi Discord ini, terjadi perilaku toxic yang terjadi didalam komunitas Discord tersebut yang menyebabkan adanya ketidaknyamanan dalam komunikasi di dalam komunitas. Beberapa umpatan dan juga simbol-simbol bahkan mengarah ke perilaku toxic di dalam komunitas tersebut. Oleh karena itu, peneliti ingin menggali simbol-simbol dan topik fantasi apa yang mengarah ke perilaku toxic, yang terjadi pada komunitas Discord tersebut. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus yang dimana dapat menemukan jawaban dari tujuan penelitian ini secara valid dengan langsung mengambil data pada suatu komunitas di Discord yang bernama "Drive-Thru".

