

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Riview Penelitian Sejenis

Permainan daring atau *game online* merupakan suatu hal yang menarik perhatian karena sekarang *game online* memiliki fitur komunikasi yang mendukung terjadinya komunikasi virtual. Komunikasi virtual memiliki pola komunikasi yang cukup berbeda dengan komunikasi konvensional, hal itu juga terlihat sangat jelas pada proses terjadinya komunikasi. Oleh sebab itu banyak peneliti yang tertarik untuk meneliti apa yang terjadi pada komunikasi virtual yang ada pada *game online*. Berikut ini penelitian terdahulu yang sejenis dan berkaitan tentang pola komunikasi, yaitu:

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Ceroline Vinci Wijaya	Komunikasi Virtual dalam Game Online	Kualitatif	Sama-sama memilih tentang game online dengan menggunakan metode penelitian	Perbedaan penelitian terletak pada tujuan penelitian

			kualitatif	
Lailatul Qadri	Pola komunikasi Pemain Game Online (Garena aovs) (Studi kasus siswa kelas VIII SMP Sumbawa)		Sama-sama memilih tentang game online Garena aovs dengan menggunakan metode penelitian kualitatif	
Shelly Furqan	Model Komunikasi Pemain Game Online Free Fire	Metode komunikasi deskriptif dengan analisis kualitatif		Perbedaan penelitian ini dalam judul
Kukuh Azhari	Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (DOTA 2)	Metode Kualitatif Deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa	Memilih tentang penelitian Game Online dengan analisis kualitatif	Perbedaan pada tujuan penelitian tersebut

		metode observasi, metode wawancara dan dokumentasi		
--	--	---	--	--

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

Manusia merupakan makhluk sosial yang hidup secara berkelompok dan saling membutuhkan satu sama lain. Sebagai makhluk sosial dan hidup secara berkelompok dalam kehidupan sehari-hari, tentu tidak luput dari namanya interaksi atau komunikasi yang memudahkan manusia dalam melakukan interaksi satu sama lain. Dengan adanya komunikasi yang menyebabkan interaksi, maksud dan tujuan yang ingin disampaikan terwujud. Komunikasi memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, peranan tersebut ada karena setiap saat semua manusia baik individu maupun kelompok sudah tentu melakukan interaksi, karena selain sebagai makhluk sosial yang membutuhkan interaksi manusia juga perlu memenuhi kebutuhan hidup sehari-harinya yang tak luput dari komunikasi.

Menurut Everett M Rogers komunikasi adalah :

“Proses pengalihan ide dari satu sumber ke satu penerima atau lebih dengan tujuan agar mengubah tingkah laku”.

Menurut Thomas M. Scheidel mengatakan bahwa :

“Manusia itu pada umumnya berkomunikasi untuk saling menyatakan dan mendukung identitas diri mereka dan untuk

membangun interaksi sosial dengan orang-orang disekelilingnya serta untuk mempengaruhi orang lain agar berfikir, merasa, ataupun bertindak seperti apa yang diharapkan”.

Menurut Inah (2013) komunikasi merupakan :

“Proses penyampaian pesan yang berasal dari komunikator (yang menyampaikan) kepada komunikan atau audiens (yang menerima) baik itu dalam bentuk simbol atau pun lambang dengan harapan bisa membawa atau memahamkan pesan itu kepada masyarakat dan juga berusaha untuk mengubah sikap juga tingkah laku.”

Pengertian komunikasi dapat dilihat dari etimologi (bahasa) dan terminologi (istilah). Dari sudut etimologi, menurut Roudhonah dalam buku ilmu komunikasi, dibagi menjadi beberapa kata diantaranya “communicare yang berarti berpartisipasi atau memberitahukan, Communis opinion yang berarti pendapat umum. Raymond S. Ross yang dikutip oleh Deddy Mulyana dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar mengemukakan bahwa :

“Komunikasi atau Communication dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin Communis yang berarti membuat sama”.

Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah suatu penyampaian pesan yang bertujuan untuk membuat sama persepsi atau arti antara komunikator dan komunikan. Sedangkan secara “terminologi” ada banyak ahli yang mencoba mendefinisikan diantaranya Hovland, Janis dan Kelley seperti yang dikemukakan oleh Forsdale bahwa :

“komunikasi adalah proses individu mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain”.

Menurut Laswell bahwa “komunikasi itu merupakan jawaban terhadap who says what in which medium to whom with what effect (siapa mengatakan apa dalam media apa kepada siapa dengan apa efeknya). John B. Hoben mengasumsikan bahwa

komunikasi itu (harus) berhasil “Komunikasi adalah pertukaran verbal pikiran atau gagasan”.

Komunikasi merupakan istilah yang berasal dari bahasa Latin *communis* yang memiliki arti membuat kebersamaan atau membangun sebuah kebersamaan antara dua orang individu atau lebih dari dua orang individu. Komunikasi juga berasal dari kata *communico* yang artinya membagi. Jadi dapat dikatakan komunikasi memiliki arti membagikan sesuatu dengan membangun sebuah kebersamaan antara dua orang individu atau lebih. Arti komunikasi dalam Kamus besar Bahasa Indonesia adalah pengiriman atau penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah sebuah kegiatan pengiriman pesan yang berasal dari orang ataupun tempat kepada seseorang ataupun kelompok dengan keadaan di mana pesan tersebut dapat dipahami oleh yang dituju.

Komunikasi tidak serta merta terjadi, karena setiap kegiatan atau kejadian pasti ada prosesnya, berlaku juga pada komunikasi. Komunikasi menurut Laswell dalam Oktavia (2016) menyatakan bahwa pada prosesnya, komunikasi harus dapat menjawab pertanyaan “*who say what, in wich channel to whom and with what effect*”. Hal ini agar komunikasi berjalan dengan lancar dan jelas serta maksud yang disampaikan tercapai maksudnya. Adapun menurut Sunarto (2003) dalam Oktavia (2016), pada proses komunikasi terdapat 3 (tiga) unsur penting yang mendukung adanya komunikasi tersebut, yaitu (Oktavia 2016):

1. Sumber atau *source*;
2. Pesan atau *message*; dan
3. Sasaran atau *destination*

Komunikasi utama komunikasi adalah untuk menyampaikan atau pun sarana penyampaian yang dilakukan oleh komunikator kepada penerima, baik pesan maupun informasi yang dimilikinya. Namun terdapat 4 (empat) fungsi lainnya dari komunikasi (Basit 2018), yaitu:

- a). Menginformasikan (*to inform*):
Komunikasi memiliki fungsi memberikan informasi kepada masyarakat, dan juga memberitahukan kepada masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan tingkah laku orang lain, serta segala sesuatu yang disampaikan orang lain,
- b). Mendidik (*to educate*)
Komunikasi dapat menjadi fungsi komunikasi sarana pendidikan, karena melalui komunikasi manusia dalam masyarakat dapat menyampaikan ide dan pikirannya kepada orang lain sehingga orang lain mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan.
- c). Menghibur (*to entertain*)
Selain memiliki fungsi sebagai sarana penyampaian ataupun sebagai sarana mendidik, komunikasi juga memiliki fungsi memberikan hiburan atau menghibur orang lain.
- d). Mempengaruhi (*to influence*)
Komunikasi juga memiliki fungsi untuk memengaruhi setiap individu yang berkomunikasi, tentunya berusaha saling mempengaruhi jalan pikiran komunikasi dan lebih jauh lagi berusaha merubah sikap dan tingkah laku komunikasi sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pada dasarnya, komunikasi tidak serta merta terjadi. Terdapat proses untuk mencapai terjadinya komunikasi. Menurut Effendy 1984 terdapat dua proses atau tahapan terjadinya komunikasi, diantaranya:

1. Komunikasi Primer

Proses komunikasi yang utama adalah proses menyampaikan pikiran atau perasaan sendiri kepada orang lain melalui simbol sebagai medianya. Lambang yang digunakan sebagai media utama dalam proses komunikasi adalah bahasa, baik itu lambang bunyi verbal (lisan), bentuk tulisan maupun bentuk simbolik, gerak tubuh (seperti mengulurkan tangan/melambai, gerakan kepala, kedipan mata atau gerakan tubuh lainnya); suara (seperti kendang), kendang, sirene polisi); gambar (seperti foto laki-laki di toilet, gambar perempuan di toilet, dll), warna, dll. Simbol-simbol tersebut dapat secara langsung “menerjemahkan” pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikator.

2. Komunikasi Sekunder

Proses komunikasi sekunder adalah ketika satu orang menggunakan simbol sebagai media pertama, dan kemudian menggunakan alat atau media kedua untuk

mengirimkan informasi kepada orang lain. Komunikator menggunakan media kedua untuk memulai penyebarannya, karena komunikator sasaran berada di tempat yang berbeda. Proses komunikasi sekunder ini biasa disebut telekomunikasi atau komunikasi jarak jauh. Media yang sering digunakan dalam telekomunikasi antara lain surat, telepon, fax mail, surat kabar, radio, televisi, film, dan melalui internet.

2.2.2 Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan melalui *cyberspace* atau disebut dunia maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual (virtual communication) tersebut yang dipahami sebagai *reality* sering disalahpahami sebagai “alam maya” padahal keberadaan sistem elekrtoni itu sendiri adalah konkrit dimana komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit. Komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan melalui *cyberspace* atau biasa disebut dengan dunia maya. Bentuk-bentuk komunikasi virtual pada abad ini sangat digandrungi setiap orang dan dapat ditemukan dimana saja serta kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah pada penggunaan internet. Internet adalah media komunikasi yang cukup efektif dan efisien dengan menyediakan layanan fasilitas seperti web, chatting (MIRC), email, facebook, whatsapp, Instagram, LINE, twitter, dan masih banyak lagi. Begitu banyak fasilitas yang ditawarkan dalam dunia maya untuk melakukan komunikasi, dan keberadaannya semakin membuat manusia tergantung. Ketergantungan tersebut dapat kita lihat pada maraknya penjualan ponsel dengan harga yang murah dan tawaran kelengkapan fasilitas untuk mengakses internet.

Komunikasi virtual merupakan salah satu bagian dari inovasi-inovasi dari perkembangan media baru (new media). Media baru ini merupakan perkembangan dari adanya media lama. Menurut McLuhan (dalam Stanley 2008: 386) konten dari media baru tersebut juga sering memanfaatkan atau mengemas kembali materi dari media.

Peran Komunikasi virtual dalam hidup setiap orang telah berkembang sangat pesat dan dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja. Salah satu penggunaan komunikasi virtual adalah pada seseorang yang menggunakan internet. Adapun beberapa pengertian komunikasi virtual menurut beberapa ahli, di antaranya:

1. Mary Lyn Stoll (2015) *dalam* Ambar (2018), mendefinisikan komunikasi daring sebagai macam komunikasi antara individu atau antar organisasi yang terjadi melalui internet.
2. Efi A. Nisiforou (2014) *dalam* Ambar (2018), mendefinisikan komunikasi daring dengan berbagai macam cara (surel, situs, jejaring sosial, dll) dimana individu dan komputer dapat berinteraksi satu sama lain melalui sebuah jaringan internet.
3. Antonella Mascio (2015) *dalam* Ambar (2018), mendefinisikan komunikasi daring sebagai jenis komunikasi internet yang terhubung dengan sebuah jaringan dan menyajikan berbagai model komunikasi seperti forum, chat, dll.

Dengan adanya internet sangat memudahkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa harus merasa terhalang oleh jarak. Graham menyatakan bahwa:

“Interaksi atau interactivity merupakan salah satu cara yang berjalan di antara pengguna dan mesin (teknologi) dengan memungkinkan para pengguna maupun perangkat saling terhubung secara interaktif. Interaksi merupakan salah satu karakter media siber sebagai alat komunikasi”.

Internet sudah menjangkau semua praktik sosial dengan mengubah cara berkomunikasi manusia. Selain mengubah perubahan dalam pola komunikasi,

internet juga menciptakan sebuah komunitas di dunia maya yang sering disebut dengan *virtual community*. Komunitas virtual adalah sekelompok orang yang telah berlangganan menggunakan internet. Intensitas penggunaan internet sangat tinggi yang menyebabkan ketergantungan. Bisa dikatakan komunitas virtual karena mereka benar-benar melakukan interaksi melalui ruang maya baik facebook, email, chatting, website, dan twitter.

Konsep dasar komunikasi virtual merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam teori komunikasi melalui jejaring internet. Ada beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dunia maya

Istilah dunia maya muncul pertama kali untuk merujuk pada jejaring informasi luas yang oleh para penggunanya disebut dengan console cowboys akan muncul atau koneksi langsung dengan sistem-sistem syaraf mereka. Cyberspace berasal dari kata cybernetics dan space. Cyberspace sendiri pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson yang menyebutkan bahwa dunia maya (cyberspace) adalah realita yang terhubung secara global, didukung oleh komputer, berkases komputer, multidimensi, artifisial, atau virtual.

2. Komunitas maya

Saat ini internet bukan hanya sebagai wadah untuk saluran komunikasi modern tapi juga sebagai tempat berkumpulnya para kelompok-kelompok sosial. Berbagai forum dan komunitas terbentuk dan berkembang melalui

kehadiran internet. Komunitas maya adalah komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada di dunia nyata. Ruang chatting, email, Instagram dan kelompok-kelompok diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat-tempat yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi.

3. Interaktivitas

Interaktivitas adalah salah satu fitur media baru yang paling banyak dibicarakan, mendapat tempat khusus di internet. Interaktivitas dipakai minimal dalam dua makna berbeda. Orang-orang dengan latar belakang ilmu komputer cenderung memaknainya sebagai interaksi pengguna dengan komputer. Sedangkan, para sarjana komunikasi cenderung berpikir bahwa interaktivitas merupakan komunikasi antara dua manusia.

4. Hypertext

Salah satu fitur yang paling istimewa dalam world wide web adalah pemakaian hyperlink, yaitu spot-spot pada halaman web yang dapat di klik oleh pengguna untuk berpindah ke spot lain baik dalam dokumen yang sama, dalam website yang sama, maupun dalam situs lain pada internet. Melalui hypertext pembaca dapat dengan cepat mengetahui lebih lanjut tentang topik atau kata-kata tertentu karena teks yang telah diberi fitur hypertext tersebut telah berhubungan dengan dokumen lain atau teks yang mengirim pengguna link tentang informasi yang berhubungan.

5. Multimedia

Multimedia adalah sebuah sistem komunikasi yang menawarkan perpaduan teks, grafik, suara, video, dan animasi. Selain itu multimedia juga memerlukan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi karena adanya fasilitas hypertext juga didalamnya. Oleh karena itu multimedia yang ada bisa semakin canggih. (Werner, 2001: 445-450).

Pada komunikasi virtual terdapat tiga jenis model atau jenis yaitu email, chatting dan web.

1. E-mail

Email dapat diartikan sebagai tempat pengiriman surat melalui media elektronik internet. Email ini termasuk dalam jenis komunikasi asynchrhonous Communication, yang berarti pengirim pesan dan penerima tidak berada di tempat dan waktu yang sama.

2. Chatting

Chattitng adalah salah satu fasilitas yang terdapat pada internet, dimana seseorang berkomunikasi secara interaktif dengan satu orang atau lebih yang sedang dalam keadaan online. Chatting ini termasuk dalam jenis komunikasi synchronous communication yang berarti komunikasi melalui jaringan internet dengan waktu yang bersamaan.

3. Web

Web adalah tempat memajang atau memberikan informasi secara online yang memiliki kaitan (link) informasi yang tidak terbatas. Web dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- 1). Informasi umum atau info pelayanan umum

Contoh : Kompas.com, liputan6.com

- 2). Informasi khusus (web yang berisi tentang informasi suatu lembaga)

Contoh : deplu.co.id, depkominfo.go.id

- 3). Informasi komersial

Contoh : kapanlagi.com

Web sendiri memiliki dua jenis, yaitu official web adalah website resmi yang dimiliki oleh lembaga, dan Unofficial web adalah web tidak resmi yang dimiliki seseorang atau personal, seperti “blog”.

Sama seperti komunikasi, komunikasi visual juga memiliki manfaat. Manfaat komunikasi visual antara lain adalah sebagai berikut.

1. Sosialisasi

Seseorang menggunakan komunikasi virtual ini untuk mendapatkan teman baru dengan berkomunikasi dan saling bertukar atau berbagi informasi.

2. Bisnis

Dalam manfaat ini dapat dilakukan kerjasama dengan perusahaan lain dengan menggunakan media internet. Komunikasi ini dapat digunakan sebagai media perindustrian tugas antar anggota. Sehingga pekerja tidak perlu berada di kantor untuk bekerja, tetapi bisa bekerja dengan jarak jauh.

3. Sharing Ilmu

Dalam melakukan kegiatan komunikasi antar anggota yang saling berbagi ilmu

4. Kemudahan

Kemudahan dalam komunikasi virtual ini berdampak pada penghematan atau efisiensi waktu dan biaya, karena seseorang yang melakukan komunikasi ini tidak perlu berkunjung kepada kerabatnya yang berlokasi jarak.

2.2.3 Teknologi

Pada masa kini telah berkembang pesat pada penggunaan teknologi pada masyarakat. Teknologi pada awai itu adalah alat-alat sederhana yang dibuat oleh manusia pada jaman dahulu. Seperti contohnya di bidang teknologi otomotif, mungkin pada masa kini roda saat ini dianggap oleh manusia hanya biasa saja, namun pada jaman dahulu teknologi tersebut adalah teknologi paling inovatif, karena roda sangat membantu manusia untuk perjalanan. Menurut Roger teknologi merupakan:

“Rancangan ataupun desain untuk membantu tindakan untuk mengurangi ketidakpastian pada hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan.” (Fatah 2008)

Teknologi berasal dari bahasa Yunani *techne* yang memiliki arti keahlian dan *logos* berarti pengetahuan. Kata “Teknologi” memiliki beberapa pengertian karena banyaknya pakar yang mengemukakan mengenai teknologi. Namun, secara sempit teknologi memiliki pengertian yang sempit yaitu mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras (Rusman et al. 2013). Menurut Febrian (2000), teknologi merupakan:

“Aplikasi ilmu dan engineering untuk mengembangkan mesin dan prosedur supaya memperluas dan juga memperbaiki kondisi manusia, atau paling tidak membuat lebih efisien pekerjaan

manusia pada berbagai aspek. Sedangkan teknologi secara luas, semua manifestasi dalam arti materiil yang lahir dari daya cipta untuk membuat segala sesuatu yang bermanfaat guna mempertahankan kehidupannya”.

Teknologi, menurut Djoyohadikusumo (1994) berkaitan erat dengan sains (science) serta perekayasaan (engineering). Sains mengacu pada penjelasan kita tentang dunia nyata sekitar kita, maksudnya menimpa ciri- ciri dasar pada dimensi ruang, tentang materi serta energi dalam interaksinya satu terhadap yang lain. Teknologi merupakan sesuatu wujud totalitas dari proses yang bisa menaikkan nilai tambah, artinya dalam sesuatu proses ataupun sarana yang berjalan tersebut bisa sebagai wadah untuk menyediakan hal- hal ataupun barang- barang tertentu yang dibutuhkan untuk kebutuhan, keperluan apalagi kelangsungan hidup manusia.

Kata teknologi selalu dipahami oleh orang awam sebagai suatu yang berbentuk mesin ataupun hal- hal yang berkaitan dengan permesinan. Dari pendapat para pakar bisa disimpulkan teknologi Sesuatu rancangan ataupun desain melalui proses ataupun tahapan yang mempunyai nilai tambah untuk menciptakan sesuatu produk serta mempunyai karakteristik efesiensi dalam tiap aktivitas manusia. Teknologi bisa dikatakan sebagai ilmu pengetahuan yang ditransformasikan pada produk, proses, jasa dan struktur praktis. Teknologi ialah sesuatu kebutuhan yang sangat berarti dalam era teknologi dikala ini, pertumbuhan teknologi pc pada dikala ini sangatlah berarti untuk dunia jasa layanan publik, perindustrian, perkantoran, pembelajaran, teknik serta dunia perdagangan.

2.2.4 Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi merupakan teknologi yang dibutuhkan untuk mengolah informasi dengan menggunakan komputer elektronik, perangkat komunikasi dan aplikasi perangkat lunak untuk mengkonversi, menyimpan, melindungi, memproses, mengirimkan dan menerima kembali informasi kapanpun dan dimanapun. Melalui sejarah perkembangan teknologi komunikasi dan sejarah perkembangan teknologi informasi, terlihat bahwa perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dari waktu ke waktu berjalan dengan sangat cepat. Teknologi komunikasi memiliki beberapa fungsi utama, antara lain :

a. Memudahkan pekerjaan

Dengan adanya teknologi komunikasi maka setiap individu manusia pasti akan melakukan pekerjaannya dengan semakin mudah. Teknologi komunikasi yang berkembang pesat tampaknya semakin memberi cara yang praktis bagi setiap orang dalam menyelesaikan segala pekerjaannya.

b. Mempermudah proses transfer data

Kehadiran teknologi komunikasi juga dapat mempermudah Anda dalam melakukan transfer data. Penyaluran data yang berisi informasi bisa jadi lebih cepat dan mudah untuk dilakukan karena adanya bantuan dari teknologi. Transfer data bisa dengan mudah dikirim dari perangkat yang satu ke perangkat yang lain.

c. Memanajemen sistem

Pengaturan atau manajemen sistem tentu akan menimbulkan kinerja yang baik bagi para tenaga kerja. Akibatnya sistem yang ada di perusahaan bisa berfungsi dengan baik pula. Untuk mendukung manajemen sistem yang baik ini maka dibutuhkan bantuan dari teknologi komunikasi yang canggih.

d. Membawa suatu nilai

Teknologi komunikasi rupanya juga mampu membawa berbagai macam nilai dari berbagai struktur yang ada. Mulai dari struktur pada bidang ekonomi dan sosial hingga politik dan lain sebagainya. Seluruh bidang ini memang melibatkan teknologi komunikasi sehingga struktur di dalamnya bisa berfungsi dengan baik.

e. Meningkatkan kemampuan indera manusia

Beberapa indera manusia terkadang masih saja tidak difungsikan dengan maksimal termasuk pada saat bekerja atau melakukan aktivitas lainnya. Maka dengan kehadiran teknologi komunikasi diharapkan agar indera manusia ini bisa ditingkatkan fungsinya. Mulai dari indera untuk melihat dan mendengar serta lainnya.

2.2.5 Pola Komunikasi

Pada 1950-an, Alex Bavelas dan mahasiswanya, Harold Leavitt membuat serangkaian eksperimen untuk mengukur apakah ada pengaruh struktur komunikasi dengan penyelesaian masalah suatu organisasi. Ia membagi struktur komunikasi tersebut ke dalam lima bagian, yakni pola bintang, Y, rantai, lingkaran, dan *all channel*.

Pada pola bintang (star), ada satu orang yang memegang kekuasaan, dan semua unit organisasi berpusat pada satu orang. Pada pola Y, kekuasaan tidak pada satu orang tetapi tersebar kedua orang. Yang paling ekstrem yaitu pola rantai, dimana organisasi tidak mempunyai struktur hierarkis, semua unit mempunyai kedudukan yang setara. Hasil studi dari Bavelas dan Leavitt memperlihatkan bahwa pola komunikasi pola bintang adalah yang paling efektif dalam menyelesaikan masalah organisasi. Organisasi memerlukan satu orang yang bertindak sebagai pusat (star) perintah.

2.2.6 Jaringan Komunikasi

2.2.6.1 Pengertian Jaringan

Jaringan komunikasi dapat diartikan sebagai saluran yang digunakan untuk pertukaran informasi antar individu atau kelompok. Dalam jaringan komunikasi terdiri dari seperangkat aktor (*node*) yang dapat berupa individu, kelompok perusahaan, organisasi atau masyarakat dan hubungan (*link*), yang akan mungkin terjadi diantara individu dengan individu atau diantara individu dengan kelompok tertentu.

Leavitt (1992) mendefinisikan bahwa jaringan komunikasi ialah aspek struktural dari sebuah kelompok, jaringan tersebut menjelaskan kepada kita bagaimana suatu kelompok tetap bersatu atau terikat satu sama lain.

Jaringan secara sederhana didefinisikan sebagai seperangkat yang mempunyai relasi dengan aktor lain dalam tipe relasi tertentu. Studi jaringan komunikasi menggambarkan suatu relasi aktor (bisa orang, lembaga, perusahaan,

Negara, organisasi, dan sebagainya) satu dengan lainnya dalam struktur komunikasi tertentu. Terdapat dua kunci utama dalam jaringan komunikasi, yaitu aktor dan relasi. Sedangkan relasi adalah mengenai proses aktor-aktor itu berinteraksi satu sama lainnya.

2.2.6.2 Pengertian Jaringan Komunikasi

Manusia memiliki kebutuhan akan komunikasi dan informasi. Berbagai hal dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan meneliti suatu jaringan komunikasi yang terbentuk dalam sebuah komunitas atau organisasi, dapat kita ketahui bagaimana perilaku manusia sebagai individu dalam sebuah informasi yang dibutuhkan. Dalam jaringan komunikasi akan diketahui individu-individu mana saja yang dapat dipilih sebagai patner komunikasi serta individu-individu yang cenderung tidak dapat dipilih.

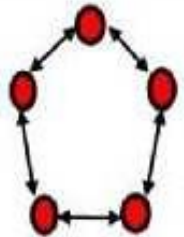
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, jaringan berasal dari kata dasar jarring adalah bagan yang menggambarkan tali-temali kegiatan di dalam suatu proyek dan sebagainya. Sedangkan komunikasi berasal dari bahasa Latin communication adalah pengiriman atau penerimaan pesan, informasi, atau berita antara dua orang atau lebih. Dari definisi ini, jelas bahwa jaringan komunikasi adalah sebuah bagan yang menggambarkan kegiatan pengiriman atau penerimaan pesan informasi, atau berita antara lebih dari dua orang.

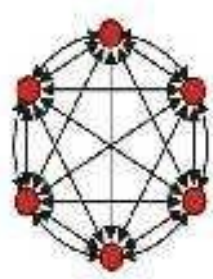
Menurut Bavelas dan Leavit dalam bukunya Eriyanto “Analisis Jaringan Komunikasi- strategi baru dalam penelitian ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya”. Membuat serangkaian eksperimen untuk mengukur apakah ada

pengaruh struktur komunikasi dengan penyelesaian masalah suatu organisasi. Ia membagi struktur komunikasi tersebut ke dalam lima bagian, yakni pola bintang, Y, rantai, lingkaran dan semua saluran.

Tabel 2.2 Struktur Komunikasi

NO	Nama Struktur Komunikasi	Definisi	Gambar
1.	Roda/Bintang	Proses komunikasi terdapat pemimpin yang jelas dan juga merupakan satu-satunya orang yang mengirimkan dan menerima pesan. Hubungannya terjadi hanya antara pemimpin dengan partisipan lain tidak saling berinteraksi.	
2.	Y	3 orang anggota dapat saling berhubungan dengan orang disampingnya seperti pada pola rantai, tetapi ada 2 orang yang hanya dapat berkomunikasi dengan seseorang disampingnya. Artinya terdapat pemimpin yang jelas walaupun tidak terpusat	

		dala struktur. 1 anggota lainnya berperan sebagai pemimpin kedua yang dapat mengirim dan menerima pesan dari 2 orang lainnya, sedangkan 3 anggota lainnya berkomunikasi dengan terbatas hanya kepada 1 orang. Pola Y dimana kekuasaan tersebar kebeberapa orang.	
3.	Rantai	Sebuah proses komunikasi berantai, dimana satu pesan dari sumber asli (pemimpin), akan diteruskan ke partisipan paling akhir. Artinya, pengirim dan penerima pesan hanya dapat dilakukan satu arah atau dua arah saja, yaitu ke atas dan ke bawah.	
4.	Lingkaran	Hubungan ini terjadi hanya antar partisipan, dan setiap partisipan terhubung satu sama lain, sehingga isi pesan yang ada dalam jaringan komunikasi ini	

		bisa dipastikan akan selalu terdistribusi dengan baik dan “berputar”. Artinya, semua anggota memiliki posisi dan wewenang yang sama dalam mengirim dan menerima pesan.	
5.	Semua Saluran	Setiap partisipan mendapatkan semua jenis pesan yang sama, dimana setiap partisipan juga saling terlibat aktif dalam interaksi. Artinya tidak ada pemimpin, dan dapat berinteraksi dengan semua anggota, semua anggota memiliki kekuatan yang sama untuk mempengaruhi anggota lainnya.	

(Sumber : Bavelas dan Leavitt dalam Eriyanto, 2014:202)

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Teori Computer Mediated Communication (CMC)

Teori CMC ini digunakan untuk memperjelas suatu masalah yang akan diteliti dan membantu peneliti dalam melakukan penelitiannya. Teori yang relevan dengan permasalahan penelitian mampu membantu dalam memecahkan

permasalahan tersebut secara jelas, sistematis, dan terarah. Teori CMC menurut

John December (1997):

“CMC adalah proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan orang-orang, berada dalam konteks tertentu, terlibat dalam proses membentuk media untuk berbagai keperluan.”

Teori CMC ini mempunyai dua tipe, yang dapat ditentukan dari jenis komunikasi yang terjadi, yaitu synchronous communication dan asynchronous communication. Synchronous communication adalah komunikasi yang terjadi bila seseorang berinteraksi secara real-time, dan berpesan sebagai pengirim sekaligus penerima. Contohnya pada panggilan telepon atau online chat. Sedangkan dengan asynchronous communication yaitu komunikasi yang interaksinya tertunda dan harus bergantian menjadi pengirim dan penerima. Contohnya surat menyurat melalui email.

CMC memiliki dua aspek yang membedakannya dengan komunikasi tatap muka, yaitu isyarat verbal dan waktu yang lebih panjang. Komunikasi tatap muka yang menggunakan simbol-simbol verbal (melalui bahasa) dan simbol-simbol nonverbal (melalui gestur tubuh). Sedangkan CMC menggunakan sistem isyarat yang ada dalam aplikasi komputer, misalnya melalui emoticon (berupa karakter teks yang mewakili ekspresi manusia dalam dunia maya). Komunikasi yang terjadi dalam teori ini cenderung lebih lama dari komunikasi tatap muka. Komunikator dalam CMC tidak dapat langsung memahami maksud pesan yang disampaikan karena terbatas dengan karakter yang ada di komputer.

2.4 Kerangka Pemikiran

Perkembangan teknologi menyebabkan berkembangnya juga teknologi komunikasi dan informasi. Adanya komunikasi visual merupakan salah satu bukti dari berkembangnya teknologi pada bidang komunikasi.

Komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan melalui *cyberspace* atau disebut dunia maya. Peran Komunikasi virtual dalam hidup setiap orang telah berkembang sangat pesat dan dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja. Salah satu penggunaan komunikasi virtual adalah pada seseorang yang menggunakan internet dan komunikasi visual dilakukan dalam permainan daring atau *game online*. Terdapat banyak sekali jenis *game online*, salah satunya adalah Garena AoV.

Pola komunikasi pun terdapat perbedaan karena perbedaan yang sangat jelas antara komunikasi virtual yang dilakukan secara tidak langsung, sedangkan komunikasi tradisional dilakukan secara langsung.

Pola komunikasi adalah pergerakan arus pesan ini membentuk garis-garis yang menentukan pola komunikasi dalam suatu kelompok, hal ini di teliti oleh Bavelas dan Leavitt (dalam Goldhaber, 1993:253) dilihat adanya pola-pola yang terjadi dalam penyampaian pesan. Pola – pola itu adalah :

1. Pola Circle

Proses yang terjadi pada pola ini adalah proses siklus pesan yang berpindah akan berputar searah sehingga menghasilkan kepuasan kelompok yang tinggi, karena semua orang merasa sama sehingga tidak ada perbedaan pendapat dan tidak ada yang menjadi dominan dalam perjalanan arus pesan diatas.

2. Pola Chain

Pola ini memiliki satu titik yang menjadi pusat dari semua arus pesan. Satu titik tersebut adalah seseorang yang mendominasi yang memiliki komando yang mempengaruhi yang lain.

3. Pola Y

Pola Y hampir sama seperti pola chain dimana ada yang menjadi pusat dan menjadi komando, bedanya adalah jika pola y ini ada posisi yang menjadi posisi peripheral sehingga menunjukkan pendapat dan semangat yang berbeda dalam kelompok.

4. Pola Wheel

Dalam pola ini komunikasi yang terjadi bergantung pada seseorang yang bertindak sebagai pemimpin yang terpusat untuk seluruh anggota yang berada langsung dibawah pemimpin tersebut. Pemimpin tersebut menjadi garda terdepan dalam setiap keputusan yang didapat.

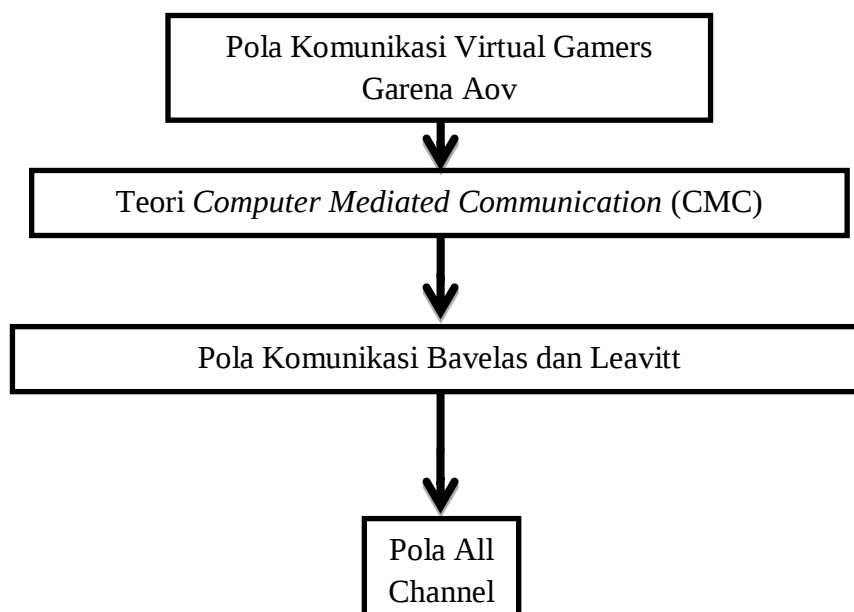
5. Pola All-Channel

Pola ini memiliki pergerakan pesan yang luas karena setiap anggota kelompok mampu berkomunikasi secara aktif dari satu anggota kepada anggota lainnya tanpa ada pengecualian.

Dengan mengambil judul “Pola Komunikasi Virtual Gamers Garena AoV” peneliti akan meneliti bagaimana pola komunikasi para gamers Garena AoV dengan menggunakan teori CMC (*Computer Mediated Communication*) dan model pola komunikasi yang dikemukakan oleh Bavelas dan Leavitt.

Dibawah ini merupakan bagan kerangka pemikiran penelitian yang akan menjelaskan bagaimana pola komunikasi para gamers Garena AoV dengan menggunakan teori CMC dan digabungkan oleh peneliti dengan model pola komunikasi yang dikemukakan oleh Bavelas dan Leavitt. Bagan kerangka pemikiran penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2.1 Bagan Krangka Pemikiran



Sumber: Modifikasi Oleh Peneliti 2021

Dari bagan di atas, peneliti akan menyimpulkan bahwa jaringan komunikasi pola All Channel menjadi pola akhir yang paling tepat untuk menyimpulkan pola komunikasi Bavelas dan Leavitt dalam penelitian ini. Anggota kelompok dalam penelitian ini berkomunikasi secara aktif dari satu anggota kepada anggota lainnya tanpa ada pengecualian. Setelah itu data yang telah didapatkan dari permainan dan wawancara akan peneliti jadikan data untuk melanjutkan penelitian melalui teori CMC. Teori ini menganalisa isyarat Game

AoV. Akhirnya isyarat yang ada di dalam sistem dapat terinterpretasikan melalui hasil jalannya permainan.