

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Literatur**

Kajian Literatur adalah proses penelusuran dan penelitian untuk mendapatkan teori terdahulu dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan lain-lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Mencari kepustakaan yang terkait, lalu menyusunnya secara teratur untuk keperluan penelitian.

##### **2.1.1 Review Penelitian Sejenis**

Untuk usaha mencari rujukan mengenai tema yang diteliti, peneliti mencari penelitian sejenis yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Dalam penelusuran tersebut peneliti mendapatkan hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Nur Fikri Khoiri tahun 2021 mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo dengan judul penelitian “DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU *TOXIC DISINHIBITION ONLINE*”. Dalam penelitian ini membahas tentang perilaku *Toxic Disinhibition Online* dalam permainan Mobile Legends.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) *feeding* atau sengaja membiarkan musuh menambahkan point kill yang didapat dari membunuhnya, *troll* yaitu bermain dengan tidak sungguh-sungguh, AFK atau dengan kata lain *player* tersebut lari dari pertandingan yang sedang berlangsung menjadi faktor-faktor yang menjadikan perilaku *Toxic Disinhibition Online* pada MLBB. Terdapat juga beberapa faktor lain seperti adanya permainan yang kurang baik, adanya perbedaan ras, negara, budaya dan agama. (2) Perilaku *toxic* yang timbul dalam permainan *Game Online Mobile Legends* yang dilakukan oleh *player* terdapat perilaku *Flaming, Griefing, Cheating, Cyberbullying*.

Persamaan pada Penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu Kualitatif serta Subjek yang digunakan. Sedangkan perbedaan dengan Penelitian ini terletak pada Objek Penelitian.

2. Megan Febry Wibowo tahun 2020 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul penelitian “*TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE*”. Dalam penelitian ini membahas tentang *Trash Talking Player PUBG Mobile* menggunakan studi deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trashtalk* tersebut sudah menjadi kebiasaan bagi para *player PUBG Mobile* dan hal tersebut biasa terjadi di dalam *Game Online PUBG*. Para *player PUBG Mobile* melakukan *trashtalk* tersebut dikarenakan adanya motivasi seperti emosi, tidak sengaja mengirim komentar impulsive, merasa bosan, menunjukkan ego, bahkan untuk hiburan semata.

Persamaan pada Penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu Deskriptif Kualitatif. Sedangkan perbedaan dengan Penelitian ini terletak pada Subjek Penelitian.

3. Renik Anjali Retno tahun 2020 mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Purwokerto dengan judul penelitian “KEKERASAN SIMBOLIK DALAM *GAME ONLINE*”. Dalam penelitian ini membahas tentang Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam *Mobile Legend On Streaming*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ujaran kebencian (*Hate speech*) merupakan ungkapan dalam berbagai cara seperti pidato, ceramah, orasi, dan lain sebagainya yang memiliki maksud pelecehan, penistaan, memprovokasi, dan menghasut dan berdampak pada tindakan kekerasan bahkan penghilangan nyawa. (2) Kekerasan simbolik adalah kekerasan yang halus dan tidak terlihat yang diketahui atau hanya diketahui dengan menyembunyikan mekanisme yang menjadi sandarannya. Dalam kekerasan simbolik, relasi komunikasi terjalin dengan relasi kuasa. Kekerasan simbolik terjadi ketika orang yang didominasi menerima simbol (konsep, ide, gagasan, keyakinan, prinsip). Disebut simbolis karena efek yang biasa terlihat dalam kekerasan fisik tidak terlihat.

Persamaan pada Penelitian ini terletak pada Subjek penelitian yang digunakan. Sedangkan perbedaan dengan Penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu metode *content analysis*.

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis

No	Nama Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
1	<p>Nur Fikri Khoiri tahun 2021 mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo dengan judul penelitian “DAMPAK BERMAIN <i>GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE</i>”.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) feeding atau sengaja membiarkan musuh menambahkan point kill yang didapat dari membunuhnya, <i>troll</i> yaitu bermain dengan tidak sungguh-sungguh, AFK atau dengan kata lain <i>player</i> tersebut lari dari pertandingan yang sedang berlangsung menjadi faktor-faktor yang menjadikan perilaku <i>Toxic Disinhibition Online</i> pada MLBB. Terdapat juga beberapa faktor lain seperti adanya permainan yang kurang</p>	<p>Persamaan pada Penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu Kualitatif serta Subjek yang digunakan. Sedangkan perbedaan dengan Penelitian ini terletak pada Objek Penelitian.</p>

		<p>baik, adanya perbedaan ras, negara, budaya dan agama. (2) Perilaku <i>toxic</i> yang timbul dalam permainan <i>Game Online Mobile Legends</i> yang dilakukan oleh <i>player</i> terdapat perilaku <i>Flaming, Griefing, Cheating, Cyberbullying.</i></p>	
2	<p>Megan Febry Wibowo tahun 2020 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul penelitian “<i>TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE</i>”.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>trashtalk</i> tersebut sudah menjadi kebiasaan bagi para <i>player</i> <i>PUBG Mobile</i> dan hal tersebut biasa terjadi di dalam <i>Game Online PUBG</i>. Para <i>player</i> <i>PUBG Mobile</i> melakukan <i>trashtalk</i> tersebut dikarenakan adanya</p>	<p>Persamaan pada Penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu Deskriptif Kualitatif. Sedangkan perbedaan dengan Penelitian ini terletak pada Subjek Penelitian.</p>

		<p>motivasi seperti emosi, tidak sengaja mengirim komentar impulsive, merasa bosan, menunjukkan ego, bahkan untuk hiburan semata.</p>	
3	<p>Renik Anjali Retno tahun 2020 mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Purwokerto dengan judul penelitian “KEKERASAN SIMBOLIK DALAM GAME ONLINE”.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ujaran kebencian (<i>Hate speech</i>) merupakan ungkapan dalam berbagai cara seperti pidato, ceramah, orasi, dan lain sebagainya yang memiliki maksud pelecehan, penistaan, memprovokasi, dan menghasut dan berdampak pada tindakan kekerasan bahkan penghilangan nyawa. (2) Kekerasan</p>	<p>Persamaan pada Penelitian ini terletak pada Subjek penelitian yang digunakan. Sedangkan perbedaan dengan Penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu metode <i>content analysis</i>.</p>

		<p>simbolik adalah kekerasan yang halus dan tidak terlihat yang diketahui atau hanya diketahui dengan menyembunyikan mekanisme yang menjadi sandarannya.</p> <p>Dalam kekerasan simbolik, relasi komunikasi terjalin dengan relasi kuasa.</p> <p>Kekerasan simbolik terjadi ketika orang yang didominasi menerima simbol (konsep, ide, gagasan, keyakinan, prinsip).</p> <p>Disebut simbolis karena efek yang biasa terlihat dalam kekerasan fisik tidak terlihat.</p>	
--	--	--	--

### **2.1.2 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual penelitian menurut Sapto Haryoko dalam Iskandar (2008: 54) menerangkan secara teori model konseptual yaitu variabel-variabel dalam penelitian, tentang bagaimana kaitan teori yang berhubungan dengan variabel penelitian yang ingin diteliti, berdasarkan konteks hubungan terdapat variabel bebas dengan variabel terikat.

#### **2.1.2.1 Komunikasi**

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris disebut *communication* berasal dari bahasa Latin yaitu *communicatio* yang mempunyai makna pemberitahuan atau pertukaran. Komunikasi sebagai suatu proses dimana sumber (komunikator) mentransmisikan pesan kepada penerima (komunikan) melalui berbagai media saluran (Sarah Trenholm dan Arthur Jensen dalam Wiryanto, 2004). Sedangkan menurut Hoveland dalam Wiryanto (2004) mendeskripsikan komunikasi ialah proses individu sebagai komunikator menyebarkan dorongan untuk merubah perilaku individu yang lain sebagai komunikan.

Komunikasi sebagai dasar di dalam kehidupan ini menjadikannya sangat penting untuk di alami. Menurut Raymond S. Ross dalam Wiryanto (2004) menyatakan komunikasi sebagai suatu proses menyaring, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa, sehingga membantu pendengar atau komunikan membangkitkan makna atau respons dari pikirannya sebagai bentuk

feedback yang serupa dengan yang dimaksudkan oleh komunikator. Lalu menurut Everett M. Rogers dan Lawrence Kincaid dalam Wiryanto (2004) mengatakan bahwa komunikasi ialah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu dengan yang lainnya, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam.

Manusia merupakan zone politicon yang mempunyai arti bahwasanya manusia tidak dapat atau tidak bisa hidup tanpa orang lain. Dalam hal ini tentunya komunikasi menjadi dasar dalam menghubungkan satu manusia dengan manusia lain. Shannon dan Weaver dalam Wiryanto (2004) mendefinisikan komunikasi sebagai bentuk hubungan manusia yang saling mempengaruhi dengan manusia lain, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal atau lisan, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.

Definisi-definisi sebagaimana dijabarkan diatas, menjadikan komunikasi memiliki pemahaman yang berbeda namun mempunyai arti yang sama yaitu, komunikator sebagai pengirim pesan atau informasi menyampaikan pesannya melalui berbagai macam cara verbal atau non verbal kepada komunikan atau penerima pesan, dan dari kejadian tersebut muncul berbagai feedback atau umpan balik bahkan pertukaran pikiran dan gagasan yang menghasilkan sinergi.

#### **2.1.2.1.1 Proses Komunikasi**

Proses komunikasi mempunyai setiap langkah dimulai dari menciptakan informasi sampai dipahami oleh komunikasi. Komunikasi merupakan proses

sebuah kegiatan yang berlangsung kontinu. Joseph D Vito (1996) menerangkan bahwa komunikasi adalah transaksi. Hal tersebut mengartikan bahwa komunikasi merupakan proses di mana komponen atau materi saling terkait.

Proses komunikasi dapat diterangkan dengan berbagai cara, salah satunya menyajikan elemen-elemen komunikasi. Ada beberapa elemen komunikasi yang selalu terlibat dalam komunikasi, yakni:

1. Komunikator (pengirim). Komunikator adalah pengirim atau penyampai pesan kepada komunikan.
2. Pesan (*message*). Adalah sesuatu, perihal, atau ide yang diberikan kepada komunikan.
3. Saluran (*source*). Merupakan wadah atau tempat komunikator untuk mengirim pesan kepada komunikan.
4. Komunikan (penerima). Merupakan individual, kelompok, massa, maupun anggota organisasi yang menerima pesan dari komunikator.
5. Hambatan atau gangguan. Dalam berkomunikasi pasti ada beberapa faktor yang menyebabkan proses dalam berkomunikasi tidak berjalan seperti yang diinginkan, tidak efektif, dan bahkan menimbulkan salah pengertian atau *misunderstanding*. Gangguan juga bisa berawal dari si pengirim pesan, isi pesan yang disampaikan, *channel* yang dipakai, ataupun dari penerima atau komunikan.
6. Umpan balik (*feedback*). Adalah tanggapan, hasil, ataupun reaksi terhadap suatu pesan yang disampaikan. *Feedback* tersebut berbentuk netral, ada pendukung (positif), dan ada penolakan (negatif).

7. Efek. Adalah akibat dari komunikasi yang muncul, baik itu berupa perubahan emosi, pemikiran ataupun perilaku.

#### **2.1.2.1.2 Fungsi Komunikasi**

Fungsi Komunikasi diharapkan mampu menjadi manfaat bagi seluruh aspek kehidupan di dunia ini. Adapun fungsi komunikasi di antaranya ialah sebagai berikut:

1. Untuk menyampaikan informasi ataupun pendapat.
2. Untuk menambah ilmu serta wawasan akan suatu hal.
3. Untuk ajakan atau persuasif.
4. Mengenal diri sendiri.
5. Untuk mempelajari situasi yang terjadi.
6. Mengubah sikap maupun perilaku lawan bicara.
7. Sebagai motivasi untuk orang lain.
8. Guna mengambil suatu keputusan yang tepat.
9. Sebagai bentuk ekspresi.
10. Untuk menjalin hubungan yang baik dan menghindari kesalahpahaman.

#### **2.1.2.1.3 Tujuan Komunikasi**

Menurut Gordon dalam Didik Hariyanto (2021) tujuan yang akan dicapai dalam komunikasi merupakan kualitas dari seluruh komunikasi tersebut, seperti “motivasi”, termasuk dalam seluruh tingkah laku sepanjang komunikasi dan

tingkah laku itu melibatkan manusia. Tujuan utama dari proses komunikasi adalah untuk mempengaruhi, berempati, menyampaikan informasi, menarik perhatian dan lain-lain. Namun, secara umum tujuan komunikasi dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Mengubah Sikap (*Attitude Change*)
2. Mengubah Opini (*Opinion Change*)
3. Mengubah Perilaku (*Behavior Change*)

Selain tujuan di atas, komunikasi juga dapat digunakan untuk memperlancar segala interaksi antar komunikator, seperti:

1. Mempromosikan ide, pemikiran dan gagasan untuk dipahami oleh orang yang melakukan komunikasi.
1. Memahami orang lain
2. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu

Jadi, dapat disimpulkan bahwa komunikasi mempunyai tujuan yaitu mengharapkan pengertian, dukungan, gagasan serta tindakan. Setiap komunikasi, tergantung pada karakteristik masing-masing pelaku komunikasi, tentu memiliki tujuan bagi pelaku tersebut.

#### **2.1.2.1.4 Jenis-Jenis Komunikasi**

Komunikator sebagai pengirim pesan atau informasi menyampaikan pesannya melalui berbagai macam cara verbal atau non verbal.

## 1. Komunikasi Verbal

Komunikasi Verbal merupakan komunikasi yang berlangsung dengan menggunakan kata-kata atau bahasa. Bahasa adalah sistem lambang tertulis dan lisan yang digunakan anggota masyarakat secara teratur untuk menyimpulkan makna. Menurut Krech dalam Santoso (2008), menetapkan fungsi utama bahasa ada 3:

- a. Bahasa adalah alat utama dalam berkomunikasi
- b. Bahasa mencerminkan kepribadian individu dan kebudayaan masyarakat sekaligus
- c. Bahasa mendorong pertumbuhan dan pewarisan budaya, klenagsungan masyarakat dan fungsi pengawasan.

Komunikasi verbal adalah istilah yang mencakup semua untuk komunikasi yang melibatkan kata-kata baik itu diucapkan atau tertulis. Menurut Deddy Mulyana (2005) mengemukakan pengertian komunikasi verbal (verbal communication) ialah bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator sebagai pengirim pesan kepada komunikan sebagai penerima pesan dengan cara tertulis (written) atau lisan (oral).

## 2. Komunikasi Non Verbal

Komunikasi Non Verbal adalah komunikasi yang berlangsung dengan menggunakan gestur atau gerak-gerak tubuh. Komunikasi jenis ini memiliki fungsi untuk meyakinkan ucapan, mengekspresikan apa yang tidak bisa diucapkan oleh kata-kata, untuk menyempurnakan apa yang diucapkan, dan menunjukkan jati diri.

Menurut Albert Mehrabian (1971) menyimpulkan bahwa tingkat kepercayaan dari pembicaraan orang lain itu 7% dari bahasa verbal, 38% dari vokal suara, 55% dari ekspresi wajah. Mark L. Knapp dalam Jalaludin (1994) menyebut lima fungsi pesan nonverbal yang dihubungkan dengan pesan verbal:

- a. Repetisi, yaitu mengulang kembali secara lisan atau verbal ide dan gagasan yang sudah disajikan.
- b. Substitusi, yaitu menggantikan lambang-lambang verbal.
- c. Kontradiksi, penolakan pesan verbal atau memberi makna lain terhadap pesan verbal.
- d. Komplemen, yaitu melengkapi dan memperkaya makna pesan nonverbal.
- e. Aksentuasi, yaitu menegaskan pesan verbal.

Sedangkan dalam perbedaan komunikasi verbal dengan komunikasi nonverbal didapat sebagai berikut :

- a. Perilaku verbal - saluran tunggal  
Perilaku nonverbal - multisaluran (terus belangsung)
- b. Pesan verbal - terpisah  
Pesan nonverbal - sinambung (tetap berjalan)
- c. Komunikasi nonverbal melalui bahasa tubuh mengandung lebih banyak muatan emosional dari pada komunikasi secara lisan atau verbal.

### 2.1.2.2 Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual atau *virtual communication* merupakan komunikasi yang dilakukan secara daring atau maya yang dihubungkan oleh jaringan *internet* dengan lawan bicara. Adapun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), secara virtual ditampilkan atau ada dengan menggunakan perangkat lunak komputer berbasis *Internet*. Di sisi lain, menurut Dede (2018), komunikasi virtual telah menjadi organisasi sosial yang terbentuk di *Internet*, dan setiap orang secara virtual memunculkan masalah nyata seperti perasaan dan pemikiran pengguna yang telah membentuk hubungan, dan jangka panjang. Pengguna dapat memiliki banyak diskusi di dunia maya. Bahkan, komunikasi virtual tidak hanya mengandalkan *internet*, tetapi juga menggunakan aplikasi sebagai ruangnya.

Arti lain dari virtual dapat didefinisikan sebagai bentuk komunikasi langsung tanpa pertemuan yang sebenarnya, tetapi sangat mirip. Tentu saja, ada banyak kemudahan yang didapatkan pada pengembangan teknologi ini. Selain itu, media komunikasi virtual seperti gadget, komputer, laptop dan smart TV berkembang secara pesat. Tak heran jika selama ini banyak bidang-bidang yang sudah dilaksanakan, meski tanpa pertemuan langsung. Tentunya kegiatan seperti rapat, diskusi, sekolah dan konser dapat dilanjutkan dengan banyak penyesuaian.

Adapun jenis komunikasi virtual, diantaranya:

1. Formal atau Resmi

Komunikasi virtual pada jenis formal dilakukan pada acara yang formal atau resmi. Biasanya tujuan dari komunikasi formal secara virtual ini adalah

menyampaikan pesan yang penting dan resmi. Terdapat hal yang khas dari komunikasi jenis ini, yakni ada surat perintah, berbentuk video conference, dan komunikasi pada sebuah rapat.

## 2. Informal

Sebagai kebalikan dari komunikasi formal, komunikasi virtual jenis informal dilakukan lebih untuk menjaga hubungan sosial. Selain itu, topik obrolan dan pesannya pun bisa tak terencana.

## 3. Kelompok

Jenis komunikasi virtual ini dilakukan secara berkelompok. Misalnya, teman satu kelompok di kelas mempunyai sebuah grup untuk mempermudah koordinasi. Jenis komunikasi ini juga bisa dilakukan oleh sebuah grup yang terbentuk dalam sebuah platform seperti grup *WhatsApp*.

## 4. Nonformal

Jenis komunikasi virtual yang satu ini bisa dibidang tak resmi. Hubungan yang terbangun lebih bersifat pribadi atau dekat. Seperti contoh melakukan *virtual chat* dengan teman dan sebagainya

## 5. Jaringan Kerja

Jenis komunikasi virtual ini berhubungan dengan keperluan pekerjaan. Misalnya, perusahaan tempat bekerja mempunyai email atau platform khusus yang bertujuan mempermudah jaringan komunikasi pada perusahaan tersebut.

Selain jenis komunikasi virtual, terdapat juga tipe-tipe komunikasi virtual, yaitu:

### 1. *Video Call*

Jenis pertama komunikasi virtual adalah *Video Call*. Cara tersebut memakai media video untuk saling menghubungi. Pengirim pesan mengirimkan pesan kepada penerima pesan menggunakan media berupa video yang dapat mengetahui keadaan orang tersebut melalui layar *smartphone* ataupun komputer.

### 2. *Chatting*

Komunikasi virtual *chatting* dilakukan dengan cara membagi pesan obrolan atau mengobrol secara verbal dengan orang lain. Berbagai platform atau aplikasi menyediakan layanan komunikasi berbasis chat seperti *Chat, Line Chat, WhatsApp, SMS atau Short Message Service* dan lain-lain.

### 3. *Call*

Komunikasi virtual *call* adalah komunikasi yang dapat dilakukan dengan menelpon lawan bicara. Seperti contoh menelpon lawan bicara yang jauh dengan ketersediaan fitur yang ada pada suatu aplikasi ataupun pada bawaan perangkat. Namun tak sedikit juga yang memiliki fitur *call* pada sebuah aplikasi.

#### **2.1.2.3 *Game Mobile Legends***

Mobile Legends: Bang-Bang merupakan salah satu permainan ber-genre *Multiplayer Online Battle Arena* atau *MOBA* yang populer dan diminati oleh *Gamer* Indonesia dan telah didownload oleh 100jt lebih pengguna di platform Google Play untuk Android dan Apps Store untuk IOS. Kepopuleran permainan

atau *Game* ini dikarenakan permainan tersebut ramah akan spek atau spesifikasi sehingga *Smartphone* “kentang” atau spesifikasi rendah pun masih kuat untuk dimainkan. *Game* Legends: Bang-Bang pertama kali keluar tahun 2016, dan tidak lama setelahnya langsung bertransformasi menjadi salah satu *Game Online* paling laris hingga saat ini. Saat itu, peminat dari *Game* ML ini langsung menarik perhatian dan terus melonjak tak terkecuali di Indonesia.

Dalam sejarahnya, Mobile Legends merupakan permainan yang berasal dari China. *Game Online* ini dikembangkan oleh pengembang asal Negeri Tirai Bambu dan memulai peluasan pada tahun 2016 lalu. Bahkan saat ini, ML atau sebutan bagi Mobile Legends sudah memiliki kantor cabang di Indonesia. Pencipta dan pengembang *Game Online* Mobile Legends sendiri adalah Moonton yang merupakan pengembang asal Shanghai, China. Moonton adalah nama tengah dari sebuah perusahaan bernama Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Selain Moonton, Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd. juga bertugas mengembangkan *Game* ini. Kemudian, mengingat banyaknya sumber daya pendukung yang tersedia untuk pengembangan tersebut, tidak heran jika *Game* ini dapat bertahan hingga saat ini.

“Pada tahun 2019, Mobile Legends: Bang Bang dinobatkan sebagai *Most Favorite Game of the Year* di gelaran Indonesia *Gaming Awards*. Dan sampai saat ini *Game Online* tersebut masih menjadi salah satu *Game Online* MOBA terpopuler (Syahrul Nizam, 2021).” Terdapat juga berbagai macam turnamen di dalam atau diluar permainan Mobile Legends: Bang-Bang yang pernah diselenggarakan ataupun masih akan terus diselenggarakan. Selain menjadi ajang adu *skill* bagi para

*pro-player*, tentu saja turnamen menjadi ajang untuk mendukung persaingan yang sehat dan memelihara sportivitas, turnamen-turnamen ini pun menjadi daya tarik yang menghibur bagi para penontonnya yang tentu saja menggeluti dunia *Game Online Mobile Legends*. MSC, MSL, dan MPL merupakan contoh beberapa singkatan dari turnamen *Mobile Legends: Bang-Bang* yang pernah diselenggarakan, baik di tingkat nasional maupun internasional. Turnamen ML juga selalu menyediakan gift atau hadiah berupa uang dengan nilai yang fantastis. Tidak heran jika para *pro player* berlomba-lomba untuk menunjukkan *skill* mereka demi menjadi yang terbaik dan hal tersebut yang membuat *player Game Online Mobile Legends: Bang-Bang* masih setia memainkannya.

#### **2.1.2.4 Toxic Player**

Tidak ada definisi baku untuk perilaku *toxic*, namun umumnya *Gamers* mengartikan *toxic* sebagai perilaku yang sengaja mengganggu kenyamanan *Gamers* lain. Jenis-jenis perilaku *toxic* di beberapa *Game* mungkin berbeda, namun biasanya perilaku *toxic* dalam *Game Online* melibatkan interaksi sosial seperti *cyberbullying*, mengganggu pengguna yang lain, jahil dan sembrono, serta bermain curang dan sebagainya.

Perilaku *toxic* merupakan problem yang sudah lama ada di dunia *Game Online*, terutama di *Game Online* kompetitif seperti *Mobile Legends* atau ML. Pemain yang sering bermain *Game* seperti *Mobile Legends* pasti pernah bertemu atau bahkan sering bertemu pemain dengan perilaku seperti ini. Sering emosi,

menyalahkan pemain lain, berkata kasar, dan menganggap benar diri sendiri merupakan beberapa ciri atau tanda-tanda seorang *toxic gamers*.

Sebagian *player* menganggap bahwa sikap atau perilaku *toxic* ini merupakan bagian dari *game*, dan para pelaku tersebut mendapatkan kesenangan dengan melakukannya. Sebagian pemain lain, sangat tahu betul bahwa perilaku tersebut adalah perilaku yang salah dan mempunyai dampak yang tidak baik. Bahkan beberapa pemain menikmati perilaku *toxic*, terlepas apakah mereka menang atau kalah dari hasil permainan itu sendiri.

Tingkah laku *toxic* terjadi bukan hanya karena si pelaku memiliki niat, tetapi juga karena kesempatan itu hadir dengan sendirinya. Dan juga, beberapa pemain bersikap *toxic*, setidaknya untuk bersenang-senang, bahkan jika mereka mengalami kekalahan dalam permainan. Tingkah laku *toxic* adalah jalan keluar untuk sedikit mengurangi rasa kalah.

Berikut lima tipe sifat perilaku *toxic player* yang biasa dilakukan oleh pemain ber-genre MOBA *Games* menurut Kwak dkk (2015). Diantaranya sebagai berikut:

1. *Flaming*, yaitu mengirim *chat* yang bersifat ofensif.
2. *Griefing*, yaitu membuat pemain lain kesal dengan sengaja.
3. *Cheating*, yaitu menggunakan perangkat lunak secara ilegal demi keuntungan pribadi.
4. *Scamming*, yaitu menipu transaksi barang dalam *Game* demi keuntungan pribadi.

5. *Cyberbullying*, yaitu mengganggu pemain lain secara berulang-ulang.

#### 2.1.2.4.1 Tanda *Toxic Player*

”*Toxic* merupakan perilaku orang atau pemain yang biasanya di temukan dalam permainan atau *Game Online* khususnya *mobile legends*, perilaku yang kegiatannya hanya menyusahkan tim sendiri (Ayyub Mustofa, 2018).” *Player* seperti ini biasanya hanya menyalahkan *player* lain tanpa melihat keadaan dirinya sendiri dalam pertandingan. Di saat bertemu *player* seperti ini di ML, membuatnya ingin *me-report* atau dalam artian melaporkannya kedalam sistem agar diberi hukuman. Dan berikut beberapa tanda pada perilaku *toxic player*:

1. *AFK*

*AFK* (*Away From Keyboard*) atau dengan kata lain *player* tersebut lari dari pertandingan yang sedang berlangsung merupakan hal yang sangat *Toxic* dan banyak dijumpai dalam permainan *Online*. Berbagai alasan dalam *chatbox* dikirimkan sebelum pemain tersebut meninggalkan permainan, tidak apa jika memang alasan yang diberikan masuk akal. Tetapi, ada saja beberapa *player* yang melakukan perilaku tidak terpuji dalam dunia *Game* ini dengan alasan yang tidak jelas, bahkan tidak ada alasan sama sekali. Perilaku ini sangat dilarang dalam permainan ML, karena hal tersebut sistem memiliki fitur *report* untuk melaporkan perilaku tersebut dan akhirnya diberi teguran berupa pengurangan poin.

2. *Feeder*

Saat bermain ML sudah biasa rasanya jika ada *player* yang mendapatkan karakternya mati (*kill*). Namun, ada saja *player* yang tidak peduli lagi dengan karakternya yang mati dan terus mati hingga tim atau kelompok musuh mendapat banyak *gold* (uang yang diperoleh dari membunuh karakter musuh). Perilaku inipun termasuk kedalam perilaku *toxic* yang merugikan tim sendiri dengan cara *feed* (memberikan karakternya mati secara terus-menerus) dan biasanya tidak ada *kill* (membunuh karakter musuh) atau assist (membantu teman satu tim untuk mendapatkan *kill*) pada *player* tersebut, lalu karena perilaku *feed* memberikan *gold* kepada tim musuh menjadikannya kerugian untuk tim sendiri.

### 3. Tidak Mematuhi *Role*

Dalam permainan ML, terdapat setidaknya 5 *role* yang biasa digunakan untuk bermain *Game* tersebut, yaitu: *Jungler* (biasanya diisi oleh karakter yang memiliki tingkat menyerang yang tinggi seperti *Assassin* dan memiliki tugas menghabiskan monster di hutan agar cepat naik *level*), *Exp Lane* (bertugas menjaga *lane* tersebut dan mendapatkan banyak *Exp* untuk *leveling* serta sebisa mungkin melakukan rotasi dan membantu teman satu tim, biasanya diisi oleh *Fighter*), *Gold Lane* (bertugas menjadi karakter yang paling banyak mendapatkan uang dan biasanya diisi oleh karakter dengan jarak serang yang jauh seperti *Marksman*), *Support* (bertugas untuk membantu *jungler* menjaga jarak dengan tim musuh ataupun membantu *jungler* membunuh karakter musuh dan biasanya diisi oleh karakter dengan *magic damage* atau penyihir), dan terakhir adalah *Tank* (biasanya diisi oleh

*hero* atau karakter yang memiliki ketahanan yang tinggi serta bertugas untuk menjaga teman tim nya tidak terbunuh oleh tim musuh khususnya menjaga *jungler*). Disaat banyaknya *role* yang dapat diisi oleh para pemain ML, ada saja yang melakukan perilaku yang merugikan tim sendiri dengan tidak mematuhi *role* yang ada. Disaat pemilihan *hero* untuk mencari *role* yang cocok, ada saja yang tidak mematuhi nya dengan tidak menggunakan *hero* di *role* yang tidak semestinya ataupun satu *role* ditempati dua *hero*, beberapa contoh seperti *tank* yang mencoba *role* sebagai *jungler* dan sebagainya merupakan perilaku yang merugikan. Hal tersebut menjadi keuntungan untuk tim musuh dikarenakan tidak adanya kecocokan dan tidak terpenuhinya *role* yang ada atau bahkan kelebihan di satu *role*.

#### 4. Berkata Kasar atau Kotor

Menurut peneliti berkata kasar maupun kotor merupakan akar dari segala perilaku *toxic*, tidak aneh jika perilaku *toxic* lainnya selalu diiringi dengan berkata kasar atau jorok karena memang sudah menjadi kebiasaan. Di saat teman satu tim melakukan kesalahan ada saja yang memarahi oleh satu tim nya sendiri. Tentunya hal tersebut bisa saja sangat mengganggu dan membuat seseorang malas untuk bermain serius dikarenakan adanya pemain yang berkata kasar apalagi secara berlebihan.

#### 5. Mengganggu *Jungler*

Sebagai salah satu *turret* yang sangat penting dalam pertandingan, tentunya *turret jungler* memiliki keistimewaan dibandingkan dengan *turret* lainnya. Disaat *turret* lain seperti *support* dan *tank* menjaganya, *jungler* tentunya

memiliki tugas istimewa dan lumayan berat. *Jungler* diharuskan menghabiskan seluruh monster di hutan terutama untuk mengambil *buff* (salah satu monster di hutan yang bisa meningkatkan atribut karakter). Tetapi, dalam permainan ML ada saja *player* yang mengganggu tugas *jungler* tersebut, bahkan hingga mengambil *buff* yang seharusnya dimiliki oleh seorang *jungler*. Disituasi tersebut tentunya sangat merugikan tim apabila jika *hero* yang mengambil *buff* tersebut menggunakan *buff* nya secara sia-sia bahkan sampai mati di tangan musuh. Selain itu, tentunya *player* yang menggunakan *turret* sebagai *jungler* merasa terganggu atau bahkan menjadi malah bermain dikarenakan perilaku tersebut.

#### 6. Meremehkan Tim Lawan

Dalam kondisi menang telak baik itu satu tim ataupun tim lawan, untuk *player* “dewasa” mungkin biasa-biasa saja dan melanjutkan permainan hingga selesai. Namun, ada saja *player* yang mengintimidasi dengan mengatakan *easy* atau *ez* (mudah) dan semacamnya sebagai bentuk meremehkan lawannya. Tentunya ini merupakan hal yang tidak mengenakkan bagi siapapun yang menjadi korban.

#### 7. Tidak Mengikuti *Team Fight* Saat Di Butuhkan

*Team Fight* atau bertarung dengan tim lawan secara berkelompok merupakan hal lumrah di dalam ML, biasanya hasil dari *team fight* ini sangat menentukan keberhasilan suatu pertandingan, jika satu tim mengalami kekalahan tentu berjalannya pertandingan akan semakin sulit dikarenakan pihak lawan yang lebih unggul. Dan ini yang terjadi jika ada

*player* yang tidak mengikuti *team fight* saat di butuhkan. Ada saja *player* yang “bodo amat” terhadap *team fight* dan malah farming (mirip seperti tugas *jungler* yang menghabiskan monster di hutan), bahkan buta *map*. Bila hal ini terjadi sesekali masih dapat di maklumi, tetapi jika terjadi berulang kali ini merupakan tanda perilaku *Toxic*.

#### 8. *Item build* Yang Tidak Masuk Akal

*Item build* (suatu equipment yang bisa meningkatkan atribut karakter) merupakan hal penting juga dalam hal meningkatkan penyerangan atau pertahanan suatu karakter, jika menggunakan *item build* yang benar maka dipastikan bahwa karakter tersebut sesuai dengan jalur peningkatan atributnya. Namun, beberapa *player* menggunakan *item build* yang tidak seharusnya dipakai di karakter yang dipakainya, seperti contoh *tank* yang seharusnya menggunakan *item build* penambah atribut ketahanan malah diberi item yang menambah *attack* atau penyerangan. Sudah dilihat jelas bahwa hal tersebut bertolak belakang, dan biasanya menjadikan karakter tersebut tidak jelas, yang pada awal karakter tersebut harus memiliki *item build* yang kuat, malah menjadi penyerang yang gagal dikarenakan *tank* yang tidak cocok jika diberi *item build attack*.

#### 9. Egois Dalam Memilih *Role*

Dalam *Game ML*, ada beberapa *player* yang hanya ingin menggunakan satu *turret* saja atau bahkan memang hanya bisa *turret* itu saja, tidak apa jika sisa dari tim nya dapat memenuhi *turret* yang lain apalagi memang satu tim tersebut adalah teman mabar “main bareng”. Namun, jika sedang bermain

*solo* (sendiri) tentunya sangat sulit jika hanya bisa menguasai satu *turret* saja, dan memang semestinya minimal bisa menguasai 2 *turret* dan itu sudah cukup, dikarenakan dalam permainan ini ada saja *player* yang egois dalam memilih *turret*, seperti contoh 4 *turret* sudah terisi dengan benar namun *player* terakhir tidak mau dengan sisa *turret* yang ada dan malah menambah *turret* lain yang sudah ada. Dan perilaku tersebut tentunya membuat kerugian bagi tim nya sendiri dan agak sulit untuk memenangkan pertandingan.

#### 10. Hanya Berputar-Putar

Sebagai *Roamer* (tugas dari *turret tank*) membantu *turret* lain dan membuka *map* adalah tugasnya agar tidak terjadinya gank (tim musuh yang menyerang secara berkelompok kepada satu *player* tim) dan dapat mengetahui keberadaan musuh. Seperti contoh *hero Johnson*, *hero* tersebut dapat dengan mudah mengitari satu *map* dan mengetahui keberadaan tim musuh dengan *ultimate* (jurus pamungkas) yang bisa mengubahnya menjadi mobil. Namun, selalu saja ada cara bagi *player* ML untuk menyenangkan diri sendiri dengan cara memakai Johnson tidak pada tugas yang seharusnya dijalani, dan malah hanya berputar-putar disatu *map* serta hanya ingin bermain-main dengan *ultimate* Johnson. Hal ini seharusnya dapat di maklumi bila hanya sekali, tetapi bila terjadi berkali-kali hal ini akan membuatnya di cap sebagai *player Toxic*.

#### 11. *Support* Yang Tidak Bertindak Seperti *Support*

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *turret* mempunyai peran dan tugasnya masing masing. Tentunya, *player* harus sudah hafal apa yang seharusnya dilakukan oleh karakter yang dipilihnya. Tidak aneh jika beberapa *player* dalam ML tidak memahami semua *turret* yang ada, namun tidak perlu memaksa dengan memilih *turret* tersebut bahkan tidak mengetahui peran dan tugasnya apa. Seperti judulnya, ada *player* yang memaksa menggunakan karakter dengan *turret support* namun tidak melakukan apa yang menjadi peran dan tugas tersebut, yang tadinya *turret support* itu memiliki tugas untuk membantu *jungler* bertahan atau menghadapi musuh, menjadi tukang nyampah atau dalam isitlah *Game* yaitu *KS* “*kill steal*” (membunuh *hero* tim musuh yang sudah sekarat dan dilemahkan oleh teman satu tim). Tentu kerugian lagi yang didapat oleh satu tim nya.

#### 12. Terlalu Banyak Memerintah

Memerintah satu tim untuk kebenaran tentunya tidak apa apa, namun terlalu banyak memerintah juga tidak baik bagi tim sendiri, apalagi jika memerintah dalam hal keburukan seperti menyuruh teman tim yang bermain kurang baik untuk *AFK* ataupun menjadi *Feeder*. Hal tersebut tentunya mengganggu teman satu tim nya yang lain, dan hal tersebut menjadikannya seperti bos karena selalu memerintah. Tentunya saat hal tersebut terjadi, menjadikan pertandingan tersebut tidak nyaman untuk teman satu tim nya sendiri.

#### 13. Menyuruh Timnya Untuk Tidak Di *End*

*End* (mengakhiri pertandingan) merupakan tujuan utama dalam setiap pertandingan ML. Beberapa *player* pasti pernah menghancurkan semua *turret* (tower di dalam *Game* ML) dengan mudah dan memiliki banyak sekali *kill* (membunuh karakter musuh). Namun, ada saja beberapa *player* yang ingin bermain lebih lama dan ingin mendapat *kill* lebih banyak untuk kepuasan tersendiri. Hal tersebut tentunya buruk dikarenakan meremehkan musuh dan membiarkan *Game* terus berlangsung yang sebenarnya dapat di selesaikan dari sebelum-sebelumnya. Perilaku *toxic* ini hanya mencari kesenangan di atas penderitaan tim musuh.

#### 14. Sombong

Perilaku ini tentunya tidak akan lepas dari sebuah permainan secara daring. Beberapa *player* sangat senang ketika sudah meremehkan *player* lain dengan apa yang dia punya dan tidak dimiliki oleh *player* lain. Biasanya dalam ML, sombong diperlihatkan ketika sedang pemilihan *hero*. Beberapa *player* menyombongkan beberapa *hero* nya yang memiliki *skin* (kostum pada karakter) yang terbilang mahal atau bahkan sulit didapat, *player* tersebut terus menyombongkan *skin* nya agar terlihat lebih keren daripada *player* lain. Tentunya perilaku tersebut dapat membuat *player* lain menjadi iri atau bahkan menjadi malas untuk bermain dengan *player* yang memiliki sifat kesombongan.

#### 15. Tidak Peduli Terhadap Timnya

Perilaku terakhir ini tidak jauh-jauh dari penjelasan sebelumnya, perilaku ini biasanya sama saja dengan buta *map*. Seperti contoh jika *role exp lane*

sudah terbantai dan menyisakan satu *turret*, pemain lain bahkan tidak membantu kedalam *lane* nya dan hanya mementingkan dirinya sendiri.

Dengan banyaknya tanda dari perilaku tersebut, peneliti memiliki saran untuk setidaknya mengurangi beberapa perilaku tersebut. Tentunya, hal ini berguna bagi permainan Mobile Legends agar jauh lebih baik kedepannya.

### **2.1.3 Kerangka Teoritis**

Teori merupakan hal terpenting dalam suatu ilmu pengetahuan. Dalam penelitian, teori mempunyai tempat yang sangat penting sebagai pembentuk dari suatu penelitian. Tanpa adanya teori berarti hanya ada serangkaian data saja, dan tidak ada ilmu pengetahuan dalam artian teori. Peneliti tidak akan bisa melakukan penelitian yang benar tanpa memahami teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

Kerangka Teori mempunyai maksud untuk memberikan gambaran mengenai teori yang digunakan sebagai landasan pada penelitian yang akan dijalankan. Adanya kerangka teori inilah merupakan ciri bahwa penelitian tersebut melewati cara ilmiah untuk mendapatkan data serta informasi. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teori CMC (*Computer mediated communication*).

#### **2.1.3.1 CMC (*Computer mediated communication*)**

Jika sebelumnya, komunikasi dengan seseorang atau sekelompok orang hanya mengandalkan komunikasi tatap muka dan harus dekat secara fisik, sehingga ketika berkomunikasi dengan seseorang atau sekelompok orang, maka harus bertemu dengan orang tersebut secara langsung. Tetapi, dengan perkembangan

teknologi yang lebih maju, muncul suatu pola komunikasi yang disebut dengan CMC (*Computer mediated communication*) atau komunikasi melalui komputer, kita dapat saling berkomunikasi tanpa harus bertatap muka dan bertemu secara langsung atau bahkan tanpa saling berdekatan secara fisik. Saat berkomunikasi melalui CMC ini, tidak ada komunikasi nonverbal yang ditampilkan, konteks fisik seperti ekspresi wajah, nada suara, jarak antarpribadi, posisi tubuh, penampilan, gerak tubuh, sentuhan, dan juga penciuman.

Jenis komunikasi yang dilakukan dengan bantuan komputer ini sebenarnya sudah ada sejak zaman Perang Dunia II, seiring dengan ditemukannya komputer digital pada awal tahun 1960-an. Walaupun pada awalnya komputer tidak digunakan sebanyak dan sesering sekarang karena pada saat itu komputer hanya digunakan untuk mengirim data dan mengolah informasi. Selanjutnya pada tahun 1990, komputer mulai menyebar di kalangan masyarakat lalu muncullah istilah *Computer Mediated Communication* karena pada jaman itu masyarakat sudah mulai mengetahui email, website, dan *internet*. Dengan adanya *internet*, komunikasi dapat terjadi secara bebas dan manusia dapat berkomunikasi secara interpersonal atau bahkan secara massal. Dalam konteks ini, *computer mediated communication* (CMC) dipandang sebagai integrasi teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari, terutama generasi muda. Komunikasi yang dimediasi komputer atau CMC (*computer-mediated communication*) adalah bentuk komunikasi di mana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu sama lain atau bertukar informasi melalui komputer yang berbeda. Mengirim pesan melalui aplikasi chat, membalas pesan di forum *Online*, atau mencari teman di media sosial adalah contoh sederhana

dari CMC. Contoh lain termasuk chatting, instant messaging, SMS (Short Message Service), dan email. Menurut Tomic dalam Astuti (2011: 217-218), CMC adalah suatu proses komunikasi atau pertukaran informasi yang berlangsung melalui suatu media (dalam hal ini komputer). Dalam praktiknya, CMC biasanya dikaitkan dengan komunikasi manusia di *Internet* dan di Web. Sedangkan menurut John December (1997), CMC adalah suatu proses komunikasi manusia melalui komputer yang melibatkan manusia dan terlibat dalam proses pembentukan media untuk berbagai tujuan.

Yang dimaksud dengan bentuk komunikasi dalam CMC ini bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat saling berinteraksi, tetapi bagaimana dua orang atau lebih dapat saling berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan bantuan komputer melalui program aplikasi yang digunakan pada komputer. Menurut Dijk (1999: 228) ada empat aspek yang menjadi ciri utama CMC atau komunikasi melalui komputer, yaitu: a. Lawan komunikasi tidak harus berada di tempat yang sama. b. Tidak harus berkomunikasi secara waktu yang bersamaan. c. Komputer atau media dapat sepenuhnya atau sebagian menggantikan manusia sebagai lawan berkomunikasi. d. Proses mental selama komunikasi dapat digantikan oleh alat pengolah informasi.

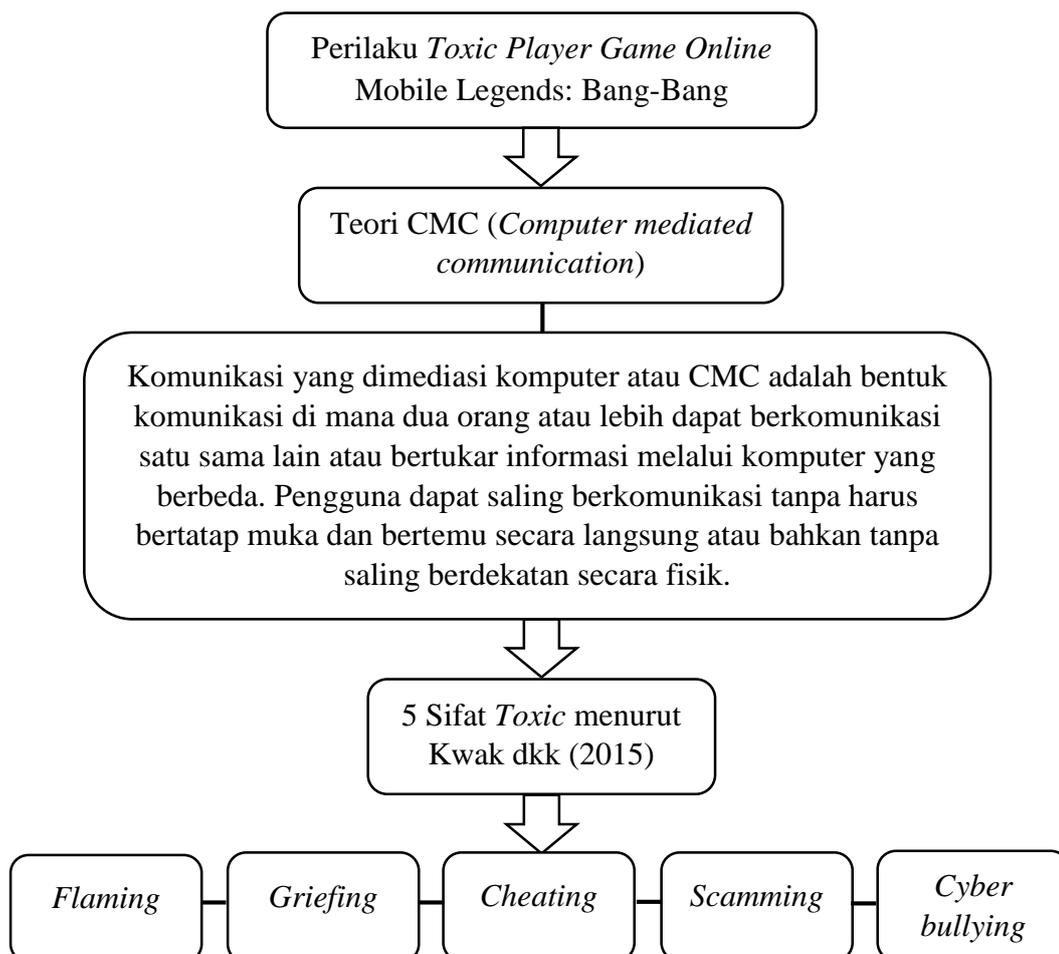
Oleh karena itu, ternyata yang dibutuhkan partisipan CMC untuk melakukan komunikasi dengan komunikannya harus mencakup dua komponen, yaitu komputer dan jaringan *internet*. Pada kenyataannya, bukan hanya komputer dan jaringan *Internet*, melainkan harus terdapat program atau aplikasi khusus yang memungkinkan komunikator berinteraksi dengan komunikannya. Sebut saja

aplikasi messenger, di era globalisasi ini, aplikasi messenger sudah semakin mendunia. Hal ini mengakibatkan CMC semakin mempengaruhi desain komunikasi yang efektif di dunia *Internet*. Fenomena CMC lainnya juga muncul setelah ditemukannya teknologi 3G, ponsel, *smartphone*, *personal digital assistant*, dll.

Berbeda dengan jenis komunikasi lainnya, CMC memiliki keunikan tersendiri. Dalam CMC terdapat ciri-ciri yang tidak terdapat pada jenis komunikasi lainnya, seperti fitur emoji, gif, dan emoticon. Penggunaan simbol-simbol ini baru muncul saat pengguna mulai menggunakan aplikasi pertukaran pesan. Meskipun dapat mendukung komunikasi dan membumbui percakapan, terkadang pemahaman yang berbeda dari satu emoji dapat menyebabkan miskomunikasi. Ini hanya salah satu contoh mengapa CMC adalah bidang baru yang masih perlu dieksplorasi oleh para ahli. Contoh lain dari keunikan CMC adalah jeda. Ketika sudah mengirim pesan, pengguna tidak tahu apakah pesan itu diterima dan dibaca oleh orang lain atau lawan bicara, atau bahkan apakah orang itu tidak membaca atau menerima pesan sama sekali karena adanya gangguan koneksi. Untuk itu, perlu lebih berhati-hati saat berkomunikasi secara CMC atau komunikasi melalui komputer.

## 2.2 Kerangka Pemikiran

**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**



Menurut Polancik (2009) kerangka berpikir didefinisikan sebagai diagram yang bertindak sebagai aliran logika yang sistematis untuk tema atau fokus studi yang ditulis. Penelitian ini meneliti tentang bagaimana Perilaku *Toxic Player Game Online*. Dalam penelitian tersebut, peneliti sendiri menggunakan studi Deskriptif

Kualitatif dengan teori CMC (*Computer mediated communication*) sehingga hasil dari penelitian ini dapat mengetahui perilaku *toxic player* Mobile Legends mengenai *flaming*, *griefing*, *cheating*, *scamming*, dan *cyberbullying* yang terdapat pada perilaku *toxic* pemain *Game MLBB*.