

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan pengamatan mengenai penelitian terdahulu melalui jurnal. Bagian ini sangat penting untuk dilakukan sebab digunakan sebagai rujukan perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru serta menghindari kesamaan antara penelitian yang peneliti kerjakan dengan penelitian sebelumnya, berikut perbandingannya:

1. Penelitian Abdu Zikrillah. Aditia Muara, dan Inda Gunawan berjudul **“Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus *Game Mobile Legends: Bang Bang*)”**, Jurnal Dakwah dan Komunikasi, Vol. 6 No.1 tahun 2021. Penelitian ini membahas perspektif Islam mengenai kekerasan verbal yang dilakukan oleh pemain game online Mobile Legends: Bang Bang yang terjadi akibat beberapa faktor seperti kebutuhan moral, ingin diakui oleh pemain lain, karakter yang terbentuk di dunia maya, kesetaraan, dan ingin memiliki teman. Pelaku melakukan kekerasan verbal karena ingin memprovokasi lawan, mengejek lawan, sebagai bentuk kejemuan, dan kebiasaan untuk meramaikan permainan. Dalam sudut pandang agama Islam, umat diharuskan berkomunikasi dengan baik, jujur, sopan, lemah

lembut, mulia, dengan menggunakan ungkapan yang pantas sehingga tidak menimbulkan sebuah perselisihan dan menjaga pemain dari perilaku buruk. **Perbedaan** penelitian terletak pada jenis *game online* dan kajian analisis topik permasalahan yakni, jenis game online penelitian tersebut befokus terhadap *game Mobile Legends: Bang Bang* dan penelitian tersebut mengkaji faktor penyebab kekerasan verbal terjadi, konten isi kekerasan verbal, serta pandangan agama Islam dalam berkomunikasi. Sedangkan penelitian yang akan dibuat oleh peneliti mengkaji fenomena kekerasan verbal yang dilakukan oleh pelaku melalui aspek fenomenologi mencakup motif, tindakan, dan makna dan penelitian ini lebih memfokuskan terhadap jenis game online DOTA 2. **Persamaan** penelitian terletak pada topik permasalahan yakni kekerasan verbal yang dilakukan oleh pemain game online dan metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah deskriptif kualitatif.

2. Penelitian Nurul Warits, Hamiyati, dan Shinta Doriza berjudul **“Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash Talk Pada Remaja.”** Jurnal Psikologi Malahayati, Volume 2, No. 2, 72-85 tahun 2020. Penelitian ini membahas mengenai dampak komunikasi yang dihasilkan oleh *game online Mobile Legends: Bang Bang* pada remaja sehingga melakukan *trash talk*. Hal tersebut dilakukan karena dua faktor, yakni faktor internal meliputi bermain dengan orang asing, pemain egois, dan pemain berperilaku *trash talk* sehingga informan mengikuti aksi tersebut. Kedua, faktor eksternal yaitu perubahan cuaca, pengaruh lingkungan,

gangguan internet, dan spesifikasi perangkat kurang mendukung. **Perbedaan** penelitian terletak pada jenis game online dan metode yang digunakan. Jenis game online yang diambil oleh peneliti tersebut ialah Mobile Legends: Bang Bang, sedangkan penelitian ini mengambil jenis game online DOTA 2 dan metode penelitian penelitian tersebut mengambil IPA (*Interpretative Phenomenological Analysis*), sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teori fenomenologi Alfred Schutz. **Persamaan** penelitian terletak pada permasalahan yakni trash talk yang termasuk kedalam kekerasan verbal sehingga berdampak terhadap kehidupan seseorang.

3. Penelitian Djoko Supriatno, Choirul Bachtiar, dan Irma Noeviyanti berjudul **“Kekerasan Komunikasi Verbal Oleh Anak Usia 11-12 Tahun Dalam Game Online Free Fire.”** Jurnal Paradigma Madani, Vol. 9, No.1 tahun 2022. Penelitian tersebut membahas faktor anak melakukan komunikasi kekerasan verbal dilakukan ketika tengah bermain game free fire dengan mengutarakan kalimat kasar dan tak senonoh seperti “*taek, cok, bangsat, anjing, jancok, dll.*” Hal tersebut diakui oleh informan menirukan komunikasi kekerasan verbal lewat akun youtube gaming yang di tonton. Hasil penelitian mengemukakan bahwa, pesan komunikasi yang dilontarkan oleh informan merupakan bentuk dari emosi sebagai bentuk rasa kecewa, kesal, dan marah dengan mengandung makna buruk yang berisi tentang umpatan. **Perbedaan** penelitian terletak pada jenis game online dan kajian teori. Jenis game online dalam penelitian tersebut ialah

Free Fire, sedangkan jenis game online penelitian ini ialah DOTA2, kemudian kajian teori penelitian tersebut memfokuskan pada teori Ferdinand De Saussure mengenai penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Sedangkan penelitian ini menggunakan teori Fenomenologi Alfred Schutz mengenai motif pemain DOTA2 melakukan kekerasan verbal, tindakan pemain DOTA2 melakukan kekerasan verbal, serta pelaku memaknai kekerasan verbal yang dilakukan dalam game online DOTA2. **Persamaan** penelitian terletak pada topik permasalahan yakni kekerasan komunikasi verbal yang dilakukan oleh player game online khususnya DOTA2.

Tabel 2. 1 Review Penelitian Sejenis

No.	Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Abdu Zikrillah. Aditia Muara, dan Inda Gunawan berjudul “Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i>)”, tahun	Penelitian ini membahas perspektif Islam mengenai kekerasan verbal yang dilakukan oleh pemain game online <i>Mobile Legends: Bang Bang</i> yang terjadi akibat beberapa faktor seperti kebutuhan moral, ingin diakui oleh pemain lain, karakter yang terbentuk di	Perbedaan penelitian terletak pada jenis <i>game online</i> dan kajian analisis topik permasalahan yakni, jenis game online penelitian tersebut befokus terhadap <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i> dan penelitian tersebut mengkaji faktor penyebab kekerasan verbal terjadi, konten isi kekerasan verbal, serta pandangan	Persamaan penelitian terletak pada topik permasalahan yakni kekerasan verbal yang dilakukan oleh pemain game online dan metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah deskriptif kualitatif.

	2021.	dunia maya, kesetaraan, dan ingin memiliki teman. Pelaku melakukan kekerasan verbal karena ingin memprovokasi lawan, mengejek lawan, sebagai bentuk kejemuan, dan kebiasaan untuk meramaikan permainan. Dalam sudut pandang agama Islam, umat diharuskan berkomunikasi dengan baik, jujur, sopan, lemah lembut, mulia, dengan menggunakan ungkapan yang pantas sehingga tidak menimbulkan sebuah perselisihan dan menjaga pemain dari perilaku buruk.	agama Islam dalam berkomunikasi. Sedangkan penelitian yang akan dibuat oleh peneliti mengkaji fenomena kekerasan verbal yang dilakukan oleh pelaku melalui aspek fenomenologi mencakup motif, tindakan, dan makna dan penelitian ini lebih memfokuskan terhadap jenis game online DOTA 2.	
2.	Nurul Warits, Hamiyati, dan Shinta Doriza berjudul "Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash Talk Pada Remaja." tahun 2020.	Penelitian ini membahas mengenai dampak komunikasi yang dihasilkan oleh <i>game online Mobile Legends: Bang Bang</i> pada remaja sehingga melakukan <i>trash talk</i> . Hal tersebut	Perbedaan penelitian terletak pada jenis game online dan metode yang digunakan. Jenis game online yang diambil oleh penelitian tersebut ialah <i>Mobile Legends: Bang Bang</i> , sedangkan penelitian ini	Persamaan penelitian terletak pada permasalahan yakni trash talk yang termasuk kedalam kekerasan verbal sehingga berdampak terhadap kehidupan

		<p>dilakukan karena dua faktor, yakni faktor internal meliputi bermain dengan orang asing, pemain egois, dan pemain berperilaku <i>trash talk</i> sehingga informan mengikuti aksi tersebut. Kedua, faktor eksternal yaitu perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, gangguan internat, dan spesifikasi perangkat kurang mendukung.</p>	<p>mengambil jenis game online DOTA 2 dan metode penelitian penelitian tersebut mengambil IPA (<i>Interpretative Phenomenological Analysis</i>), sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teori fenomenologi Alfred Schutz.</p>	<p>seseorang.</p>
3.	<p>Djoko Supriatno, Choirul Bachtiar, dan Irma Noeviyanti berjudul “Kekerasan Komunikasi Verbal Oleh Anak Usia 11-12 Tahun Dalam Game Online Free Fire.” Tahun 2022</p>	<p>Penelitian tersebut membahas faktor anak melakukan komunikasi kekerasan verbal dilakukan ketika tengah bermain game free fire dengan mengutarakan kalimat kasar dan tak senonoh seperti “<i>taek, cok, bangsat, anjing, jancok</i>, dll.” Hal tersebut diakui oleh informan menirukan komunikasi kekerasan verbal</p>	<p>Perbedaan penelitian terletak pada jenis game online dan kajian teori. Jenis game online dalam penelitian tersebut ialah Free Fire, sedangkan jenis game online penelitian ini ialah DOTA2, kemudian kajian teori penelitian tersebut memfokuskan pada teori Ferdinand De Saussure mengenai penanda (<i>signifier</i>) dan petanda (<i>signified</i>).</p>	<p>Persamaan penelitian terletak pada topik permasalahan yakni kekerasan komunikasi verbal yang dilakukan oleh player game online khususnya DOTA2.</p>

		<p>lewat akun youtube gaming yang di tonton. Hasil penelitian mengemukakan bahwa, pesan komunikasi yang dilontarkan oleh informan merupakan bentuk dari emosi sebagai bentuk rasa kecewa, kesal, dan marah dengan mengandung makna buruk yang berisi tentang umpatan.</p>	<p>Sedangkan penelitian ini menggunakan teori Fenomenologi Alfred Schutz mengenai motif pemain DOTA2 melakukan kekerasan verbal, tindakan pemain DOTA2 melakukan kekerasan verbal, serta pelaku memaknai kekerasan verbal yang dilakukan dalam game online DOTA2.</p>	
--	--	---	---	--

Sumber: diolah peneliti 2022

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi dalam bahasa latin *communication* yang bermakna ‘pelaporan’ atau ‘spekulasi’. Kata *communication* berasal dari kata *communis* yang berarti ‘sama’. Dalam melakukan sebuah komunikasi, tentunya diperlukan individu yang terlibat dalam kegiatan tersebut, baik secara perorangan maupun kelompok, sehingga maksud dan tujuan dapat tersampaikan secara tepat. Komunikasi merupakan kegiatan yan dilakukan oleh dua orang atau lebih, berisi tentang proses penyampaian pesan berua pikiran, opini, tanggapan, maupun perasaan seseorang

kepada lawan bicara menggunakan sebuah simbol yang memiliki makna sebagai upaya untuk mengubah perilaku (Effendy, 2000).

Komunikasi merujuk pada sebuah tindakan yang dilakukan oleh individu untuk melakukan pengiriman dan penerimaan sebuah pesan yang dapat merubah makna, ide, informasi akibat sebuah gangguan dan mempengaruhi respon dari penerima (Komala, 2009). Rayudaswati Budi dalam buku *Pengantar Ilmu Komunikasi* memaparkan bahwa:

Komunikasi ialah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lain-nya yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. (2006, hlm 19)

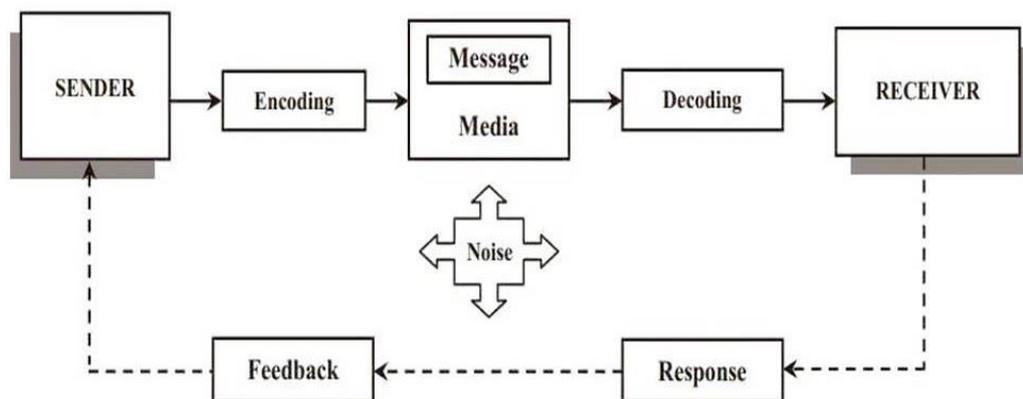
Kemudian Roger dan Kincaid dalam Cangara berjudul *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Revisi* menjelaskan, bahwa:

Komunikasi ialah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnyam yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. (2009:19)

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi memiliki urgensitas dalam kehidupan manusia secara pribadi maupun kelompok, sebab komunikasi merupakan alat keberhasilan sebuah jalinan yang dilakukan oleh individu serta kelompok dalam mencapai tujuan. Dalam proses penyampaian pesan, komunikator sebagai sumber informasi akan menyampaikan pesan secara verbal dan non-verbal, maka Komala dan Rabathy mengemukakan bahwa komunikasi yang efektif terjadi ketika dua belah pihak saling memberikan pemahaman dan respon terhadap informasi yang diterima (2020).

2.2.1.2 Proses Komunikasi

Komunikasi memiliki proses secara bertahap, dimulai dari sebuah motif yang dimiliki oleh individu untuk diekspalansi kepada komunikan mengenai dirinya menggunakan logika, namun dalam tahap ini pesan yang disampaikan masih bersifat abstrak. Kedua, encoding dilakukan untuk mengubah pesan abstrak menjadi sebuah pesan bermakna melalui tanda yang dilakukan oleh individu sebagai alat kode. Ketiga, proses penyampaian pesan yang dilakukan komunikator terhadap komunikan melalui saluran yang dipilih sesuai situasi, tujuan, dan target sasaran untuk mengalirkan pesan.



Gambar 2. 1 Proses Komunikasi

Sumber: Kotler, 2000 hlm 551

Keempat, proses mendefinisikan pesan atau disebut sebagai decoding dengan memberikan makna dan tanggapan mengenai pesan yang telah diterima oleh komunikan sehingga dapat mempengaruhi pola pikir, tindak keputusan, dan

perubahan perilaku. Dalam tahap ini, terdapat hambatan yang terjadi dalam penyampaian pesan atau biasa disebut dengan noise sehingga dapat mempengaruhi keefektifkan komunikasi. Hambatan tersebut terjadi karena tidak menemukan kesamaan dalam pemahaman makna yang terjadi dalam diri kedua belah pihak.

Kelima, tahap terakhir dalam proses komunikasi ialah memberikan umpan balik terhadap pesan yang diterima oleh komunikan. Umpan balik berisi tentang ekspresi, pemikiran, maupun aksi yang diberikan oleh komunikan kepada komunikator, maka tahap ini merupakan tahap akhir dalam proses komunikasi yang biasa disebut sebagai tahap balasan mengenai isi pesan yang didapat. Melalui tahap ini, komunikator dapat mengubah pesan agar tujuan nyay dapat tercapai dan sesuai dengan apa yang diharapkan (Mulyana, 2015 hlm 69).

Kemudian, Effendy dalam buku berjudul Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi menjelaskan proses komunikasi terdiri dari dua tahap diantaranya:

1. Proses Komunikasi Primer

Proses komunikasi primer merupakan kegiatan penyampai pesan yang dirasakan oleh komunikator kepada komunikan melalui lambang sebagai media berupa bahasa, kode, ekspresi, gestur tubuh, warna dan gambar sehingga komunikan mampu memahami dan mengartikan informasi yang diberikan. Dalam proses komunikasi primer, bahasa paling banyak digunakan oleh khalayak sebab mudah dipahami, namun tidak semua

orang mampu membentuk kata atau kalimat efektif yang dapat menggambarkan perasaan sesungguhnya.

2. Proses Komunikasi Sekunder

Proses komunikasi sekunder merupakan aktivitas penyampaian pesan yang dilakukan oleh individu kepada orang lain dengan menggunakan alat sebagai saran penyampai pesan, kemudian menggunakan lambang sebagai media pertama. Komunikator biasa menggunakan media kedua bila posisi komunikan dinilai dalam jangkauan jarak jauh dan memiliki jumlah anggota banyak. Namun, komunikator dapat menggunakan media pertama seperti surat, majalah, telepon, radio, televisi, dan film sebagai media kedua untuk melakukan komunikasi yang disebut sebagai media perantara. Proses komunikasi ini digunakan sebagai kaitan proses komunikasi primer dengan memanfaatkan lambang, menimbang sifat media yang dipilih, dan target pesan yang dituju. (2007, hlm 8)

2.2.1.3 Unsur Komunikasi

Unsur merupakan hal penting dalam kegiatan komunikasi, sebab jika tidak ada unsur dalam komunikasi maka kegiatan penyampaian pesan tidak akan berjalan dengan lancar. Mulyana memaparkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dengan menyatakan siapa, apa yang harus dikatakan, menggunakan media apa, siapa yang menerima pesan, dan tanggapan seperti apa yang diberikan oleh komunikan kepada komunikan (2007, hlm 69) maka unsur komunikasi dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Komunikator (Siapa)

Komunikator merupakan sumber informasi yang dapat memberikan pesan kepada siapa saja sebagai target pesan. Komunikator disebut sebagai sumber, encoder, dan pengirim. Komunikator merupakan pelaku utama dalam kegiatan komunikasi, tanpa adanya komunikator kegiatan interaksi tidak dapat berjalan.

2. Pesan (Apa yang harus dikatakan)

Pesan merupakan sebuah alat penting dalam melakukan komunikasi, pesan diberikan oleh komunikator kepada komunikan melalui media. Cara menjelaskan bahwa pesan bersifat abstrak, agar lebih substansial dan mudah dipahami penerima maka pesan dapat diberikan dalam berbentuk lambang bermakna (2006, hlm 23).

3. Media

Media merupakan alat yang dipilih oleh komunikator dalam menyampaikan pesan. Vardiansyah memaparkan bahwa media merupakan alat perantara yang dipilih komunikator untuk mengacu pemilihan dan penggunaan teknologi media komunikasi (2004, hlm 24-26).

4. Komunikan

Komunikan merupakan orang yang menerima pesan atau target sasaran komunikator. Komunikan dapat memiliki tanggung jawab untuk memberikan respon terhadap pesan yang diterima.

5. Dampak

Dampak merupakan pengaruh yang timbul dari pesan yang disampaikan. Dampak tersebut berupa, kognitif yakni dampak seseorang memiliki pengetahuan baru, afektif yakni dampak pembentuk sebuah keputusan, dan terakhir konatif yakni perubahan tingkah laku (2007).

2.2.1.4 Tujuan Komunikasi

Individu sebagai makhluk sosial tentunya melakukan komunikasi sebagai alat sosialisasi dengan sesamanya. Komunikasi memiliki tujuan untuk mendapatkan umpan balik yang diberikan lawan bicara terhadap pesan yang diberikan oleh komunikator dan komunikasi bertujuan agar dapat mempengaruhi perilaku orang lain. Effendy menyatakan bahwa seseorang melakukan komunikasi sebab memiliki tujuan untuk menyuruhkan sikap seseorang dari pesan yang diterima, megubah pandangan seseorang, dan adanya harapan dari komunikan terhadap komunikator untuk mengubah tingkah lakunya. Cangara dalam bukunya “Pengantar Ilmu Komunikasi” menjelaskan bahwa tujuan komunikasi pada umumnya meliputi aspek berikut:

a. Mengkonstruksikan pesan

Komunikator sebagai sumber informasi akan memberikan pesan kepada komunikan secara jelas dan rinci agar komunikan dapat memahami isi pesan yang disampaikan tanpa adanya keasalah pahaman.

b. Memahami orang lain

Seorang komunikator harus memiliki jiwa empati yang tinggi terhadap komunikan, hal tersebut dilakukan agar komunikan dapat menerima kehadiran komunikator karena telah memahami situasi dan kondisinya.

c. Buah pikir dapat diterima oleh orang lain

Komunikasikan melakukan interaksi dengan komunikasikan sebagai bentuk interaksi sosial, mereka akan saling menukar informasi dan pengalaman sehingga akan mencapai fase penerimaan balasan dan tanggapan. Dalam fase tersebut, kedua belah pihak dapat menerima gagasan secara terbuka.

d. Dapat menggerakkan orang lain

Efek yang diberikan komunikator pada komunikasikan dapat membuat suatu perubahan dalam perilaku sesuai dengan harapan. (Cangara, 2002 hlm 22)

Paparan diatas dapat dikatakan bahwa tujuan komunikasi diharapkan dapat memperoleh umpan balik dari komunikasikan sesuai dengan harapan. Berbeda dengan Effendy yang lebih menjelaskan bahwa tujuan komunikasi dilakukan untuk mengubah sikap, pendapat, perilaku dan masyarakat sebagai berikut:

1. Mengubah Sikap (*to change the attitude*)

Komunikasi memiliki tujuan untuk mengubah sikap seseorang melalui pesan yang disampaikan sesuai dengan yang diharapkan oleh komunikator.

2. Mengubah Perspektif (*to change the opinion*)

Komunikasi memiliki tujuan untuk mengubah pandangan seseorang terhadap isu atau masalah yang tengah dihadapi melalui pesan yang disampaikan oleh komunikator.

3. Mengubah Perilaku (*to change the behavior*)

Komunikasi memiliki tujuan untuk mengubah perilaku seseorang sesuai harapan komunikator.

4. Mengubah Masyarakat (*to change to society*)

Komunikasi memiliki tujuan untuk mengubah sistem kehidupan masyarakat sesuai dengan harapan komunikator, sebab masyarakat jaringannya cukup luas maka akan lebih mudah untuk melakukannya. (Effendy, 1993 hlm 55)

2.2.1.5 Prinsip Komunikasi

Deddy Mulyana dalam Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar mengungkapkan bahwa terdapat 12 prinsip komunikasi, diantaranya:

1. Komunikasi Merupakan Proses Metaforis

Metaforis disebut sebagai simbol merupakan hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara verbal dengan menggunakan kata-kata, dan nonverbal dengan sebuah tindakan. Manusia memilih lambang sebagai bagian proses komunikasi sebab disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh kedua belah pihak. Simbol memiliki beberapa sifat, diantaranya:

a) Bersifat Sukarela

Lambang yang digunakan merujuk pada hal faktual dan abstrak, apapun dijadikan lambang sebagai media komunikasi yang bersifat fisik seperti dandanan, busana, tempat tinggal, status sosial, hobi, dan lainnya.

b) Lambang Tak Bermakna

Lambang yang dipilih oleh komunikator tidak memiliki arti, maka tugas manusia untuk memberikan makna terhadap lambang tersebut melalui komunikasi.

c) Lambang Dengan Banyak Modifikasi

Lambang dengan modifikasi sebab didapatkan dari budaya, tempat, dan lokasi tertentu, manusia hanya perlu menyepakati lambang yang dipilih agar mudah memahami walau lambang tersebut berbeda dan variatif sesuai perkembangan zaman.

2. Perilaku memiliki Kemampuan Komunikasi

Perilaku dapat dikatakan sebagai komunikasi apabila seseorang dapat memberikan dan memperoleh makna yang tersirat dalam perilaku tersebut sehingga kedua pihak berpotensi untuk mengelaborasi perilaku tersebut. Hal tersebut dapat dilakukan ketika seseorang memasang mimik muka sedih, tersenyum, cemberut, marah, dan menarik diri dari keramaian merupakan contoh komunikasi dari tafsiran perilaku.

3. Memiliki Dimensi Isi dan Hubungan

Komunikasi memiliki aspek isi dan hubungan, aspek isi lebih memfokuskan kepada komunikasi verbal meliputi apa yang disampaikan melalui isyarat dan bagaimana pesan tersebut dimaknai oleh komunikan. Dalam aspek isi, komunikasi lebih tepat menggunakan bahasa sebagai alat penyampai pesan secara efektif dan proses pertukaran budaya. Sedangkan aspek hubungan kepada komunikasi nonverbal yang dapat memberikan pengetahuan sebagai esensi dari kepentingan komunikasi.

4. Berlangsung Dalam Tingkat Kesengajaan

Komunikasi dilakukan dengan berbagai macam kesengajaan, meliputi tidak sengaja, direncanakan, dan tidak disadari. Manusia tidak memiliki

tujuan untuk melakukan komunikasi dengan sesama nya, namun komunikasi yang tidak sengaja akan mengundang tafsiran orang lain mengenai perkataan atau informasi yang diberikan. Komunikasi merupakan sugesti secara langsung melalui tingkat kesadaran seseorang, apabila seseorang melakukan komunikasi secara sadar, maka kualitas komunikasi akan berlangsung secara intens dalam situasi khusus daripada komunikasi rutin.

5. Komunikasi Terjadi Dalam Konteks Ruang dan Waktu

Komunikasi terjadi karena terikat ruang dan waktu maka pesan yang disampaikan disesuaikan dengan aspek lain seperti fisik, ruang, waktu, sosial budaya, dan mental yang dapat mempengaruhi makna pesan, contoh komunikasi ruang dan waktu ialah silaturahmi antar saudara saat hari raya, kemudian contoh komunikasi waktu ketika seseorang menelepon rekannya di jam istirahat dan lawan bicara merasa terganggu sehingga pesan yang diterima akan mempengaruhi isi dan makna pesan tersebut.

6. Melibatkan Prediksi Peserta Komunikasi

Prinsip komunikasi pada point ini lebih memfokuskan terhadap peraturan yang terjadi dalam lingkungan manusia ketika melakukan komunikasi. Mayoritas orang lebih senang memprediksi hal yang akan terjadi sehingga dapat memberikan efek seperti dipengaruhi oleh aturan dan tatakrama suatu strata budaya dan sosial. Maka dari itu, diharapkan manusia dalam mempersiapkan startegi tertentu sesuai dengan apa yang terjadi dalam lingkungan peserta komunikasi.

7. Bersifat Sistematis

Prinsip komunikasi memiliki dua bentuk sistem diantaranya, sistem internal meliputi nilai sosialisasi seperti pengalaman, pola pikir, keadaan internal dan sikap. Pada sistem internal, individu akan berubah sesuai keinginan atau adaptasi lingkungan mencakup kepribadian, bahasa, agama, motif hidup, dan pengalaman masa lalu. Kedua, sistem eksternal meliputi tatanan bahasa yang dipilih, isyarat, penataan ruang, pencahayaan. Orang yang masuk kedalam lingkungan eksternal jumlahnya cukup besar seperti lingkungan sekolah, rumah, tempat kerja, dan sebagainya.

8. Semakin Mirip Latar Belakang Sosial Budaya, Semakin Efektif Komunikasi

Prinsip komunikasi ini lebih menekankan persepektif budaya meliputi bahasa, adat, kebiasaan secara verbal dan nonverbal, jika manusia terlibat dalam komunikasi tersebut maka kegiatan komunikasi dinilai efektif apabila kedua pihak (komunikator dan komunikan) memiliki latar belakang budaya yang sama, sehingga memotivasi orang lain untuk melakukan interaksi.

9. Bersifat Nonsekuensial

Pada dasarnya unsur-unsur komunikasi tidak berada dalam suatu tatanan yang bersifat linear, sirkuler, helikal atau tatanan lainnya. Komunikasi dapat dilakukan sesuai dengan tatanan maupun secara acak maka komunikasi dilakukan tanpa terpola.

10. Bersifat Posensual, Dinamis, dan Transaksional

Komunikasi bersifat prosesual diartikan bahwa kegiatan interaksi dilakukan tanpa mengetahui awalan namun dapat mengetahui akhir atau hasil dari kegiatan tersebut melalui proses komunikasi yang tengah dilakukan, maka dari itu mayoritas orang menggunakan komunikasi prosesual sebab tidak mengetahui awal dan akhir sehingga mampu menjalin hubungan secara berkepanjangan. Kemudian, komunikasi dinamis terjadi bila seseorang melakukan interaksi untuk mempengaruhi satu sama lain tanpa menghiraukan besar kecilnya dampak yang didapatkan. Setelah manusia melakukan komunikasi dinamis, maka akan menghasilkan komunikasi transaksional yang diartikan sebagai manusia memiliki pengetahuan baru sehingga dapat mempengaruhi pandangan dan pendapatnya.

11. Bersifat *Irreversible*

Komunikasi bersifat peristiwa atau fenomena sebab berlangsung dalam waktu singkat dan tidak dapat terulang kembali. Maka dari itu, sifat komunikasi yang irreversible lebih menonjolkan komunikasi yang dapat berubah, sehingga perlunya kehati-hatian dalam menyampaikan pesan sebab efek yang diperoleh tidak dapat dirubah sama sekali.

12. Komunikasi Bukan Panacea (obat mujarab)

Komunikasi bukan obat atau faktor yang dapat menyelesaikan permasalahan manusia, kemungkinan konflik yang terjadi disebabkan oleh aturan yang tidak dapat dikomunikasikan (Mulyana, 2015 hlm 92-127).

2.2.2 Komunikasi Virtual

2.2.2.1 Pengertian Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual merupakan kegiatan komunikasi yang dilakukan di dunia maya dengan memanfaatkan teknologi dan sumber internet. Zaman ini, manusia lebih menyukai komunikasi lewat internet sebab dinilai lebih efektif dengan memanfaatkan fasilitas seperti web, *chatting* (MIRC), email, facebook, whatsapp, Instagram, line, twitter, *game online* dan lainnya dengan menyuguhkan beragam fitur untuk melakukan interaksi. Komunikasi virtual dapat dilakukan oleh manusia menggunakan perangkat keras sebagai media penyalur dan penerima pesan seperti handphone, laptop, dan komputer. Komunikasi virtual merupakan inovasi dari media baru yang berisi tentang perkembangan konten media lama yang dikemas kembali melalui media baru (McLuhan dalam Stanley, 2008). Media baru membentuk sebuah interaksi yang sama seperti tatap muka, namun lebih memanfaatkan kehadiran internet untuk mengimplementasikannya (Littlejohn, 2009 hlm 415).

Komunikasi virtual merupakan proses penyampaian pesan yang terjadi antara dua orang atau lebih menggunakan dalam dunia maya (Warner, 2001 hlm 445).

Beberapa ahli mengatakan pengertian komunikasi virtual, diantaranya:

“Komunikasi daring sebagai macam komunikasi antara individu atau antar organisasi yang terjadi dalam internet.” (Mary Lyn Stoll, 2015)

“Komunikasi aring dengan berbagai macam cara seperti surel, situs, jejaring sosial dan lainnya dimana individu dan computer dapat berinteraksi satu sama lain melalui sebuah jaringan internet.” (Efi A. Nisiforou, 2014)

“Komunikasi daring sebagai jenis komunikasi internet yang terhubung dengan jaringan dan menyajikan berbagai model komunikasi seperti forum dan chat.” (Antonella Mascio, 2015)

Dari sekian pengertian komunikasi virtual, peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi virtual disebut sebagai komunikasi daring berisi tentang kegiatan penyampaian pesan menggunakan internet dan perangkat keras sebagai media penyalur pesan. Dalam menjalankan kegiatan tersebut, manusia dapat memanfaatkan fitur internet untuk berinteraksi dengan sesama pemain yang melibatkan sebuah permainan komputer sebagai fenomena sosiokultural sebagai media hiburan dan pendapatan (Lev Manovich, 2001 hlm 49-61).

2.2.2.2 Konsep Komunikasi Virtual

Konsep dasar komunikasi virtual merupakan salah satu komponen terpenting dalam komunikasi daring, sebab dalam prosesnya memiliki bagian yang berkaitan satu sama lain, diantaranya:

1. Dunia Maya

Dunia maya merupakan istilah yang digunakan oleh masyarakat dalam melakukan kegiatan interaksi bersama orang lain menggunakan internet.

Dunia maya disebut sebagai *Cyberspace* yang dikenalkan oleh William Gibson sebagai suatu realitas secara global yang didukung oleh computer secara virtual.

2. Komunitas Maya

Konsep ini merupakan bagian dari saluran komunikasi yang menggunakan media internet sebagai tempat berkumpulnya suatu interaksi dengan

membentuk kelompok sosial meliputi ruang *chatting*, email dan lainnya untuk bertukar informasi.

3. Interaktivitas

Konsep interaktivitas merupakan kegiatan yang menggabungkan sebuah komunikasi dengan media baru sebagai sarana interaksi antar dua orang atau lebih.

4. *Hypertext*

Komunikasi virtual memiliki fitur yang dapat memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam melakukan komunikasi yakni *hypertext*. *Hypertext* digunakan dalam istilah internet sebagai pemindahan satu titik ke titik lain dalam dokumen, website, maupun sebuah situs. Fitur ini dimanfaatkan untuk memudahkan orang berhubungan dan memahami isi text yang dikirim.

5. Multimedia

Multimedia merupakan konsep dasar komunikasi virtual yang menyuguhkan beragam aspek seperti audio, visual, dan teks sebagai alat bantu (*tool*) sehingga para pengguna dapat melakukan sebuah perjalanan, komunikasi, dan karya. (Werner, 2001 hlm 445-450).

2.2.2.3 Model Komunikasi Virtual

Rusman dalam buku berjudul “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis komunikasi virtual, diantaranya:

1. Email

Email disingkat sebagai electronic mail dimaknai sebagai surat elektronik berisi tentang sistem dengan kepemilikan user untuk bertukar informasi melalui jaringan internet. User atau pengguna dapat mengirimkan pesan kepada pengguna lain, begitupun sebaliknya.

2. Website

Website merupakan kumpulan situs yang terintegrasi ke dalam sebuah subdomain bernama WWW (*World Wide Web*) yang merupakan sistem teknologi internet mencakup audio visual yang dapat digambarkan melalui pesan berbentuk *hypertext*.

3. Media Sosial

Media sosial merupakan bagian dari media baru, pengguna dapat melakukan interaksi satu sama lain secara serentak dan efektif seperti Instagram, Twitter, Facebook, WhatsApp, dan lainnya. (Rusman, dkk 2009, hlm 408).

2.2.3 Game Online

2.2.3.1 Pengertian Game Online

Game merupakan salah satu sarana hiburan yang banyak diminati oleh kalangan anak muda maupun dewasa. Terdapat dua jenis game yang dapat dimainkan oleh khalayak, yakni game online dan game offline (tradisional). Perbedaan kedua jenis game tersebut terletak pada cara bermain dan alat yang digunakan yakni game online dapat dimainkan secara bersamaan dengan media

internet dan perangkat keras seperti computer dan handphone, sementara game offline atau tradisional dimainkan secara bersamaan dan giliran dengan menggunakan media fisik seperti bola, batu, karet, kelereng dan lainnya (Sonjaya dan Pratiwi, 2020).

Kemudian perbedaan selanjutnya yang dapat diketahui oleh khalayak mengenai game online dan offline ialah game online dikatakan lebih efektif sebab memiliki fitur audio dan chat sebagai media komunikasi (Weibel, dkk 2008) maka dapat disimpulkan bahwa game online merupakan permainan yang harus tersambung kedalam internet yang dapat dimainkan oleh banyak orang (Kurniawan, 2017), sehingga dapat memberikan kesenangan sebagai hiburan, mengisi waktu luang, dan saran untuk melakukan komunikasi dan berbagi pengalaman sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap pemainnya.

Menurut Eristiani, game online merupakan permainan yang ditampilkan melalui alat pemantau yang disebut sebagai monitor dengan menggunakan jaringan kabel dan internet (2014, hlm 179). Seiring perkembangan zaman, game semakin modern sebab berkembang dalam aspek bentuk dan metode yang melibatkan konsep dan komponen pendukung dalam memainkan game (Adams & Rollings, 2010). Berbeda dengan Bobby Bodenheimer dalam Reddy yang menjelaskan bahwa:

“Game online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer.” (2008)

Dari paparan pengertian game online diatas dapat disimpulkan bahwa game online merupakan permainan daring yang dilakukan dalam internet mencakup beragam jenis permainan dengan visualisasi yang menarik yang dapat dimainkan oleh penggunanya untuk memperoleh skor tinggi.

2.2.3.2 Jenis - Jenis Game Online

Fikri Khoiri dalam tesis berjudul “Dampak Bermain Game Online *Mobile Legends* Terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online*” memaparkan bahwa terdapat empat jenis game online, diantaranya:

1. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

MOBA merupakan gabungan aliran permainan RPG (*Role Playing Game*) dan RTS (*Real Time Strategy*) dengan memainkan salah satu karakter yang berupaya untuk menjatuhkan markas lawan. Jenis permainan ini dilakukan oleh beberapa orang dalam waktu bersamaan secara online dengan menanamkan taktik agar dapat memenangkan pertandingan. Contoh permainan ini ialah *Mobile Legends*, *Dota1*, *Dota2*, *Clash Royale*, *Arena of Valor*, *Call Of Champions*, *Heroes of Newerth*, *Chaos Online*, *League Of Legends*, *Vainglory*, *Ace Of Arenas*, dan lainnya.

2. *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games* (MMORTS)

Permainan ini berfokus terhadap taktik superior para pemain. Permainan ini memiliki ciri khas untuk mengatur taktik permainan, tema permainan mengenai sejarah dan fantasi. Contoh permainan ini ialah *Age of Empires*, *Warcraft*, dan *Star Wars*.

3. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG)

Permainan ini memiliki ciri dimana pemain dapat memainkan salah satu tokoh fantasi dan bersekutu dengan pemain lain untuk membuat jalan cerita permainan. Permainan ini membentuk sebuah kelompok dalam pertarungan, contohnya ialah *Ragnarok Online*, *Adventure Quests World*, *Final Fantasy*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*.

4. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS)

Permainan ini menekankan teknik kemampuan para pemain mengenai tingkat presisi, spontanitas, dan ketajaman strategi. Permainan ini fokus terhadap perspektif pemain dalam memainkan karakter secara imajinatif dengan menerapkan taktik yang tepat, contoh permainan ini ialah *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*. (2021, hlm 23-25)

2.2.3.3 Alasan Seseorang Bermain Game Online

Menurut pendapat Hani dan Budhi dalam Budiarti menjelaskan bahwa terdapat alasan seseorang bermain game online, yakni:

1. Memberikan kesenangan dan tantangan

Orang bermain game online cenderung memiliki kepribadian yang pendiam sehingga ia tidak memiliki kekuasaan dalam melakukan interaksi dengan masyarakat di lingkungan sekitar. Orang yang bermain game online dengan alasan kesenangan dan tantangan, sebab ia akan merasakan sensasi memegang sebuah kekuasaan dengan membentuk sebuah kota,

mengendalikan masyarakat atau suatu kawasan, sehingga ia merasakan kepuasan dan kebahagiaan.

2. Menghilangkan Penat

Seseorang bermain game online sebab jenuh mengenai kehidupan, maka game online merupakan salah satu media hiburan yang dapat menghilangkan penat atau stress seseorang setelah melakukan aktivitas yang padat dan masalah dalam kehidupan.

3. Mengisi Waktu Luang

Game online dipilih untuk mengisi waktu luang seseorang yang bertujuan untuk menyegarkan pikiran setelah melakukan aktivitas sehari-hari. (dalam 2015 hlm 36).

Sedangkan Alif menjelaskan bahwa alasan seseorang bermain game online ingin menambah teman sebab game online dapat dimainkan oleh banyak orang sehingga pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dan menjalin hubungan jangka panjang, mengusir stress sebab game online merupakan media yang mudah digunakan untuk melakukan sebuah kegiatan, meredakan situasi tubuh dengan bermain dan melakukan delusi untuk mencapai kepuasan, serta meningkatkan kontemplasi sebagai proses mengasah kemampuan dalam memerankan peran karakter game dan gerakan di setiap permainan (2010, hlm 64).

2.2.3.4 Faktor Seseorang Terdorong Bermain Game Online

Terdapat faktor pendorong yang menyebabkan seseorang bermain game online, berikut ringkasan faktor yang peneliti dapatkan dari berbagai ahli diantaranya:

1. Nilai Pengalaman

Faktor pertama seseorang bermain game online sebab setiap individu memiliki pengalaman sebagai faktor pembelajaran. Samuel menjelaskan bahwa nilai pengalaman meruakan sesuatu yang mustahak bagi kehidupan seseorang (2010, hlm 52) maka dari itu, pengalaman merupakan bagian terpenting dalam kehidupan seseorang sebagai bagian dari penerimaan dunia untuk mendapatkan arti kehidupan yang didapatkan secara sungguh-sungguh.

2. Bersosialisasi

Game online merupakan salah satu media sebagai fungsi sosial dalam melakukan interaksi. Keberadaannya digunakan untuk mengembangkan diri dan meningkatkan kemampuan bermain dengan cara berinteraksi secara virtual mnggunakan fitur yang ada pada game (Anhar, 2010 hlm 61).

3. Empati dan *Escapism*

Anhar menyatakan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk merasakan, mengenali, dan melihat emosi orang lain sehingga mereka akan ikut menunjukkan rasa yang tengah dirasakan oleh orang lain lewat komunikasi. Sedangkan, Ecapism merupakan gangguan yang melibatkan

mental seseorang sehingga ia menderita tekanan batin. Penderita akan memanfaatkan waktu untuk menghindari setiap masalah dan menghilangkan beban yang ada dalam pikiran seperti bermain game, meminum alcohol, bahkan obat terlarang (2010, hlm 73).

4. Partisipasi

Seseorang merasakan ingin memiliki sebuah teman, maka mereka akan termotivasi untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya di dunia nyata salah satu contohnya ialah kebutuhan rasa kasih sayang dan rasa memiliki (Anhar, 2001 hlm 81).

5. Nilai Ekonomis

Seseorang akan menggunakan provider untuk meningkatkan kepuasan bermain game online dan memberikan keuntungan melalui penjualan provider sehingga pemain merasa tertantang dan menarik untuk meningkatkan nilai provider mereka dalam game online.

6. Pemakaian Berlebihan Mengacu Kecanduan

Pemain sering menggunakan game online dalam waktu yang berlebihan sehingga mereka melalaikan kesehatan dan kebutuhan. Bila hal tersebut tidak dicegah, maka akan menimbulkan dampak serius yakni kecanduan bermain game online (Alfa, 2010 hlm 82).

7. Gaya Hidup

Gaya hidup menggambarkan sebuah value seseorang, salah satu cara mempresentasikan gaya hidup dengan bermain game online sehingga menimbulkan perilaku escapism. Alfa menjelaskan bahwa gaya hidup

seseorang dapat dilihat dari tindakan dan perilaku seseorang dalam menggunakan sebuah barang dan jasa (2010, hlm 77).

8. Hiburan

Pemain game online memiliki kepuasan dan penilaian pribadi mengenai kegiatannya. Mereka cenderung menilai bahwa game online dapat membuat mereka merasakan kesenangan dan nilai hidup yang tidak dapat dirasakan oleh orang lain, maka tak jarang dari mereka memperlakukan game online secara istimewa dengan menggunakan ruangan khusus untuk bermain game online.

2.2.3.5 Dampak Bermain Game Online

Game online memiliki dampak negative dan positif bagi penggunanya. Pada aspek positif, game online dapat meningkatkan kemampuan motorik seseorang menjadi lebih baik. Hal tersebut dipaparkan dalam penelitian Manchester University bahwa seorang player dapat bermain 2,5 jam/hari dengan memanfaatkan sensor tangan dan mata secara bersamaan. Kedua, meningkatkan konsentrasi ketika seorang player dapat menuntaskan permainan hingga akhir, ketajaman mata lebih cepat, meningkatkan sistem kinerja otak dalam menerima isi pesan dan kapasitas pemahaman mengenai petunjuk yang diberikan dalam game, serta meningkatkan kemampuan membaca dan berbahasa inggris (Nani, 2013).

Selanjutnya, dampak negatif yang dapat diberikan oleh game online adalah psikis dapat terganggu akibat adegan tak senonoh seperti kekerasan dan agresifitas yang dilakoni oleh karakter game, maka bila bermain game secara berlebihan

dapat menimbulkan perilaku anti sosial dan menurunkan kinerja seseorang dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Bailey, West, dan Aderson, 2009). Kedua, menyebabkan nyeri terhadap persendian khususnya nyeri pada punggung bawah, friksi tendon, dan pergelangan tangan. Ketiga, masalah kulit seperti tekstur kulit menjadi kaku, *chaffed*, dan menimbulkan kapalan yang diakibatkan oleh konsol game. Keempat, gangguan penglihatan yang menurun sehingga berdampak pada sakit kepala, pusing hingga muntah akibat dari terlalu banyak fokus dalam memikirkan strategi.

Kelima, kecanduan yang dapat memberikan dampak negatif seperti mengkonsumsi obat anti tidur (Sanditaria, 2011). Terakhir adalah mempengaruhi emosi seseorang yang dapat membawa penurunan terhadap kecerdasan emosional dan menggunakan *trash talk* (Mesgarani & Shafiee, 2013). Sedangkan menurut Weinstein (2010), Griffiths MD (2008) dalam Jap T, dkk (2013) berpendapat bahwa terdapat komplikasi yang berkaitan dengan game online diantaranya, perilaku kasar, cedera fisik, dan ketergantungan. Hal tersebut menjelaskan bahwa terdapat kekerasan dalam game online yang dapat mempengaruhi reaksi generik otak yakni perubahan dalam tingkat emosional sehingga diperlukan upaya untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai dampak negatif game online.

2.2.4 Kekerasan

2.2.4.1 Pengertian Kekerasan

Kekerasan merupakan masalah yang sangat luas sebab pelaku dan korban keekrasan tidak memandang dari segi gender, usia, dan status sosial. Kekerasan

dalam istilah Bahasa Inggris ialah *violence* dan Bahasa latin menyebutnya *violentus*, *violence* merupakan himpunan dari kata latin “*Vis*” yang berarti daya atau kekuatan dan “*latus*” yang berasal dari kata “*ferre*” yang artinya membawa kekuatan sehingga istilah *violence* dapat diartikan yaitu kekuasaan atau berkuasa. Kekerasan dinilai sebagai penistaan dan menurunkan harga diri seseorang yang dapat terjadi dalam tingkat sosial, budaya, ekonomi dan agama sehingga kekerasan dapat diartikan sebagai sebuah masalah sosial. Weinberg dalam Soetomo menjelaskan bahwa

“Masalah sosial merupakan situasi yang dinyatakan sebagai sesuatu yang bertentangan dengan nilai-nilai yang diakui oleh masyarakat yang cukup signifikan, dimana masyarakat sepakat kebutuhan akan adanya suatu tindakan untuk mengubah situasi tersebut. ada tiga unsur penting dalam masalah sosial, yaitu: (1) situasi yang dinyatakan, (2) warga masyarakat yang signifikan, (3) kebutuhan akan tindakan pemecah masalah.” (2015)

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang terjadi dalam masyarakat dianggap sebuah masalah apabila masyarakat tersebut dapat menilai sendiri mengenai fenomena yang tengah terjadi berdasarkan aturan dan menyelesaikan masalah sebagai upaya penengah dan penyelesaian.

Kekerasan yang didapat sangat beragam, baik karena bentuknya (kekerasan fisik, non fisik atau verbal dan kekerasan seksual), tempat kejadiannya (di dalam rumah tangga dan di tempat umum), jenisnya (perkosaan, penganiayaan, pembunuhan atau kombinasi dari ketiganya), maupun pelakunya (orang orang yang memiliki hubungan dekat atau orang asing). Sanford Kadish dalam Mansour Fakhri berjudul Analisis Gender dan Transformasi Sosial, menjelaskan bahwa:

“Kekerasan adalah semua jenis perilaku yang tidak sah menurut kadang-kadang, baik berupa suatu tindakan nyata maupun berupa kecaman yang mengakibatkan 6 pembinasaan atau kerusakan hak milik.” (Kadish, 1999:37)

Kekerasan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan kekuatan fisik yang dapat menciderai seseorang sehingga dapat menimbulkan trauma dan kepergian seseorang. Kekerasan dimaknai sebagai *monsour* atau invasi (*assault*) terhadap raga seseorang sehingga berdampak pada kejiwaan. Tindak kekerasan dapat merugikan orang lain yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja yang dapat menentang nilai masyarakat.

2.2.4.2 Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal merupakan tata bahasa yang digunakan seseorang untuk menjatuhkan, mengejek, mempermalukan, dan meremehkan kemampuan seseorang sehingga berdampak pada ketidaknyamanan dan ketidaksukaan terhadap orang lain (Eriyanti dalam Abdu, 2018). Kekerasan verbal ialah kekerasan terhadap emosi seseorang dengan mengeluarkan kata kasar dan kejam yang dapat menyentuh batin sehingga dapat menimbulkan rasa bersalah kepada orang lain (Sutikno, 2010). Kekerasan verbal dikatakan sebagai kekerasan emosional meliputi bentuk memarahi, mengomel, membentak, dan memaki seseorang secara berlebihan hingga merendahkan dan melukai harga diri seseorang (Huraerah, 2012).

Kekerasan verbal yang didapatkan oleh korban dianggap sebagai suatu pernyataan bahwa orang lain tidak menyukai kehadiran atau kemampuannya sehingga ia menilai bahwa kekerasan verbal yang diperoleh membuat korban

menjadi terhina, terintimidasi, rasis, homofobik, dan hujatan (Johnson, 2000). Kekerasan verbal tidak meninggalkan bekas fisik terhadap korban, tetapi korban akan merasakan sakit hati yang mendalam sebagai luka batin yang tidak dapat diketahui oleh orang lain, sehingga kekerasan verbal dikatakan sukar untuk dilihat dan sering tidak terlihat sebab sudah masuk kedalam masalah pribadi seseorang.

2.2.4.3 Bentuk Kekerasan Verbal

Menurut Sukitno, kekerasan verbal terjadi melalui media lisan seperti menghina, memaki, mengancam, dan menakut-nakuti seseorang (2010) bahkan Jalaludin menambahkan bahwa ancaman merupakan tindakan yang dapat merusak hak dan perlindungan korban sehingga dapat menjatuhkan psikis korban. Terdapat beberapa bentuk kekerasan verbal yang dikemukakan oleh Hendrata yaitu membentak, memaki, melabel buruk atau stigma negatif, mengucilkan, dan merendahkan kemampuan seseorang (2006).

Menurut Tower dalam Eliza berjudul “Kondisi Psikososial Anak Akibat Kekerasan Verbal” terdapat bentuk kekerasan verbal, diantaranya:

1. Membentak, yakni memarahi dengan suara lantang seperti :
 - a. Menghardik, yakni menghina dengan perkataan kasar.
 - b. Menghakimi, yakni mengadili seseorang tanpa meninjau hukum.
 - c. Mengumpat, yakni mengeluarkan kata tidak senonoh.
2. Memaki, yakni mengucapkan kalimat tidak pantas dan dinilai sangat keji yang diutarakan oleh seorang oknum sebagai upaya melimpahkan kekesalan yang dirasakan olehnya, contohnya:

- a. Mencela, yakni menghina secara terang-terangan
 - b. Menyembur, yakni perbuatan dengan memberikan perkataan secara spontan.
 - c. Menyumpah, yakni mengeluarkan kata kotor dengan iming-iming sumpah.
3. Memberii label negatif, yakni membuat dentitas baru kepada seseorang dengan memberikan nilai buruk contohnya:
- a. Mengelompokkan, yakni menggolongkan atau menjauhi orang berdasarkan strata.
4. Mengucilkan dan melecehkan kemampuan seseorang dengan memberikan pengakuan kurang mengenakan seperti merendahkan keberadaan seseorang, contohnya:
- a. Mengabaikan, yakni menyia-nyiakan seseorang sehingga sikap yang diberikan terhadap orang tersebut ialah sikap acuh.
 - b. Menyampingkan, yakni menyingirkan seseorang karena merasa tidak satu kelas.
 - c. Menyepelekan, yakni memandang lemah.
 - d. Meringankan, yakni menganggap seseorang dapat disingkirkan sehingga muda untuk dilecehkan.
 - e. Menggampangkan, yakni menganggap segala sesuatu mudah sehingga dapat menilai rendah seseorang.
 - f. Menistakan, yakni menghina seseorang (2005)

Paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kekerasan verbal dilakukan secara lisan dengan meremehkan atau menyepelkan kemampuan, keinginan, kehormatan, dan kepercayaan seseorang sehingga melukai harga dirinya. Kekerasan verbal lebih buruk dibanding kekerasan fisik, sebab kekerasan verbal termasuk kedalam kekerasan psikologis sebagai bentuk penganiayaan yang dapat merusak perkembangan dan daya kompetisi seseorang (Noh & Talaat, 2012). Sedangkan, Eriyanti menyatakan bahwa terdapat 15 kategori kekerasan verbal, diantaranya:

1. *Withbolding*

Tindakan berbentuk pemutus hubungan dilakukan oleh seseorang untuk tidak mendukung lawan secara empati, sehingga terkesan lebih acuh.

2. *Countering*

Tindakan berbentuk sikap pemberontakan, dilakukan kepada seseorang yang dianggap sebagai musuh dengan melihat sisi negatif dari lawan bicara.

3. *Discounting*

Tindakan yang terjadi pada lawan bicara dengan membantah realitas dan pengalaman yang terjadi, serta sebuah distorsi pandangan terhadap lawan bicara.

4. *Verbal Abuse Disguised as Jokes*

Tindakan berupa kekerasan verbal yang disamarkan sebagai humor yang merujuk pada feminim atau maskulin, fisik, kecerdasan, dan kapabilitas seseorang.

5. *Blocking and Diverting*

Tindakan penolakan untuk berkomunikasi dengan lawan bicara dengan mengalihkan pembicaraan dan menahan lawan bicara untuk tidak mengirim informasi.

6. *Accusing and Blaming*

Tindakan menuding terhadap peraturan, menyalahkan pasangan, dan kedongkolan.

7. *Judging and Criticizing*

Tindakan mengecam pasangan yang diungkapkan dengan kata kotor dan kurangnya rasa penerimaan terhadap lawan bicara.

8. *Trivializing*

Tindakan menyepelkan sesuatu dengan memandang rendah seseorang.

9. *Undermining*

Tindakan memerangi kepercayaan diri dan ambisi seseorang dengan cara merusak atau melemahkan sesuatu yang dianggap penting.

10. *Threatening*

Tindakan intimidasi dengan menyurangi sesuatu berupa pernyataan yang menyakitkan, memberikan rasa sakit, dan kehilangan.

11. *Name Calling*

Tindakan dengan memberi gelar terhadap seseorang yang termasuk kedalam pelecehan berbentuk rasis, kata kasar, dan merendahkan harga diri.

12. *Forgetting*

Tindakan melupakan yang berkaitan dengan manipulasi suatu peristiwa sehingga seseorang enggan untuk memberitahu sesuatu terhadap lawan bicara.

13. Ordering

Tindakan memerintah dan menolak sebuah perbedaan tanpa menghormati dan menghargai lawan bicara.

14. Denial

Tindakan menyangkal suatu hal yang telah terjadi terhadap lawan bicara sehingga kondisi psikisnya menurun.

15. Abusive Anger

Tindakan melumrahkan perbuatan kasar bila lawan bicara tidak bertanggung jawab untuk dimarahi. (2018, hlm 78-363).

2.2.4.4 *Trash Talk* Dalam Game Online

Trash Talk merupakan tindakan bertutur gerugut terhadap orang lain yang dapat menimbulkan rasa rivalitas dan katalis seseorang seperti mengagulkan diri, mengancam, menghasut secara verbal dan nonverbal (Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed, 2018). Perilaku *trash talk* dapat mempengaruhi kehidupan sosial diantaranya sanksi, karakter menjadi buruk, dan menimbulkan masalah (Fariz, 2017) sehingga *trash talk* dapat disebut sebagai tindakan pelecehan atau kekerasan verbal. *Trash talk* merupakan salah satu bentuk *cyberbullying* yang dilakukan dalam dunia game online secara verbal, hal tersebut dilakukan oleh

pemain toxic yang sering berbuat trash talk sehingga dapat mempengaruhi strategi permainan, kelompok dan dunia nyata (Kwak & Blackburn, 2014 hlm 2).

Penelitian Aprilia, Yeni, dan Panji berjudul “Bagaimana *Gamers* Berperilaku *Trash Talk*” dalam Jurnal Kajian Keislaman Multi Perspektif pada mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta memaparkan bahwa terdapat beberapa bentuk *trash talk* yang dilakukan oleh pemain game online, diantaranya:

1. Ungkapan Spontan

Ungkapan terjadi saat pemain terbawa situasi sebagai representasi terhadap kekecewaan dan kekesalan terhadap permainan. Pemain akan melakukan trash talk berupa ungkapan spontan meliputi “*tolol, payah banget sih, buta, astagfirullah*” yang dilakukan secara sadar.

2. Ungkapan Kesal Pada Partner dan Lawan

Ungkapan terjadi saat pemain merasa kesal akibat tindakan tim yang dinilai kurang, seperti lawan mudah mari, tim melakukan troll dan menyebabkan kekalahan, maka hal tersebut memicul emosi sehingga menimbulkan tindakan *trash talk* seperti “*tolol, anj*ng banget.*” Sedangkan ungkapan terhadap lawan main biasanya terjadi saat tim lawan merendahkan timnya, sehingga anggota terpancing untuk melakukan trash talk sebagai bentuk ungkapan solidaritas sesama tim untuk melindungi mental partner nya.

3. Ungkapan Kesal Pada Jaringan

Ungkapan terjadi ketika pemain tengah bermain game, pemain akan melakukan trash talk ketika jaringan terputus sehingga menurunkan

performa bermain. Biasanya pemain akan melontarkan kata seperti “*anj**g gaada sinyal.*”

4. Ungkapan Kecemburuan

Ungkapan terjadi apabila seseorang bermain dengan pasangannya, trash talk muncul akibat pasangan membawa teman untuk membantu memenangkan pertandingan, misalnya “*mba, kamu kok gatel kaya l*nt**” hal tersebut dilakukan karena adanya emosi negatif yang berakar dari kecemburuan sehingga dapat menimbulkan ancaman atau sesuatu yang menyakitkan.

5. Ungkapan Seru-Seruan

Ungkapan trash talk dilakukan untuk memeriahkan permainan, tanpa melakukan trash talk pemain merasa ada sesuatu yang kurang. (2021, hlm 51-54).

2.2.4.5 Faktor Individu Melakukan Trash Talk

Perilaku trash talk dimotivasi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal ialah aspek yang mempengaruhi seseorang melakukan *trash talk* dari dalam permainan atau dalam diri pribadi seorang pemain (Fariz, 2017). Pelaku *trash talk* cenderung menggabungkan humor dengan omong kosong (Kniffin & Palacio, 2018). Berikut faktor internal yang terjadi dalam diri pemain untuk melakukan perilaku *trash talk*, diantaranya larut dalam permainan sehingga memicu emosi pemain, kekalahan secara berkala yang diakibatkan dari psikis pemain yang mudah menyerah, anggota tim menguras emosi akibat rasa kesal ketika anggota melakukan kesalahan, kecemburuan dalam hubungan terjadi ketika

salah satu tim yang sudah memiliki kekasih mengundang teman untuk meminta pertolongan, solidaritas tim dengan berkerja sama memenangkan pertandingan, serta menekan tim lawan agar mereka berkecil hati, takut dan tidak semangat untuk melanjutkan pertandingan.

Sedangkan faktor eksternal yang terjadi didalam diri pemain terdotong akibat pengaruh lingkungan sekitar seperti lingkungan permainan yang sering melakukan *trash talk* sehingga pemain lain ikut melakukan perbuatan tersebut, perintah dari orang tua secara tiba-tiba dengan menggunakan intonasi yang pelan, jaringan internet tidak mendukung sehingga menurunkan performa permainan, serta lawan main handal sehingga tim merasa tertekan (Aprilia dkk, 2021 hlm 45-50). Para pelaku trash talk mayoritas tidak sadar mengenai ucapan yang dilontarkan dan mengetahui efek dari ucapannya kepada orang lain maupun tim nya sehingga intensitas perilaku trash talk akan terus meningkat apabila tidak ditangani dengan baik dan menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari para pemain sehingga membentuk karakter yang keras dan kasar.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Sejarah Fenomenologi

Fenomenologi dalam bahasa inggris *phenomenology* berasal dari bahasa Yunani bernama *phainomenon* yang memiliki arti “tampak” dan “logos” yang berarti ucapan, kata, dan rasio. Pada abad-18 fenomenologi digunakan sebagai teori mengenai suatu hal yang nampak sehingga menjadi fondasi pengetahuan empiris yang didapatkan melalui percobaan atau pengamatan yang dilakukan oleh

seseorang. Johhan Heinrich Lambert yang merupakan pengikut dari Christian Wolff mengenalkan fenomenologi kepada khalayak. Tahun 1899, seorang tokoh bernama Franz Bretanno memakai fenomenologi untuk psikologi deskriptif dan menjadi awal mula pemikiran Edmund Husserl tentang 'kesenjangan'.

Edmun Husserl membuat sebuah tulisan bertajuk "*Logical Investigations*" dengan memasukan ide fenomenologi sebagai sebuah sudut pandang eksistensialisme (Kuswarno, 2009). Hasil dari kajian tersebut menyimpulkan bahwa suatu fenomena dikatakan sebuah peristiwa yang terjadi akibat pengalaman seseorang apabila mereka melihat peristiwa tersebut secara langsung melalui sistem indera manusia. Pemikiran mengenai fenomenologi terus berkembang sehingga bersifat lebih pokok dengan menggabungkan psikologi deskriptif dan pemikiran, sehingga menghasilkan kajian psikologi dan tindakan sadar sebagai bentuk lain dari logika seseorang.

2.3.2 Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Pemikiran Alfred Schutz mengenai fenomenologi paling banyak digunakan oleh orang lain, hal tersebut dikarenakan pemikiran Alfred terindikasi perpaduan antara pemikiran Husserl dan Bergson mengenai tindakan manusia menjadi sebuah jalinan sosial bagi individu sehingga dapat memberikan makna tertentu terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Schutz mengkategorikan sebuah fenomena kedalam bentuk subjektivitas dan intersubjektivitas dengan membedakan dunia secara *face to face* yang intim dan jalinan interpersonal. Schutz memiliki tiga model tindakan manusia yang tergabung kedalam pemikiran Weber dan

Husserl yang terjadi pada individu maupun kelompok, dengan mengembangkan *model human of action* atau tindakan manusia secara subjektif, diantaranya:

1) Dalil Konsistensi Logis (*the postulate of logical consistency*)

Dalil ini merujuk pada kemampuan peneliti dalam mengetahui validitas dari tujuan penelitian, sehingga dapat dikaji dengan realitas yang ada serta penemuan tersebut apakah dapat dipertanggungjawabkan atau tidak.

2) Dalil Interpretasi Subjektif (*the postulate of subjective interpretation*)

Dalil ini menuntut peneliti untuk memposisikan dirinya sebagai orang lain secara subjektif agar dapat mengetahui dan memahami perasaan yang tengah dirasakan oleh subjek yang diteliti dalam segala macam tindakan maupun pemikiran yang dilontarkan kedalam bentuk nyata.

3) Dalil Kecukupan (*the postulate of adequacy*)

Dalil ini merujuk pada konstruksi makna yang diberikan oleh individu atau kelompok dengan menarik kesimpulan secara umum dan dimengerti oleh orang lain dengan menggunakan bahasa dan ilmu logika yang tepat.

Schutz membuat model tindakan yang menjelaskan bahwa tindakan tersebut merupakan gabungan ilmiah dari pengetahuan dengan pengalaman seseorang dalam sebuah aktivitas sebagai dasar pengalaman tersebut dilahirkan, maka tindakan yang dimaksud oleh Schutz berdasarkan terhadap tindakan sosial dan pengalaman, serta makna dan kesadaran (Kuswarno, 2009 hlm 17). Schutz menjelaskan bahwa manusia memiliki alasan yang disebut sebagai motif yang terbagi kedalam dua jenis yakni:

1) *In order to motives* (Motif Untuk)

Motif merupakan tujuan yang digambarkan sebagai maksud, alasan, rencana, harapan, dan minat yang berfokus terhadap masa depan.

2) *Because motif* (Motif Karena)

Motif ini dilihat pada pengalaman yang terjadi di masa lampau seseorang, maka fokus motif ini ialah masa lalu.

Kajian fenomenologi Schutz berkaitan dengan bagaimana seseorang dapat mempelajari lingkungan sekitar yakni fenomena sosial yang terjadi akibat interaksi sosial yang berasal dari opini seseorang dan berhubungan dengan lingkungan dan orang yang berada di lingkungan sekitar. Untuk mempelajari interaksi sosial Schutz mengatakan ada empat tipe ideal dalam fenomenologi, diantaranya:

- a. *The Eyewitness* (saksi mata): seseorang yang dapat memberitahu pesan kepada peneliti yang telah terjadi dan diamati oleh orang tersebut.
- b. *The Insider* (orang dalam): seseorang yang memiliki koneksi dengan suatu organisasi daripada peneliti. Peneliti menerima informasi dari orang dalam sebagai bukti benar karena pengetahuannya lebih luas daripada peneliti.
- c. *The Analyst* (analisis): seseorang memberikan informasi penting pada peneliti dengan mengumpulkan dan mengkategorikan secara relevan.
- d. *The Commentator* (komentar) terdapat empat elemen pokok pemberi komentar fenomenologi sosial, yaitu:
 - 1) Perhatian terhadap actor.
 - 2) Perhatian terhadap kenyataan pokok dan sikap alamiah.

- 3) Memusatkan perhatian pada masalah mikro
- 4) Memperhatikan perubahan melalui proses pertumbuhan tindakan untuk memahami tatanan masyarakat dalam aktivitas sehari-hari.

Demikian, penelitian ini dilakukan menggunakan teori fenomenologi sebab fenomenologi menjadikan pengalaman sesungguhnya sebagai data atas kenyataan sebagai upaya untuk mengenali pengetahuan akibat rasa ingin tahu terhadap seseorang, objek atau kejadian yang tengah diteliti secara sadar melalui pengalaman individu. Peneliti memilih teori fenomenologi Alfred Schutz sebab berhubungan dengan topik yang diteliti oleh peneliti yakni mengenai fenomena kekerasan verbal dalam permainan daring DOTA2, khususnya bagi para pelaku (*player*) yang sering melakukan *trash talk* (perkataan kasar) ketika bermain game online DOTA2 dengan menghimpun pendapat dan pengalaman para pemain yang nantinya akan menjawab pertanyaan dari penelitian ini.

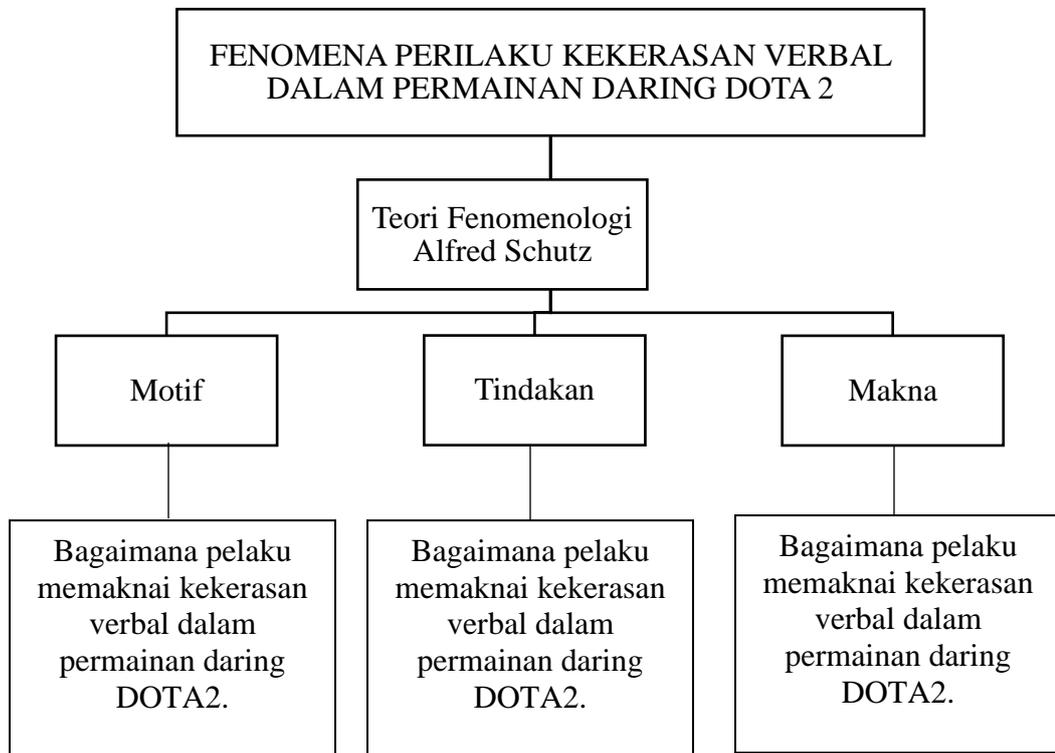
2.4 Kerangka Penelitian

Sobur menjelaskan bahwa fenomenologi bukan hanya mengkaji mengenai sebuah motif dan tindakan, namun mengkaji latar belakang sebuah tindakan yang dapat menciptakan makna yang berbeda. Tindakan seseorang dilakukan melalui emulasi yang membuat fenomena tindakan masyarakat terlahir dari tindakan manusia itu sendiri (2014:56). Dalam sebuah penelitian terdapat kerangka pemikiran yang menjadi sebuah acuan untuk menemukan jawaban dari beragam masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini dalam tajuk **“Fenomena Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring DOTA2.”**

DOTA2 merupakan salah satu permainan daring yang banyak diminati oleh khalayak dari berbagai kalangan, terdapat fitur yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan interaksi bersama lawan bicara. Fitur tersebut berupa chat dan voice call, sehingga pemain dapat melakukan interaksi untuk menentukan strategi, memberikan arahan, serta sarana pengembangan kemampuan. Permainan daring DOTA2 menunjukkan sisi negatif bagi pemainnya, sebab banyak pemain yang melakukan kekerasan verbal kepada rekan tim dan lawan main berupa perkataan kasar atau *trash talk*.

Untuk mendapatkan jawaban yang tepat, peneliti menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz sebagai tolak ukur pemecah masalah, sebab teori tersebut dapat mengungkapkan tindakan manusia menjadi jalinan sosial dengan memberikan makna tertentu terhadap tindakan yang dilakukan. Atas dasar teori tersebut, peneliti akan menjawab pertanyaan seperti motif, tindakan, dan makna berdasarkan pengalaman pemain game online DOTA2 dalam melakukan kekerasan verbal sebagai rujukan pemecah masalah. Maka dari itu, peneliti membentuk kerangka berfikir seperti gambar dibawah ini:

Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Pemikiran



Sumber: diolah peneliti 2023