

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

##### 2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Review penelitian sejenis ini merupakan acuan serta perbandingan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga dapat membantu peneliti mengetahui sudut pandang peneliti lain dalam mengungkapkan pembahasan yang serupa dengan penelitiannya. Berikut merupakan hasil penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian yang dilakukan peneliti:

- a. Penelitian pertama dengan judul “*The Effect of Trash-talking Behavior in DOTA 2 Online Game on Gamers Aggressiveness in Versus Cybersport Pekanbaru*” yang ditulis oleh Ilham Riandin dari Universitas Riau pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas *trash-talking* yang terjadi di dalam *game online* DOTA 2 dapat mempengaruhi agresivitas para pemainnya di kalangan *Versus Cybersport* Pekanbaru, serta untuk mengetahui seberapa besar dari pengaruh *trash-talking* yang terjadi di dalam *game online* DOTA 2 terhadap agresivitas yang terjadi di kalangan pemainnya khususnya di *Versus Cybersport*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan format eksplanatif, serta melakukan Teknik pengumpulan data dengan dua cara yaitu membagikan kuesioner atau angket dan dokumentasi.

- b. Penelitian kedua, dengan judul “Pengaruh Pesan *Toxic* Dalam *Game online* Terhadap Perilaku *Bullying* Pada Komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta” yang ditulis oleh Eko Iza Maulizin dari Universitas Mercubuana Yogyakarta pada tahun 2021. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui apakah pesan *toxic* yang terdapat dalam *game online* dapat berpengaruh kepada perilaku *bullying* para pemainnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan Teknik korelasi, serta pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan kuesioner atau angket yang kemudian di analisa secara deskriptif.
- c. Penelitian ketiga, dengan judul “Pengaruh Perilaku *Trash-talking* Terhadap Pola Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* di *Mobile Legends Community* (MLC) Kalijaga Yogyakarta” yang di susun oleh Hanafi Ma’ruf Kurniawan dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2023. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan oleh perilaku *trash-talking* terhadap pola komunikasi pemain *game online* khususnya pemain *game online mobile legends*. Penelitian ini menggunakan uji linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 *for windows* sebagai metode dalam menganalisa data.
- d. Penelitian keempat, dengan judul “Perilaku Komunikasi *Trash talking* Pemain *Game online* Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2” di susun oleh Kevin Sola, Beta Puspaning A, dan Jupriono dari Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Yang dimana dalam pembahasannya berfokus kepada mendeskripsikan bagaimana perilaku komunikasi *trash-talking* pada para pemain *game online*

- DOTA 2. Penelitian keempat ini menggunakan teknik wawancara, observasi, serta dokumentasi sebagai teknik pengumpulan datanya.
- e. Penelitian kelima, dengan judul “*Trash-talking* dalam *game online* PUBG *mobile*” yang di tulis oleh Megan Febry Wibowo dari Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dalam pembahasannya penulis ini lebih berfokus kepada bagaimana bentuk *trash-talking* yang dilakukan oleh para pemain *game online* PUBG *mobile*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, serta dokumentasi dalam proses pengumpulan datanya.
  - f. Penelitian keenam, dengan judul “Dampak Bermain *Game online* Mobile Legends: Bang Bang Pada Kondisi Psikososial Pekerja” yang di tulis oleh Dede Sukma Wijaya dari Universitas Pasundan Bandung. Dalam pembahasannya penulis ini lebih berfokus kepada kondisi psikososial pada pekerja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dalam proses pembuatannya.
  - g. Penelitian ketujuh, dengan judul “Perilaku *Toxic Player Game online*” yang di tulis oleh Ivan Adriyana dari Universitas Pasundan Bandung. Dalam pembahasannya penelitian ini berfokus kepada perilaku toxic apa saja yang terjadi di dalam *game online*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dalam proses pembuatannya.
  - h. Penelitian kedelapan, dengan judul “*Game online* dan *Trash Talk*” yang di tulis oleh Muhammad Hafinsa Alifanza dari Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam pembahasannya penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah adanya hubungan antara pola bermain, efektivitas komunikasi, dan kelompok bermain *gamer game* DOTA2 dengan perilaku trash talk pada para *gamer* tersebut. Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan pendekatan survey dan kuesioner serta menggunakan simple random sampling dalam penarikan sampelnya.

- i. Penelitian kesembilan, dengan judul “Analisis Interaksi Simbolik Umpatan Pada Pemain *Game online* Mobile Legends: Bang-Bang” yang ditulis oleh Aldo Wibowo Salim dari Universitas Lampung, Bandar Lampung pada tahun 2023. Fokus penelitian yang di teliti adalah bagaimana pemain memaknai umpatan dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya umpatan pada pemain Mobile Legends: Bang-Bang. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teori interaksionisme simbolik. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik observasi partisipatoris, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

**Tabel 2. 1 Review Penelitian Sejenis**

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Persamaan	Perbedaan
1	Ilham Riandin	<i>The Effect of Trash-talking Behavior in DOTA 2 Online Game on Gamers Aggressiveness in Versus Cybersport Pekanbaru</i>	Kualitatif	Sama-sama membahas tentang aktivitas <i>trash-talking</i> yang terjadi dalam <i>game online</i>	Perbedaan terletak pada metode dalam pengolahan data, fokus penelitian, serta <i>game online</i> yang di teliti.
2	Eko Iza Maulizin	Pengaruh Pesan <i>Toxic</i> Dalam <i>Game online</i> Terhadap Perilaku <i>Bullying</i> Pada Komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta	Kuantitatif	Sama-sama membahas tentang <i>trash-talk</i> yang terjadi dalam <i>game online</i>	Perbedaan terletak pada fokus penelitian, serta teori yang digunakan.
3	Hanafi Ma'ruf Kurniawan	Pengaruh Perilaku <i>Trash-talking</i> Terhadap Pola Komunikasi Pemain <i>Game Mobile Legends</i> di <i>Mobile Legends Community (MLC)</i> Kalijaga Yogyakarta	Kuantitatif	Sama-sama membahas tentang <i>trash-talk</i> yang terjadi dalam <i>game online</i> , teori yang digunakan, serta memiliki variable yang serupa.	Perbedaan terletak pada pertanyaan fokus penelitian dengan penggunaan teori.
4	Kevin sola, Beta Puspaning, dan Jupriono	Perilaku Komunikasi <i>Trash talking</i> Pemain <i>Game online Dota 2</i> pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2	kualitatif	Sama-sama membahas tentang <i>trash-talk</i> yang terjadi dalam <i>game online</i> , dan juga memiliki kesamaan teori yang digunakan.	Perbedaan terletak pada pertanyaan fokus penelitian, serta metode penelitian yang digunakan.
5	Megan Febry	<i>Trash-talking</i> dalam	kualitatif	Sama- sama	Perbedaan terletak

	Wibowo	<i>game online</i> PUBG <i>mobile</i>		membahas tentang aktivitas <i>trash-talk</i> yang terjadi dalam <i>game online</i> , serta memiliki kesamaan teori yang digunakan	pada pertanyaan fokus penelitian, serta metode penelitian yang digunakan.
6	Dede Sukma Wijaya	Dampak Bermain <i>Game online</i> Mobile Legends: Bang Bang Pada Kondisi Psikososial Pekerja	kualitatif	Sama-sama membahas tentang <i>game online</i> .	Perbedaan terletak ada fokus penelitian dan juga metode penelitian yang digunakan.
7	Ivan Adriyana	Perilaku <i>Toxic Player</i> <i>Game online</i>	kualitatif	Sama-sama membahas tentang fenomena toxic player dalam <i>game online</i>	Perbedaan terletak pada fokus dalam penelitian dan metode penelitian yang digunakan
8	Muhammad Hafinsa Alifanza	<i>Game online</i> dan Trash Talk	kuantitatif	Pembahasan tentang fenomena trash talk yang ada dalam <i>game online</i> , serta metode pengumpulan data	Perbedaannya terletak pada fokus penelitian penelitian ini lebih berfokus pada efektivitas komunikasi
9	Aldo Wibowo Salim	Analisis Interaksi Simbolik Umpatan Pada Pemain <i>Game online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	kualitatif	Sama- sama membahas tentang aktivitas <i>trash-talk</i> yang terjadi dalam <i>game online</i>	Perbedaan terletak pada pertanyaan fokus penelitian, serta metode penelitian yang digunakan.

Sumber: Diolah Peneliti (2023)

## 2.1.2 Kerangka Konseptual

### 2.1.2.1 Komunikasi

Setiap manusia pasti akan selalu berkomunikasi, komunikasi sendiri dapat dipahami serta diartikan sebagai proses penyampaian informasi, gagasan, serta pesan secara verbal maupun nonverbal dari seseorang ke orang lain atau kelompok. Istilah “komunikasi” berasal dari bahasa latin “*communicatus*” yang berarti “berbagi” atau menjadi milik bersama (Riswandi, 2009). Sedangkan menurut *Webster New Collogiate Dictionary*, komunikasi merupakan sebuah proses pertukaran informasi antar individu melalui sistem lambing-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku. Adapun beberapa definisi komunikasi menurut para ahli diantaranya:

- a. (Hardjana, 2003 ) mendefenisikan komunikasi sebagai kegiatan dimana seseorang menyampaikan pesan melalui media tertentu kepada orang lain dan sesudah menerima pesan kemudian memberikan tanggapan kepada pengirim pesan.
- b. (Mulyana, 2015) berpendapat bahwa komunikasi merupakan proses berbagi makna melalui prilaku verval dan nonverbal yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.
- c. (Sikula, 2011) mengatakan bahwa komunikasi adalah proses pemindahan informasi, pengertian, dan pemahaman dari seseorang, suatu tempat, atau sesuatu kepada sesuatu, tempat atau orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa komunikasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana komunikator menyampaikan pesan

yang berupa ide, gagasan, pemikiran kepada komunikan melalui media tertentu yang efisien untuk memberikan pengertian atau makna yang sama terhadap komunikan sehingga komunikan memperoleh pengaruh dan mengalami perubahan tingkah laku yang sesuai dengan komunikator.

#### **2.1.2.1.1 Unsur-unsur Komunikasi**

(Mulyana, 2010) Menyatakan bahwa demi terjadinya proses komunikasi, minimal terdiri dari tiga unsur utama menurut Model Aristoteles, yaitu:

- a. Pengirim pesan / komunikator
- b. Pesan
- c. Penerima pesan / komunikan

Selain itu Harold D Laswell menyatakan bahwa komunikasi memiliki lima unsur penting yang berkaitan dengan konsep komunikasi, diantaranya:

- a. *Who*: Dalam konteks ini dipahami sebagai sumber (informasi) atau sering disebut sebagai komunikator, yaitu orang, baik secara individu maupun kelompok atau institusi yang menyampaikan atau memberikan informasi atau pesan kepada pihak lain.
- b. *What*: Unsur ini pada dasarnya merupakan pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan
- c. *Channel*: merupakan saluran yang menjadi medium/media dari penyampaian pesan tersebut sehingga dapat diterima oleh komunikan.



- d. *Whom*: *whom* disini mendefinisikan komunikan. Yang merupakan sasaran yang akan dituju oleh komunikator.
- e. *Effect*: Unsur ini pada dasarnya berkaitan dengan respon audiens atau khalayak sebagai akibat dari pesan yang disampaikan oleh komunikator, apakah pesan berpengaruh serta mampu merubah khalayak atau tidak.

#### **2.1.2.1.2 Tujuan Dan Fungsi Komunikasi**

Pesan yang disampaikan dari seseorang ke orang lain yang bertujuan agar pesan tersebut dapat dimengerti serta mengubah perilaku orang lain yang dituju. Dewasanya dalam proses berkomunikasi memiliki tujuan serta fungsi yang berbeda-beda. Thomas M. Scheidel mengemukakan bahwa kita berkomunikasi terutama untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang disekitar kita, dan untuk mempengaruhi orang lain untuk merasa, berpikir, atau berperilaku seperti yang kita inginkan. (Mulyana, 2007).

Setiap individu yang berkomunikasi pasti memiliki tujuan, secara umum tujuan komunikasi adalah lawan bicara agar mengerti dan memahami maksud makna pesan yang disampaikan. Menurut (Effendy, 2015) terdapat empat tujuan komunikasi, yaitu:

- a. Mengubah Sikap (*to Change the Attitude*), yaitu sikap individu atau kelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang mereka terima.

- b. Mengubah Pendapat Atau Opini (*to Change Opinion*), yaitu pendapat individu atau kelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang mereka terima.
- c. Mengubah perilaku (*to Change the Behavior*), yaitu perilaku individu atau sekelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang diterima.
- d. Mengubah masyarakat (*to Change the Society*), yaitu tingkat sosial individu atau kelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang mereka terima.

#### **2.1.2.1.3 Komunikasi Kelompok**

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara seorang komunikator dengan sekelompok orang yang jumlahnya lebih dari dua orang. Apabila jumlah orang dalam kelompok itu kecil, komunikasi yang berlangsung disebut komunikasi kelompok kecil. Namun apabila jumlahnya banyak berarti kelompoknya dinamakan komunikasi kelompok besar. (Effendy, 2003). Sedangkan menurut (Mulyana, 2007) komunikasi kelompok di definisikan sebagai sekumpulan orang yang memiliki tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi kelompok merupakan komunikasi yang dilakukan oleh lebih dari dua orang yang memiliki tujuan yang sama, serta berinteraksi melalui pola tertentu demi mencapai tujuan bersama. Dalam komunikasi kelompok, interaksi yang terjadi antara anggota-anggota kelompok tidak bersifat acak, melainkan mengikuti pola dan

struktur yang jelas untuk memastikan bahwa semua anggota dapat berkontribusi secara efektif. Pola komunikasi ini biasanya dirancang untuk mendukung pertukaran informasi yang terbuka dan transparan, sehingga setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan pandangan dan ide mereka.

Selain itu, komunikasi kelompok juga melibatkan berbagai unsur interpersonal yang dapat mempengaruhi keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuannya. Misalnya, faktor-faktor seperti peran individu dalam kelompok, kepemimpinan, serta norma dan nilai yang dianut oleh kelompok dapat memainkan peran penting dalam membentuk interaksi yang terjadi. Dengan demikian, komunikasi kelompok tidak hanya sekadar pertukaran pesan, tetapi juga mencakup koordinasi dan kolaborasi yang diperlukan untuk menyatukan berbagai pendapat dalam kelompok. Dapat disimpulkan bahwa komunikasi kelompok adalah proses kompleks yang melibatkan interaksi terstruktur antara lebih dari dua orang dengan tujuan yang sama, yang semuanya berusaha mencapai tujuan bersama melalui koordinasi dan kolaborasi yang efektif.

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

Pengirim pesan atau komunikator dapat menggunakan berbagai cara dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi baik secara verbal maupun non-verbal.

##### **1. Komunikasi Verbal**

Komunikasi Verbal merupakan komunikasi yang berlangsung menggunakan kata atau bahasa. Bahasa sendiri dapat di definisikan sebagai sebuah sistem lambang

tertulis maupun lisan yang digunakan oleh khalayak secara teratur untuk dapat menyimpulkan suatu makna. Krech dalam Santoso (2008) menyebutkan bahwa terdapat 3 fungsi bahasa, diantaranya:

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

Komunikasi Verbal ini sendiri merupakan sebuah istilah yang mencakup seluruh bentuk komunikasi dengan melibatkan kata-kata baik yang diucapkan maupun yang tertulis. Komunikasi Verbal dapat di definisikan sebagai bentuk komunikasi yang disampaikan oleh komunikator sebagai pengirim pesan kepada komunikan sebagai penerima pesan dengan cara tertulis (written) atau lisan (oral). (Mulyana, 2005).

## 2. Komunikasi Non-Verbal

Komunikasi non-verbal merupakan komunikasi yang berlangsung dengan menggunakan gestur atau gerak tubuh. Komunikasi non-verbal sendiri memiliki fungsi untuk meyakinkan sebuah ucapan, menyempurnakan apa yang diucapkan, menunjukkan jati diri, serta mengekspresikan apa yang tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata. Mark L. Knapp dalam Jalaludin menyebutkan bahwa terdapat 5 fungsi pesan non-verbal yang dapat dihubungkan dengan pesan verbal, diantaranya:

- a. Repetisi, merupakan pengulangan Kembali secara lisan atau verbal ide dan gagasan yang sudah disajikan.
- b. Substitusi, yaitu menggantikan lambang-lambang verbal.
- c. Kontradiksi, adalah penolakan sebuah pesan verbal atau memberi makna lain terhadap pesan verbal.
- d. Komplemen, merupakan sebuah pelengkap serta memperkaya makna dari pesan non-verbal.
- e. Aksentuasi, merupakan penegasan pada pesan verbal.

Tentu dalam hal ini, terdapat beberapa perbedaan antara komunikasi yang dilakukan secara verbal maupun non-verbal, diantaranya:

- a. Perilaku Verbal merupakan saluran tunggal, sedangkan non-verbal merupakan sebuah multialuran (terus berlangsung)
- b. Pesan Verbal dilakukan secara terpisah, sedangkan pesan non-verbal merupakan pesan yang berkesinambungan (tetap berjalan)
- c. Komunikasi non-verbal melalui bahasa tubuh mengandung lebih banyak muatan emosional dari komunikasi secara lisan atau verbal.

#### **2.1.2.1.5 Pola Komunikasi**

Pola komunikasi merupakan cara seseorang individu atau kelompok itu berkomunikasi. Pola komunikasi dalam tulisan ini adalah cara kerja suatu kelompok ataupun individu dalam berkomunikasi yang didasarkan pada teori-teori komunikasi dalam menyampaikan pesan atau mempengaruhi komunikan. (Purwasito, 2002).

Sedangkan menurut (Djamarah, 2004) pola komunikasi dapat didefinisikan sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Pola komunikasi diartikan sebagai sebuah model dari proses komunikasi, sehingga dengan adanya bermacam model komunikasi serta gambaran dari proses komunikasi maka dapat ditemukan pola yang cocok serta cenderung mudah digunakan dalam berkomunikasi. Dalam prosesnya akan muncul sebuah pola, model, bentuk serta gambaran yang indentik dengan proses komunikasi. Pola komunikasi yang terbentuk tiga macam, diantaranya:

- a. Pola komunikasi satu arah, adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik menggunakan media maupun tanpa media, tanpa ada umpan balik dari komunikan. Dalam hal ini komunikan bertindak hanya sebagai pendengar saja.
- b. Pola komunikasi dua arah atau timbal balik (*two way traffic communication*), yaitu komunikator dan komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam menjalani fungsi mereka, komunikator pada tahap pertama menjadi komunikan pada tahap berikutnya saling bergantian fungsi. Namun pada hakekatnya, yang memulai percakapan adalah komunikator utama, komunikator utama mempunyai tujuan tertentu melalui proses komunikasi tersebut. Prosesnya dialogis, serta umpan balik terjadi secara langsung.

- c. Pola komunikasi multi arah, yaitu proses komunikasi terjadi dalam satu kelompok yang lebih banyak dimana komunikator dan komunikan akan saling bertukar pikiran secara dialogis.

Dari beberapa pengertian diatas tentang pola komunikasi, dapat di tarik kesimpulan bahwa sejatinya pola komunikasi merupakan suatu pola yang terbentuk dari beberapa unsur yang saling terkait serta saling melengkapi satu dan yang lainnya dengan tujuan untuk memberikan gambaran terkait dengan proses komunikasi yang tengah terjadi.

(Effendy, 2013) menyatakan bahwa proses komunikasi yang termasuk dalam kategori pola komunikasi, diantaranya :

- a. Pola komunikasi primer merupakan suatu proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu “menerjemahkan” pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan. Bahwa bahasa yang paling banyak dipergunakan dalam komunikasi adalah jelas karena hanya bahasalah yang mampu “menerjemahkan” pikiran seseorang kepada orang lain. Berdasarkan pola komunikasi diatas merupakan, pikiran atau perasaan seseorang baru transmisikan dengan menggunakan media primer tersebut yakni lambang-lambang. Dengan perkataan lain, pesan (*message*)

- yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan terdiri atas isi (*the content*) dan lambang (*symbol*)
- b. Pola komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Karena proses komunikasi secara sekunder ini merupakan sambungan dari komunikasi primer untuk menembus dimensi ruang dan waktu, maka dalam menata lambang- lambang untuk memformulasikan isi pesan komunikasi, komunikator harus memperhitungkan ciri-ciri atau sifat-sifat media yang akan digunakan.
  - c. Komunikasi Linear. Komunikasi linear merupakan proses komunikasi yang berlangsung secara tatap muka maupun menggunakan media. Komunikasi ini dikatakan efektif jika sebelumnya komunikator telah menyiapkan sebuah susunan rencana untuk melakukan komunikasi.
  - d. Komunikasi Sirkular. Komunikasi sirkular merupakan proses komunikasi yang dilakukan secara terus dan mendapatkan sebuah tanggapan. Komunikator merupakan orang yang bertanggung jawab atas keberhasilan sebuah pesan.



Maka dari itu demi mendapatkan jawaban yang relevan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengertian serta teori yang telah di jelaskan diatas sebagai sebuah indikator dalam menentukan hasil dari penelitian yang akan dilakukan.

#### **2.1.2.1.6 Komunikasi Virtual**

Komunikasi virtual secara umum dapat didefinisikan sebagai sebuah komunikasi yang dilakukan secara daring yang dihubungkan oleh jaringan internet dengan lawan komunikasinya. Secara lebih jelas komunikasi virtual merupakan cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan atau informasi dilakukan melalui *cyberspace* atau dunia maya. Menurut (Dede, 2018), komunikasi virtual sendiri 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.

Arti dari virtual sendiri dapat didefinisikan sebagai bentuk komunikasi langsung tanpa harus bertemu. Dewasanya pada hari ini komunikasi virtual sendiri seringkali dapat ditemukan di berbagai lapisan masyarakat, mulai dari saling mengirimkan pesan singkat pada teman-teman atau keluarga, kegiatan belajar mengajar, bahkan sampai rapat atau diskusi penting pada sebuah perusahaan juga dapat dilakukan secara virtual. Salah satu kunci dasar dari pesatnya perkembangan teknologi komunikasi virtual adalah penggunaan internet. Internet ini sendiri merupakan media komunikasi yang relatif cukup efektif dan efisien dengan menyediakan berbagai

macam layanan fasilitas untuk berkomunikasi seperti web, email, facebook, whatsapp, Instagram, LINE, twitter, dan berbagai media sosial lainnya.

Dalam hal ini terdapat beberapa konsep dasar dari komunikasi virtual itu sendiri, konsep dasar ini merupakan salah satu aspek penting dalam teori komunikasi melalui jaringan internet. Terdapat beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya:

1. Dunia maya

Dunia maya atau cyberspace sendiri pertama kali disebut untuk merujuk kepada jaringan informasi yang luas oleh para penggunanya. cyberspace sendiri berasal dari kata cybernetic dan space. Yang dimana diperkenalkan pertama kali oleh William Gibson yang menyebutkan bahwa dunia maya atau cyberspace merupakan realita yang terhubung secara global, didukung oleh komputer, berakses komputer, multimediasi, artifisial, atau virtual.

2. Komunitas maya

Komunitas maya merupakan komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi virtual dibandingkan daripada di dunia nyata. Komunitas ini terbentuk dan berkembang melalui kehadiran internet. Internet sendiri perlahan berkembang bukan hanya sebagai saluran komunikasi modern tetapi juga sebagai tempat berkumpulnya kelompok-kelompok sosial.

3. Interaktivitas

Interaktivitas ini sendiri merupakan salah satu fitur dari media baru yang paling banyak diperbincangkan oleh banyak orang, orang-orang dengan pengetahuan

ilmu komputer seringkali memaknai hal ini sebagai sebuah interaksi pengguna dengan komputer. Sedangkan, beberapa sarjana komunikasi menafsirkan hal ini sebagai komunikasi antara dua manusia.

#### 4. Hypertext

Salah satu fitur istimewa dalam world wide web adalah hyperlink, yang dimana dalam halaman web tersebut terdapat spot-spot yang dapat di klik oleh para pengguna untuk berpindah dari satu spot ke spot yang lainnya baik dalam web yang sama, dokumen yang sama ataupun situs internet yang lainnya. Melalui hypertext ini sendiri pembaca dapat mengetahui lebih lanjut mengenai topik atau kata tertentu karena text yang telah menggunakan fitur hypertext ini terhubung dengan dokumen lain tentang informasi yang berkenaan dengan text tersebut.

#### 5. Multimedia

Multimedia merupakan sebuah sistem komunikasi yang menawarkan sebuah text, grafis, suara, video, atau animasi didalamnya. Multimedia ini sendiri memerlukan alat bantu dan koneksi dalam menggunakannya terkait dengan navigasi, interaksi, berkarya dan berkomunikasi karena adanya fasilitas hypertext juga di dalamnya. Oleh karena itu multimedia yang ada bisa semakin canggih (Werner, 2001).

Dalam penelitian ini komunikasi virtual merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dibahas, karena penelitian yang dilakukan berhubungan langsung

dengan komunikasi yang dilakukan secara virtual yang terjadi didalam *game online Valorant* melalui fitur fitur komunikasi yang ada di dalamnya.

### **2.1.2.2 Video game**

#### **2.1.2.2.1 Pengertian Video game**

*Video game* Merupakan sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijumpai oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. (Adams, 2013) mendefinisikan *game* sebagai sebuah aktivitas dimana ada *user* yang berperan menjadi seseorang maupun sesuatu yang berusaha untuk mencapai suatu *goals* di dalam sebuah dunia virtual, dimana dalam mencapai *goals* tersebut perlu melakukan tindakan- tindakan yang dibatasi oleh *rules* yang berlaku selama durasi memainkan *game* tersebut. Menurut (Adams, 2013) terdapat empat elemen yang ada didalam sebuah *game*, diantaranya:

#### *a. Play*

*Play* merupakan salah satu elemen *game* dimana *game* itu sendiri merupakan bentuk representasi dari sebuah film, theater, dan buku, dimana nanti di dalam *game* tersebut *user* dapat memilih pilihan yang dapat mengubah jalan cerita tersebut sesuai dengan jalan yang *user* pilih sendiri, berbeda dengan film, theater, dan buku yang tidak berubah seberapa banyak buku itu dibaca dan dimengerti, ketika jalan cerita pada film, theater, dan buku sudah ditentukan dari awal pembuatan maka akan sesuai dengan apa yang ada di sudah dibentuk sejak awal. (Adams, 2013)

*b. Pretending*

*Pretending* merupakan salah satu elemen *game*, dimana di dalam *game* dibuat suatu konsep *game* yang diambil berdasarkan dari konsep dunia nyata, dimana konsep dari dunia nyata ini akan mempengaruhi konsep *game* yang akan dibuat karena memiliki suatu nilai tersendiri (Adams, 2013)

*c. Goal*

*Goal* adalah salah satu elemen *game* dimana menentukan suatu tujuan dari *game*, dimana tujuan *game* inilah yang akan menentukan *rules* di dalam *game* tersebut dan untuk mencapai *goal* di dalam *game*, *user* diperlukan untuk mengatasi segala tantangan yang ada di dalam *game*. (Adams, 2013)

*d. Rules*

*Rules* adalah salah satu elemen *game* dimana memuat segala penjelasan mengenai *game*, dari instruksi cara memainkan *game*, apa saja yang bisa dilakukan oleh *user* selama durasi bermain *game* dan apakah tujuan dari *game* tersebut. (Adams, 2013)

#### **2.1.2.2.2 Perkembangan *Video game***

Tidak dapat dipungkiri *video game* tidak hanya digemari oleh anak – anak, orang yang sudah dewasa pun banyak yang gemar bermain *video game*. *Video game* pertama kali dikenalkan oleh Thomas T. Goldsmith dan Estle Ray Mann, berupa permainan simulasi peluncuran misil, yang mengambil inspirasi dari adanya Perang Dunia II. Di Indonesia sendiri *video game* mulai dikenal oleh anak – anak sekolah pada tahun 1980 – an. Anak – anak dimasa itu kerap bermain *dingdong* yang

merupakan *video game* dengan layar televisi khusus yang dilengkapi dengan tuas dan tombol kontrol. (Griffiths, 2008)

Kemajuan teknologi serta adanya jaringan internet berperan penting terhadap perkembangan dari *video game* itu sendiri. Dengan adanya akses internet, *video game* yang awalnya hanya dapat dimainkan oleh satu atau dua orang saja, sekarang dapat dimainkan oleh puluhan bahkan ratusan orang secara bersamaan. Teknologi jaringan internet memungkinkan para pemain *game* dari berbagai belahan dunia untuk terhubung dan bermain bersama tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Hal ini membuka peluang bagi pengalaman bermain yang lebih dinamis dan interaktif, di mana pemain dapat berkompetisi atau berkolaborasi dalam waktu nyata, menciptakan komunitas global yang terhubung melalui minat yang sama. Fitur tersebut dikenal dengan fitur multiplayer, yang telah menjadi salah satu aspek paling populer dalam dunia *video game* modern. Multiplayer memungkinkan para pemain untuk tidak hanya bermain bersama, tetapi juga berkomunikasi, berbagi strategi, dan membangun hubungan sosial melalui platform *game*. Hal ini menjadikan pengalaman bermain lebih unik dan berbeda, karena pemain dapat belajar dari satu sama lain, mengembangkan keterampilan baru, dan merasakan sensasi kompetisi yang sebenarnya dengan lawan, bukan hanya melawan kecerdasan buatan dalam *game*.

Permainan *video game* yang menggunakan jaringan atau koneksi internet untuk dapat memainkannya dikenal dengan sebutan *video game online*. Jenis permainan ini telah merubah industri *game*, mengubah cara seseorang bermain dan berinteraksi dengan *game*. (Young, 2009) mendefinisikan *game online* sebagai situs yang

menyediakan berbagai jenis permainan yang melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. *Video game online* ini sendiri turut berkembang dari waktu ke waktu, dapat dilihat dari semakin banyaknya *video game online* yang muncul dalam beberapa tahun terakhir seperti *Genshin Impact*, *DOTA2*, *Apex Legends*, atau *Valorant*. Secara keseluruhan, kemajuan teknologi dan internet telah mengubah *video game* menjadi lebih dari sekadar hiburan, *video game* telah menjadi medium sosial dan budaya yang menghubungkan jutaan orang di seluruh dunia. *Video game online* menawarkan fitur tak terbatas untuk interaksi sosial, pengembangan keterampilan, dan hiburan, menjadikan mereka salah satu bentuk media paling berpengaruh di zaman ini.

#### **2.1.2.2.3 Jenis *Video game***

Menurut *database* dari *MobyGames* di dalam *website* nya menyebutkan bahwa *video games* terbagi kedalam beberapa pembagian berdasarkan spesifikasi, tahun, dan *genre*. *Website* tersebut menjelaskan mengenai *genre* yang ada serta terbagi kedalam beberapa kategori, berdasarkan Herz sistem yang sama juga dijelaskan mengenai pembagian kategori:

- a. *Action*, dimana Kategori ini dapat menjadi sub-kategori dari permainan tembak-tembakan (*Shooting games*), dimana *gamer* dapat meng-input command berupa berjalan, menunduk, berlari, memukul, menebas, menembak, dan lain sebagainya

- sesuai dengan karakteristik dari permainan tersebut. Sebagai contoh *games* dari kategori ini adalah *Point Blank*, *Cross Fire*, *CSGO*, dan *Valorant*.
- b. *Role Playing Game*, *Video game* kategori ini dimainkan dengan penekanan pada tokoh/perwakilan sesuai dengan *character* yang terdapat di dalam suatu *game* atau biasa disebut juga dengan bermain peran. Contoh *games* dari kategori ini adalah *elf*, *wizard*, *World of Warcraft*, dan *Genshin Impact*.
  - c. *Adventure*, *Video game* kategori ini menitikberatkan untuk mengeksplorasi, menambang, menyelesaikan *puzzle*, dan membangun sesuai dengan *quest* atau misi yang telah diberikan, namun seringkali *video game* jenis ini berkolaborasi dengan kategori lainnya. Contoh dari *games* ini adalah *Bargon Attack*, *Alice in Wonderland*, *Kings Quest*, dan *Grim Fandago*.
  - d. *Puzzle*, Pemecahan teka-teki atau penyusunan balok merupakan *characteristic* dari *video game* ini. Contoh dari *game* ini adalah tetris.
  - e. *Simulation*, dimana *gamer* harus menyelesaikan suatu *task* atau misi untuk mengontrol *building*, *financial*, dan *place* disuatu kota atau dalam suatu ruangan tertentu. Contoh dari *game* ini adalah *The Sims*, *Air Traffic Controller*, *A-Train*, dan *The \$1,000,000 Pyramid*.
  - f. *Sports*, *video game* yang merupakan adaptasi secara nyata dari *real-sport* dimana *gamer* diposisikan sebagai seorang atlit untuk dapat beradaptasi dan bermain dengan kelincahan dengan tujuan utama menjadi juara dalam setiap bidang maupun sub-bidangnya. Contoh nya adalah *PES 2017*, *FIFA*, *NBA*, dan *All-Star Baseball*.



- g. *Fighting*, melibatkan suatu *character* yang dikontrol menggunakan sistem *command* yang di proyeksikan dari *keyboard* maupun *mouse* ke dalam *processor* yang kemudian akan menghasilkan visualisasi dari suatu pertarungan antar dua *gamer* atau dari seorang *gamer* dengan *Artificial Intelligence* atau bot di dalam permainan. Contoh dari permainan ini yang terkenal adalah *Mortal Kombat*.
- h. *Strategy, video game* kategori ini yang pada saat ini banyak dimainkan oleh para *gamer* diseluruh dunia dimana mereka dapat berinteraksi secara bebas dengan menggunakan kalimat *command* ataupun dengan berbicara secara langsung dengan menggunakan *headset*. Contoh dari permainan kategori ini adalah *Mobile Legends, DOTA, Warcraft, dan Age of Empire*. (Kirriemuir & Mcfarlane, 2004).

Penjabaran tentang jenis *game* ini sendiri diperlukan dalam rangka memperkuat identitas dari *game online* yang akan dibahas dalam penelitian ini, serta memperjelas bahwa *game online valorant* ini sendiri termasuk kedalam *game online* berjenis *action* atau aksi, yang mana merupakan salah satu jenis *game online* yang banyak di minati oleh para *gamers*.

#### **2.1.2.2.4 Game online**

*Game online* adalah jenis komputer yang memanfaatkan jaringan (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut (Rollings & Adams, 2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau

jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

*Game online* sendiri menurut definisi dapat diartikan sebagai *game* atau permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan internet. (Adams, 2013) menyebutkan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Sedangkan menurut (Kim, 2011) *game online* merupakan *game* atau permainan dimana banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan internet.

Istilah *game online* pertama kali diperkenalkan melalui konsep MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing *Game*), yang merubah cara seseorang dalam bermain *game* dengan memperkenalkan fitur multiplayer yang masif. Dalam jenis *game* ini, pemain dari seluruh dunia dapat berpartisipasi bersama dalam satu dunia virtual yang luas dan interaktif. Dengan menghubungkan komputer mereka ke server pusat, para pemain dapat bermain secara real-time dengan ribuan pemain lainnya. Server ini tidak hanya memungkinkan akses ke *game* itu sendiri, tetapi juga mengatur interaksi dan komunikasi antar pemain, memungkinkan mereka untuk bekerja sama, bersaing, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

*Game online* juga memiliki beberapa genre-genre yang terdapat di dalamnya. (Grace, 2005) menyebutkan bahwa genre-genre dari *game online* dapat dibagi menjadi 5 bagian, diantaranya:

1. *First person shooter* (FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh *game* genre ini antara lain *Valorant*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*, *Unreal Tournament*, *Special Force 2*, *CSGO*, *Halo*, *Perfect Dark*, *Cross fire*, *Call of Duty*, *System Shock*, dan *GoldenEye 007*.
2. *Real-time strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Permainan ini merupakan yang 17 didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh *Age of Empires*, *Rise of Nations*, *Stronghold*, *Warcraft*.
3. *Cross-platform online play*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *Need For Speed Undercover* dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan hardware/console *game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

4. Browser *games*, merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.
5. Massive multiplayer online *games* role playing *game* (MMORPG), adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh dari genre permainan ini World of Warcraft, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, Genshin Impact.

#### **2.1.2.2.5 Gamer**

Istilah *gamer* mendahului *video game* selama lebih dari enam abad. Catatan kata pertama yang diketahui ditemukan di kota Walsall di Inggris dan berasal dari sekitar tahun 1422. Kode hukum kota itu, yang ditulis dalam bahasa Inggris Pertengahan, *gamer* dikala itu merujuk pada pemain dadu, kartu, pemain tenis, atau pemain lain yang melanggar hukum. Karena pada waktu itu, tenis ataupun sepak bola dianggap sebagai bentuk dari perjudian, oleh karena itu kegiatan tersebut dilarang pada hari apa pun kecuali Natal. Istilah “*gamer*” yang mereka maksudkan pada masa itu dapat di definisikan sebagai “*gambler*” (penjudi) di masa sekarang. Pada 1950-an, *game*

perang sebagai hiburan atau rekreasi menjadi cukup populer untuk mendukung rilis komersial. *War Game Digest* diluncurkan pada tahun 1957 oleh Jack Scruby, produsen miniatur. Dalam kata pengantar edisi pertamanya, Scruby menyebut pembacanya sebagai ‘*war game fan*’, ‘*war game general*’, ‘*war game player*’, dan yang paling terkenal, “*wargamer*”. Frasa terakhir ini dengan cepat populer, dan pada akhir tahun 60-an, sering disingkat menjadi hanya “*gamer*” (Avelis, 2018).

Tidak ada definisi tunggal dari seorang *gamer*. *Oxford dictionary* mendefinisikan kata *gamer* sebagai seseorang yang bermain *video games* atau seseorang yang berpartisipasi dalam sebuah *role – playing games*. Dalam beberapa penelitian, faktor yang paling penting ketika mempertimbangkan seseorang sebagai seorang *gamer* adalah waktu rata-rata yang seseorang menghabiskan waktu bermain *game* (Hartmann & Klimmt, 2006). (Griffiths & Chappell, 2004) mengategorikan *gamer* menjadi tiga jenis. Pertama adalah *low frequency gamer* yang bermain *video game* kurang dari satu jam per hari. Kedua adalah *high frequency gamer* yang bermain *video game* lebih dari tujuh jam per minggu. Kemudian ketiga adalah *heavy gamer* yang bermain *video game* lebih dari dua jam per hari atau lebih dari 14 jam dalam seminggu.

Indonesia kini menempati posisi ketiga di dunia dalam hal jumlah *gamer* atau pemain *game* terbanyak, menunjukkan betapa besar dan berkembangnya industri *game* di negara ini. Hal ini mencerminkan minat yang sangat tinggi terhadap *video game* di kalangan masyarakat, dari anak-anak hingga orang dewasa. Di Indonesia, *game* tidak hanya dianggap sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai bagian

budaya yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial dan ekonomi. Dalam konteks ini, Jawa Barat menjadi salah satu wilayah dengan jumlah *gamer* yang signifikan, mencapai angka enam juta jiwa. Angka ini mencerminkan sekitar sepuluh persen dari total jumlah *gamer* di Indonesia, menunjukkan bahwa Jawa Barat merupakan daerah dengan tingkat *gamer* yang cukup tinggi.

Kota Bandung, sebagai ibu kota provinsi Jawa Barat, menjadi pusat aktivitas gaming yang masif. Bandung sendiri dikenal dengan komunitasnya yang kreatif serta inovatif, yang sangat mendukung pertumbuhan industri dari *game* itu sendiri. Banyak event gaming, turnamen, dan komunitas *game* yang aktif di kota ini, menciptakan lingkungan yang kondusif bagi para *gamer* untuk berkumpul, berkompetisi, dan berbagi pengalaman. Kehadiran sejumlah besar *gamer* di Bandung juga turut didorong oleh akses yang relatif mudah terhadap teknologi dan internet, yang turut memfasilitasi aktivitas gaming dan memungkinkan para *gamer* untuk terhubung dengan pemain lain dari seluruh dunia.

Peneliti memilih *gamer* di Kota Bandung sebagai subjek penelitian karena tingginya angka *gamer* di kota ini, memberikan sampel yang cukup relevan untuk memahami perilaku, motivasi, dan pengalaman para *gamer* di Indonesia. Dengan memfokuskan studi pada komunitas *gamer* di Bandung, penelitian ini dapat menggali lebih dalam berbagai aspek yang mempengaruhi aktivitas gaming, seperti waktu yang dihabiskan untuk bermain, serta dampak sosial dari bermain *game*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada kuantitas *gamer* yang ada di Bandung, tetapi juga pada kualitas pengalaman mereka, serta bagaimana industri *game* dapat terus

berkembang dengan mendukung komunitas *gamer* yang sehat dan produktif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman bermain *game*, mengurangi dampak negatif, dan memaksimalkan manfaat dari aktivitas gaming bagi individu dan masyarakat luas.

### **2.1.2.3 *Trash-talk***

*Trash-talk* dapat didefinisikan sebagai perilaku berbicara kasar yang dapat menumbuhkan rasa persaingan (destruktif) atau memotivasi (konstruktif) seseorang. Bentuk perilaku. *Trash-talk* berupa perilaku menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, atau menjatuhkan mental lawan (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2018). Dalam konteks *video game online* yang merupakan sebuah wadah persaingan atau kompetitif, salah satu motif yang turut mendukung seseorang untuk bermain *video game online* adalah memprovokasi, menentang, serta mendominasi pemain yang lain.

(Yee, 2006) menyebutkan bahwa terdapat tiga aspek perilaku yang biasanya dilakukan oleh para pemain *game online*, diantaranya:

1. Menentang
2. Memprovokasi
3. Mendominasi atau mengalahkan

*Trash – talk* dalam *video game online* sering kali di anggap sebagai sebuah bentuk perilaku *toxic*. *Toxic* sendiri dalam Bahasa Indonesia dapat diterjemahkan menjadi racun, yang dimana dalam konteks ini *toxic* mengarah kepada perilaku buruk yang

dilakukan seseorang ketika sedang bermain *video game online*. Menurut (Smith, et al., 2008) perilaku *toxic* dalam *video game online* merupakan bentuk dari *cyberbullying*, serta didefinisikan sebagai perilaku yang merugikan orang lain melalui media elektronik yang dilakukan secara sengaja serta berulang – ulang. Dalam kenyataannya kebanyakan pemain menganggap bahwa tindakan *trash – talk* yang ada di dalam *video game online* merupakan hal yang lumrah dan biasa terjadi, sehingga cenderung tidak di anggap sebagai suatu tindakan yang menyinggung. Hal ini sesuai dengan apa yang di ungkapkan oleh (Nakamura, 2013) yang mengatakan bahwa dalam sebuah penelitian tentang *video game*, perilaku *trash – talk* telah dianggap sebagai bagian dari ethos sosial dalam komunitas *online*. Fenomena *trash-talk* ini umumnya sering ditemukan di dalam *game online* yang sifatnya kompetitif, sehingga tidak jarang fenomena ini dianggap sebagai sebuah hal yang lumrah dan biasa terjadi bagi para pemainnya, beberapa bahkan memandang fenomena *trash-talk* ini sebagai bagian dari budaya *game online* itu sendiri.

Dewasanya, perilaku *trash-talk* sendiri terjadi bukan karena pemain atau pelaku tersebut memiliki niat awal untuk merendahkan lawan, karena adanya kesempatan yang memungkinkan bagi pelaku untuk melakukan perilaku tersebut. Lingkungan dalam permainan sering kali memberikan ruang yang luas bagi para pemain untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang mungkin tidak akan mereka lakukan di kehidupan nyata. Beberapa pemain melakukan perilaku tersebut setidaknya untuk bersenang-senang bahkan jika mereka kalah sekalipun. Dalam hal ini, *trash-talk* menjadi salah satu cara bagi mereka untuk tetap merasa terhibur meskipun hasil



permainan tidak sesuai dengan harapan mereka. Kebanyakan pemain menganggap bahwa dengan melakukan *trash-talk*, mereka dapat mengurangi tingkat kekecewaan dan menambahkan unsur humor ke dalam permainan. Selain itu, *trash-talk* juga sering kali digunakan sebagai strategi untuk mengalihkan perhatian lawan atau mempengaruhi mental mereka, sehingga permainan menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Secara singkat, perilaku ini bisa jadi mencerminkan upaya para pemain untuk mengatasi tekanan dan stres dari permainan kompetitif dengan cara yang mereka anggap menyenangkan dan tidak terlalu serius.

(Kwakk dkk, 2015) menyebutkan bahwa terdapat 5 tipe sifat perilaku *toxic player* yang biasa mereka lakukan, diantaranya sebagai berikut:

1. *Flaming*, yaitu mengirimkan chat yang bersifat ofensif.
2. *Griefing*, yaitu membuat pemain lain kesal dengan sengaja.
3. *Cheating*, yaitu menggunakan perangkat lunak ilegal demi keuntungan pribadi.
4. *Scamming*, yaitu menipu transaksi barang di dalam *game* demi keuntungan pribadi.
5. *Cyberbullying*, yaitu mengganggu pemain lain secara berulang-ulang.

### **2.1.3 Kerangka Teoritis**

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

Pada tahun 1987 kajian tentang computer mediated communication mulai berkembang. Sebenarnya jenis komunikasi dengan menggunakan media komputer ini sudah ada dan digunakan sejak zaman Perang Dunia II, seiring dengan ditemukannya

komputer pada awal tahun 1960-an. Pada awalnya komputer tidak banyak digunakan sesering sekarang karena pada saat itu hanya digunakan untuk mengirim dan mengolah informasi. Pada tahun 1990 komputer mulai menyebar di kalangan masyarakat luas sehingga muncul lah istilah *Computer Mediated Communication* seiring dengan berkembangnya teknologi internet seperti email, website, dan sebagainya. Konsep dari CMC sebagai model baru manusia dalam berkomunikasi dengan berbagai karakteristik serta efeknya diperkenalkan pertama kali oleh Hiltz dan Turoff pada tahun 1978 melalui buku mereka yang berjudul “The Network Nation” (Bakardjieva, 2016). Buku tersebut membahas tentang konferensi komputer, mereka mendefinisikan CMC sebagai komunikasi antar manusia melalui sistem yang menggunakan komputer (Bakardjieva, 2016). Dalam Bahasa Indonesia computer mediated communication dapat diartikan sebagai komunikasi yang berbasis komputer atau komunikasi yang diperantarai oleh perangkat komputer. Ferris (1997) mendeskripsikan CMC sebagai komunikasi (sinkron dan asinkron) baik bersifat antar pribadi maupun yang terkait dengan tugas, dilakukan melalui perangkat komputer. Herring dalam (Budiargo, 2015) turut mendefinisikan *computer mediated communication* (CMC) secara sederhana dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer.

Keberadaan CMC sendiri menawarkan opsi baru dalam cara seseorang untuk berkomunikasi, karena dengan hadirnya CMC ini seseorang tidak hanya mengandalkan komunikasi secara langsung atau *face to face* saja yang harus berdekatan secara fisik, tetapi dengan adanya CMC membantu dan memunculkan

opsi berkomunikasi satu sama lain tanpa harus bertatap muka dan berdekatan satu sama lainnya. (Dijk, 1999) menyebutkan bahwa terdapat empat ciri utama dari CMC ini, diantaranya:

- a. Partner komunikasi tidak harus berada di tempat yang sama.
- b. Tidak harus berkomunikasi dalam waktu yang bersamaan.
- c. Komputer atau media dapat menjadi pengganti manusia sebagai partner komunikasi, baik hanya sebagian atau keseluruhan.
- d. Proses mental selama berkomunikasi dapat digantikan oleh alat proses informasi.

### **2.1.3.2 Model Identitas Sosial Efek Deindividuasi (*The Social Identity Model of Deindividuation Effect*)**

Deindividualis adalah hilangnya kesadaran diri dan pengertian evaluatif diri sendiri yang terjadi didalam situasi kelompok dimana hal tersebut membantu perkembangan baik atau buruknya norma kelompok (Myers, 2008). Sedangkan menurut Diener (dalam Li, 2010) mendefinisikan deindividuasi sebagai sebuah proses psikologis dimana kesadaran (self – awareness) berkurang. Diener menjelaskan bahwa individu yang merasa terlindungi oleh faktor situasional dalam kelompok yang membuat perilaku individu tidak dapat teridentifikasi. Selanjutnya Diener dalam (Li, 2010). menyebutkan bahwa terdapat tiga tahapan dimana seseorang akan mengalami deindividuasi, diantaranya:

- a. *Self – awareness* hilang dari individu, kelompok menjadi fokus perhatian dan diidentifikasi sebagai satu kesatuan.

- b. Untuk menjadi sepenuhnya deindividuasi harus terdapat perubahan perhatian antara individu. Individu tidak melihat mereka secara terpisah tetapi sebagai bagian dari kelompok.
- c. Individu mengalami ketiadaan *self-regulation*.

*The social identity model of deindividuation effect* atau yang biasa dikenal dengan singkatan SIDE model merupakan teori yang secara keseluruhan membahas tentang anonimitas. Teori SIDE ini merupakan teori yang menjelaskan bagaimana perilaku seseorang atau sekelompok orang yang dipengaruhi oleh identitas atau anonimitas. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Reicher, Spears, dan Postmes pada tahun 1995. Model ini diciptakan sebagai espons terhadap teori deindividuasi klasik yang menyatakan bahwa individu cenderung berperilaku negatif ketika merasa anonim. Sebaliknya, mereka berpendapat bahwa dalam konteks CMC, orang akan mengalami deindividuasi dengan identitas sosial yang lebih mendominasi, yang dapat mengarah pada perilaku positif atau negatif tergantung pada identitas sosial tersebut. SIDE menjelaskan bagaimana sebuah perilaku kelompok dipengaruhi oleh *identifiability* dan anonimitas serta merupakan teori yang dominan dalam CMC. (Walter, 2011).

(Vilanova, 2017) mengatakan bahwa konsep *crowd behavior* yang disampaikan oleh Gustave Le Bon dalam bukunya yang berjudul *The Crowd: A Study of Popular Mind* merupakan teori awal dari berkembangnya teori deindividuasi saat ini. Le Bon menyatakan bahwa fenomena berkumpulnya individu ke dalam suatu kelompok akan mengakibatkan terjadinya proses berkurangnya kesadaran terhadap identitas diri,

sehingga seseorang akan mengalami perubahan perilaku yang berbeda dibandingkan dengan perilaku kesehariannya. Individu yang mengalami perubahan perilaku ini cenderung bersikap sesuai dengan norma-norma yang dianut dalam suatu kelompok. Hal ini dapat digambarkan dengan aksi yang dilakukan oleh sekelompok demonstran, dimana seluruh anggota demonstran berpotensi memiliki perilaku yang cenderung emosional, kurang rasional dan bertindak agresif (Bon, 1896).

Menurut Reicher dalam (Li, 2010) (Chen & Chang, 2008) mengenai *the social identity model of deindividuation effect* (SIDE), terdapat tiga faktor utama yang membuat seseorang dapat mengalami deindividuasi, diantaranya:

a. *Group immersion*

Melebur individu didalam kelompok. Dimana individu tidak lagi melihat dirinya sebagai *self-identity* tetapi *social identity*.

b. *Anonymity*

Anonim adalah saat dimana identitas pribadi seseorang tidak dapat teridentifikasi.

c. Hilangnya identitas (*self-awareness* dan *self-regulation*)

Hilangnya kesadaran diri dan kontrol diri menjadi salah satu faktor yang membuat seseorang mengalami deindividuasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Douglas dan McGarty mengaitkan perilaku anonim sebagai penyebab dari timbulnya dampak buruk dalam penggunaan internet dan media sosial yang memberikan kesimpulan tentang dampak anonimitas dalam dunia maya. Penelitiannya menggambarkan bagaimana pengguna akun yang berperilaku

anonim memiliki peluang yang besar dalam menyampaikan ujaran- ujaran kasar dan emosional (Chen & Chang, 2008). Dalam konteks *video game online* prinsip anonimitas ini lah yang menjadikan lingkungan dalam dunia virtual memiliki kebebasan dalam sosial yang kondusif untuk dapat membentuk suatu hubungan dimana para pemainnya lebih mudah untuk berinteraksi yang mungkin mereka tidak bisa lakukan di dunia nyata. Kecenderungan untuk tidak bertemu satu sama lain memberikan para pemain dorongan keberanian untuk dapat melakukan perilaku *trash – talk* terhadap pemain lainnya.

## 2.2 Kerangka Pemikiran

**Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran**



**Sumber: Diolah oleh Peneliti (2023)**

### 2.3 Hipotesis

Berdasarkan pada teori yang digunakan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis yang di ajukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Awal ( $H_0$ )

Hipotesis  $H_0$  dalam penelitian ini adalah tidak terdapatnya pengaruh faktor perilaku *trash – talk* dalam *video game online* terhadap pola komunikasi pada kelompok *gamer* di Kota Bandung.

2. Hipotesis Penelitian ( $H_1$ )

Hipotesis  $H_1$  dalam penelitian ini adalah terdapatnya pengaruh faktor perilaku *trash – talk* dalam *video game online* terhadap pola komunikasi pada kelompok *gamer* di Kota Bandung.