

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN PENELITIAN SEBELUMNYA

2.1 Penelitian sebelumnya

Tabel 2.1 tinjauan penelitian sebelumnya

No	Judul penelitian	persamaan penelitian	Perbedaan penelitian
1	Perilaku komunikasi pengguna <i>game online mobile legends</i> (studi pada mahasiswa fisip univrsitas halu oleo) oleh Andi indri, zein abdulah, abriani dari unversitas halu oleo (2022)	Penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu memfokuskan pada penelitian bagaimana perilaku komunikasi pengguna <i>game online mobile legends</i> digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan lawan bicaranya menggunakan metode deskriptif kualitatif	Peneliti terdahulu tempat penelitian di kampus dengan teori alih kode menurut bloom dan gumpers

No	Jenis Penelitian	Persamaan penelitian	Perbedaan penelitian
2	Dampak komunikasi audio visual <i>game online mobile legends</i> dalam penggunaan Bahasa siswa sekolah dasar di dusun junggrang 1 rt 19 rw 005 desa patempuran kecamatan kalisat Oleh reza rosita dewi dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021)	Penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu penggunaan bahasa ketika bermain <i>mobile legends</i> ,metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi	Peneliti terdahulu memfokuskan penelitian dengan bagaimana dampak komunikasi audio visual <i>game online mobile legend</i> dalam penggunaan bahasa siswa sekolah dasar di Dusun Junggrang 1 RT 19 RW 005 Desa Patempuran Kecamatan Kalisat Tahun 2021.rt 19 rw 005 desa patempuran kecamatan kalisat tahun 2021

No	Jenis penelitian	Persamaan penelitian	Perbedaan penelitian
3	Transformasi perilaku komunikasi pengguna <i>game online mobile legends: bang-bang</i> (studi kasus pada pelajar sma negeri 1 rantau selatan oleh indry ayu desvira Dari UIN Sumatera utara (2021)	perubahan perilaku komunikasi ketika bermain <i>game online mobile legends</i> dan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif	mengetahui bagaimana aktivitas para pelajar setelah menggunakan game online <i>Mobile Legend: Bang-Bang</i> . Teori yang berkaitan dengan peneitian ini adalah teori uses and effect

No	Jenis Penelitian	Pesamaan penelitian	Perbedaan penelitian
4	Pola komunikasi <i>gamers</i> dalam <i>game online mobile legends</i> pada mahasiswa fakultas ushuluddin adab dan dakwah oleh irman fauzi almutazzam dari IAIN Batusangkar (2022)	Penelitian ini bagaimana komunikasi ketika bermain <i>game online mobile legends</i> , yang metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif.	Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana pola komunikasinya <i>gamers game online Mobile Legend</i> di kalangan santri Ushuluddin, Fakultas Adab dan Dakwah.

No	Jenis penelitian	Persamaan penelitian	Perbedaan penelitian
5	Komunikasi virtual pengguna <i>game online mobile legends hereuy squad</i> oleh Winarti Dari UIN Raden Intan Lampung (2021)	Penelitian ini bagaimana komunikasi ketika bermain <i>game online mobile legends</i> ,	Masalah utama adalah bagaimana komunikasi virtul hereuy squad menyatu dan bisa bekerjasama lewat virtual metode yang di pakai kuantitatif deskriptif Teori Ketergantungan media

Sumber: Peneliti 2023

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat perbedaan dengan penelitian sekarang, yang dimana penelitian terdahulu membahas bagaimana komunikasi dan tingkah laku pemain *game online*. Sedangkan penelitian sekarang membahas gaya komunikasi hambatan dan upaya mengatasi hambatan komunikasi pemain *game online*. Kesamaan penelitian ini yaitu membahas interaksi para pemain *game online*.

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Gaya komunikasi

Gaya komunikasi merupakan ciri khas yang menjadi keunikan tersendiri pada setiap individu serta menjadi suatu hal yang membedakan dirinya dengan yang lain. Perbedaan-perbedaan dalam melakukan gaya komunikasi dapat ditampilkan berupa model berkomunikasi, tata cara, cara berekspresi saat melakukan komunikasi serta bagaimana cara ia menanggapinya (Soemirat, Ardianto & Suminar, 1999:69)

Gaya komunikasi merupakan cara penyampaian dan gaya bahasa yang baik. Gaya yang dimaksud sendiri dapat bertipe verbal yang berupa katakata atau nonverbal berupa vokal, bahasa badan, penggunaan waktu, dan penggunaan ruang dan jarak. Gaya komunikasi merupakan cara penyampaian pesan yang berbeda, beberapa situasi akan memerlukan gaya komunikasi, gaya yang dimaksud adalah seperti berbicara, manusia berkomunikasi memiliki berbagai macam gaya komunikasi dengan orang lain.

Gaya komunikasi yang digunakan oleh seseorang dapat menjadi identitas unik yang mempengaruhi cara orang lain menilai pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan gaya komunikasi yang baik dan sesuai agar dapat mendukung kesuksesan komunikasi dengan orang lain. gaya komunikasi menjadi lebih signifikan daripada isi komunikasi itu sendiri. Banyak orang yang memiliki pemahaman yang baik tentang konten yang ingin disampaikan, tetapi pesan yang mereka sampaikan tidak sampai atau tidak diterima dengan baik oleh orang lain karena kurangnya keterampilan dalam menyampaikan pesan tersebut.

Dalam hal ini, penting untuk menerapkan gaya komunikasi yang efektif, selain itu gaya yang digunakan dipengaruhi oleh banyak faktor, gaya komunikasi adalah sesuatu yang dinamis sangat sulit ditebak, gaya komunikasi merupakan

sesuatu yang relatif. Gaya yang dilakukan seseorang mengartikan dirinya yang sebenarnya sehingga bagaimana orang memandangnya tergantung pada hal gaya orang itu sendiri

2.2.1.1. Tipe Gaya Komunikasi

Terdapat enam gaya komunikasi menurut Tubbs & Sylvia Moss antara lain:

1. *The Controlling Style*

Gaya komunikasi ini bersifat mengendalikan dan ditandai dengan adanya satu kehendak atau maksud untuk membatasi, memaksa dan mengatur perilaku, pikiran dan tanggapan orang lain. Orang-orang yang menggunakan gaya komunikasi ini dikenal dengan nama komunikator satu arah.

2. *The Equalitarian Style*

Aspek penting gaya komunikasi ini ialah adanya landasan kesamaan dan ditandai dengan berlakunya arus penyebaran pesan-pesan verbal secara lisan maupun tertulis yang bersifat dua arah (*two-way traffic of communication*). Sehingga memudahkan tindak komunikasi dalam kelompok atau antara satu dengan yang lainnya.

3. *The Structuring Style*

yaitu gaya komunikasi yang berstruktur dengan memanfaatkan pesan verbal secara tertulis maupun lisan untuk memantapkan perintah yang harus dilaksanakan. Pengirim pesan lebih memberi perhatian kepada keinginan untuk mempengaruhi orang lain.

4. *The Dinamic Style*

yaitu gaya komunikasi yang dinamis memiliki kecenderungan agresif, karena pengirim pesan atau sender memahami bahwa lingkungannya berorientasi pada tindakan. Tujuan utama gaya komunikasi ini yaitu komunikasi yang agresif, komunikasi yang agresif ini bertujuan untuk merangsang penerima pesan agar melakukan sesuatu dengan lebih baik.

5. *The Relinquishing Style*

Gaya komunikasi ini lebih mencerminkan kesediaan untuk menerima saran, pendapat ataupun gagasan orang lain, daripada keinginan untuk memberi perintah, meskipun pengirim pesan mempunyai hak untuk memberi perintah dan mengontrol orang lain.

6. *The Withdrawal Style*

Akibat yang muncul jika gaya komunikasi ini digunakan adalah, tidak ada keinginan dari orang-orang yang memakai gaya komunikasi ini untuk berkomunikasi dengan orang lain, karena ada beberapa persoalan atau kesulitan antarpribadi yang dihadapi oleh orang-orang tersebut.

2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Gaya Komunikasi

Saphiere (2005:49) menyebutkan faktor yang mempengaruhi gaya komunikasi seseorang, antara lain:

1. Kondisi Fisik

Sesuai dengan penjelasan diatas jelas bahwasanya kondisi fisik saat melakukan komunikasi sangat mempengaruhi gaya komunikasi, seperti halnya ketika kegiatan komunikasi itu dilakukan dengan kapasitas minim dalam bertatap

muka, hal tersebut akan berakibat pada ketidaknyamanan dan kurangnya kepastian antara si pengirim pesan dan penerima pesan. Selain itu dapat menimbulkan ketidaksesuaian atau kenyamanan antara kedua belah pihak.

2. Peran

Persepsi akan peran yang dilakukan sendiri dan peran komunikator lainnya mempengaruhi bagaimana kita berinteraksi. Setiap orang memiliki harapan bagaimana kita berinteraksi. Setiap orang memiliki harapan yang berbeda dari peran mereka sendiri dan orang lain, dan dengan demikian mereka akan sering melakukan komunikasi antara satu dengan yang lainnya.

3. Konteks Histori

Sejarah mempengaruhi sikap berinteraksi. Tradisi spiritual, masyarakat dapat dengan mudah mempengaruhi bagaimana kita memandang satu sama lain, dengan demikian dapat mempengaruhi gaya komunikasi.

4. Kronologi

Bagaimana interaksi itu cocok menjadi serangkaian peristiwa yang mempengaruhi pilihan gaya komunikasi seseorang. Hal tersebut akan membuat perbedaan, jika itu adalah pertama kalinya seseorang berinteraksi tentang sesuatu atau kesepuluh kalinya, jika interaksi masa lalu seseorang telah berhasil atau tidak menyenangkan. Maka, akan membuat suatu perbedaan terhadap gaya komunikasi seseorang.

5. Bahasa

Bahasa yang kita gunakan dapat memainkan peran dalam gaya komunikasi seseorang. Kemampuan berbahasa seseorang dapat memberikan batasan pada seseorang untuk sepenuhnya berpartisipasi dan mempengaruhi arah pembicaraan.

6. Hubungan

Seberapa baik kita tahu orang lain, dan seberapa banyak kita suka atau percaya pada orang lain atau sebaliknya. Hal ini akan mempengaruhi bagaimana kita berkomunikasi.

7. Kendala

Metode yang sering kita gunakan untuk berkomunikasi (misalnya: berbicara melalui telepon) dan waktu yang kita miliki hanya tersedia untuk berinteraksi dengan metode di atas. Jenis kendala tersebut akan mempengaruhi cara kita berkomunikasi.

2.2.3 Pemain *game*

Bisa diartikan sebagai orang yang memainkan permainan (*game*), hal ini karena menghabiskan waktunya hanya untuk sebuah permainan untuk bersantai atau bersenang-senang, bagaimanapun sifat dan karakternya mereka jika menghabiskan waktu untuk bermain *game* dan menjadikan hobi ialah seorang *gamer*, jika dilihat secara aslinya secara bahasa maka kata *gamer* diartikan sebagai pemain permainan.

Seorang *gamer* adalah seseorang yang senang bermain *game*, baik yang dimainkan dalam format fisik maupun digital. Mereka adalah pemain aktif yang

berinteraksi dengan platform *game* seperti komputer, konsol video *game*, atau perangkat seluler untuk mendapatkan keuntungan dalam *game*. *Gamer* bisa berasal dari berbagai latar belakang dalam hal usia, latar belakang, dan level *skill*. Anak-anak, remaja, atau orang tua semua bisa bermain video *game*. Mereka mampu bermain *game* sebagai hobi, cara mengisi waktu, atau bahkan berkarir di industri *game*. Di era digital, dengan perkembangan teknologi dan koneksi internet, pemain dapat berpartisipasi dalam pengalaman bermain *game online* yang melibatkan interaksi dengan pemain lain di seluruh dunia. Ini membuka kesempatan untuk bermain, bersaing, dan terhubung dengan pemain dari berbagai budaya dan latar belakang

2.2.4 Game Online

Menurut Burhan (Arif 2019:4) mengemukakan *game online* sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*,

Sebuah *game online* adalah permainan video yang dimainkan melalui jaringan komputer, seperti internet atau teknologi serupa, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. *Game online* telah mengikuti perkembangan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil hingga internet, serta pertumbuhan akses internet itu sendiri. Meskipun teknologi yang digunakan bervariasi, mulai dari modem sebelum era internet hingga kabel terminal keras, *game online* selalu menggunakan teknologi yang tersedia pada saat itu. Jenis *game online* dapat bervariasi, mulai dari permainan berbasis teks sederhana hingga *game* grafis yang kompleks dan dunia maya yang dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak *game online* terhubung dengan komunitas *game online*, sehingga

membuatnya menjadi bentuk kegiatan sosial di luar pengalaman permainan tunggal.

Game online merupakan suatu teknologi yang memungkinkan pemain untuk terhubung dan bermain bersama melalui jaringan komputer, khususnya melalui internet. *Game online* bukan sekadar genre permainan, tetapi lebih merupakan mekanisme yang memungkinkan interaksi antara pemain daripada pola *gameplay* tertentu. Salah satu keunggulan dari *game online* adalah kemampuan untuk bermain dalam mode multipemain, meskipun permainan tunggal dalam *game online* juga umum ditemui *game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara *real time* walaupun dimainkan ditempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan internet atau *Local Area Network*(LAN) *game online* merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam gadget. *Game* ini juga memiliki berbagai *genre* seperti *action*, *Role Playing Game*(RPG), *Multiplayer Online Battle Arena*(MOBA)

2.2.5 Mobile Legends : Bang-bang

Mobile legends bang-bang adalah *game online multiplayer game mobile* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. *Game online mobile legends* adalah *game moba (multiplayer online battle arena)* yang dikhususkan menggunakan ponsel pintar sehingga dapat bermain *game* tersebut dimanapun dan kapanpun. *Game* ini bersifat strategi. Cara bermain *game mobile legends* adalah dengan adanya dua tim dengan lima orang tim kawan dan lima orang tim lawan, kemudian merebutkan kemenangan dengan syarat menghancurkan bangunan lawan sampai bangunan terakhir yang biasa di sebut

inhibitor turret, jika setelah kemenangan akan mendapatkan sebuah satu bintang, bintang ini tanda untuk naiknya pangkat di *mobile legends* jika kalah akan dikurangi satu bintang terdapat delapan pangkat mulai dari, *wariorr*, *elite*, *master*, *grandmaster*, *epic*, *legends*, *mythic* dan *mythical glory*, adanya tingkatan ini akan menjadi tantangan para pemain *game* tersebut, jika pangkatnya tinggi maka permainannya juga akan menantang dan lebih sulit karena dipertemukan dengan pemain lain yang sama hebatnya. Sebagai *game online*, *mobile legends* memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain melalui fitur chat, teman, dan fitur sosial lainnya. Ini memungkinkan pemain untuk bermain dengan teman mereka atau bertemu pemain baru dari seluruh dunia.

Selama permainan, pemain harus bekerja sama, berkomunikasi, dan menggunakan strategi dengan tim mereka untuk mengalahkan lawan mereka. Koordinasi tim, pemilihan hero yang cerdas, pengaturan taktis, dan manajemen yang baik menjadi faktor penting untuk kemenangan di *mobile legends*, *game online* ini juga memiliki komunitas aktif di mana para pemain berinteraksi satu sama lain, berbagi pengalaman, dan berpartisipasi dalam turnamen dan acara *eSports* reguler. *Game* ini mendapatkan popularitas di seluruh dunia, terutama di Asia Tenggara, dan merupakan salah satu game mobile paling populer di genre MOBA.

2.2.6 Teori Gaya Komunikasi

Teori gaya komunikasi menurut Tubbs dan Sylvia moss (dalam Ruliana, 2014: 31-32) Setiap orang mempunyai gaya komunikasi yang bersifat personal, yang merupakan gaya khas seseorang di dalam berkomunikasi. Sehingga, gaya

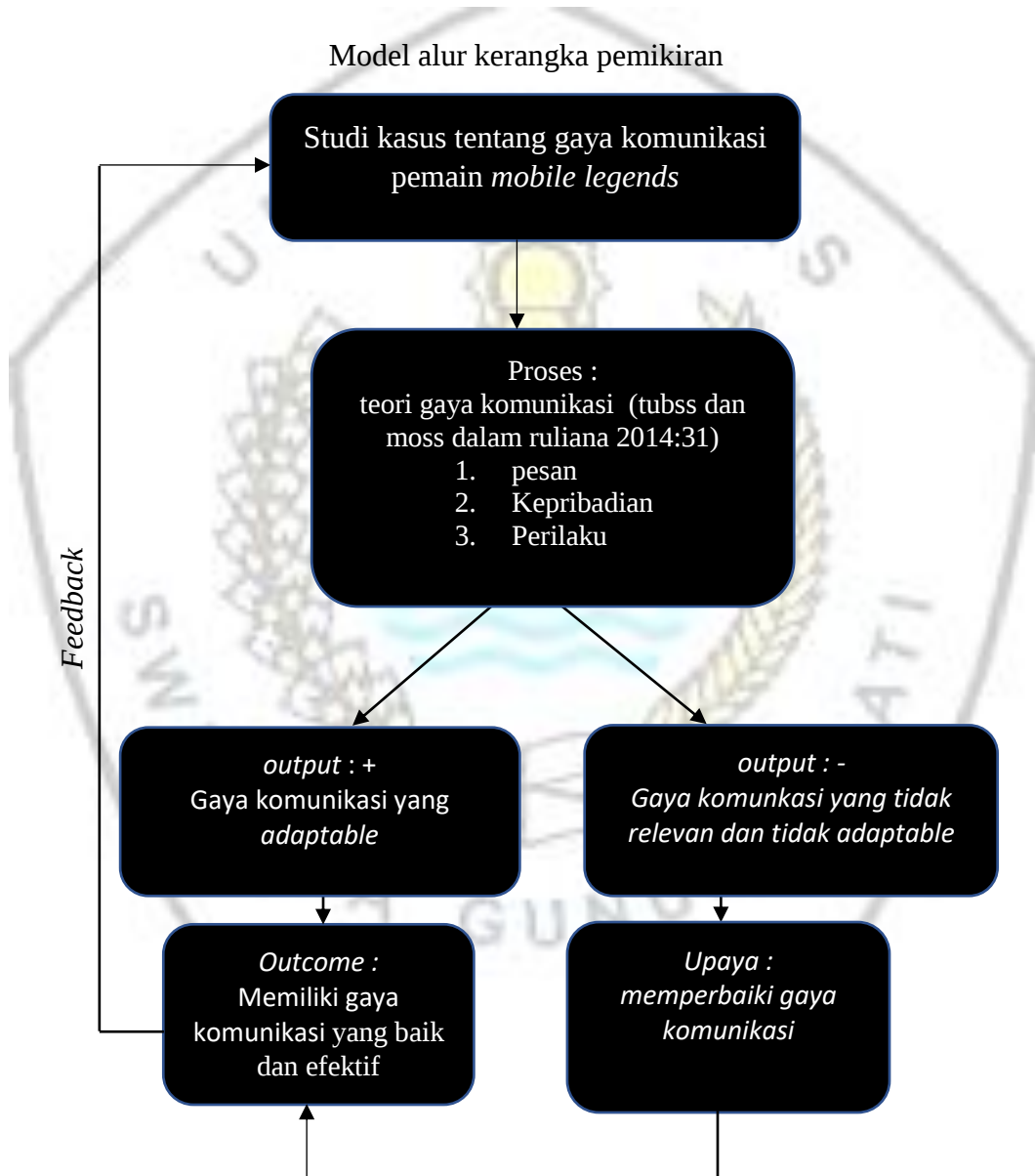
komunikasi dapat dikatakan sebagai suatu kepribadian yang terdapat di dalam diri setiap manusia yang sukar untuk diubah. sebagai seperangkat perilaku antarpribadi yang terspesialisasi yang digunakan dalam situasi tertentu. Masing- masing gaya komunikasi terdiri dari sekumpulan perilaku komunikasi yang dipakai guna memperoleh respons atau tanggapan tertentu dalam situasi yang tertentu pula. Kesesuaian dari satu gaya komunikasi yang digunakan, pesan bergantung pada maksud dari pengirim (*sender*) dan harapan dari penerima (*receiver*).

2.3 Kerangka pemikiran

Game Online mobile legends beberapa pemain memerlukan komunikasi saat bermain sehingga terciptanya gaya komunikasi yang berbeda. Dalam *game online mobile legends*, tiap pemain mempunyai gaya khas masing-masing. Perbedaan setiap para pemain yang pada akhirnya akan memberikan gaya komunikasi yang berbeda terhadap situasi. Dengan kondisi situasi yang berbeda akan menimbulkan hambatan, kemudian hambatan ini bagaimana diselesaikan, kesesuaian dari satu gaya komunikasi yang digunakan, bergantung pada maksud dari pengirim (*sender*) dan harapan dari penerima (*receiver*). Kemudian dengan macam-macam gaya komunikasi seperti *the controlling style* gaya komunikasi ini bersifat mengendalikan, *the equalitarian style* penyebaran pesan-pesan verbal secara lisan maupun tertulis yang bersifat dua arah, *the structuring style* memanfaatkan pesan verbal secara tertulis maupun lisan untuk memantapkan perintah, *the dinamic style* yaitu gaya komunikasi yang dinamis memiliki kecenderungan agresif, *the relinquishing style* Gaya komunikasi ini lebih mencerminkan kesediaan untuk

menerima saran, pendapat ataupun gagasan orang lain, *the withdrawal style* melemahnya tindak komunikasi.

Uraian teori yang tertera menjadi bahan acuan penelitian ini yang berjudul gaya komunikasi pemain *mobile legends* di Desa Lemahayu Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu.



Gambar 2.3 Kerangka pemikiran Peneliti
Sumber: peneliti, 2023