

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Komunikasi

2.1.1 Definisi Komunikasi

Menurut Prof. DRs. Onong Uchjana Effendy, M.A. istilah komunikasi dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communication*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Dalam hal ini komunikasi adalah jika ada 2 orang atau lebih berkomunikasi dan memiliki kesamaan makna. Dengan menggunakan bahasa yang sama serta dapat dipahami antara pembicara dan pendengar, atau dalam bahasa komunikasi biasa disebut komunikator dan komunikan. Dalam komunikasi terdapat lima unsure yaitu, komunikator, pesan, media, komunikan, effect atau impact. (Effendy, 2007:9)

Sedangkan menurut Harold Lasswell komunikasi adalah satu arah yang berguna untuk menjawab suatu pertanyaan, *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect* (Siapa mengatakan apa, melalui saluran apa, kepada siapa dan berefek apa). Sehingga dengan definisi tersebut dapat diturunkan menjadi lima unsur komunikasi yang akan saling bergantung satu dengan lainnya yaitu *source* (komunikator), *message* (pesan), *channel* (media), *receiver* (komunikan) dan *effect* (efek) (Mulyana, 2014:67-71).

2.1.2 Proses Komunikasi

Menurut Mulyana (2007 : 69 – 71) Dalam proses komunikasi terdapat unsur-unsur yang memiliki peran penting di dalamnya, antara lain adalah:

1. Sumber (*source*)

Sumber atau pengirim adalah orang atau kelompok atau perusahaan yang memiliki pemikiran (*ide*, rencana penjualan, dan lain-lain) untuk disampaikan kepada orang atau kelompok lain. Menurut Harold Lasswell, unsur komunikasi yang pertama adalah sumber (*source*) pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi atau penyandi (*encoder*) pihak yang mengubah perasaan atau pikiran ke dalam seperangkat simbol verbal dan/atau non-verbal atau disebut sebagai komunikator atau pembicara (*speaker* atau *originator*).

2. Penerjemahan

Penerjemahan adalah unsur kedua menurut Shimp, yaitu sebagai tahap menerjemahkan pemikiran ke dalam bentuk- bentuk simbolis (*encoding*).

3. Pesan (*message*)

Menurut Harold Laswell pesan adalah apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima dalam bentuk simbol verbal dan/atau non-verbal yang mewakili perasaan nilai, gagasan dari sumber.

4. Saluran (*medium* atau *channel*)

Saluran adalah media penyampai pesan.

5. Penerima (*receiver*)

Menurut Harold Laswell, penerima sering juga disebut sasaran/tujuan (*destination*), komunika (*communi*), penyandi balik (*decoder*) atau khalayak (*audience*), pendengar (*listener*), penafsir (*interpreter*), yakni orang yang menerima pesan dari sumber. Pada tahap ini terjadi juga proses penyandian balik (*decoding*) yakni penerima seperangkat simbol verbal dan atau non-verbal diterima menjadi gagasan yang dapat ia pahami dari komunikator.

6. Interpretasi

Interpretasi adalah unsur komunikasi, yaitu sebagai tahap yang dilakukan oleh penerima dalam menginterpretasi atau mengartikan pesan dari komunikatornya (*decoding*).

7. Gangguan (*noise*)

Sebuah pesan yang melintas dalam suatu saluran dipengaruhi oleh stimulus-stimulus eksternal yang mengganggu. Gangguan dalam proses komunikasi dapat terjadi ditahap manapun, apakah itu terjadi pada sumber, media, penerima, atau lainnya.

8. Umpan Balik (*feedback*)

Umpan balik adalah tanggapan penerima atas pesan yang diterimanya. Pada tahap ini, sumber dapat menilai apakah pesan yang disampaikan dapat diterima dengan tepat dan baik oleh penerima, sehingga dapat memberikan *feedback* kepada penerima. (Shimp, 2003:163 - 165. Mulyana, 2007: 69 – 71)

2.1.3 Komponen – Komponen Komunikasi

Dari definisi pengertian komunikasi, dapat diperinci bahwa proses komunikasi melibatkan beberapa komponen, yaitu :

1. Komunikator (*communicator, source, sender*)

Komunikator adalah pihak atau orang yang menyampaikan pesan kepada pihak lain/komunikan. Sebagai pelaku utama dalam proses komunikasi, komunikator memegang peran penting terutama dalam mengendalikan jalannya komunikasi. Untuk itu komunikator harus terampil berkomunikasi dan juga kaya ide serta penuh daya kreatifitas. Komunikator dapat perseorangan, kelompok bahkan institusional. Komunikator perseorangan tak lain adalah jika satu orang menyampaikan pesan kepada orang lain. Komunikator kelompok jika suatu kelompok orang (kelompok kecil maupun kelompok besar) merumuskan dan menyampaikan pesan kepada orang lain.

Komunikator yang bersifat institusional adalah sekelompok orang yang bergabung dan kelompok tempat mereka bergabung telah memiliki susunan mekanisme serta penentuan keputusan secara jelas, sehingga masing-masing anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab secara jelas. Ketika kelompok ini menyampaikan pesan, sudah diatur secara jelas siapa yang bertugas menyampaikan dan materi pesan yang disampaikan sudah diatur secara jelas pula. Dengan

demikian tidak semua anggota kelompok dapat serta merta mewakili kelompoknya dalam menyampaikan pesan.

2. Pesan (*message*)

Pesan adalah informasi, konsep, nilai dan lain-lain yang disampaikan oleh komunikator dalam bentuk bahasa verbal, tulis, bunyi, gambar maupun lambang/symbol lainnya. Termasuk juga undang-undang yang dirumuskan dan kemudian disepakati oleh suatu masyarakat merupakan sistem pesan yang bersifat kompleks, yakni di dalamnya menyangkut banyak informasi, konsep, serta nilai

3. Media (*channel*)

Media adalah saluran yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan. Media dapat berbentuk bahasa, maupun media komunikasi lainnya seperti tanda (seperti kentongan, sandi, telepon, televisi, internet, dan lain-lain). Media ini akan terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi.

4. Komunikan (*communicant, receiver*)

Komunikan adalah pihak atau orang yang menerima pesan dari pihak komunikator dalam suatu proses komunikasi. Sama dengan komunikator, komunikan dapat perseorangan, kelompok maupun

institusional, yang membedakan hanyalah jika komunikator sebagai penyampai pesan, tetapi komunikan adalah penerima pesan.

5. Efek (*effect, impact, influence*)

Efek adalah pengaruh yang ditimbulkan dari proses komunikasi.

2.1.4 Bentuk Komunikasi

Didalam berhubungan sehari-hari komunikasi dibagi menjadi dua yaitu verbal dan nonverbal.

1. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal meliputi Symbol atau pesan yang menggunakan satu kata atau lebih, dari semua interaksi yang disadari termasuk dalam kategori disengaja yang dilakukan dengan sadar ke orang lain baik itu menggunakan lisan. Bahasa juga digunakan dalam kode verbal dan dapat didefinisikan sebagai perangkat simbol, dengan aturan dan yang mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dalam memahami suatu komunitas-komunitas. (Mulyana, 2007:260).

Larry barker dalam Mulyana (2007:266), Bahasa memiliki tiga fungsi penamaan (*naming dan labeling*), interaksi, tranmisi dan informasi.

- 1) Penamaan atau penunjukan merujuk pada usaha mengidentifikasi objek, tindakan, atau orang dengan menyebut namanya sehingga dapat dirujuk dalam komunikasi.
- 2) Fungsi komunikasi menekankan pada gagasan dan emosi yang bisa mengundang simpati dan pengertian atau kemarahan serta kebingungan.
- 3) Melalui bahasa, informasi dapat disampaikan pada orang lain, inilah yang dinamakan dengan tranmisi, dari keistimewaan bahasa yang bisa menjadi tranmisi informasi yang melintasi waktu dengan menghubungkan masa lalu, sekarang dan akan datang.

2. Komunikasi non verbal

Komunikasi non verbal menurut *Larry A. Samovar* dalam Mulyana (2007:343) adalah semua komunikasi yang tidak menggunakan kata-kata. Komunikasi ini mencakup semua rangsangan kecuali rangsangan verbal dalam suatu sistem komunikasi, yang bagi pengirim atau penerima, dan kita mengirim pesan non verbal tanpa menyadari bahwa pesan-pesan tersebut bermakna bagi orang lain.

2.1.5 Komunikasi Kelompok

Menurut *Shaw* dalam Sendjaja (2018:3.26) kelompok dalam perspektif interaksional sebagai dua orang atau lebih yang berinteraksi satu sama lain dalam suatu cara tertentu, di mana masing-masing mempengaruhi dan dipengaruhi oleh pihak lainnya. Batasan yang diuraikan *Shaw* melibatkan tindak komunikasi sebagai karakteristik yang esensial dari kelompok. Masih menurut *Shaw*, kelompok yang baik adalah kelompok yang dapat bertahan untuk suatu periode waktu yang relative panjang, memiliki tujuan, dan memiliki struktur interaksi.

Sedangkan menurut *Verderber* dalam Mulyana (2007:82) kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama, yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama (adanya saling ketergantungan), mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut, meskipun setiap anggota boleh jadi punya peran berbeda. Kelompok ini misalnya adalah keluarga, tetangga, kawan-kawan terdekat; kelompok diskusi; kelompok pemecah masalah, kawan-kawan terdekat; kelompok diskusi; kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah berapat untuk mengambil suatu keputusan.

Dengan demikian, komunikasi kelompok biasanya merujuk pada komunikasi yang dilakukan kelompok kecil (*small, group communication*), jadi bersifat tatap muka. Umpan balik dari seorang peserta dalam komunikasi kelompok masih bisa diidentifikasi dan ditanggapi langsung oleh peserta lainnya. Komunikasi kelompok dengan sendirinya melibatkan juga komunikasi antarpribadi, karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok.

2.2 Perilaku *Toxic*

Menurut Fauzan (2021:34) perilaku komunikasi pemain game online yang dapat mempengaruhi pemain lainnya. Referensi perilaku yang didapat melalui komunikasi interpersonal ataupun komunikasi kelompok tersebut nantinya akan berpengaruh pada respon seorang pemain terhadap *toxic* pemain lain. Perilaku *toxic* sering dikaitkan dengan perilaku negatif yang menyusahkan orang lain baik dari segi fisik dan emosional. Tidak hanya didalam dunia nyata, dalam dunia *game* pun perilaku sering menjadi sebuah masalah. Orang yang *toxic* dalam bermain *game* dapat membuat permainan yang seharusnya dimainkan dengan senang dan suka hari menjadi penuh tekanan dan sakit hati.

Berikut lima tipe sifat perilaku *toxic player* yang biasa dilakukan oleh pemain ber-genre MOBA Games menurut Saarinen (2017:18). Diantaranya sebagai berikut:

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

Salah satu perilaku komunikasi *toxic* yang terjadi di game online mobile legends adalah *Trash-talk*. Menurut Aicinen dalam Wibowo (2020:7) *Trash-talk* berupa perilaku menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, atau menjatuhkan mental lawan secara verbal maupun non-verbal. Seseorang yang berkata kasar atau *trash-talk* dipicu oleh beberapa faktor. Fariz (2017:16) menyebutkan terdapat dua kategori faktor penyebab seseorang melakukan *trash-talk*. Pertama adalah faktor yang berasal dari dalam permainan itu sendiri atau internal.

Menurut Fariz Kedua adalah faktor yang berasal dari luar permainan itu sendiri atau eksternal. Faktor internal berupa keterbatasan bahasa, tidak mengetahui peraturan permainan, dan karakter pemain yang egois. Sedangkan faktor eksternal berupa lingkungan pemain. (Fariz,2017:16).

2.3 Tinjauan Tentang *Game Online*

2.3.1 Pengertian *Game Online*

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2003 dalam Misnawati, 2016:4), 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. Dalam pengertian yang luas game berarti hiburan. Game juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual (*intellectual playability*). Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Mengutip dari Akbar (2020:42) Secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut.

Menurut Alif (2011:40) Game online kini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (*Role Playing Game*), puzzle, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Game dengan genre MOBA ini cukup populer saat ini. Game ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan.

2.3.2 *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Game Mobile legends merupakan game berbasis MOBA (*multiplayer online battle arena*) menuntut pemain untuk mengalahkan lawannya melalui strategi peperangan. Dalam penelitian ini, Mobile legends adalah game yang dimainkan dalam smartphone berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang di dalamnya para pemain berusaha untuk mengalahkan tim lain dengan cara menghancurkan 10 menara lawan.



Gambar 2.1 Map Game Mobile Legends

Mobile Legend Bang Bang (MLBB) menjadi sebagai salah satu MOBA yang digemari di Indonesia. Menurut Fendy Tan selaku Country Manager Moonton (pengembang game MLBB), saat ini aplikasi MLBB sudah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia. Dalam game MLBB, nantinya akan terbentuk 2 (dua) tim yang masing-masing beranggotakan 5 (lima) orang. Sebelum bermain setiap anggota akan memilih hero yang memiliki kemampuan berbeda-beda.

Tujuan dari permainan MLBB ini adalah menghancurkan home base lawan yang bisa diakses dari 3 jalur berbeda (*top lane, mid lane, bottom lane*) yang setiap jalurnya dijaga oleh turret dan hero lawan. Sehingga permainan ini membutuhkan kerjasama tim untuk mencapai kemenangan. Strategi yang dibentuk oleh para pemain game online dilakukan dengan cara berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Komunikasi menjadi hal penting karena dengan saling berkomunikasi kerja sama tim antar player juga dapat terbentuk.