





















Telah banyak klasifikasi kelompok yang dilahirkan oleh para ilmuwan sosiologi, berikut tiga definisi menurut ahli:

#### 1. Kelompok Primer dan Sekunder

Charles Horton Cooley pada tahun 1909 (Rakhmat, 2005:142) mengatakan bahwa kelompok primer adalah suatu kelompok yang anggota-anggotanya berhubungan akrab, personal, dan menyentuh hati dalam asosiasi dan kerja Sama. Sedangkan kelompok sekunder adalah kelompok yang anggota-anggotanya berhubungan tidak akrab, personal, dan menyentuh hati dalam asosiasi dan kerja Sama. Sedangkan kelompok sekunder adalah kelompok yang anggota-anggotanya berhubungan tidak akrab, tidak personal dan tidak menyentuh hati kita. Rakhmat, (2005:142-145) membedakan kelompok ini berdasarkan karakteristik komunikasinya, sebagai berikut:

- a. Kualitas komunikasi pada kelompok primer bersifat dalam dan meluas. Dalam artinya menembus kepribadian kita yang paling tersembunyi, menyingkap unsur-unsur backstage (perilaku yang kita tampilkan dalam suasana privat saja). Meluas, artinya sedikit sekali kendala yang menentukan rintangan dan Cara berkomunikasi. Pada kelompok sekunder komunikasi bersifat dangkal dan terbatas.
- b. Komunikasi pada kelompok primer bersifat personal, sedangkan sifat sekunder bersifat nonpersonal.

- c. Komunikasi kelompok primer lebih menekankan aspek hubungan daripada aspek isi, sedangkan kelompok sekunder menganggap isi tidak penting.
- d. Komunikasi kelompok primer cenderung ekspresif, sedangkan kelompok sekunder bersifat instrumental.
- e. Komunikasi kelompok primer cenderung informal, sedangkan sekunder bersifat formal.

## 2. Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan.

Theodore Newcomb (1930) melahirkan istilah kelompok keanggotaan (*membership group*) dan kelompok rujukan (*reference group*). Kelompok keanggotaan adalah kelompok yang anggota-anggotanya secara administratif dan fisik menjadi anggota kelompok itu. Sedangkan kelompok rujukan adalah kelompok yang digunakan sebagai alat ukur (*standard*) untuk menilai diri sendiri atau untuk membentuk sikap. Menurut teori, kelompok rujukan mempunyai tiga fungsi: fungsi komparatif, fungsi normative, dan fungsi perspektif (Rakhmat, 2005:145-146).

Kelompok referensi memberikan standar (norma atau nilai) yang dapat menjadi perspektif penentu mengenai bagaimana seseorang berfikir atau berperilaku, dan kelompok ini berguna sebagai referensi seseorang dalam pengambilan keputusan. Menurut Sumarwan (2003), kelompok referensi

(*preference group*) adalah seorang individu atau sekelompok orang yang secara nyata mempengaruhi seseorang.

### 3. Kelompok deskriptif dan kelompok preskriptif

John F. Cragan dan David W. Wright (1980) membagi kelompok menjadi dua: deskriptif dan perspektif. Kategori deskriptif menunjukkan klasifikasi kelompok dengan melihat proses pembentukannya secara alamiah. Berdasarkan tujuan, ukuran, dan pola komunikasi, kelompok deskriptif dibedakan menjadi tiga (Fajar, 2009:69):

#### a. Kelompok Tugas

Kelompok tugas bertujuan memecahkan masalah, misalnya transplantasi jantung, atau merancang kampanye politik.

#### b. Kelompok pertemuan

Kelompok pertemuan adalah kelompok orang yang menjadikan diri mereka sebagai acara pokok. Melalui diskusi, setiap anggota berusaha belajar lebih banyak tentang dirinya. Kelompok terapi di rumah sakit jiwa adalah contoh kelompok pertemuan

#### c. Kelompok penyadar

Kelompok penyadar mempunyai tugas utama menciptakan identitas sosial politik yang baru. Kelompok revolusioner radikal, (di AS) pada tahun 1960-an menggunakan proses ini dengan cukup banyak.

Kelompok perspektif, mengacu pada langkah-langkah yang harus ditempuh anggota kelompok dalam mencapai tujuan kelompok. Cragan dan Wright (Rakhmat, 2005:179) mengategorikan enam format kelompok perspektif, yaitu diskusi meja bundar, symposium, diskusi panel, forum, kolokium, dan prosedur parlementer.

Berikut uraian format diskusi kelompok atas susunan tempat duduk, urutan siapa yang bicara dan kapan, dan aturan waktu yang diizinkan untuk berbicara sebagai berikut (Rakhmat, 2005:18-183):

a) Diskusi meja bundar

Susunan tempat duduk yang bundar menyebabkan arus komunikasi yang bebas di antara anggota-anggota kelompok, memungkinkan individu berbicara kapan saja tanpa ada agenda yang tetap, waktu yang tidak terbatas dan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.

b) Symposium

Serangkaian pidato pendek yang menyajikan berbagai aspek dari sebuah topik atau posisi yang pro dan kontra terhadap masalah yang kontroversial, dalam format diskusi yang sudah dirancang sebelumnya. Khalayak diatur dalam jejeran kursi didepan mimbar, setiap pembicara diberi waktu yang sama dan hanya boleh berbicara ketika dibuka forum.

c) Diskusi panel

Format khusus yang anggota-anggota kelompoknya berinteraksi, baik berhadap-hadapan maupun melalui sang mediator, di antara mereka sendiri dan dengan hadirin tentang masalah yang kontroversial. Susunan tempat duduk menghadap diskusi panel meletakkan peserta diskusi pada meja segi empat yang menghadap khalayak. Suasana diskusi bersifat formal dan non informal.

d) Forum

Waktu Tanya jawab yang terjadi setelah diskusi terbuka, misalnya symposium. Jadi khalayak mempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan.

e) Kolokium

Sejenis format diskusi yang memberikan kesempatan pada wakil-wakil khalayak untuk mengajukan pertanyaan yang sudah dipersiapkan kepada seorang (atau beberapa orang) ahli, agak bersifat formal, dan diskusi diatur secara ketat oleh seorang moderator.

f) Prosedur parlementer.

Format diskusi yang secara ketat mengatur peserta diskusi besar pada periode waktu tertentu ketika jumlah keputusan harus dibuat. Para peserta harus mengikuti peraturan tata tertib yang telah ditetapkan secara eksplisit.

## 2.3 Komunikasi Organisasi

### 2.3.1 Definisi Organisasi

Ada beberapa persepsi yang dikemukakan oleh para ahli mengenai pengertian komunikasi organisasi diantaranya menurut *redding & sanborn* dalam Arni Muhammad (2007:65) yang mengatakan bahwa komunikasi organisasi adalah pengiriman dan penerimaan informasi dalam organisasi yang kompleks. Yang termasuk dalam bidang ini adalah komunikasi internal, hubungan manusia, hubungan persatuan pengelola, komunikasi *downward*, komunikasi *upword*, komunikasi *horizontal* atau komunikasi dari orang yang levelnya sama didalam organisasi, keterampilan dan berbicara, mendengarkan, menulis dan komunikasi evaluasi program.

Organisasi juga merupakan suatu kelompok yang mempunyai difrensiasi peranan, atau kelompok yang sepakat untuk mematuhi seperangkat norma-norma. Kata Pauce dan Faules (Liliweri, 2004:1) istilah organisasi sosial merujuk kepada pola-pola interaksi sosial (frekuensi dan lamanya kontak antara orang-orang, kecenderungan mengawali kontak; arah pengaruh antara orang-orang; derajat kerja sama; perasaan tertarik, tyang teramati dan perilaku sosial orang-orang yang disebabkan oleh situasi sosial mereka alih-alih oleh karakteristik fisiologi atau psikoogi mereka sebagai individu.

Komunikasi organisasi adalah suatu disiplin studi yang dapat mengambil sejumlah arah yang sah dan bermanfaat. Jadi, komunikasi organisasi sebagai landasan kuat bagi karier dalam manajemen, pengembangan sumber daya

manusia, dan komunikasi perusahaan, dan tugas-tugas lain yang berorientasikan manusia dalam organisasi (Mulyana, 2005: 25).

Defenisi tradisional komunikasi organisasi cenderung menekankan komunikasi sebagai kegiatan penanganan pertukaran pesan yang tergantung “dalam” atau “untuk” menunjukkan batas-batas organisasional (*organizational boundry*) dari sebuah struktur organisasi. Mengapa? Karena dalam batas-batas itu terlihat hubungan antamanusia, manusia yang ditempatkan sebagai pemroses informasi, pemroses pesan, penafsir dan malah bertindak berdasarkan informasi. Jadi komunikasi di sini menekankan pada metode dan teknik yang memungkinkan orang untuk beradaptasi dengan lingkungan organisasi (Liliweri, 2004:59-60).

Pendapat lain dikemukakan oleh *Joseph A. Devito* Komunikasi organisasi merupakan pengiriman dan penerimaan berbagai pesan di dalam organisasi dalam kelompok formal maupun informal organisasi.

Komunikasi organisasi dirasa penting dalam suatu organisasi karena dalam kenyataannya masalah komunikasi selalu muncul dalam proses organisasi. Oleh sebab itu komunikasi organisasi menjadi sistem aliran yang menghubungkan dan membangkitkan kinerja antar bagian dalam organisasi sehingga menghasilkan sinergi. Jadi dengan demikian, komunikasi organisasi selain ikut andil membangun iklim organisasi juga ikut membangun budaya orrganisasi. Dan komunikasi yang efektif dapat menjamin tercapainya tujuan-tujuan organisasi (Masmuh, 2008: 4-6).



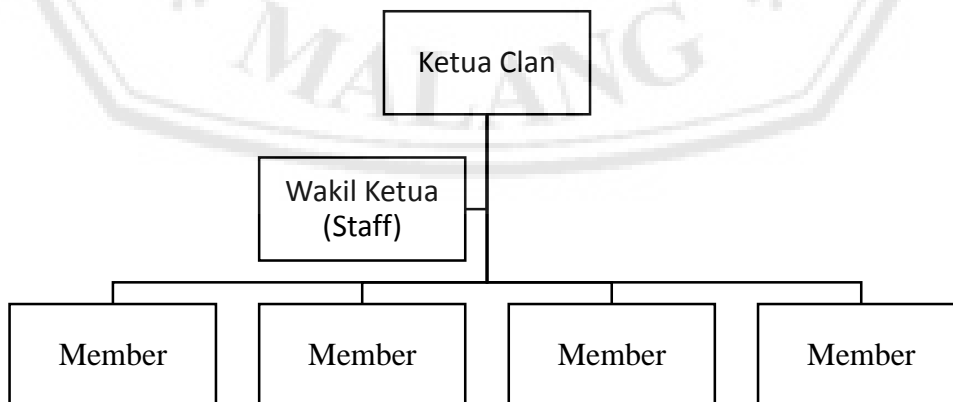
### 2.3.2 Struktur Organisasi

Menurut Siswanto (2005:85) struktur organisasi menspesifikasikan pembagian kerja dan menunjukkan bagaimana fungsi atau aktivitas yang beraneka ragam yang dihubungkan sampai batas tertentu, juga menunjukkan tingkat spesialisasi aktivitas kerja.

Sedangkan menurut Hasibuan (2010:128) struktur organisasi adalah suatu gambar yang menggambarkan tipe organisasi, pendepartemenan organisasi kedudukan, dan jenis wewenang pejabat, bidang dan hubungan pekerjaan, garis perintah dan tanggung jawab, rentang kendali dan sistem pimpinan organisasi.

Struktur organisasi dapat diartikan sebagai kerangka kerja formal organisasi yang dengan kerangka kerja itu tugas-tugas pekerjaan dibagi-bagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan (Robbins dan Coulter, 2007:284). Sedangkan Menurut (Handoko, 2003:169) Struktur organisasi didefinisikan sebagai mekanisme-mekanisme formal dengan mana organisasi dikelola.

**STRUKTUR ORGANISASI CLAN GAME POINTBLANK**



**Tabel 2.1: struktur Organisasi clan game Pointblank**

## 2.4 Game Online

### 2.4.1 Definisi Game

Pengertian game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Mcmillan, 2009-2011). Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut *Eddy Liem*, Game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol game dan sejenisnya.

Adapun dalam kamus Wikipedia, game online disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu Sama lain bisa tidak mengenal. Game online adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer.

Menurut *Severin (2005: 447)*, game online adalah salah satu perkembangan dari game komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara online dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. Game online memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya

dengan orang lain. Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

#### **2.4.2 Game Online FPS Point Blank**

Point Blank adalah sebuah permainan komputer ber-genre FPS yang dimainkan secara online. Permainan ini dikembangkan oleh Zepetto dari Korea Selatan. Selain di Korea Selatan, permainan ini mempunyai server sendiri di beberapa negara seperti Thailand, Rusia, Indonesia, Brasil, Turki, Amerika Serikat, dan Peru. Di Indonesia, permainan ini dikelola oleh Garena. ([https://id.m.wikipedia.org/wiki/Point\\_Blank\\_Online](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Point_Blank_Online)).

Di Indonesia, Point Blank awalnya dirilis oleh PT Kreon melalui Gemscool pada tahun 2009/2010. Layanan Point Blank di Gemscool berjalan hingga kontrak dengan Zeppeto berakhir pada bulan Juni 2015. Sempat terkatung-katung selama sebulan akibat mati server, terlebih lagi dikabarkan bahwa permainan ini akan ditutup oleh Gemscool, pada 30 Juni 2015, Point Blank kembali diluncurkan oleh pengembang Garena Indonesia. Dengan peluncuran ulang Point Blank oleh pengembang yang baru, Garena bertekad untuk meningkatkan kenyamanan bermain permainan ini, terutama oleh keberadaan pemain yang bermain curang sepanjang permainan (*cheater*) (<https://www.merdeka.com/teknologi/point-blank-pb-garena-indonesia-launch-akhir-juni-2015.html>).

Point Blank berkisah tentang perseteruan antara *Free Rebels* dan pemerintah yang dalam hal ini adalah *Counter Terrorist Force* (CT-Force).

Berikut jenis permainan/mode game point blank.

<b>Mode</b>	<b>Penjelasan</b>	<b>Batas waktu</b>	<b>Round / Kill Points</b>	<b>Max Pemain</b>
<b>Bomb Mission</b>	Tujuan tim Free Rebels adalah untuk meledakkan area yang disebut bombsite dengan C4, sementara tujuan tim CT-Force adalah mencegah tim Free Rebels meledakkan bombsite.	3/5/10/15/20 Menit	3/5/7/9 Round	16 Pemain
<b>Death Match</b>	Bunuh pemain musuh hingga skor tim-mu mencapai nilai yang ditentukan atau berusaha menjadi tim dengan skor terbanyak saat waktu permainan habis.	5/10/15/20/25/30 Menit	80/120/140/ 160 Kills	8 – 16 Player
<b>Eliminate</b>	Habisi semua musuh yang ada untuk memenangkan ronde.	3/5/10/15/20 Menit	3/5/7/9 Round	16 Player
<b>Sniper Mode</b>	Hanya senjata tipe sniper rifle saja yang dapat digunakan dalam mode ini.	5/10/15/20/25/30 Menit	80/120/140/ 160 Kills	8 – 16 Player
<b>Shotgun Mode</b>	Hanya senjata tipe shotgun saja yang dapat digunakan dalam mode ini.	5/10/15/20/25/30 Menit	80/120/140/ 160 Kills	8 – 16 Player
<b>Ally Mode</b>	Bertahan dari serangan dinosaurus dan keluar (escape) melalui pintu yang ada.	5/10/15/20/25/30 Menit	80/120/140/ 160 Kills	8 – 16 Player

Mad nest/Zomb ie Mode	Habisi Semua Zombie.	5/10/15/20/25/30 Menit	- Kills	4 Player
Defense Mode	Pertahankan objek yang menjadi sasaran atau menghancurkannya	5/10/15/20/25/30 Menit	80/120/140/ 160 Kills	8 – 16 Player
Cross Counter	Melawan Dinosaurus sampai waktu habis.	5/10/15/20/25/30 Menit	80/120/140/ 160 Kills	8 – 16 Player
Knuckle Mode	Habisi musuhmu dengan menggunakan Bare Fist (sarung tinju)	5/10/15/20/25/30 Menit	80/120/140/ 160 Kills	8 – 16 Player

**Tabel 2.2: Jenis permainan Point Blank**

Didalam baku tembak Antara kedua pihak ini, game tersebut memberikan suatu fitur atau fasilitas bagi player/pemain untuk membeli barang-barang yang diperlukan untuk bermain, yakni Item Shop atau fasilitas pemain untuk berbelanja keperluan di dalam game, seperti membeli senjata, barang-barang unik dan keperluan lainnya di dalam game tersebut dengan menggunakan point yang telah di kumpulkan di di setiap permainan. Berikut adalah karakter yang terdapat pada game point blank.

KARAKTER					
Terroris / Free rebels			Polisi / Counter Terroris		
Red bulls	Pria	HP 100	Acid Pool	Pria	HP 100
Tarantula	Wanita	HP 100	Keen eyes	Wanita	HP 100
Lopez Rica	Wanita	HP 100/120	Judy Chou	Wanita	HP 100/120
Viper Red	Wanita	HP 100/120	Hide	Wanita	HP 100/120
D-Fox	Pria	HP 100/120	Leopard	Pria	HP 100/120
Viper Red Kopasus	Wanita	HP 120	Hide Kopasus	Wanita	HP 120

**Tabel 2.3: Jenis karakter point blank**

Permainan Point blank Sangatlah Unik dimana di berbagai pilihan mode permainan memiliki misi masing-masing untuk memenangkan permainan tersebut, dan membutuhkan kerjasama Tim untuk bisa menyelesaikan misi/tugas tersebut. Sama seperti game lain yang dimana pasti ada *Item Shop* atau tempat belanja barang-barang yang dibutuhkan para pemain untuk memudahkan misi

yang diberikan. *Item shop* ini membutuhkan uang asli yang ditukarkan menjadi *garena shell point* untuk bisa berbelanja di mall *item shop* tersebut. Didalam *item shop* pemain bisa membeli senjata atau barang-barang sesuai kebutuhan pemain, untuk membuat karakter yang dimilikinya lebih menarik daripada karakter lainnya.

*Garena+* adalah sebuah media online dan platform sosial. Memiliki media sosial yang mirip dengan platform *instant messaging*. *Garena+* fitur memungkinkan gamer untuk mengembangkan daftar teman, chatting dengan teman online dan memeriksa kemajuan permainan. Pemain dapat menciptakan identitas unik mereka sendiri dengan menyesuaikan *avatar* mereka atau mengubah Nama mereka. *Gamer* juga dapat membentuk kelompok atau clan, dan *chatting* dengan beberapa gamer secara bersamaan melalui saluran publik atau private melalui *Garena +*.

Para pemain yang ingin menggunakan mata uang virtual tersebut atau *Garena Shell* dapat menukarkannya dengan uang asli, dan dari uang asli tersebut ditukarkan menjadi uang virtual yang nanti Akan digunakan untuk membeli barang-barang premium yang ada didalam game *point blank*.

## **2.5 Pola komunikasi**

### **2.5.1 Pengertian pola komunikasi**

Pengertian Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Djamarah, 2004:1).

Pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya (Soejanto, 2005:27).

Tubbs dan Moss (2001:26) mengatakan bahwa “pola komunikasi atau hubungan itu dapat dicirikan oleh: komplementaris atau simetris. Dalam hubungan komplementer satu bentuk perilaku dominan dari satu partisipan mendatangkan perilaku tunduk dan lainnya. Dalam simetri, tingkatan sejauh mana orang berinteraksi atas dasar kesamaan. Dominasi bertemu dengan dominasi atau kepatuhan dengan kepatuhan.”

Sedangkan pola komunikasi menurut Effendy, Pola Komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur-unsur yang di cakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Komunikasi adalah salah satu bagian dari hubungan antar manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari (Effendy, 1986). Menurut Effendy, 1989:32 Pola komunikasi dibagi menjadi tiga yaitu:



1. Pola komunikasi satu arah

Proses penyampaian pesan dari Komunikator kepada Komunikan baik menggunakan media maupun tanpa media, Tanpa ada umpan balik dari Komunikan dalam hal ini Komunikan bertindak sebagai pendengar saja.

2. Pola komunikasi dua arah atau timbal balik

Yaitu Komunikator dan Komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam menjalani fungsi mereka, Komunikator pada tahap pertama menjadi komunikan dan 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.

3. Pola komunikasi multi arah

Proses komunikasi yang terjadi dalam satu kelompok yang lebih banyak di mana Komunikator dan Komunikan Akan saling bertukar pikiran secara dialogis.

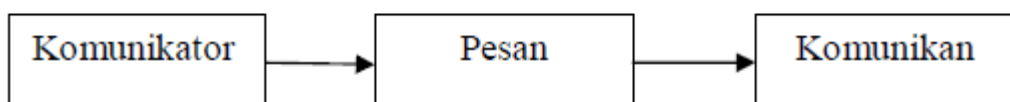
Dari pengertian diatas maka suatu pola komunikasi adalah bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang dikaitkan dua komponen, yaitu gambaran atau rencana yang meliputi langkah-langkah pada suatu aktifitas dengan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan komunikasi antar manusia atau kelompok dan organisasi.

## 2.5.2 Pola-pola komunikasi

Pola komunikasi merupakan model dari proses komunikasi, sehingga dengan adanya berbagai dari proses komunikasi akan dapat ditemukan pola yang cocok dan mudah di gunakan dalam komunikasi. Pola komunikasi identik dengan proses komunikasi, karena pola komunikasi menyampaikan pesan sehingga diperoleh feedback dari penerima pesan. Dari proses komunikasi model, bentuk, dan juga bagian-bagian kecil yang berkaitan erat dengan proses komunikasi. Disini akan diuraikan proses komunikasi yang sudah masuk dalam kategori pola komunikasi yaitu pola komunikasi primer, pola komunikasi sekunder, pola komunikasi linear, dan pola komunikasi sirkular.

### 1. Pola komunikasi Primer (*One Way Communication*)

Pola komunikasi primer merupakan suatu proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu lambang sebagai media atau saluran. Dalam pola ini terbagi menjadi dua lambang yaitu lambang verbal dan lambang nonverbal. Pola komunikasi ini dinilai sebagai model klasik, karena model ini merupakan model pemula yang dikembangkan Aristoteles. (Cangara, Hafied. 1998)



**Gambar 2.2 Pola Komunikasi klasik Aristoteles**

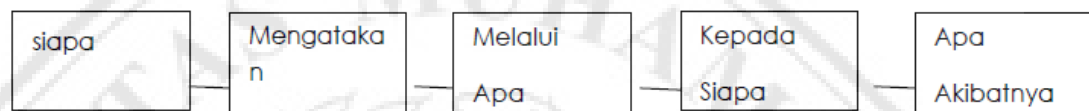
Komunikasi yang ditelaah oleh Aristoteles ini merupakan bentuk komunikasi retorik, yang kini lebih dikenal dengan nama komunikasi public (*public speaking*) atau pidato. Pola komunikasi ini kemudian dikenal dengan nama komunikasi primer yaitu komunikasi dengan menggunakan lambang atau bahasa sebagai sarana utamanya.

## **2. Pola komunikasi Sekunder**

Pola komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang komunikasi yang jauh tempatnya, atau banyak jumlahnya. Dalam proses komunikasi secara sekunder ini semakin lama akan semakin efektif dan efisien, karena didukung oleh teknologi komunikasi yang semakin canggih.

Pola komunikasi ini didasari atas model sederhana yang dibuat Aristoteles, sehingga mempengaruhi Harold D.Laswell, yang kemudian membuat model komunikasi yang dikenal dengan formula Laswell pada tahun 1948. Model komunikasi Laswell secara spesifik banyak digunakan dalam kegiatan komunikasi massa. Dalam penjelasannya Laswell menyatakan bahwa untuk memahami proses komunikasi perlu dipelajari setiap tahapan komunikasi.

Pola komunikasi Laswell melibatkan Lima komponen komunikasi yang meliputi *Who* (siapa), *Say what* (mengatakan apa), *In wich channel* (menggunakan saluran apa), *to whom* (kepada siapa), *what effect* (apa efeknya)



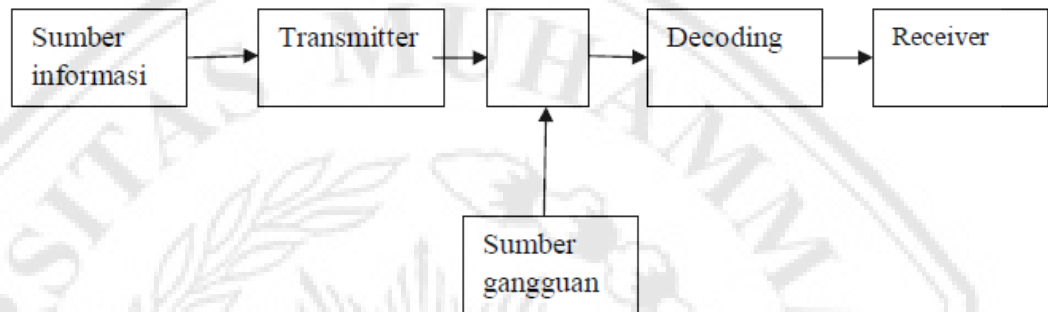
**Gambar 2.3 Formula laswell**

Dengan demikian pola komunikasi Laswell melibatkan lima unsur komunikasi yang saling terkait yaitu: komunikator, pesan, media, komunikan dan efek. Kelima dasar Laswell ini menyajikan cara yang berguna untuk menganalisis komunikasi.

### **3. Pola Komunikasi Linear**

Pada tahun 1949 berkembang pola komunikasi linear yang digagas oleh Shannon dan Weaver. Linear disini mengandung makna lurus, yang berarti perjalanan dari satu titik ke titik lain secara lurus, penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Jadi dalam proses komunikasi ini biasanya terjadi dalam komunikasi tatap muka, tetapi juga adakalanya komunikasi bermedia. Dalam proses komunikasi ini pesan yang

disampaikan akan efektif apabila ada perencanaan sebelum melaksanakan komunikasi. Pola komunikasi Shannon dan Weaver berakar dari teori matematik dalam permesinan (*engginering communication*) Shannon. Model matematika tersebut menggaambarkan komunikasi sebagai proses linear.



**Gambar 2.4 Pola komunikasi linear Shannon dan Weaver**

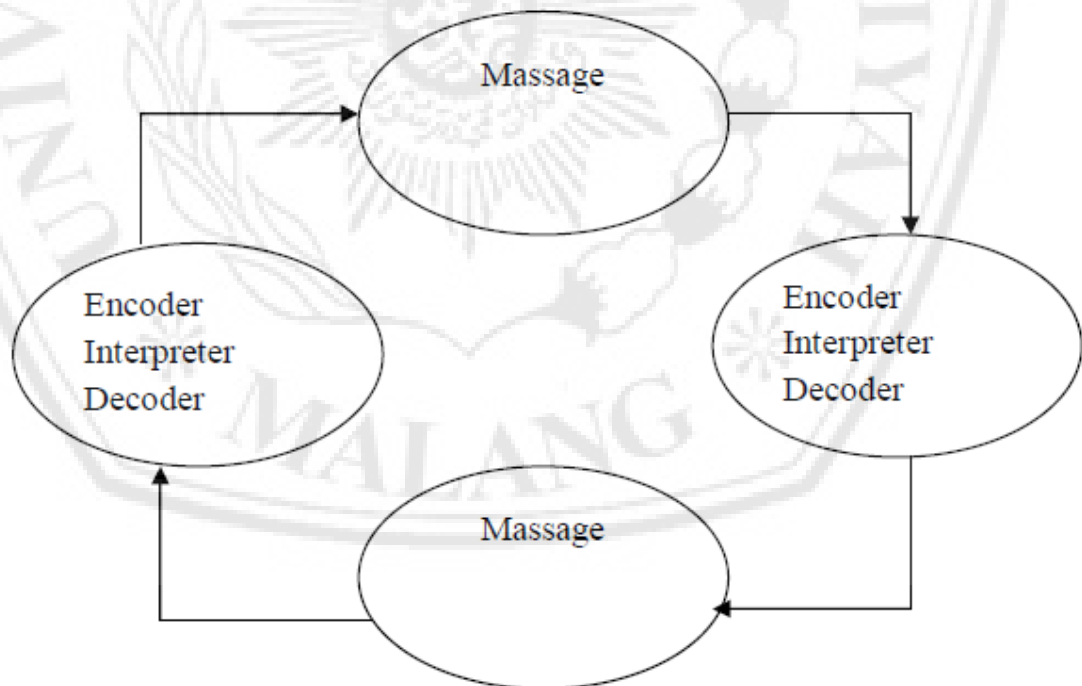
Komunikasi linier dalam prakteknya hanya ada pada komunikasi bermedia, tetapi dalam komunikasi tatap muka juga dapat dipraktekkan, yaitu apabila komunikasi pasif. Sebagai contoh seorang ayah yang memarahi anaknya dan anaknya hanya diam.

#### **4. Pola Komunikasi Sirkular (*Multiple Step Flow Communication*)**

*Circular* secara harfiah berarti bulat, bundar atau keliling. Dalam proses sirkular itu terjadinya feedback atau umpan balik. Dalam pola komunikasi yang seperti ini proses komunikasi berjalan terus yaitu adanya umpan balik antara komunikator dan komunikan.

Pola komunikasi sirkular ini didasarkan pada perspektif interaksi yang menekankan bahwa komunikator atau sumber respon secara timbal balik pada komunikator lainnya. Perspektif interaksional ini menekankan tindakan yang bersifat simbolis dalam suatu perkembangan yang bersifat proses dari suatu komunikasi manusia. (Aubrey, Fisher dalam Soejono, Trimo. 1986).

Dalam pola komunikasi sirkular mekanisme umpan balik dalam komunikasi dilakukan antara komunikator dan komunikan saling mempengaruhi (*interplay*) antara keduanya yaitu sumber dan penerima. Osgood bersama Schramm pada tahun 1954 menentukan peranan komunikator dan penerima sebagai pelaku utama komunikasi.



**Gambar 2.5 pola komunikasi sirkular (Schramm)**

Model komunikasi ini menggambarkan proses komunikasi yang dinamis, dimana pesan transmit melalui proses encoding dan decoding. *Encoding* adalah proses interaksi yang dilakukan oleh sumber atas sebuah pesan. Sedangkan *Decoding* adalah translasi yang dilakukan oleh penerima terhadap pesan yang berasal dari sumber dan penerima berlangsung secara terus menerus.

Tipe komunikasi yang menggunakan pola ini adalah komunikasi interpersonal yang tidak membedakan antara komunikator dan komunikannya. Komunikasi kelompok juga dapat menerapkan pola ini dalam melaksanakan praktik komunikasi.

## 2.6 Fokus Penelitian

Menurut Spradley dalam Sugiyono (2008: 208), fokus penelitian adalah domain tunggal atau beberapa domain yang terkait dari situasi sosial. Fokus penelitian digunakan untuk membatasi studi yang diambil bagi peneliti dan menentukan sasaran penelitian. Maka kemudian peneliti dapat mengklasifikasikan data yang dikumpulkan, diolah, dan dianalisis dalam suatu penelitian.

Kelompok *clan cannibal.corp* adalah suatu wadah atau tempat para pemain game online berkumpul dan saling berbagi informasi tentang game-game online. Dengan adanya Kelompok game online ini, membuat mereka sangat memudahkan dalam bermain game online point blank tersebut yang membutuhkan kerjasama tim untuk menbuahkan sebuah kemenangan. Dari segi efek negatif game online ini dapat membawa dampak besar untuk pemain game online tersebut. Tentunya pada perubahan perilaku, bicara kasar, dan yang paling berpengaruh adalah kecanduan game online, tapi ada juga yang bisa membagi waktunya di dalam kehidupannya.

Fokus penelitian secara umum adalah berupa pemaknaan atau hasil interpretasi dari subjek penelitian, yakni Kelompok *Clan Cannibal.corp* yang bertempat di Jl. Dieng Raya, *Hardcore Internet Lounge*, Malang, Mengenai Pola Komunikasi kelompok pada kelompok *clan* game online FPS point blank. Peneliti memfokuskan pada pola komunikasi kelompok *Clan Cannibal.corp* yang bertempat di *hardcore* net Malang.