

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Komunikasi Kelompok

Komunikasi Kelompok: Menyamakan Makna dalam Interaksi Kelompok Menurut Tutiasri (2016), kelompok dapat didefinisikan sebagai sekumpulan orang yang memiliki tujuan bersama, saling berinteraksi, dan saling mengenal satu sama lain, serta memandang diri mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. Kelompok-kelompok yang dimaksud dapat berupa keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecah masalah, atau organisasi yang sedang rapat untuk menarik kesimpulan.

Komunikasi kelompok terdiri dari dua konsep yang digabungkan, yaitu komunikasi dan kelompok. Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris disebut *communication*, yang berasal dari bahasa Latin *communicatio*, yang memiliki akar kata *communis* yang berarti "sama". (Tutiasri, 2016). Dengan demikian, komunikasi kelompok dapat diartikan sebagai upaya menyamakan makna atau ide di dalam suatu kelompok. Sementara itu, Hariadi (2011) menyatakan bahwa kelompok dapat dipandang dari berbagai sudut, seperti persepsi, motivasi, tujuan, interaksi, dan interdependensi. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok merupakan suatu entitas yang kompleks, yang melibatkan berbagai aspek dalam interaksi di antara anggota-anggotanya. Dengan demikian, komunikasi kelompok dapat dipahami sebagai proses penyamaan makna atau pemahaman di dalam suatu kumpulan orang yang saling berinteraksi, memiliki tujuan bersama, dan saling mengenal satu sama lain, dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang mempengaruhi dinamika kelompok tersebut. Pengertian Kelompok Menurut Berbagai Perspektif Dalam memahami konsep kelompok, terdapat beragam perspektif yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Hariadi (2011), kelompok dapat dipandang dari berbagai sudut pandang, di antaranya:

- a) Motivasi dikemukakan oleh Bass, Menurut Bass, kelompok adalah suatu kumpulan individu yang keberadaannya sebagai kelompok memberikan hadiah atau penghargaan untuk masing-masing individu.
- b) Tujuan dikemukakan oleh Mills, Menurut Mills, kelompok adalah suatu kesatuan yang terdiri atas dua orang atau lebih yang melakukan kontak hubungan untuk mencapai tujuan tertentu.
- c) Interaksi dikemukakan oleh Bouner, Bouner menyatakan bahwa kelompok adalah dua insan atau lebih yang sedang melakukan interaksi satu dengan yang lainnya dan saling mempengaruhi.
- d) segi interdependensi dikemukakan oleh Fiedler, Menurut Fiedler, kelompok adalah sekumpulan orang yang saling bergantung satu dengan yang lainnya.

Pengertian kelompok ditandai oleh ciri-ciri yang berbeda, seperti adanya dua orang atau lebih, interaksi yang terjadi di antara anggotanya, tujuan atau goals yang dimiliki, serta struktur dan pola hubungan di antara anggota yang mencakup peran, norma, dan hubungan antar anggota, sehingga membentuk satu kesatuan. (Hariadi, 2011).

Definisi Komunikasi kelompok atau komunikasi grup yaitu sebuah pertukaran suatu informasi yang terjadi secara *verbal* dan *non-verbal* seperti *e-mail* yang terjadi antara dua atau lebih anggota kelompok. Komunikasi kelompok dikonseptualisasikan sebagai sebagian tindakan integral dari sebagian besar proses sebuah kelompok atau sebuah perilaku kelompok yang saling bergantung dan mengarah pada sebuah hasil atau kinerja. Ukuran komunikasi kelompok secara umum menangkap sejauh mana anggota kelompok merasa informasi yang diterima dari anggota kelompok lainnya jelas, frekuensi anggota kelompok saat berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya dan sejauh mana pengetahuan dibagikan antar anggota kelompok (Marlow dkk., 2018).

Proses sebuah komunikasi pada umumnya mencakup komponen dasar yaitu adalah komunikan, komunikator (*sender*), pesan (*message*), media (*channel*) dan respon (*effect*). Pada komunikasi kelompok, komunikasi lebih mengintensifkan suatu

komunikasi antar individu dengan individu dengan personal struktural. Komunikasi kelompok antar anggota dan individu di dalamnya akan berlangsung secara pribadi dan bahasa yang digunakan cenderung tidak formal yaitu ketika suatu kelompok berkomunikasi di luar forum, dan sebaliknya jika komunikasi antar kelompok terjadi didalam suatu forum dan dihadiri oleh seluruh anggota kelompok maka komunikasi yang berlangsung akan cenderung menggunakan bahasa yang lebih formal. (Jayanti, 2015).

Menurut (Zulkarnain, 2014) komunikasi kelompok memiliki beberapa karakteristik yaitu adanya asumsi bahwa tiap orang sadar akan hubungan dengan orang lain, adanya tujuan, adanya motivasi, adanya interdependensi, adanya interaksi dan adanya organisasi. Komunikasi kelompok memiliki dua klasifikasi yaitu komunikasi kelompok kecil seperti yang biasa dilakukan pada acara diskusi, seminar dan lain-lain lalu, yang kedua yaitu komunikasi kelompok besar yang biasa terjadi pada kampanye dan lain-lain (Jayanti, 2015)

Komunikasi dalam permainan berbasis tim memiliki peran yang sangat penting dan fungsional. Dalam teori komunikasi kelompok, komunikasi tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk membangun hubungan, koordinasi, dan pengambilan keputusan (Effendi, O. U., & Surjaman, T. 1986). Berikut adalah beberapa peran dan fungsi komunikasi dalam permainan berbasis tim:

1. Koordinasi dan Kolaborasi:

Komunikasi membantu anggota tim untuk mengkoordinasikan tindakan mereka. Dalam permainan berbasis tim, setiap anggota memiliki peran yang berbeda dan komunikasi yang efektif memastikan bahwa setiap orang memahami tugasnya dan bagaimana kontribusinya menyatu dengan tindakan anggota tim lainnya.

2. Pengambilan Keputusan:

Komunikasi memungkinkan tim untuk berbagi informasi yang relevan dan membuat keputusan bersama. Pengambilan

keputusan yang baik memerlukan masukan dari semua anggota tim dan komunikasi yang terbuka memungkinkan proses ini berjalan dengan lancar.

3. Pembentukan Identitas Tim:

Melalui komunikasi, tim dapat membangun identitas dan budaya mereka. Ini termasuk nilai-nilai, norma, dan tujuan bersama yang menjadi panduan perilaku anggota tim

4. Pengelolaan Konflik:

Komunikasi yang efektif juga membantu dalam mengelola dan menyelesaikan konflik yang mungkin muncul dalam tim. Konflik dapat timbul karena perbedaan pendapat atau kesalahan dalam permainan, dan komunikasi yang baik dapat membantu menyelesaikan masalah ini dengan cepat.

5. Motivasi dan Dukungan Emosional:

Komunikasi juga berfungsi untuk memberikan dukungan emosional dan meningkatkan motivasi. Anggota tim yang saling memberikan semangat dan pujian cenderung memiliki semangat yang lebih tinggi dan performa yang lebih baik.

2.1.2 Komunikasi Negatif

Komunikasi negatif merupakan bentuk perilaku komunikasi manusia, baik secara verbal maupun nonverbal, yang bertentangan dengan aturan, nilai, dan norma yang berlaku di lingkungan (Maulida, 2020).

Komunikasi negatif berasal dari timbal balik komunikasi antar dialog yang negatif karena adanya kesalahan pada proses komunikasi yang sedang berlangsung sehingga menimbulkan efek negatif. Ruang negatif pada komunikasi merupakan situasi pada antar dialog tidak dilakukan pada tempat yang benar seperti kurangnya kepercayaan, tidak ada hubungan, tidak ada komitmen dll (Kent & Lane, 2021).

Sikap komunikasi negatif muncul karena adanya perbedaan karakteristik di antara setiap individu. Penelitian Handayani (2020) menemukan bahwa perilaku negatif yang timbul di kalangan mahasiswa disebabkan oleh faktor individu, keluarga, teman sebaya, dan lingkungan. Faktor individu merujuk pada konsep di mana individu memiliki kebebasan dan kemampuan untuk tetap pada pendiriannya, meskipun hal tersebut bertentangan dengan norma yang berlaku.

Pada jurnal yang ditulis oleh Timothy Coombs & Holladay (2007) mereka berspekulasi bahwa jika terdapat permasalahan baru yang timbul dari kemarahan, akan disebut sebagai “dinamika komunikasi negatif”. Jika beberapa anggota yang terlibat pada suatu kelompok mengalami kemarahan karena sesuatu yang krisis cenderung terlibat mengeluarkan kata-kata negatif dari mulut ke mulut. Dengan ini, kata-kata negatif jika terucap akan sebagai ancaman bagi suatu organisasi atau kelompok. Ilmuwan dan peneliti psikolog berpendapat bahwa emosi penting, dalam rangka memahami perilaku perilaku karena kemampuannya memberi energi pada orang lain dan memotivasi perilaku selanjutnya. Timothy Coombs & Holladay (2007) berpendapat bahwa suatu kemarahan memberi energi pada seseorang untuk terlibat dalam suatu komunikasi negatif. Dinamika komunikasi negatif menimbulkan ancaman besar bagi suatu organisasi atau kelompok. Studi menurut Timothy Coombs & Holladay (2007) mendokumentasikan bagaimana kemarahan memicu dinamika komunikasi negatif yang berpotensi akan merusak.

Perhatian terhadap komunikasi negatif di berbagai konteks menunjukkan sebuah prevalensi serta pentingnya permasalahan komunikasi negatif ini bagi organisasi maupun kelompok. Dalam hal itu, mengelola komunikasi negatif dipelajari di bawah regulasi emosi yang artinya upaya dalam mempengaruhi emosi yang dimiliki, kapan memilikinya dan bagaimana emosi tersebut dialami atau diekspresikan. Regulasi emosi merupakan bagian dari kontrol sebuah komunikasi yang lebih luas dan berfokus terhadap individu dalam mengelola ekspresi emosional mereka sendiri seperti saat menjadi penerima emosi negatif yang diungkapkan terlebih dahulu sebelumnya oleh mitra komunikasi lainnya. Kegagalan dalam

mengatur komunikasi negatif dapat menyebabkan berbagai konsekuensi seperti stress dan penularan emosi (Wang, 2021).

Komunikasi negatif ini bisa berupa toxic behavior, flaming, trolling, dan bentuk-bentuk perilaku verbal agresif lainnya yang bisa berdampak negatif pada pengalaman bermain dan kesehatan mental pemain (Wisara, M., Angeline, C., Natira, N. K. C., & Gea, P. A. (2024). Berikut beberapa contoh dan referensi terkait komunikasi negatif di kalangan gamers:

1. Toxic Behavior:

Komunikasi negatif seperti penghinaan, pelecehan verbal, dan perilaku tidak sportif sering disebut sebagai toxic behavior. Ini dapat menyebabkan stres, frustrasi, dan penurunan kepuasan bermain.

2. Flaming:

Flaming adalah bentuk komunikasi agresif yang melibatkan penghinaan atau serangan verbal. Ini sering terjadi dalam chat permainan online dan dapat mengganggu dinamika tim.

3. Trolling:

Trolling melibatkan pemain yang sengaja membuat kesal atau memprovokasi pemain lain untuk tujuan hiburan atau gangguan. Ini dapat mengganggu fokus dan strategi tim.

2.1.3 Kerjasama Tim

Kerja sama pada umumnya dilakukan atas dasar tujuan yang sama, yaitu tujuan yang hendak dicapai bersama. Dalam suatu organisasi, kerja sama (teamwork) sangat dibutuhkan, lantaran seluruh penggagas organisasi yakni manusia, bukan alat, komputer, atau yang lainnya. Secara psikologis, manusia dibagi menjadi tiga sifat,

yaitu sebagai individu, sebagai makhluk sosial, dan sebagai makhluk yang berketuhanan (Setiyanti, 2012).

Sebagai individu, harga diri, sifat ingin menang sendiri, dan sifat egois dimiliki oleh manusia. Sebagai makhluk berkepentingan, manusia diharapkan untuk ditaati dalam beribadah, diikuti ajaran-Nya, dan dijauhi larangan-Nya. Sebagai makhluk sosial, manusia dituntut untuk dijalin hubungan, dibangun persahabatan, dikerjakan kerja sama, dan saling dihargai, baik di dalam keluarga, di tempat kerja, maupun di lingkungan tempat tinggalnya.

Kerja sama dalam suatu tim merupakan keunggulan kompetitif yang tertinggi dalam suatu organisasi. Bahkan, ada yang menggambarkan kekuatan suatu tim sebagai berikut: "Bila Anda dapat membuat seluruh orang di suatu organisasi menuju ke arah yang sama, Anda dapat memahami industri apa pun, di pasar mana pun, mengalami persaingan seperti apa dan kapan pun." Membangun tim yang kokoh sangat mungkin dilakukan, namun memang sulit untuk direalisasikan (Setiyanti, 2012). Kerja sama tim atau kelompok dipahami sebagai metode guna memahami sikap-sikap anggota atau individu-individu dalam suatu organisasi yang berbeda-beda, yang secara teoritis tidak rumit namun sangat sulit diterapkan dalam realitas sehari-hari. Kerja sama tim atau kelompok yang baik akan terbentuk bila komitmen yang sama dimiliki oleh setiap anggota tim atau kelompok. Oleh karena itu, dalam melaksanakan kerja sama tim atau kelompok, lebih banyak diperlukan keberanian, intensitas, dan ketertiban.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa kerjasama tim atau kolaborasi tim adalah ketika sekelompok orang bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama, sebagai cara untuk meningkatkan efektivitas dalam mencapai hasil (Abadi, W., & Riyanto, S. (2021).

Menurut (Abadi, W., & Riyanto, S. (2021) terdapat unsur tim kerja efektif sebagai berikut:

1. Lingkungan Suportif

Kemajuan sebuah tim dapat dicapai dengan baik jika pemimpin menciptakan lingkungan yang mendukung. Dukungan ini membantu anggota tim untuk mengambil langkah awal yang diperlukan dalam membangun kerjasama tim.

2. Kejelasan Peran

Suatu tim hanya dapat berfungsi secara efektif jika setiap anggota memahami peran masing-masing dalam tim dan siapa yang akan mereka kerjakan. Semua anggota juga harus memiliki kemampuan yang cukup untuk menjalankan tugas mereka dan bersedia bekerja sama.

3. Tujuan Tinggi

Tugas manajer adalah memastikan bahwa anggota tim tetap fokus pada tugas mereka secara menyeluruh. Namun, terkadang kebijakan organisasi, kebutuhan pencatatan, dan sistem imbalan dapat mengarah pada upaya individu yang tidak mendukung kerja tim secara efektif.

4. Kepemimpinan Yang Sesuai

Beberapa tim mengalami pola prestasi yang mirip dengan siklus hidup produk, dimulai dengan fase awal yang eksploratif, mencapai puncak produktivitas di pertengahan periode, dan kemudian mengalami penurunan secara bertahap setelah beberapa tahun.

5. Kemungkinan Masalah Tim

Karena kompleks dan berubah-ubah, kerja tim harus sensitif terhadap semua faktor dalam lingkungan organisasi. Sebagai contoh, terlalu banyak perubahan dan rotasi anggota dapat mengganggu hubungan dalam kelompok dan menghambat peningkatan kinerja tim.

Menurut Sharma (2012), mengemukakan beberapa aspek-aspek dari kerjasama tim diantaranya sebagai berikut:

1. Tujuan Yang Jelas

Dalam konteks penelitian ini, tujuan yang jelas mengacu pada penyusunan visi dan misi yang menggambarkan hasil yang ingin dicapai oleh organisasi atau perusahaan. Tujuan yang jelas akan membantu mengarahkan upaya tim dalam mencapai hasil yang diinginkan.

2. Terbuka Dan Jujur Dalam Komunikasi

Kejujuran dan transparansi dalam komunikasi kolaboratif sangat penting untuk kemajuan dan perkembangan organisasi. Komunikasi yang terbuka dan jujur akan memfasilitasi pertukaran ide, informasi, dan umpan balik yang diperlukan untuk keberhasilan tim.

3. Pengambilan Keputusan Kooperatif

Pengambilan keputusan kolaboratif menciptakan situasi di mana kesuksesan individu dipengaruhi oleh kesuksesan kelompoknya. Proses pengambilan keputusan yang kooperatif akan mendorong partisipasi dan komitmen dari seluruh anggota tim.

4. Suasana Kepercayaan

Pengambilan keputusan kolaboratif menciptakan situasi di mana kesuksesan individu dipengaruhi oleh kesuksesan kelompoknya. Proses pengambilan keputusan yang kooperatif akan mendorong partisipasi dan komitmen dari seluruh anggota tim.

5. Rasa Memiliki

Rasa memiliki terhadap tim adalah kunci untuk mencapai keberhasilan dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Anggota tim yang merasa memiliki akan lebih terlibat dan berkomitmen dalam upaya mencapai tujuan bersama.

6. Keterampilan Mendengarkan Yang Baik

Keterampilan mendengarkan yang baik tidak hanya melibatkan pendengaran, tetapi juga implementasi dan realisasi dari apa yang didengar. Kemampuan mendengarkan yang efektif akan meningkatkan pemahaman dan kolaborasi dalam tim.

7. Partisipasi Semua Anggota

Partisipasi aktif dari semua anggota adalah tanggung jawab yang harus dipenuhi dalam kerja tim. Keterlibatan dan kontribusi dari setiap anggota akan mendorong rasa kepemilikan dan mendukung pencapaian tujuan bersama.

2.1.4 Game Online

Game online atau permainan daring merupakan jenis permainan yang ada di komputer dan dalam mengaksesnya memerlukan jaringan internet dan sejenisnya. *Game online* dikatakan sebagai bagian dari salah satu aktivitas sosial dikarenakan terdapat interaksi antar pemain secara virtual dan menciptakan sebuah komunitas di dunia maya. Terdapat beberapa jenis *game online* mulai dari permainan berbasis teks hingga permainan yang memiliki grafik kompleks sehingga dapat membentuk

dunia virtual yang bisa dimasuki oleh banyak pemain. *Game online* ada sejak tahun 1969 yang awal mulanya dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Pada tahun 1972 muncul sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* selanjutnya yaitu yang disebut Plato IV. Plato IV memiliki kemampuan grafik baru dan digunakan untuk membuat permainan untuk banyak pemain atau *multiplayer*. Puncak perkembangan *game online* terjadi pada tahun 1995 dimana akses ke domain menjadi lebih lengkap dan bebas dari internet. Seiring berjalannya waktu persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game online* semakin berkembang pesat hingga era terkini (Surbakti, 2017).

Pada awal tahun 2000an *game online* mulai marak dan melalui pertumbuhan pesat terutama dengan *game online* jenis *massive multiplayer online games* (MMOGs) di Indonesia. Pada tahun 2000an ini di Indonesia mengenal permainan bertipe MMOGs yang merupakan jenis permainan petualangan dan dimainkan secara langsung bersama banyak orang dalam 1 server selayaknya di dunia nyata (Febriany, 2022). *Game online* menjadi salah satu aktivitas sosial dengan menyediakan fitur 'komunitas *online*' pada *game online gadget* maupun komputer. *Game online* yang memiliki fitur *multiplayer* lebih diminati daripada *single player* karena memiliki lebih banyak tantangan dan interaksi terhadap orang lain secara langsung dan *game* jenis ini masih termasuk kedalam jenis MMOGs. MMOGs memungkinkan ratusan hingga ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan dengan memanfaatkan jaringan internet (Kusumawardani, 2015).

Perkembangan pesat *game online* merupakan cerminan dari perkembangan pesat jaringan komputer mulai dari skala kecil (*Small local network*) hingga menjadi seperti sekarang yaitu internet dan tetap terus berkembang. Kemampuan *time-sharing* yang memfasilitasi *game online* sehingga pemain yang memainkan *game online* bisa lebih banyak secara bersamaan tanpa harus berada di satu tempat yang sama (*Multiplayer games*) (Febriany, 2022).

Perkembangan *game online* saat ini sangat pesat. Berdasarkan data, pengguna PC gaming diperkirakan akan mencapai 1,8 miliar pada tahun 2024,

meningkat dari 1,5 miliar pada saat ini (Danny, A. J., 2022). Di Indonesia, survei menunjukkan bahwa 35% remaja menggunakan internet untuk bermain game online, dengan 55% di antaranya adalah remaja laki-laki (Danny, A. J., 2022). Data ini menunjukkan antusiasme yang besar dari para pemain game online di Indonesia.

Di Indonesia, survei menunjukkan bahwa 35% remaja menggunakan internet untuk bermain game online, dan 55% dari mereka adalah remaja pria. Data ini menggambarkan tingginya antusiasme para pemain, yang memberikan dorongan kuat bagi perkembangan game online agar terus berinovasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. (Danny, A. J.2022).

Game online menjadi salah satu hiburan populer di era milenial saat ini, di mana banyak orang menghabiskan waktu berjam-jam bermain game favorit mereka. Tujuan bermain game online sering kali adalah untuk mengisi waktu luang. Saat ini, para gamers sedang antusias dengan permainan tembak-tembakan berbasis FPS (first-person shooter), yaitu genre permainan video yang berfokus pada penggunaan senjata dengan grafis 3D. Salah satu permainan dalam genre ini adalah Valorant, yang resmi dirilis pada 2 Juni 2020 (Maulana, F. V. A.2022).

2.1.5 Valorant

Valorant adalah salah satu game online yang kini sangat digemari di Indonesia. Valorant merupakan salah satu game digital dengan genre *FPS (First Person Shooter)* yang dirilis dan diperkenalkan pada tanggal 2 Juni 2020 oleh salah satu *developer* game ternama asal California bernama Riot Games. Game ini (Danny, A. J.2022). Dikutip dari “Valorant Live Player Count and Statistics.” Valorant telah menarik banyak peminat di seluruh penjuru dunia, yang terbukti dari situs resminya bahwa sejak dirilis dan dipublikasikan, game ini memiliki lebih dari 15 juta pemain di seluruh dunia dengan 1,5 juta pemain aktif setiap harinya.

Game ini menggambarkan game berbasis taktis dengan tim yang terdiri dari 5 orang pemain. Mode permainan dalam Valorant terbagi menjadi dua, yaitu

menyerang dan bertahan, di mana setiap pemain dapat memilih agen dengan kemampuan unik. Untuk mencapai kemenangan, setiap team harus menerapkan strategi yang baik dalam menyerang dan bertahan (Maulana, F. V. A., 2022). Dalam permainan, pemain akan diberikan senjata dasar "classic" pada awal putaran. Senjata dan kemampuan agen dapat dibeli menggunakan uang yang diperoleh dari membunuh lawan atau menang dalam setiap putaran. Kemenangan dapat diraih dengan mengeliminasi semua pemain lawan atau memasang dan meledakkan "spike" di area lawan. Terdapat 20 agen yang dapat dipilih oleh pemain, seperti Brimstone, Phoenix, Sage, Sova, Viper, Cypher, Reyna, Killjoy, Breach, Omen, Jett, Raze, Skye, Iso, Yoru, Astra, Fade, Neon, Chamber, Kayo, Deadloc, Harbour, dan Gekko.

Secara keseluruhan, Valorant merupakan game FPS taktis yang saat ini sangat populer di kalangan pemain game online, khususnya di Indonesia. Keunikan sistem permainan dan variasi agen dengan kemampuan yang berbeda-beda menjadikan Valorant salah satu game yang menarik untuk dimainkan. Valorant menawarkan enam mode permainan yang dapat dimainkan. Mode-mode tersebut adalah:

a. *Unrated*

Mode unrated berlangsung selama 25 ronde, di mana regu yang mencapai 13 ronde terlebih dahulu akan memenangkan pertandingan. regu dibagi menjadi regu penyerang dan regu bertahan. Regu penyerang bertugas menanamkan spike (bom) di salah satu dari beberapa lokasi penempatan spike, yang akan meledak dalam waktu 45 detik jika tidak dinonaktifkan oleh regu bertahan dalam waktu 100 detik. Jika semua anggota regu penyerang terbunuh sebelum spike diaktifkan, maka regu bertahan akan memperoleh poin.

b. Kompetitif

Mode kompetitif hampir sama dengan mode unrated, namun dalam mode ini pemain akan menerima peringkat atau ranking sesuai dengan hasil

pertandingan. Peringkat dimulai dari tingkat terendah "Iron" hingga tertinggi "Radiant". Jika pertandingan berakhir seri 12-12, akan ada putaran tambahan untuk menentukan pemenang. Pemain juga dapat memilih untuk mengakhiri permainan dengan hasil seri jika disetujui oleh 6 pemain.

c. *Spike Rush*

Mode Spike Rush dimainkan dalam 7 ronde, di mana tim yang memenangkan 4 ronde terlebih dahulu akan menjadi pemenang. Dalam mode ini, kemampuan agen terisi otomatis kecuali kemampuan pamungkas, dan senjata yang digunakan akan selalu diacak setiap ronde.

d. *Deathmatch*

Mode Deathmatch adalah pertandingan free-for-all selama 10 menit, di mana pemain berlomba mencapai 40 pembunuhan lawan untuk menjadi pemenang. Tidak ada penggunaan kemampuan agen, hanya menggunakan senjata.

e. *Escalation*

Mode Escalation melibatkan penggunaan senjata yang berubah-ubah setiap ronde. Regu harus mengeliminasi regu lawan untuk dapat maju ke senjata berikutnya, dengan total 12 kali pergantian senjata.

f. *Swiftplay*

Mode Swiftplay adalah versi ringkas dari mode permainan utama Valorant, di mana pemain hanya perlu memainkan 5 ronde untuk memenangkan pertandingan. Terdapat beberapa perbedaan struktur ekonomi, namun penggunaan senjata dan kemampuan agen tetap mengikuti mode utama.

Dalam game Valorant, terdapat berbagai macam agen yang dapat dipilih dan dikelompokkan ke dalam 4 peran utama, yaitu:

- *Duelist*

Agen Duelist dianggap sebagai agen paling mematikan dalam Valorant. Tugas utama Duelist adalah menumbangkan lawan sebanyak-banyaknya.

- *Sentinel*

Sentinel merupakan agen dengan pertahanan terbaik dalam Valorant. Agen Sentinel dilengkapi dengan kemampuan untuk mempertahankan area dari serangan lawan, baik saat bertahan maupun menyerang.

- *Initiator*

Initiator adalah agen yang memiliki kemampuan untuk melacak keberadaan musuh dan masuk ke area pertempuran lebih awal dibandingkan agen lain. Initiator juga dapat memberikan informasi kepada rekan satu tim.

- *Controller*

Controller adalah agen yang bertugas untuk mengontrol area yang telah dikuasai oleh timnya. Selain itu, agen Controller juga memiliki tugas untuk menutup akses, baik pergerakan maupun visi musuh, saat bertahan atau menyerang. Agen Controller biasanya dilengkapi dengan kemampuan membuat smoke untuk mendukung tugasnya.

2.1.6 Dasar Teori

A. Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead

Menurut pemikiran George Herbert Mead, tindakan dan sikap seseorang dikendalikan oleh pemahaman diri mereka sendiri yang terbentuk berdasarkan realitas. Namun, mekanisme kontrol tersebut terletak pada makna yang secara sosial

dikonstruksi. Dengan kata lain, individu terbentuk melalui mekanisme interpretasi dan pemahaman terhadap simbol-simbol yang muncul dari sikap setiap individu.

Mead berpandangan bahwa karakter seseorang berkembang melalui interaksi sosial, di mana pikiran individu berhubungan dengan pikiran orang lain dan melalui berbagai makna yang terbentuk. Mead menggambarkan diri dan pikiran sebagai fungsi dari mekanisme sosial, di mana pemikiran mencapai kesimpulan bahwa individu memiliki kesadaran akan eksistensi masyarakat. Hal ini berarti bahwa individu tidak dapat memiliki kesadaran sampai mereka bersosialisasi dengan masyarakat sekitar dan mencontohkan peran atau sikap dari setiap anggota masyarakat tersebut. Pemikiran ini menunjukkan bahwa interaksi sosial mendahului pembentukan individu dengan menghasilkan pemahaman yang ilustratif.

Teori interaksionisme simbolik pada dasarnya berfokus kepada analisis interaksi antara perorangan dalam kelompok kecil, dan tidak dirancang untuk menganalisis masyarakat dalam skala besar. Menurut pandangan teori ini, manusia adalah makhluk yang menciptakan atau memproduksi simbol-simbol. Manusia menjalani kehidupan dengan memahami makna simbolik. Makna tersebut tidak muncul secara spontan, tetapi diciptakan dan disepakati untuk menjadi simbol. Simbol dipahami sebagai tanda yang memiliki berbagai makna yang telah disetujui bersama, sehingga perilaku setiap individu atau kelompok mencerminkan kesepakatan terhadap makna simbolik yang diberikan pada objek tersebut. Dalam teori interaksionisme simbolik, terdapat beberapa premis utama, yaitu:

- Individu merespons sesuatu secara simbolik; mereka merespons lingkungan, baik objek fisik maupun sosial, sesuai dengan makna yang dikandung komponen-komponen lingkungan itu tercantum bagi mereka. Contohnya, ketika pemain Valorant melakukan tindakan verbal abuse, pemain lain akan merespons tindakan tersebut sesuai dengan makna yang diberikan pada perilaku tersebut.

- Makna tidak berfokus pada objek itu sendiri, melainkan merupakan hasil dari interaksi sosial melalui penggunaan bahasa sebagai gagasan yang abstrak. Makna tidak muncul secara spontan, tetapi diciptakan dan disepakati bersama.
- Makna yang diinterpretasikan oleh individu dapat berubah seiring waktu, sejalan dengan perubahan yang terjadi dalam interaksi sosial. Perubahan ini terjadi karena individu melakukan proses mental dengan berkomunikasi dengan diri mereka sendiri.

Mead memiliki tiga konsep utama yang saling mempengaruhi dalam menyusun teori interaksionisme simbolik, yaitu bahasa, interaksi sosial, dan reflektivitas. Interaksi simbolik menjelaskan bagaimana ketiga konsep ini saling terkait dalam membentuk pemahaman individu terhadap realitas.

- ***Mind (pikiran)***

Pikiran (mind) adalah keberadaan simbol-simbol penting dalam perilaku. Pikiran adalah hasil dari internalisasi proses komunikasi sosial di mana makna hadir dalam individu. Pikiran merupakan kemampuan untuk menunjukkan respons terhadap diri sendiri dan objek-objek yang terlibat, serta yang ditunjukkan oleh isyarat seseorang terhadap orang lain, dan untuk mengendalikan respons tersebut (Herdiana, A., & Pribadi, R. (2023).

Mead menegaskan bahwa proses komunikasi individu dengan dirinya sendiri tidak berasal dari individu itu sendiri, melainkan pikiran adalah fenomena sosial. Artinya, pikiran muncul dan berkembang melalui interaksi sosial, bukan sebaliknya. Oleh karena itu, pikiran lebih tepat didefinisikan sebagai fungsional daripada substansial.

Keistimewaan utama dari pikiran adalah kapabilitas seseorang untuk menghadirkan dalam dirinya bukan hanya untuk satu respons, melainkan keutuhan respons yang terorganisir. Memiliki pikiran berarti mampu merespons terhadap diri sendiri, orang lain, dan objek-objek yang terlibat dalam interaksi dengan cara yang

terorganisir. Jika individu memiliki kemampuan untuk menunjukkan berbagai respons yang terorganisir dalam dirinya, maka ia dapat dikatakan memiliki apa yang disebut sebagai pikiran.

- ***Self (diri)***

Menurut Mead, "self" ialah karakteristik unik manusia yang memungkinkan individu guna melihat pribadi mereka semacam objek dari sudut pandang orang lain. Individu juga memiliki kemampuan khusus sebagai subjek, di mana "self" muncul dan berkembang melalui interaksi sosial dan bahasa. "Self" memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi dalam percakapan dengan orang lain karena adanya pemahaman bersama terhadap simbol-simbol, sehingga dapat berkomunikasi, menyadari apa yang dikatakan, dan merespons dengan tepat dalam percakapan.

Mead menjelaskan bahwa konsep diri memungkinkan seseorang, melalui bahasa, untuk menjadi subjek dan objek bagi diri mereka sendiri. Sebagai subjek atau "Aku" (I), individu bertindak secara spontan, impulsif, dan kreatif. Sementara sebagai objek atau "Ku" (Me), individu menjadi lebih reflektif dan sadar akan norma-norma sosial. (Herdiana, A., & Pribadi, R. (2023).

Dengan demikian, dalam konteks penulisan tugas akhir/skripsi, konsep diri dipandang sebagai karakteristik unik manusia yang memungkinkan individu untuk melihat dirinya sendiri dari sudut pandang orang lain, serta menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri melalui interaksi sosial dan bahasa. Dengan demikian, dalam konteks penulisan tugas akhir/skripsi, pikiran dipandang sebagai fenomena sosial yang terbentuk melalui interaksi, bukan berasal dari individu itu sendiri. Pikiran lebih dilihat dari segi fungsionalnya, yaitu kemampuan individu untuk mengorganisir dan mengendalikan respons terhadap diri sendiri, orang lain, dan objek-objek sosial.

- ***Society (masyarakat)***

Mead menggunakan istilah masyarakat untuk menggambarkan proses sosial yang terus-menerus terjadi dan mendahului munculnya pikiran serta diri. Masyarakat

memiliki peran penting dalam pembentukan pikiran dan identitas individu. Selain itu, Mead menyatakan bahwa masyarakat mencerminkan kumpulan tanggapan yang terorganisir yang dialami individu dalam membentuk "aku". Dengan pemahaman ini, masyarakat mempengaruhi individu, memberi mereka kemampuan untuk mengkritik diri sendiri dan mengendalikan diri. Bagian paling penting dari pemikiran Mead tentang masyarakat adalah konsep mengenai pikiran dan diri.

Dalam teori interaksi simbolik, masyarakat dibagi menjadi dua: masyarakat mikro dan masyarakat makro. Masyarakat mikro mencakup kelompok-kelompok kecil atau komunitas tertentu. Sementara itu, masyarakat makro meliputi kelompok yang lebih luas atau masyarakat umum (Herdiana, A., & Pribadi, R. (2023).

Dengan demikian, dalam konteks penulisan tugas akhir/skripsi, konsep masyarakat dipandang sebagai proses sosial yang terus-menerus terjadi dan memiliki peran penting dalam pembentukan pikiran serta konsep diri individu, baik pada level mikro maupun makro.

Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik karena teori tersebut menekankan pada interaksi antar individu yang dipengaruhi oleh individu lain. Dalam konteks permainan Valorant, setiap individu menafsirkan tindakan orang lain melalui simbol-simbol yang digunakan. Penulis menerapkan teori interaksionisme simbolik untuk memahami bagaimana subjek penelitian melakukan komunikasi negatif melalui komunikasi virtual dalam permainan Valorant.

2.1.7 Penelitian Terdahulu (tabel, dan persamaan serta perbandingan)

Berdasarkan tinjauan literatur yang telah peneliti baca sebelumnya, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan referensi dalam penelitian ini.

Nama	Judul	Rumusan Masalah	Metode Yang Digunakan	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan
Maulana, Fahyu Vanny Aziz	Verbal Abuse Dalam Komunikasi Virtual Pemain Game Online Valorant (Studi Pada Channel Discord Universitas Micin).	1. Faktor apa saja yang menyebabkan verbal abuse dalam komunikasi virtual pemain satu tim game online Valorant di channel Discord Universitas Micin? 2. Bentuk ungkapan verbal	Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu adalah pendekatan dengan mengutamakan cara kerjanya dan menggambar temuan dengan mengevaluasi dan menginterpretasikan data yang	Dalam Penelitian ini diharapkan hasil penelitian dapat diterima sebagai tambahan rujukan bagi upaya pengembangan dalam bidang ilmu komunikasi, dan berguna untuk dijadikan sebagai	- Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti tentang game Valorant - Perbedaan Perbedaan antara penelitian di atas dan penelitian penulis terletak pada teori yang digunakan, fokus penelitian, metode

		<p>abuse apa saja yang terjadi dalam komunikasi virtual pemain satu tim game online Valorant di channel Discord Universitas Micin?</p>	<p>diperoleh. Hasil penelitian ini tidak bisa diukur dengan angka dan ukuran-ukuran lainnya.</p>	<p>bahan referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian terhadap tindakan verbal abuse yang dilakukan gamers.</p>	<p>penelitian, dan subjek yang akan diteliti.</p>
<p>Fariz, Achmad</p>	<p>Dampak Komunikasi Trastalk Terhadap Gamers Dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game</p>	<p>1. Faktor apa sajakah yang menyebabkan gamers sering menggunakan trastalk dalam permainan game online Dota 2? 2. Apa saja dampak yang</p>	<p>Kualitatif</p>	<p>- Secara manfaat praktis, diharapkan bahwa seluruh hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan dan memberikan</p>	<p>- Persamaan Penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang dampak bermain game online dengan menggunakan kata-kata kasar - Perbedaan</p>

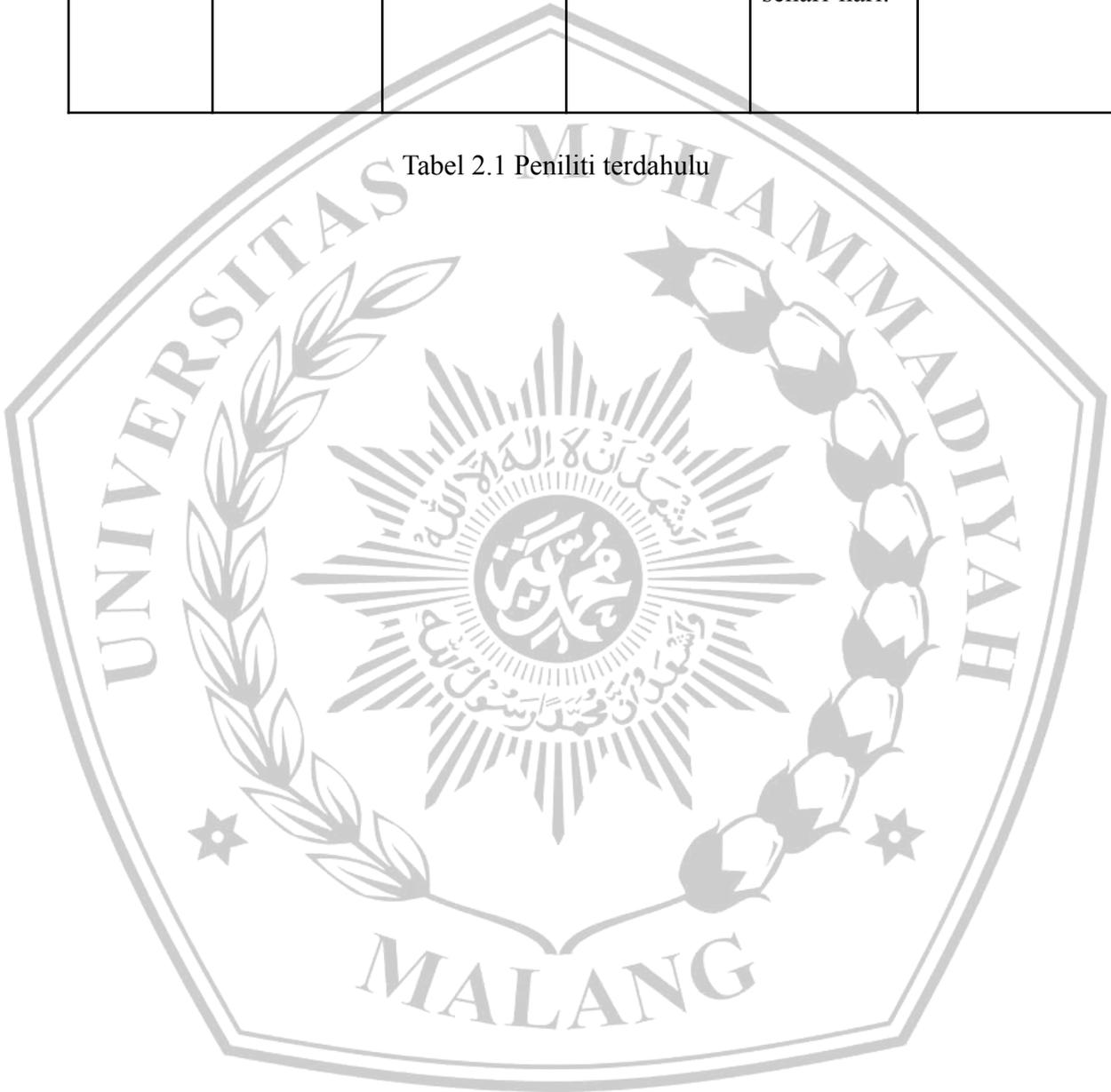
	<p>Online Kabupaten Jember</p>	<p>dilakukan oleh gamers dengan sering menggunakan n trashtalk pada permainan game online Dota 2 dan dalam kehidupan sehari-hari ?</p>		<p>pengetahuan empiris mengenai penerapan fungsi Ilmu Komunikasi yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammad iyah Jember, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi . Bagi pihak-pihak yang berkepentin gan, hasil penelitian</p>	<p>penelitian diatas dengan penelitian penulis terletak pada subjek yang akan diteliti dan juga perbedaan game online yang akan diteliti</p>
--	--------------------------------	--	--	---	--

				<p>ini dapat diterima sebagai kontribusi untuk mencegah kebiasaan berkomunikasi dengan trash talk (kata-kata kotor) baik dalam permainan atau game, media sosial, maupun kehidupan sehari-hari.</p> <p>-Secara manfaat akademis, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan</p>	
--	--	--	--	--	--

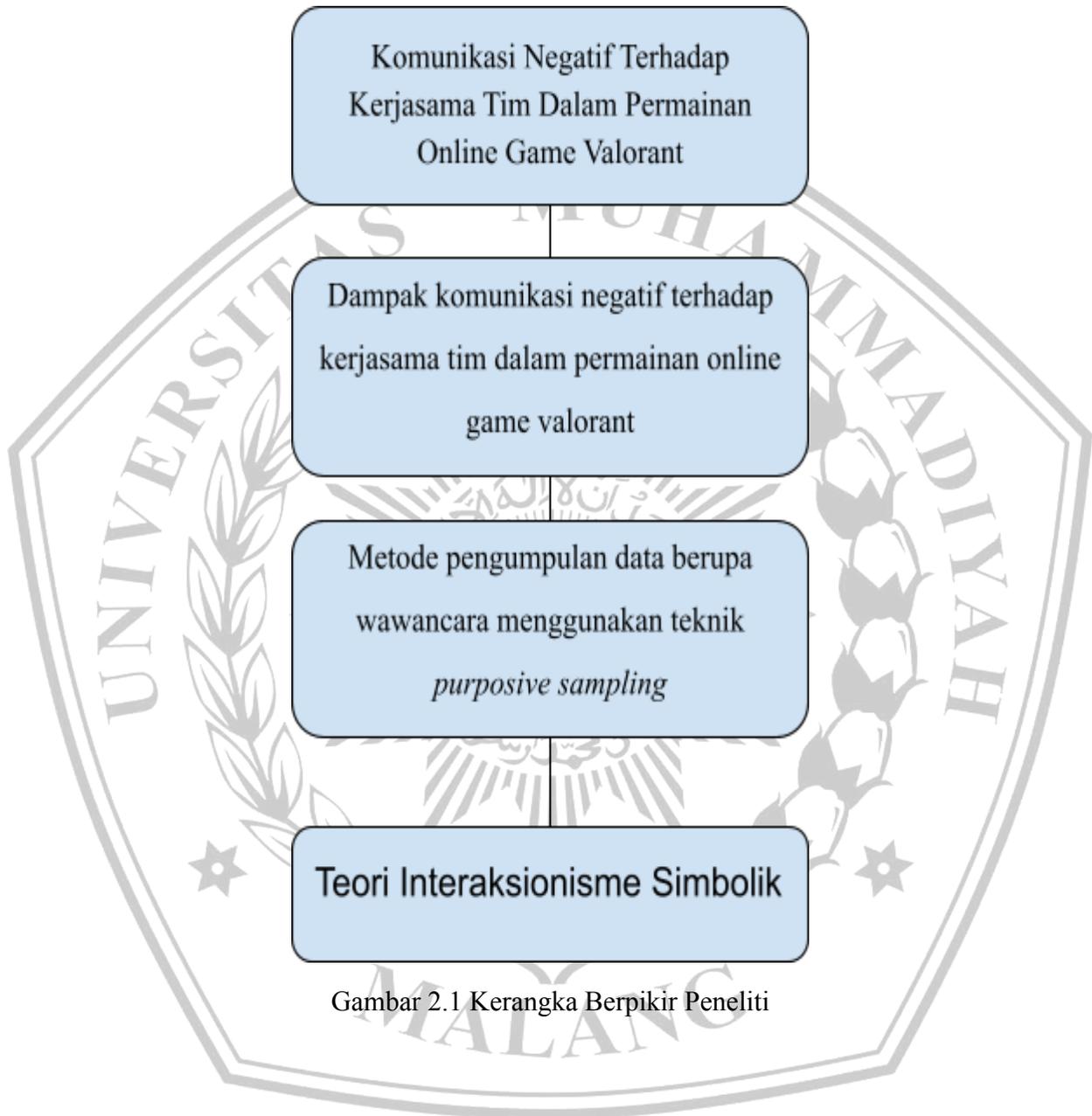
				<p>referensi bagi pengemban gan Ilmu Komunikasi , serta berguna sebagai bahan acuan bagi mahasiswa yang melakukan kajian tentang dampak penggunaan trash talk atau kata-kata kotor, baik terhadap para gamers maupun komunitas lain dalam dunia permainan atau game</p>	
--	--	--	--	---	--

				online, maupun di kehidupan sehari-hari.	
--	--	--	--	---	--

Tabel 2.1 Peneliti terdahulu



2.1.8 Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Peneliti