

BAB II KAJIAN PUSTAKA

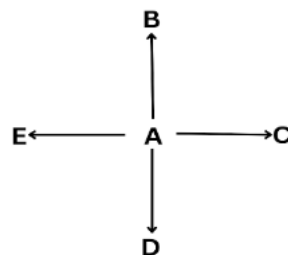
2.1 Pola Komunikasi

2.1.1 Pengertian pola komunikasi

Effendy (1989) mendefinisikan pola dalam berkomunikasi sebagai suatu simpul yang dapat dipahami sebagai suatu runtutan peristiwa sosial yang dirancang untuk menggambarkan keterkaitan antar simpul yang terlibat beserta peristiwanya, sehingga membantu proses pemahaman secara sistematis dan logis. Sementara itu, Effendy (1986) menyatakan bahwa komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari hubungan antarmanusia dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bentuk hubungan individu maupun dalam bagian kelompok sosial. Berdasarkan penjabaran pemahaman tersebut, komunikasi pada hakikatnya peristiwa interaksi antar individu yang terjalin berdasarkan hubungan sosial, di mana pesan disampaikan dari satu individu yang satu kepada individu yang lain sebagai simpul utama dalam proses komunikasi

Menurut H. A. Widjaja, menjabarkan simpul komunikasi dalam 4 simpul mode, yaitu:

a). Pola Komunikasi Roda



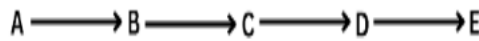
Gambar 2.1 pola Simpul komunikasi roda

Sumber: diolah oleh peneliti

Pola komunikasi roda menggambarkan suatu bentuk interaksi komunikasi yang berpusat pada satu individu yang menyampaikan pesan kepada beberapa orang sekaligus di mana individu pusat (A) menyampaikan pesan kepada anggota lainnya, yaitu (B), (C), (D), dan (E). Dalam pola ini, satu orang yang umumnya berperan sebagai pemimpin berfungsi sebagai pusat komunikasi sekaligus fokus perhatian. Individu tersebut memiliki kewenangan untuk

berinteraksi dengan seluruh anggota kelompok, sedangkan anggota lainnya hanya dapat menyampaikan pesan melalui figur pusat tersebut.

b). Pola Komunikasi Rantai

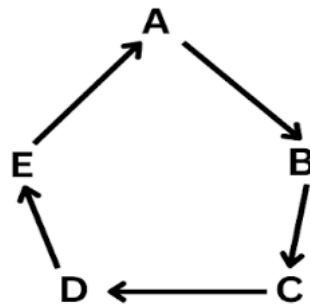


Gambar 2.2 pola komunikasi rantai

Sumber: diolah oleh peneliti

Simpul komunikasi rantai pada umumnya ini menunjukkan alur penyampaian pesan yang berlangsung secara berurutan atau berantai, di mana individu (A) menyampaikan pesan kepada (B), kemudian diteruskan kepada (C), (D), hingga (E). Dalam pola tersebut, setiap individu hanya dapat berkomunikasi dengan pihak yang berada di posisi sebelum atau sesudahnya dalam rantai komunikasi.

c). Simpul Komunikasi Lingkaran

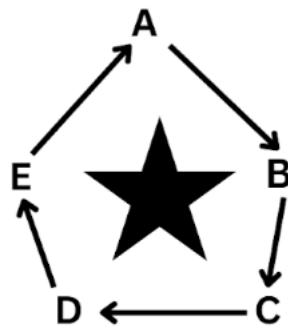


Gambar 2.3 simpul komunikasi lingkaran

Sumber: diolah oleh peneliti

Simpul Komunikasi ini memiliki kemiripan dengan pola komunikasi rantai, namun dengan perbedaan bahwa individu terakhir (E) dapat kembali berkomunikasi dengan individu pertama (A). Dalam pola ini, setiap individu hanya dapat berinteraksi dengan dua orang di sekitarnya, yaitu di sebelah kiri dan kanan. Dengan demikian, tidak terdapat satu individu pun yang berperan sebagai pemimpin atau pusat komunikasi.

d) Simpul Komunikasi Bintang



Gambar 2.4 pola komunikasi Bintang

Sumber: diolah oleh peneliti

Pada pola komunikasi bintang, Seluruh anggota kelompok dapat berinteraksi secara langsung satu sama lain tanpa perantara. Simpul komunikasi ini secara umum lebih dikenal sebagai jaringan yang terafiliasi dengan semua saluran. Hal tersebut disebabkan karena semua individu pada dasarnya memiliki kesempatan yang sama tanpa diskriminasi untuk menjalin komunikasi antar individu dalam kelompok sosial.

2.2 Dinamika Komunikasi Kelompok

Komunikasi dalam lingkungan kelompok pada umumnya merupakan bentuk dari pertukaran informasi yang terjadi dalam skala besar dan melibatkan beberapa individu. Michael Bordon (dalam Wiryanto, 2005) memamparkan bahwa komunikasi dalam suatu kelompok terjadi apabila terdapat interaksi secara *real time* antar individu yang lebih dari dua orang untuk membahas berbagai informasi, mempertahankan eksistensi diri, serta memecahkan suatu *problem* di mana para anggotanya mampu mengenali karakteristik pribadi satu sama lain secara akurat. Oleh karena itu, komunikasi kelompok dicirikan oleh adanya interaksi langsung dan pola kerja tertentu yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.

Sementara itu, Deddy Mulyana (2005) menyatakan bahwa kelompok adalah kumpulan individu yang memiliki tujuan bersama dan saling berinteraksi untuk mewujudkannya. Para anggota kelompok saling mengenal serta memandang diri mereka secara utuh sebagai bagian dari kelompok. Kelompok pada umumnya dapat berupa keluarga kecil dalam rumah, kelompok dalam berdiskusi ataupun ngobrol, kelompok *problem solver*, ataupun kumpulan individu yang terafiliasi pada panitia serta pengadaan rapat dalam pengambilan keputusan.

2.2.1 Metode dalam komunikasi kelompok

- a. Salah satu ciri dari aktivitas kelompok adalah adanya pengambilan keputusan. Secara garis besar, keputusan yang dihasilkan oleh kelompok dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori berikut:
 1. Keputusan terprogram merupakan keputusan yang berkaitan dengan aktivitas atau permasalahan yang bersifat rutin dan berulang dalam kehidupan suatu kelompok. Oleh karena itu, jenis keputusan ini umumnya telah memiliki prosedur atau kerangka pengambilan keputusan yang jelas dan terstruktur.
 2. Keputusan tidak terprogram merupakan keputusan yang berkaitan dengan situasi atau permasalahan baru yang sebelumnya belum pernah dihadapi oleh kelompok. Contohnya adalah pengambilan keputusan ketika suatu kelompok berencana memulai usaha atau kegiatan baru.
- b. Dalam mengambil keputusan dalam kelompok, setidaknya terdapat tujuh langkah yang akan digunakan, yaitu menetapkan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, mengembangkan berbagai alternatif solusi, menentukan alternatif yang paling memungkinkan, memilih alternatif terbaik, melaksanakan keputusan yang telah ditetapkan, serta melakukan pengendalian dan evaluasi terhadap keputusan yang diambil.

2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan kelompok

Rakhmat (2004) menyampaikan terkait efektivitas sebuah kelompok yang terdiri dari beberapa individu mampu dievaluasi berdasarkan karakteristik yang dimilikinya, terutama faktor-faktor situasional kelompok, yang mencakup ukuran kelompok, pola jaringan komunikasi, serta tingkat kohesi di dalam lingkaran grup.

1. Besaran Kelompok

Relasi yang ada dalam Grup atau kelompok dan kinerja yang dicapai dipengaruhi oleh jenis tugas yang dijalankan. Adapun kinerja yang diharapkan dalam suatu kelompok dibedakan menjadi dua, yaitu kinerja kelompok terkait koaktif dan tugas kelompok terkait interaktif. Pada tugas koaktif, setiap individu dalam kelompok memiliki tugas secara paralel tanpa adanya interaksi langsung di antara mereka. Sebaliknya, pada tugas anggota kelompok yang terkait dengan interaktif, individu akan dituntut untuk melaksanakan koordinasi dan melakukan interaksi dengan terstruktur

dalam rangka untuk mewujudkan suatu hal, keputusan, atau penilaian untuk kelompok. Dalam bingkai suatu kelompok dengan tugas kinerja kelompok secara koaktif, banyaknya individu memiliki pengaruh yang baik terhadap kinerja, di mana lebih banyak anggota yang berpartisipasi maka akan lebih besar pula volume kerja yang terselesaikan.

2. Jaringan komunikasi

Jaringan komunikasi dalam kelompok terdiri dari beberapa pola, antara lain roda, rantai, Y, lingkaran, dan bintang. Terkait hal kinerja dalam suatu kelompok, pola komunikasi roda dinilai paling efisien karena dapat menghasilkan output yang lebih cepat dan distrukturkan dengan baik.

3. Kohesi kelompok

Kohesi dalam suatu kelompok berkaitan erat dengan kepuasan anggotanya. Semakin tinggi tingkat kohesi, semakin besar pula rasa puas yang dirasakan anggota. Dalam kelompok yang memiliki kohesi tinggi, individu perlu merasa aman dan nyaman agar pola komunikasi dapat berlangsung dengan lebih fleksibel, bebas, serta intensif.

4. Kepemimpinan

Kepemimpinan merupakan faktor utama yang menentukan efektivitas komunikasi dalam kelompok. Kepemimpinan dapat dipahami sebagai proses komunikasi yang mampu memberikan pengaruh positif terhadap kelompok agar bergerak menuju pencapaian tujuan bersama.

2.3 Komunikasi Interpersonal

Secara konseptual, komunikasi didefinisikan sebagai upaya penyampaian berita, informasi, pemikiran, inovasi, maupun kesan yang disampaikan oleh individu sekelompok orang kepada pihak lain. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seorang komunikator kepada komunikan dengan tujuan memberikan informasi, memengaruhi sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara langsung maupun melalui media. Agar pesan dapat dipahami dengan baik, komunikasi membutuhkan interaksi timbal balik antara pengirim dan penerima pesan.

Menurut R. Wayne Pace (1997), komunikasi antarpribadi atau interpersonal adalah informasi

yang dilaksanakan secara interaksi langsung antar individu dimana pengirim dan yang menerima pesan dapat secara langsung menanggapi apa yang hendak disampaikan (M.I.Kom, 2020: 2).

Komunikasi interpersonal tidak bersifat searah dari komunikator kepada komunikan, melainkan berlangsung secara dua arah dan saling mempengaruhi. Proses ini bukan hanya hubungan stimulus dan respons semata, tetapi mencakup interaksi berkelanjutan berupa penerimaan, pengolahan, serta pemberian umpan balik yang dipikirkan dan disadari oleh masing-masing pihak.

2.3.1 Unsur-unsur Komunikasi Interpersonal

Dalam kehidupan sehari-hari diketahui bahwasannya terdapat unsur yang menjadi komponen utama dalam komunikasi interpersonal. Adapun hal tersebut adalah Pertama, sumber yang juga ketahu sebagai bagian dari pengirim, penyandi, komunikator, pembicara, atau originator. Pada umumnya sumber merupakan pihak yang memiliki motivasi atau kebutuhan untuk memulai komunikasi.

Kedua, pesan, yaitu isi informasi yang diutamakan kepada yang akan menerima. Pesan ini tersusun dari sinyal verbal maupun non verbal yang merepresentasikan emosi, pijakan makna hidup, ide, atau maksud sumber.

Ketiga, saluran dan media, yaitu bagian interpretasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Secara umum, manusia dalam halnya berkomunikasi akan menggunakan beberapa alternatif berupa bunyi dan cahaya, meskipun penerimaan pesan dapat melibatkan seluruh indera.

Keempat, penerima (receiver) yang juga dikenal sebagai sasaran atau tujuan (destination), penyandi balik (decoder), khalayak (audience), pendengar (listener), maupun penafsir (interpreter). Penerima merupakan pihak yang berperan menerima serta menafsirkan pesan yang disampaikan.

Kelima, efek, yaitu pengaruh atau dampak yang timbul pada penerima setelah pesan diterima, seperti bertambahnya pengetahuan, munculnya hiburan, perubahan sikap, perubahan keyakinan, maupun perubahan perilaku.

2.3.2 Faktor-Faktor yang Menumbuhkan Komunikasi Interpersonal

1. Kepercayaan (*Trust*)

Salah satu faktor utama yang paling berpengaruh dalam komunikasi interpersonal adalah adanya kepercayaan antar individu. Saat kedua pasangan saling menaruh kepercayaan, akan terbentuk pemahaman bersama yang mendorong keterbukaan, saling melengkapi, dan pengertian satu sama lain, sehingga kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dapat diminimalkan. Mulai dari tahap pengenalan hingga penguatan hubungan, kepercayaan memiliki peran krusial dalam menunjang efektivitas komunikasi.

2. Sikap Suportif

Dalam komunikasi, sikap suportif berperan penting karena dapat menekan munculnya sikap defensif. Sikap defensif sendiri sering kali muncul akibat faktor internal individu, seperti rasa takut, kecemasan, maupun ketidakamanan, yang berpotensi menghambat proses komunikasi antarpribadi. Ketika seseorang berada dalam kondisi defensif, perhatian mereka lebih tertuju pada usaha mempertahankan diri dari ancaman yang dirasakan dibandingkan pada upaya memahami pesan lawan bicara, sehingga komunikasi yang berlangsung menjadi kurang efektif.

3. Sikap Terbuka

Sikap terbuka memiliki peran krusial dalam memastikan keefektifan komunikasi yang dilakukan antar individu. Melalui keterbukaan, individu diharapkan tidak menyembunyikan informasi penting, sehingga hubungan dengan pasangan dapat terjalin secara sehat. Meskipun komunikasi merupakan aktivitas yang berlangsung sepanjang kehidupan manusia, keterbukaan tetap menjadi faktor penentu keberhasilan komunikasi dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

2.3.3 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi yang dilakukan dalam kegiatan manusia sehari-hari pada dasarnya bertujuan untuk mencapai sesuatu atau memenuhi harapan tertentu. Selain itu, komunikasi interpersonal juga memiliki beberapa fungsi lain, diantaranya:

1. Kepedulian terhadap orang lain.

Kepedulian ini dapat ditampilkan melalui berbagai perilaku, seperti memberi salam, tersenyum, melambaikan tangan, menundukkan badan, atau menanyakan keadaan dan kesehatan. Perilaku tersebut bertujuan menciptakan kesan yang baik, sehingga seseorang dipandang sebagai individu yang hangat, perhatian, dan tidak bersikap masa bodoh.

2. Menemukan dan mengenali diri sendiri

Komunikasi interpersonal memungkinkan individu untuk memahami dan mengenali karakteristik dirinya melalui umpan balik yang didapat oleh individu yang lain. Melalui proses ini, masing-masing pihak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan hal-hal yang disukai maupun tidak disukai, sehingga membantu pembentukan konsep diri.

3. Memahami dunia luar

Melalui komunikasi interpersonal, individu dapat menerima berbagai informasi dari orang lain, termasuk informasi yang relevan dan terkini. Dengan demikian, Selain berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan dan menerima pesan, komunikasi juga menjadi sarana penting bagi masyarakat dalam menafsirkan serta memahami berbagai peristiwa dan kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

4. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis

Sebagai individu yang terinterpretasikan sebagai human social, manusia memerlukan interaksi agar dapat membentuk dan memelihara relasi yang harmonis dengan orang lain. Oleh sebab itu, komunikasi antar individu perlu dilakukan secara terus-menerus agar hubungan antarindividu dapat terpelihara dan berjalan secara selaras.

5. Mempengaruhi sikap dan perilaku

Komunikasi antar individu berfungsi sebagai proses dalam menyampaikan suatu hal yang bertujuan memberikan informasi maupun mempengaruhi sikap, pendapat, dan perilaku orang lain. Ketika berkomunikasi menerima pesan, proses tersebut

secara tidak langsung memberikan pengaruh, karena komunikasi merupakan pengalaman yang dapat memberi makna dan mendorong terjadinya perubahan sikap.

6. Mencari kesenangan atau hiburan

Dalam situasi tertentu, komunikasi interpersonal dilakukan untuk tujuan rekreatif atau sekadar mengisi waktu luang. Hal ini dapat berupa komunikasi fatis, seperti percakapan ringan, sapaan, atau candaan yang bertujuan menciptakan suasana akrab dan menyenangkan.

7. Mengurangi kesalahpahaman dalam komunikasi

Komunikasi interpersonal dapat membantu meminimalkan dampak negatif akibat kesalahan komunikasi (*miscommunication*) maupun kesalahan penafsiran (*misinterpretation*). Melalui interaksi langsung, pesan-pesan yang berpotensi menimbulkan salah tafsir dapat dijelaskan secara lebih jelas dan mendalam.

8. Memberikan bantuan atau konseling

Dalam konteks profesional, komunikasi interpersonal kerap dimanfaatkan oleh tenaga kesehatan mental seperti psikiater, psikolog klinis, dan terapis sebagai media untuk memberikan bimbingan, dukungan, serta pendampingan kepada klien selama proses konseling.

2.4 Teori Groupthink

Groupthink theory menjelaskan bagaimana sekelompok orang yang sangat kohesif dapat membuat keputusan yang buruk karena adanya tekanan untuk mencapai konsensus. Groupthink merupakan pola berpikir yang muncul dalam kelompok dengan tingkat kohesivitas tinggi, ketika para anggotanya lebih mengutamakan tercapainya kesepakatan bersama daripada melakukan penilaian kritis terhadap berbagai alternatif tindakan secara objektif. Dalam kondisi ini, dorongan untuk mencapai kebulatan suara menyebabkan anggota kelompok cenderung mengabaikan evaluasi rasional terhadap keputusan yang diambil.

Proses pemecahan masalah dalam kelompok berlangsung secara terpadu. Ketika anggota kelompok tidak sepenuhnya berpartisipasi secara bebas sering kali karena

kekhawatiran akan penolakan mereka cenderung mengikuti pandangan pemimpin dalam proses pengambilan keputusan.

Teori *groupthink* yang diperkenalkan oleh Irving Janis sebagaimana dijelaskan oleh West dan Turner (2009) menitikberatkan pembahasan pada dua tipe kelompok, yakni kelompok yang berfungsi untuk memecahkan masalah dan kelompok yang berfokus pada pelaksanaan tugas. Kedua jenis kelompok tersebut diarahkan untuk mencapai tujuan yang sama, yaitu menghasilkan keputusan serta merumuskan rekomendasi kebijakan. West dan Turner (2009) menjelaskan bahwa kelompok pemecahan masalah memiliki peran dalam pengambilan keputusan dan penyusunan rekomendasi, sedangkan kelompok berorientasi tugas dibentuk khusus untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu. Sejalan dengan itu, Robbins (2002) mengemukakan bahwa kelompok pemecahan masalah merupakan kelompok yang dibentuk dalam suatu organisasi dan beranggotakan individu-individu yang bekerja secara bersama-sama untuk menyelesaikan suatu pekerjaan.

1. Asumsi Groupthink

Teori *groupthink* memiliki keterkaitan yang kuat dengan proses komunikasi dalam kelompok kecil. Penegasan mengenai pentingnya kelompok kecil disampaikan oleh Marshall Scott Poole (1998) yang menyebutkan bahwa kelompok kecil merupakan “unit analisis yang paling mendasar”. Dalam kajiannya, Irving Janis memusatkan perhatian pada dua bentuk kelompok, yaitu kelompok yang berfungsi untuk menyelesaikan masalah dan kelompok yang berfokus pada pelaksanaan tugas. Kedua jenis kelompok tersebut dibentuk dengan sasaran utama untuk mengambil keputusan serta merumuskan rekomendasi kebijakan. Dalam kerangka ini, proses pengambilan keputusan menjadi elemen yang sangat penting bagi keberlangsungan kelompok kecil.

Berdasarkan perspektif tersebut, teori *groupthink* dibangun atas tiga asumsi pokok. Pertama, terdapat situasi tertentu dalam sebuah kelompok yang mendorong terbentuknya tingkat kohesivitas yang tinggi. Kedua, proses pemecahan masalah dalam kelompok pada hakikatnya berlangsung secara terpadu dan saling terkait. Ketiga, kelompok pengambil keputusan beserta proses pengambilan keputusannya umumnya memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi.

Asumsi pertama berkaitan dengan karakteristik kohesivitas dalam kehidupan kelompok. Berbagai kondisi internal dapat memperkuat kohesivitas kelompok. Bormann (1996) menjelaskan bahwa anggota kelompok kerap memiliki keterikatan emosional atau investasi perasaan terhadap kelompoknya, sehingga mendorong mereka untuk mempertahankan identitas kelompok tersebut.

Asumsi kedua menyoroti proses pemecahan masalah dalam kelompok kecil yang cenderung berlangsung secara menyatu. Dalam kondisi ini, anggota kelompok sering menghindari tindakan yang berpotensi mengganggu keharmonisan dalam proses pengambilan keputusan. Mereka berupaya menjaga hubungan yang baik satu sama lain. Gouran (1998) menyebutkan adanya batasan afiliasi (*affiliative constraints*), yaitu situasi ketika anggota lebih memilih menahan pendapatnya dibandingkan menghadapi risiko penolakan. Akibatnya, rasa takut akan penolakan membuat anggota lebih mengutamakan pemeliharaan hubungan kelompok daripada pembahasan isu yang sedang dipertimbangkan.

Asumsi ketiga menegaskan bahwa kelompok pengambil keputusan dan kelompok berorientasi tugas umumnya memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi. Kompleksitas tersebut tampak pada dinamika internal kelompok maupun pada keputusan yang dihasilkan. Kelompok kecil dituntut untuk mampu mengidentifikasi berbagai alternatif yang tersedia serta membedakan setiap pilihan yang ada. Di samping memahami pekerjaan yang sedang dilakukan, setiap anggota kelompok juga dituntut untuk mengenali dan memahami karakteristik individu lain yang berperan serta dalam pelaksanaan tugas tersebut.

2. Kohesivitas Kelompok

Kohesivitas kelompok merupakan kondisi awal yang melandasi munculnya teori *groupthink*. Perbedaan tingkat kohesivitas antar kelompok sering kali menimbulkan keragaman dampak, sehingga hal ini dapat menimbulkan kebingungan dalam memahami pengaruhnya. Setiap kelompok memiliki tingkat kohesi yang berbeda, dan perbedaan tersebut menghasilkan konsekuensi yang tidak sama pula.

Pada beberapa kelompok, kohesivitas dapat mendorong munculnya perasaan positif terhadap pengalaman berkelompok maupun terhadap sesama anggota. Kelompok yang memiliki tingkat kohesivitas tinggi cenderung menunjukkan antusiasme yang besar terhadap tugas yang dijalankan, serta membuat anggotanya merasa lebih mampu dan terdorong untuk

melaksanakan tanggung jawab tambahan. Namun, Janis (1982) mengemukakan bahwa kohesivitas yang tinggi juga dapat menimbulkan tekanan kuat bagi anggota kelompok untuk mematuhi norma dan standar kelompok. Menurutnya, ketika kohesivitas mencapai tingkat yang sangat tinggi, kondisi tersebut dapat menimbulkan euforia kelompok yang berpotensi menekan perbedaan pendapat serta mengabaikan alternatif pandangan lainnya.

3. Faktor Struktural

Janis mengemukakan bahwa *groupthink* dapat dipicu oleh karakteristik struktural tertentu atau kelemahan dalam struktur kelompok. Faktor-faktor tersebut meliputi isolasi kelompok, ketiadaan kepemimpinan yang imparisial, tidak adanya prosedur pengambilan keputusan yang jelas, serta keseragaman karakteristik antar anggota.

Isolasi kelompok (*group insulation*) merujuk pada kondisi ketika kelompok cenderung tertutup terhadap pengaruh dari lingkungan eksternal. Kelompok yang terlalu sering berinteraksi secara internal dapat menjadi kurang peka terhadap perkembangan atau pandangan dari luar kelompok. Meskipun isu-isu yang dibahas memiliki relevansi dengan konteks yang lebih luas, anggota kelompok tetap berada dalam lingkup pengalaman internal yang membatasi masuknya perspektif eksternal.

Kurangnya kepemimpinan yang imparisial (*lack of impartial leadership*) menunjukkan situasi di mana pemimpin kelompok memiliki kepentingan pribadi terhadap hasil keputusan yang diambil, sehingga berpotensi mempengaruhi objektivitas proses pengambilan keputusan. Selain itu, *groupthink* juga dapat diperkuat oleh ketiadaan prosedur pengambilan keputusan yang sistematis serta tingginya tingkat kesamaan karakteristik atau latar belakang antar anggota kelompok, yang pada akhirnya membatasi keberagaman pandangan dan alternatif solusi.

4. Tekanan Kelompok

Kondisi awal terakhir yang mendorong munculnya *groupthink* berkaitan dengan adanya tekanan yang timbul dari dalam kelompok. Tekanan tersebut dapat berasal baik dari dalam kelompok maupun dari lingkungan di luar kelompok (tekanan internal dan eksternal).. Situasi tekanan ini berpotensi memicu munculnya *groupthink*, terutama ketika kelompok menghadapi

berbagai isu atau tuntutan yang berasal baik dari internal kelompok maupun dari lingkungan eksternal.

2.4.1 Gejala Groupthink

1. Pencarian persetujuan (*concurrency seeking*) muncul ketika para anggota kelompok berusaha mencapai kesepakatan bersama dalam menetapkan keputusan akhir, sehingga terdapat dorongan kuat untuk menyatukan pandangan demi tercapainya mufakat.
2. Berlebihnya penilaian yang dilakukan terhadap kelompok (*overestimation of the group*) merujuk pada sikap dan perilaku kelompok yang meyakini bahwa mereka memiliki kemampuan, kekuatan, atau keunggulan yang lebih tinggi dibandingkan kondisi yang sebenarnya, sehingga muncul keyakinan yang keliru terhadap kapasitas kelompok tersebut.
3. Ilusi ketidaksantunan (*illusion of invulnerability*) merujuk pada keyakinan kelompok bahwa mereka memiliki keistimewaan atau kemampuan untuk menghadapi dan mengatasi berbagai rintangan maupun permasalahan apa pun.
4. Keyakinan terhadap moralitas inheren kelompok (*belief in the inherent morality of the group*) menggambarkan anggapan bahwa kelompok menanamkan pandangan bahwa mereka adalah kelompok yang baik, benar, dan bijaksana (Janis, 1982, hlm. 256). Dengan anggapan bahwa para anggotanya memiliki niat yang tulus dan kebijaksanaan, kelompok tersebut kemudian percaya bahwa setiap keputusan yang diambil pasti benar serta memiliki landasan moral.
5. Ketertutupan cara berpikir (*close-mindedness*) dalam kelompok ditunjukkan melalui sikap yang mengabaikan atau menolak berbagai pengaruh dan masukan yang berasal dari luar kelompok. Kecenderungan suatu kelompok untuk mengabaikan perbedaan pendapat antar anggota serta mengesampingkan peringatan terhadap kemungkinan keputusan kelompok yang kurang tepat.
6. Stereotip terhadap kelompok luar (*out-group stereotypes*) merujuk pada pandangan atau persepsi stereotip yang dilekatkan pada kelompok lain yang dianggap sebagai lawan atau pihak yang berseberangan.
7. Rasionalisasi kolektif (*collective rationalization*) menggambarkan kondisi di mana para anggota kelompok lebih memilih mengabaikan peringatan serta informasi penting yang sebenarnya dapat mendorong mereka untuk meninjau ulang pemikiran dan tindakan sebelum mengambil suatu keputusan.

8. Tekanan untuk menciptakan kesamaan sikap dan pandangan (*pressure toward uniformity*) dapat menjadi kekuatan yang signifikan dalam kelompok, khususnya ketika para anggotanya berusaha menjaga keharmonisan serta hubungan yang baik satu sama lain.
9. Sensor diri (*self-censorship*) merujuk pada bagaimana anggota kelompok dalam kecenderungan menyembunyikan atau menekan keraguan serta pendapat yang berbeda dari pandangan mayoritas.
10. Ilusi kebulatan suara (*illusion of unanimity*) merujuk pada keyakinan bahwa keheningan atau tidak adanya penolakan dari anggota kelompok dianggap sebagai tanda kesepakatan.
11. *Self-appointed mindguards* merujuk pada anggota kelompok yang secara sukarela bertindak sebagai pelindung, dengan menyaring atau menahan informasi yang dianggap tidak sejalan dengan kepentingan maupun pandangan kelompok.
12. Tekanan terhadap anggota yang berbeda pendapat (*pressures on dissenters*) adalah gejala terakhir yang ditandai oleh adanya desakan atau paksaan terhadap anggota kelompok yang menyampaikan opini, pandangan, atau sikap yang bertentangan dengan mayoritas.

2.5 Teori Pendukung

2.5.1 Teori Konformitas

Konformitas tidak hanya diartikan sebagai perilaku meniru tindakan orang lain, tetapi juga mencerminkan sejauh mana individu dipengaruhi oleh cara orang lain bertindak. Konformitas menunjukkan adanya perubahan dalam cara berpikir atau berperilaku yang berbeda dari kebiasaan individu ketika berada dalam situasi sendiri.

Dengan demikian, konformitas (*conformity*) dapat dimaknai sebagai perubahan perilaku maupun kepercayaan individu agar sejalan dengan orang lain. Nail dkk. (2000) menyatakan bahwa konformitas memiliki beberapa bentuk, diantaranya penyesuaian, kepatuhan, dan penerimaan. Dalam situasi tertentu, seseorang dapat menunjukkan persetujuan tanpa sepenuhnya meyakini apa yang dilakukan disetujui suatu harapan atau permintaan tanpa benar-benar mempercayai tindakan tersebut. Perilaku semacam ini, yang dilakukan untuk memperoleh penghargaan atau menghindari sanksi, disebut sebagai pemenuhan (*compliance*). Apabila pemenuhan tersebut terjadi karena adanya perintah yang tegas, maka disebut kepatuhan (*obedience*).

Di sisi lain, terdapat kondisi ketika individu benar-benar menerima dan meyakini pengaruh kelompok. Misalnya, seseorang terdorong untuk melakukan aktivitas tertentu karena menerima informasi yang dianggap benar dan bermanfaat. Bentuk konformitas ini disebut penerimaan (*acceptance*), yaitu ketika individu tidak hanya menyesuaikan perilakunya, tetapi juga menginternalisasi keyakinan yang dianjurkan oleh kelompok.

Secara keseluruhan, konformitas merupakan perubahan perilaku atau keyakinan individu akibat tekanan sosial kelompok, yang dapat muncul dalam bentuk pemenuhan, kepatuhan, maupun penerimaan, tergantung pada tingkat penerimaan individu terhadap pengaruh tersebut.

2.6 Peranan Anggota Kelompok

2.6.1 Peranan Tugas Kelompok (Group Task Roles)

Tubbs dan Moss (2001) dalam buku *Human Communication* menjelaskan bahwa peranan tugas kelompok (*group task roles*) berkaitan dengan perilaku anggota kelompok dalam menjalankan tugas-tugasnya guna mencapai tujuan bersama melalui proses pemecahan masalah yang efektif. Peranan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Mengawali Berkontribusi

Mengemukakan ide-ide baru atau sudut pandang alternatif terhadap tujuan kelompok, termasuk merumuskan tujuan baru atau mendefinisikan ulang permasalahan. Peran ini juga mencakup pengajuan solusi, cara penanganan hambatan, maupun prosedur baru untuk meningkatkan efektivitas kerja kelompok.

2. Mencari Informasi

Mengajukan permintaan klarifikasi, data, atau fakta yang relevan serta informasi dari sumber yang memiliki otoritas terkait permasalahan yang dibahas.

3. Mencari Pendapat

Menggali pandangan atau penilaian yang berkaitan dengan nilai-nilai yang mendasari usulan yang sedang dipertimbangkan, bukan sekadar informasi faktual.

4. Memberi Informasi

Menyampaikan fakta, data, atau generalisasi yang diperoleh dari pengalaman pribadi maupun dari sumber yang dapat dipercaya.

5. Memberi Pendapat

Mengemukakan pandangan atau keyakinan pribadi yang relevan dengan usulan tertentu, dengan penekanan pada rekomendasi yang dapat dijadikan acuan kelompok.

6. Menguraikan

Mengembangkan usulan melalui contoh, penjelasan ulang, atau alasan pendukung, serta memprediksi konsekuensi yang mungkin timbul apabila usulan tersebut diterima oleh kelompok.

7. Mengkoordinasikan

Menunjukkan keterkaitan antara ide atau usulan, mengintegrasikan berbagai gagasan, serta mengkoordinasikan aktivitas anggota kelompok.

8. Mengarahkan

Menjelaskan posisi dan kemajuan kelompok dengan merangkum hasil diskusi, mengidentifikasi penyimpangan dari tujuan awal, atau mengajukan pertanyaan mengenai arah yang sedang ditempuh kelompok.

9. Mengevaluasi

Menilai pencapaian kelompok berdasarkan kriteria atau standar tertentu, termasuk menelaah kepraktisan, logika, serta prosedur dari suatu usulan.

10. Memberdayakan

Mendorong kelompok untuk bertindak atau mengambil keputusan serta berupaya meningkatkan kualitas kinerja kelompok.

11. Membantu Prosedur

Memfasilitasi kelancaran kerja kelompok dengan melaksanakan tugas-tugas teknis atau rutin, seperti membagikan materi, mengatur posisi tempat duduk, atau menyiapkan peralatan pendukung.

12. Mencatat

Mendokumentasikan usulan, keputusan, serta hasil diskusi kelompok sehingga menghasilkan catatan tertulis sebagai bukti nyata dari proses kerja kelompok.

2.7 Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang, yang lebih dikenal dengan sebutan Mobile Legends atau MLBB, merupakan sebuah gim video dengan genre *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dibuat sekaligus dipublikasikan oleh Moonton. Gim ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2016 untuk perangkat mobile berbasis Android dan iOS. Mobile Legends juga sangat

populer di berbagai negara, terutama di wilayah Asia Tenggara, dan sering kali menjadi bagian dari turnamen *esports* Internasional. Mobile Legends sendiri memiliki *mode gameplay 5vs5* dimana tim dibagi menjadi dua tim, tim bertarung untuk menghancurkan basis utama atau biasa yang disebut *turet* sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Dalam permainan Mobile Legends, arena pertarungan dirancang dengan tiga jalur utama, yaitu jalur atas (*top*), tengah (*mid*), dan bawah (*bottom*), serta area hutan yang dihuni oleh monster netral dan dua markas utama yang terletak di masing-masing sudut peta. Selain itu, Mobile Legends menghadirkan berbagai pilihan hero dengan kemampuan yang berbeda-beda. Para hero tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam beberapa peran, seperti tank, assassin, fighter, mage, marksman, dan support.

Komunikasi dan koordinasi dalam Mobile Legends sangat dipentingkan untuk mencapai kunci keberhasilan dengan menjalankan kerja tim yang baik dan tim yang solid. Pemain harus berkomunikasi secara efektif untuk mengatur serangan dan pertahanan. Ada beberapa *mode game* di Mobile Legends yang dapat dimainkan seperti *classic mode* (pertandingan standar 5vs5 *mode* ini biasanya untuk pemula), *ranked mode* (*mode* kompetitif di mana pemain bisa naik dan turun peringkat tergantung performa mereka dalam bertanding), *brawl mode* (*mode* dengan hanya satu jalur *line* dan hanya beberapa *hero* yang dapat digunakan), *custom mode* (pemain dapat membuat room khusus atau berlatih dengan *bot*).

Mobile Legends memiliki ekosistem esports yang dinamis dan berkembang pesat, ditandai dengan penyelenggaraan berbagai turnamen dan liga di tingkat global. Sejumlah kompetisi bergengsi di antaranya adalah Mobile Legends: Bang Bang Professional League (MPL), Mobile Legends Southeast Asia Cup (MSC), serta Mobile Legends World Championship (M1, M2, M3, dan seterusnya). Selain itu, Mobile Legends terus mengalami pengembangan melalui pembaruan berkala, seperti penambahan hero baru, perubahan meta permainan, perbaikan bug, serta penyelenggaraan berbagai event khusus, sehingga permainan tetap menarik dan tidak menimbulkan kejenuhan bagi para pemain.

2.7.1 Fitur dalam game Mobile Legends

Dalam game Mobile Legends, fitur (*feature*) adalah elemen yang menambah pengalaman bermain dan memberikan manfaat atau keuntungan kepada pemain. Beberapa fitur penting yang ada di dalam Mobile Legends, antara lain:

1. Mode Permainan Beragam

Classic: Mode dasar dengan tujuan menghancurkan base lawan.

Ranked: Mode kompetitif yang menentukan peringkat atau *tier* pemain.

Brawl: Mode cepat dengan satu jalur (*lane*) saja.

Arcade: Mode khusus yang sering berubah, misalnya *Mirror*, *Magic Chess*, dan *Survival*.

Custom Mode: Pemain dapat membuat *room* sendiri dengan aturan yang bisa disesuaikan.

2. *Hero* dan *Skin*

Mobile Legends memiliki lebih dari 100 *hero* dengan berbagai kelas seperti *Marksman*, *Tank*, *Mage*, *Assassin*, *Support*, dan *Fighter*. Setiap *hero* memiliki kemampuan unik. Tersedia *skin hero* yang memberikan tampilan visual baru dan *buff* tambahan saat bertanding, seperti efek animasi.

3. *Emblem* dan *Talent*

Emblem adalah sistem yang memungkinkan pemain meningkatkan atribut *hero* dengan lebih spesifik, misalnya *Physical Attack*, *Magic Power*, dan *HP*. Setiap *emblem* juga memiliki *Talent*, yang bisa memberikan efek tambahan sesuai dengan gaya bermain dan kebutuhan *hero*.

4. *Battle Spell*

Battle spell adalah kemampuan tambahan yang bisa dipilih sebelum permainan dimulai, seperti *Flicker*, *Retribution*, *Execute*, dan *Aegis*. *Battle spell* membantu dalam strategi, baik untuk menyerang, bertahan, atau *farming*.

5. *Item* dan *Build*

Sistem *item* memungkinkan pemain membeli *item* selama permainan untuk meningkatkan atribut *hero*. Terdapat *item* khusus untuk masing-masing tipe *hero*, seperti *item* serangan, pertahanan, atau kecepatan. *Build* dapat disesuaikan untuk setiap *hero* tergantung gaya bermain pemain dan komposisi tim.

6. *Leaderboard* dan *Achievements*

Terdapat *leaderboard* yang menampilkan peringkat pemain berdasarkan kemenangan, jumlah *stars*, dan statistik lainnya. Ada juga *achievement* yang memberikan penghargaan atau hadiah kepada pemain atas pencapaian tertentu.

7. Sistem Tim dan *Squad*

Pemain dapat membuat atau bergabung dengan tim atau *squad* untuk bermain bersama secara teratur. Fitur ini membantu pemain meningkatkan sinergi dan kerjasama dalam tim.

8. *Event* dan Hadiah

Event diadakan secara berkala, sering kali menawarkan hadiah seperti *diamond*, *battle points*, dan *skin*. *Event* ini biasanya disesuaikan dengan tema tertentu atau perayaan khusus.

9. *Replay* dan *Highlights*

Pemain dapat menonton ulang pertandingan mereka untuk mengevaluasi permainan. Fitur ini berguna bagi pemain yang ingin memperbaiki strategi atau sekadar melihat momen penting dalam pertandingan.

10. *Sistem Sosial* dan *Chat*

Fitur sosial seperti *in-game chat*, *emote*, dan sistem teman memungkinkan pemain berkomunikasi dan berteman dengan pemain lain. Terdapat juga fitur *voice chat* untuk meningkatkan koordinasi dalam tim.

11. Penyesuaian Pengaturan dan Kontrol

Mobile Legends memungkinkan pemain menyesuaikan kontrol, sensitivitas, dan pengaturan lainnya agar sesuai dengan kenyamanan mereka dalam bermain. Setiap fitur ini memainkan peran penting dalam strategi dan kenyamanan pemain saat bermain Mobile Legends.

2.8 Sifat Adiksi

Adiksi merujuk pada kondisi pada ketergantungan fisik dan mental terhadap suatu yang menyebabkan perubahan perilaku. Dalam konteks kecanduan pada game Mobile Legends, beberapa sifat adiksi yang dapat dikenali yaitu:

1. Dorongan dan sulit dikendalikan: pemain yang memiliki adiksi cenderung mempunyai dorongan yang kuat dan sulit menghentikan bermain game Mobile Legends, bahkan ketika seharusnya melakukan aktivitas lain.
2. Kehilangan kontrol: mereka sulit mengendalikan waktu bermain dan dapat melewati batas waktu yang sudah ditentukan, sering kali mengabaikan tugas dan tanggung jawab lainnya.

3. Pengabaian dalam aktivitas keseharian: pemain yang kecanduan bermain game Mobile Legends cenderung berfokus pada permainan sehingga mengabaikan pekerjaan, sekolah, dan aktivitas sosial di dunia nyata.
4. Dampak emosional: kecanduan dapat membuat pemain merasa cemas, frustrasi, atau marah jika tidak bisa bermain sesuai keinginan.
5. Isolasi sosial: pemain yang terlibat permainan ini cenderung mengisolasi diri dari interaksi sosial di dunia nyata, memilih lebih bermain game daripada berinteraksi dengan orang lain.
6. Dampak pada kesehatan fisik: terlalu banyak waktu yang terbuang dalam bermain game Mobile Legends sehingga dapat menjadi masalah dalam waktu tidur, masalah mata, dan masalah dalam waktu makan hingga menyebabkan tubuh menjadi lemas.
7. Dampak pada hubungan sosial: Adiksi game Mobile Legends dapat merusak hubungan dengan keluarga dan teman-teman dalam kehidupan nyata.

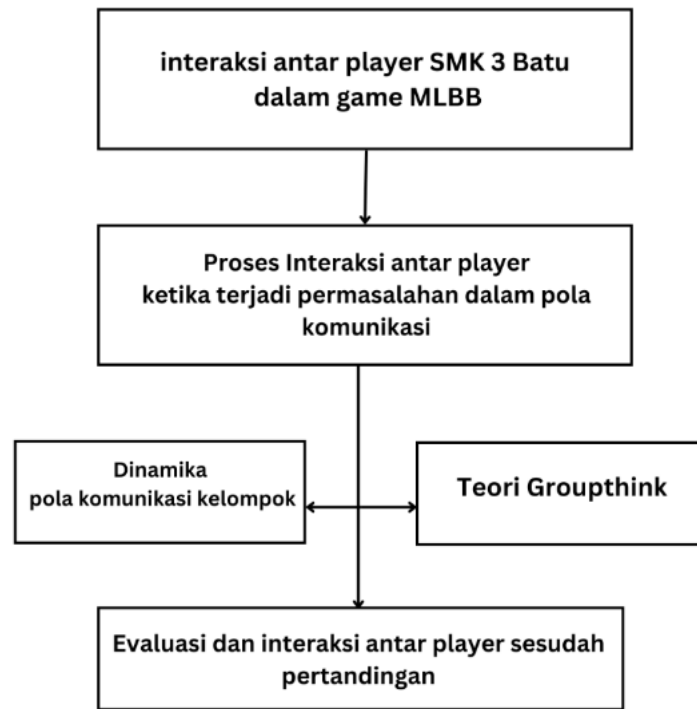
Penting untuk diingat bahwa tidak semua pemain game Mobile Legends mengalami adiksi, dan banyak dari mereka dapat menikmati permainan dengan seimbang. Bagi mereka yang mengalami adiksi, penting untuk mengambil langkah-langkah untuk mengelola perilaku bermain dan mencari bantuan jika diperlukan. Mengatur batas waktu bermain, mencari dukungan dari keluarga, teman, atau profesional, serta mengembangkan pola bermain yang seimbang dapat membantu mengatasi dampak negatif dari adiksi game Mobile Legends.

2.9 Kerangka Berpikir

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan suatu model konseptual yang berfungsi untuk menunjukkan keterkaitan antara teori dan berbagai faktor yang telah ditetapkan sebagai permasalahan utama dalam sebuah penelitian. Penyusunan kerangka berpikir dimulai dari kajian pustaka dan pengamatan terhadap fenomena nyata di lapangan, kemudian diikuti dengan perumusan masalah. Penyajian kerangka berpikir diperlukan dalam penelitian yang memiliki fokus tertentu agar alur pemikiran peneliti dapat dipahami secara sistematis.

Penelitian ini menggunakan Groupthink Theory (Teori Pemikiran Kelompok) yang diperkenalkan oleh Irving Janis sebagai dasar analisis. Teori ini relevan dalam mempelajari dinamika komunikasi kelompok karena dapat menjelaskan bagaimana aliran pesan bergerak antar anggota kelompok saat menghadapi masalah bersama, sehingga membentuk pola komunikasi tertentu. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menelaah pola

komunikasi yang terbentuk dan proses penyelesaian masalah oleh tim, terutama setelah pertandingan selesai.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

Sumber: diolah oleh peneliti

2.10 Tinjauan Peneliti Terdahulu

1. Peneliti : Kafitan Aryuan Daffa Sukirman (Universitas Bandar Lampung)

Judul penelitian : ANALISIS POLA KOMUNIKASI TIM E-SPORTS YANG TERGAMBARKAN DALAM KONTEN MIC CHECK PADA GAME MOBILE LEGENDS DI INDONESIA

Tujuan penelitian : Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi tim *E-Sport* yang tergambarkan dalam konten *mic check* pada game *Mobile Legends* di Indonesia.

Perbedaan penelitian : Metode analisis penelitian.

Kontribusi dalam penelitian : Membantu peneliti menemukan cara untuk menyelesaikan permasalahan komunikasi interaksi antar *player* dan mencari penyebab timbulnya masalah dalam komunikasi di dalam game *Mobile Legends* dan memahami bagaimana sifat Pemain anggota satu sama lain.

Kajian pertama, yang berjudul “Analisis Pola Komunikasi Tim Esports yang Tergambarkan dalam Konten Mic Check pada Game *Mobile Legends* di Indonesia,” ditulis oleh Kafitan Aryuan Daffa Sukirman dari Universitas Bandar Lampung. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji bagaimana pola komunikasi tim Esports terlihat melalui konten *mic check* dalam permainan *Mobile Legends* di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten *mic check* menampilkan berbagai bentuk komunikasi yang dilakukan oleh anggota tim.

2. Peneliti : Yonatan Trianto (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Surabaya)

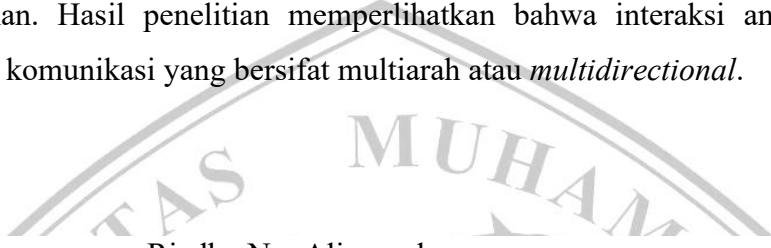
Judul Peneliti : Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike: Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan

Tujuan penelitian : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi dalam percakapan tim dalam menyusun strategi.

Perbedaan penelitian : Teori dan subjek penelitian.

Kontribusi dalam penelitian : Membantu peneliti untuk memahami konsep pola Komunikasi di dalam game.

Kajian kedua berjudul “Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike: Global Offensive dalam Menyusun Strategi Permainan” ini ditulis oleh Yonatan Trianto dari Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Surabaya. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengungkap pola komunikasi virtual yang terjadi selama interaksi tim dalam merancang strategi permainan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa interaksi antar anggota tim membentuk pola komunikasi yang bersifat multiarah atau *multidirectional*.

- 
3. Peneliti : Riedho Nur Aliansyah
- Judul peneliti : Pola Komunikasi Remaja Dalam Permainan Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Moral
- Tujuan penelitian : Tujuan penelitian ini yaitu Untuk mengetahui dan menganalisis Pola Komunikasi Remaja Dalam Permainan Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Moral.
- Perbedaan penelitian : Teori penelitian
- Kontribusi dalam penelitian : Membantu peneliti memahami tentang fenomena interaksi di dalam *E-sports* di Indonesia dan bagaimana melihat tim terlihat sangat kompak.

Kajian ketiga berjudul “Pola Komunikasi Remaja Dalam Permainan Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Moral” yang ditulis oleh Riedho Nur Aliansyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana pola komunikasi remaja dalam bermain game Mobile Legends berpengaruh terhadap perilaku moral mereka.