

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Adapun beberapa tinjauan pustaka atau literatur, tinjauan pustaka yang mendasari penelitian ini meliputi teori-teori yang berkaitan dengan perilaku, komunikasi virtual, perilaku komunikasi virtual, pemain perempuan, game MOBA Mobile legend, dan teori pendukung lainnya. Ini adalah ikhtisari dari semua penjelasan tinjauan pustaka.

2.1 TEORI PERILAKU KOMUNIKASI

Gold dan Kolb (1964), mendefinisikan bahwa perilaku komunikasi sebagai tindakan atau respon terhadap lingkungan komunikasi dalam situasi komunikasi seperti berpikir, mengetahui dan memahami, merasakan dan bertindak, atau melakukan suatu tindakan yang dirasakan oleh seseorang, keluarga atau masyarakat dalam mencari dan menyebarkan informasi. Perilaku Komunikasi mengacu pada segala kegiatan dengan tujuan mencari dan memperoleh informasi dari berbagai sumber untuk menyebarluaskan informasi kepada semua pihak yang membutuhkan (Saputra, 2011) di dalam (rahayu & legowo, 2022). Selain itu sikap individu atau kelompok dalam masyarakat menerima dan mencari informasi yang diindikasikan mengarah pada partisipasi, interaksi dalam sistem sosial, kosmopolitanisme, hubungan dengan wakil-wakil revolusi, respon terhadap media, keaktifan dalam mencari informasi, pengetahuan tentang perkembangan dan inovasi baru merupakan Perilaku komunikasi sebenarnya yang berpedoman pada pemikiran bahwa perilaku seseorang pada umumnya dilatarbelakangi dengan keinginan untuk memperoleh tujuan tertentu.

2.2 TEORI KOMUNIKASI VIRTUAL

2.2.1 Pengertian

Di dunia sekarang ini, peran penting dalam proses komunikasi diberikan pada ruang virtual, yang ditentukan oleh peningkatan interaktivitas, yang menjadikannya unik sebagai cara komunikasi: “Aktivitas informasi dan komunikasi masyarakat ditransfer secara besar-besaran ke online interaksi melalui informatisasi” (Korytnikova N., 2007: 2). Komunikasi virtual adalah sebuah bagian integral dari ruang sosial budaya masyarakat modern, yang terkandung dalam proses sosial nyata: “Realitas media telah ditemukan melalui sarana komunikasi elektronik dan budaya layar, kepadatan dan kecerahannya sebanding dengan kenyataan sebenarnya” (Nazarchuk A., 2000: 164). Komunikasi virtual bukanlah suatu jenis komunikasi sosial yang terpisah melainkan paralel komunikasi nyata semakin tervirtualisasi: “Komunikasi saat ini semakin kehilangan maknanya individualitas dan karakter, emosi dan gaya, menyerupai seperangkat frasa standar dan simbol kata. Percakapan menjadi semakin “umum” dan beragam, “hiperteks”. Ini bisa jadi terutama diamati dalam contoh bentuk komunikasi jarak jauh “tanpa tubuh” telekomunikasi. Dengan demikian, komunikasi di forum, chatting dan cara-cara telekomunikasi lainnya direduksi menjadi satu suku kata dan seringkali kalimat pendek, pernyataan-pernyataan yang terpisah, yang mengulangi pendapat peserta komunikasi yang sudah diketahui” (Korol A., 2011: 173), dalam (Palchynska, 2020).

Komunikasi virtual tidak terlalu diritualkan dibandingkan komunikasi sosial. Ruang maya memungkinkan individu untuk membangun citra mereka sendiri, dan presentasinya terjadi dalam proses tersebut komunikasi, dan gambaran ini memiliki dinamika yang tinggi: “Komunikasi jaringan, melalui anonimitas, tembus pandang, keamanan, memungkinkan Anda membuat identitas jaringan, mencapai virtual manajemen kesan” (Malkovskaya I., 2007: 84). Salah satu ciri khas komunikasi virtual adalah ketidaksesuaian antar orang nyata dan gambaran virtualnya yang dia coba ciptakan. Interaksi dunia maya berkontribusi pada pembentukan kepribadian virtual yang menjauhkan diri dari dunia nyata status sampai batas tertentu. Dalam aspek ini, ruang virtual berfungsi sebagai alat transformasi karakteristik pribadi individu: “Kemajuan teknologi mengarah pada penerapan sesuatu yang baru identitas seluler. Di Web, identitas manusia hanya akan diwujudkan dalam konteks saat ini untuk menjalani perubahan. Individu tersebut, seorang manusia seutuhnya, berjalan pergi, dirantai padanya monoton, seperti ransel yang berat, sebagai gantinya datanglah seorang individu, orang yang memiliki banyak segi” (Bard A., Zoderkvist J., 2004: 127). Komunikasi dalam realitas virtual menarik karena impersonalitasnya, kemampuan untuk membangun dan mengubah kepribadian virtual, serta anonimitas, yang menghindari tanggung jawab karena melanggar ekspektasi peran karena status individu. Komunikasi dunia maya memberikan kebebasan identifikasi, sehingga membangun kepribadian maya dengan status maya: “Seringkali terjadi penipuan

atau penggandaan identitas, ketika identitas jaringan pengguna tidak sesuai dengan identitas aslinya” (Turki Sh., 1996: 172), dalam (Palchynska, 2020).

Berbicara mengenai komunikasi virtual tentunya tidak bisa lepas dari internet yang menjadi saluran utamanya. Menurut Werner J. Severin, 2001, “Komunikasi virtual membuat manusia menyukai pola komunikasi yang menggunakan media daripada pola komunikasi tradisional yaitu tatap muka. Penggunaan internet lebih dapat diandalkan oleh netter jika dibandingkan dengan ekuivalen-ekuivalen tradisional mereka”. Pada dasarnya internet bertujuan untuk memudahkan manusia dalam berinteraksi, mencari literasi, dan keperluan ekonomi dimana penggunaannya bisa merasakan seperti tidak ada batas waktu maupun wilayah. Menurut McLuhan dengan hadirnya komunikasi virtual yang tengah berkembang dalam kehidupan manusia, Komunikasi virtual merupakan salah satu bagian dari inovasi-inovasi dari perkembangan media baru (new media). Media baru ini merupakan perkembangan dari adanya media lama. Menurut McLuhan konten dari media baru tersebut juga sering memanfaatkan atau mengemas kembali materi dari media (Al-Fariz, 2018).

Menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard, 2009, terdapat beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya meliputi cyberspace dari kata cybernetics dan space. Cyberspace merupakan proses komunikasi yang dilakukan secara virtual dengan komputer serta menggunakan fasilitas jaringan

internet. Kini, internet dapat menjadi sarana baru bagi masyarakat untuk membentuk suatu komunitas di dalam dunia maya. Komunitas maya dapat terbentuk karena penggunanya saling berkomunikasi dengan para pengguna internet lain menggunakan teknologi yang terhubung jaringan internet (Arifah & Candrasari, 2022).

Gaya komunikasi virtual pada terjadi saat ini sangat populer dikalangan semua orang dan dapat ditemukan dimana saja dan kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah penggunaan internet. Komunikasi virtual adalah sebuah forum sosial dalam bentuk internet, di mana orang-orang membawa permasalahan kehidupan nyata ke dalam diskusi dalam jangka waktu yang lama, menyatukan perasaan dan pikiran pengguna dalam suatu hubungan yang terbentuk di dunia maya (Fauzan, Chairil, & Wibowo, 2021).

2.2.2 *New Media* (Media Baru)

Aktivitas komunikasi sebagai proses penyampaian pesan tentu dilakukan melalui suatu saluran dan sarana komunikasi tertentu. Di era modern, keberadaan internet berperan sebagai penunjang teknologi informasi menjadi teramat penting, khususnya dalam melakukan aktivitas komunikasi. Keberadaan internet telah memunculkan berbagai saluran, media, dan alat komunikasi baru yang berbasis teknologi digital (suryana, Hoerunnisa, & Muchtar, 2020). Teknologi digital menawarkan banyak sekali keunggulan dibandingkan teknologi analog, terutama dalam hal kecepatan dan jangkauan yang luas.

New media merupakan istilah yang mengacu pada teknologi komunikasi baru berbasis teknologi digital melalui pemanfaatan internet. Yang artinya suatu media dapat terkategori sebagai *new media* hanya jika memiliki karakteristik mampu menyediakan komunikasi interaktif secara serentak untuk banyak orang dan berbasis teknologi digital. Sedangkan menurut Nugroho bahwa *new media* memiliki tiga karakteristik utama antara lain digitalisasi, interaktivitas, dan virtualitas (Indrawan, Elfrizar, & lmar, 2020).

Menurut Littlejohn bahwa teori *new media* dikembangkan oleh Pierre Levy terkait bahasan perkembangan media. Interaksi dan komunikasi melalui saluran yang terkategori sebagai *new media* dekat atau mirip dengan interaksi tatap muka. Menurut Littlejohn bahwa pandangan Pierre Levy terkait *new media* berbeda dengan

saluran komunikasi terdahulu, dimana komunikasi melalui *new media* terjadi secara fleksibel dan dinamis. Lebih lanjut menurut Mondry bahwa *new media* sebagai kombinasi/gabungan antara elemen teknologi komunikasi dan teknologi digital, sehingga *new media* dapat dipandang sebagai konvergensi media (Arif & Aditya, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, maka *new media* dapat dipandang sebagai suatu saluran komunikasi berbasis teknologi digital yang memungkinkan untuk terjadinya komunikasi yang interaktif dengan efektivitas komunikasi yang lebih mendekati efektivitas komunikasi secara tatap muka.

Dalam Keadaan emosional batin seseorang dapat dilihat dalam tiga cara, yaitu dari pengalaman subjektif, respon fisiologis, dan ekspresi perilaku. Pengalaman Subjektif yang memiliki emosi biasanya hanya dicapai melalui introspeksi, yang mana tidak perlu ada pertemuan tatap muka untuk dapat mengkomunikasikan emosi (Konijn & Henriette, 2008). Pengalaman subjektif yang memiliki emosi juga dapat dikomunikasikan melalui media, yaitu antara lain:

- a. Merancang cara bagi orang untuk mengkomunikasikan keadaan emosi mereka ke komputer.
- b. Mengembangkan metode baru untuk menilai suasana hati, frustrasi, dan stres pengguna secara tidak langsung, melalui interaksi dan diskusi alami.
- c. Menunjukkan bagaimana komputer dapat mengungguli kecerdasan secara emosional.

Peran emosi dalam komunikasi interpersonal yang dimediasi adalah sebagai suatu hal yang menonjol dan mencakup bidang penelitian yang penting. Dalam komunikasi antar pribadi pada umumnya dipahami sebagai komunikasi yang terjadi tatap muka dan dianggap sebagai tidak mungkin terjadi dalam konteks yang dimediasi (bermedia). Namun, encoding dan decoding emosi dalam komunikasi interpersonal sehari-hari adalah masalah perdebatan ilmiah. Yang pada dasarnya lawan bicara selalu harus mengkomunikasikan emosi mereka untuk menyampaikan suatu hal kepada lawan bicaranya. Teknologi modern semakin memungkinkan emosi dikomunikasikan secara canggih, salah satunya dengan melalui perangkat elektronik dan layar, baik antara orang-orang yang secara fisik terpisah satu sama lain (komunikasi yang dimediasi komputer, CMC) dan antara manusia dan komputer (interaksi manusia-komputer, HCI) (Laksana & Fadhilah, 2021).

2.2.3 CMC (*Computer Mediated Communication*)

Komunikasi Komputer yang dalam Bahasa Indonesia disebut CMC (*Computer Mediated Communication*), dapat diartikan sebagai komunikasi yang berwanakan komputer atau komunikasi dengan media perantara komputer. Kajian CMC masih tergolong baru dan mulai berkembang pada tahun 1987. Lingkungan komunikasi CMC tidak hanya mencakup komunikasi berbasis komputer melainkan semua alat komunikasi berbasis teknologi komputer seperti PDA, *smartphone*, tablet, dan perangkat sejenis yang sering disebut sebagai media komunikasi baru. Menurut Rice, bahwa CMC memiliki peran dalam memfasilitasi pertukaran melalui jaringan komunikasi yang dikoordinasikan oleh satu atau lebih komputer antara individu dan kelompok. Menurut Herring secara sederhana CMC dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang yang menggunakan media berteknologi komputer (Arianto & Bafiarti, 2020).

Sedangkan menurut Thurlow, Lengel, & Tomic bahwa CMC merupakan suatu proses komunikasi manusia via komputer yang terhubung dengan internet, melibatkan orang dalam suatu situasi dan konteks tertentu melalui penggunaan berbagai tujuan dan bentuk saluran komunikasi (Arianto & Bafiart, 2020). Secara umum, media atau saluran komunikasi diciptakan sebagai perantara dalam aktivitas penyampaian pesan dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi penyebaran pesan dan informasi.

Penerapan CMC melalui berbagai perangkat terjadi dalam bentuk pesan instan, surat elektronik, *social networking sites* (SNS), dan forum internet. Bentuk SNS meliputi media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan media sosial sejenis memungkinkan pengguna untuk membagikan konten informasi dan sisi lain diri pengguna yang tidak dapat ditunjukkan di dunia nyata (Apriliani, 2020).

Aktivitas komunikasi yang dimediasi komputer atau CMC membutuhkan ruang maya atau cyberspace yang secara nyata merupakan aplikasi komunikasi berbasis jaringan internet yang menggunakan protokol untuk melakukan pengiriman data. Dimana *cyberspace* atau ruang maya bersifat mutlak dalam aktivitas komunikasi yang dimedia komputer, sehingga secara virtual manusia berada di *cyberspace* tetapi wujud manusia berada di dunia nyata. Sedangkan konsep dunia maya dianggap mirip dengan dunia nyata oleh Benedikt, yang menyatakan bahwa perangkat menjadi laman, laman menjadi layar, layar menjadi dunia virtual seperti dunia nyata yang mana memberikan pengalaman tak terlupakan dan dapat terus berubah (Laksana & Fadillah, 2021). Dan CMC yang terjadi dalam *cyberspace* merupakan sebuah metafora untuk menggambarkan dunia non fisik yang diciptakan oleh sistem komputer.

CMC merupakan sinkronisasi antara menulis, memposting dalam ruang diskusi *online*, atau percakapan di ruang obrolan. Model komunikasi CMC sebagai wadah interaksi manusia dalam jaringan digital berbasis pada teks dan simbol. Sedangkan menurut Sosiawan & Wibowo, 2018 dalam (Laksana & Fadillah, 2021) bahwa model

Komunikasi yang dimediasi komputer atau CMC juga berisikan objek seperti dunia fisik yang nyata, perbedaan model CMC dengan komunikasi dunia nyata atau secara fisik terletak pada tindakan yang tidak mengacu pada aksi fisik seperti gerakan atau bahasa melainkan dimediasi oleh perangkat input seperti keyboard atau mouse. Artinya model komunikasi CMC tidak hanya berbentuk teks, simbol, tetapi juga suara atau isyarat lain yang mungkin digunakan dalam *cyberspace* atau ruang maya.

Keberadaan CMC berdampak pada bergesernya pola komunikasi manusia yang umumnya terjadi secara interpersonal menjadi terjadi di ruang *cyber* atau virtual. Pola komunikasi CMC telah atau dapat mengubah sifat interaksi manusia baik secara fisik dan psikis. Di era modern CMC dipandang sebagai model komunikasi yang *inevitable* atau tak terelakan lagi, hampir setiap orang melakukan komunikasi dengan mediasi teknologi komputer. Model komunikasi dimediasi komputer ini menurut Walther dipandang dalam kategori *Cues-Filtered-Out Theories* dimana CMC dipandang tidak dapat memberikan syarat nonverbal seperti di dunia nyata (Apriliani, 2020). Sedangkan menurut Kapriadi & Irwansyah, 2020: bahwa perbedaan utama interaksi interpersonal dengan CMC yakni terletak pada penggunaan isyarat non verbal yang tidak muncul pada pola CMC, seperti pada kasus rekrutmen perusahaan. Meskipun begitu, menurut Walther bahwa peralihan interaksi tatap muka dan komunikasi interpersonal menjadi CMC dianggap tidak begitu memiliki perbedaan khususnya dalam rangka mendapatkan impresi

pribadi dan untuk mengenal satu sama lain. Di era teknologi informasi modern, internet telah menunjang kecepatan informasi yang diintegrasikan dengan teknologi jaringan komputer.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa komunikasi virtual memiliki karakteristik antara lain interaktif, terjadi secara *realtime*, dan terdapat konteks aktivitas lain seperti *game online*, perkuliahan *online*, atau seminar *online*. Sehingga komunikasi virtual termasuk CMC, tetapi CMC belum tentu termasuk komunikasi virtual melainkan interaksi virtual yang memiliki sifat *asynchronous* atau dapat ditunda-tunda dan tidak *realtime*, serta tidak selalu memiliki konteks kegiatan lain.

2.2.4 Konsep Dasar Komunikasi Virtual

Konsep dasar komunikasi virtual merupakan salah satu bagian terpenting dalam teori komunikasi pada jaringan internet. Menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard, (2001) dalam (Winarti, 2021). komunikasi virtual memiliki beberapa konsep dasar, antara lain sebagai berikut:

a. Dunia Maya

Kata “dunia maya” awalnya merujuk pada jaringan informasi luas yang disebut dengan koboï konsol oleh penggunanya dan akan muncul atau memelihara hubungan langsung dengan sistem syaraf pengguna. *Cyberspace* terdiri dari kata *cybernetics* dan *space*. *Cyberspace* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson. Dia mengatakan bahwa dunia maya (sibernetika) adalah suatu realitas buatan yang saling berhubungan, dibantu komputer, dapat diakses oleh komputer, multidimensi, artifisial, atau virtual.

b. Komunitas Maya

Saat ini, internet tidak hanya menjadi wadah untuk metode komunikasi moderen, tetapi juga tempat berkumpulnya para kelompok sosial. Organisasi telah didirikan diberbagai komunitas dan berkembang melalui kehadiran internet. Komunitas maya adalah komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada di dunia nyata. Ruang obrolan, email, Instagram, dan grup diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat yang dapat digunakan oleh komunitas untuk saling berkomunikasi.

c. Interaktivitas

Interaktivitas adalah salah satu fitur media baru yang paling banyak dibicarakan dan menempati tempat khusus di internet. Interaktivitas digunakan setidaknya dalam dua pengertian yang berbeda. Orang dengan latar belakang ilmu komputer cenderung menafsirkannya sebagai interaksi pengguna komputer. Sebaliknya, para ahli komunikasi cenderung menganggap bahwa interaktivitas sebagai komunikasi antara dua orang.

d. Hypertext

Salah satu fitur unik dari World Wide Web adalah penggunaan hyperlink. Hal ini adalah lokasi di halaman web yang dapat diklik oleh pengguna untuk pergi ke tempat lain dalam dokumen yang sama, situs website yang sama, maupun situs website lain di internet. Dengan hypertext memungkinkan pembaca dapat dengan cepat mempelajari lebih lanjut tentang topik atau kata tertentu karena teks tersebut telah memiliki fitur hypertext yang terhubung dengan dokumen lain atau teks lain dan mengirimkan link pengguna ke informasi yang terkait.

e. Multimedia

Multimedia adalah suatu bentuk sistem komunikasi yang menyediakan kombinasi teks, grafik, suara, video, dan animasi. Selain itu, multimedia juga memerlukan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi karena mencakup fungsionalitas hypertext didalamnya. Oleh karena itu, konten

multimedia yang ada kemungkinan besar akan semakin canggih.

2.2.5 Jenis Komunikasi virtual

Menurut Marc Smith dalam (Rakhmat,2020), mengemukakan bahwa terdapat 4 aspek penting untuk mengenali interaksi komunikasi virtual yaitu antara lain:

1. *Aspatial* yang berarti tidak terbatas jarak.
2. *Asynchronous* yang berarti dapat dilakukan dengan waktu yang berbeda.
3. *Computer mediated communication (CMC)* yang berarti komunikasi yang dimediasi oleh jaringan komputer.
4. *Astigmatic* yang berarti komunikasi cenderung mengabaikan stigma kelas sosial.

2.2.6 Aspek Penting untuk mengenali interaksi komunikasi virtual

2.2.6.1 Email

Email merupakan singkatan dari electronic mail yang dalam bahasa Indonesia berarti pesan elektronik. Email merupakan sistem yang memungkinkan pengguna untuk bertukar pesan elektronik melalui komputer yang terhubung ke internet. Konsep email tidak jauh berbeda dengan surat konvensional. Pengguna dapat menulis pesan dan mengirimkannya ke penerima. Sebaliknya, pengguna juga dapat menerima pesan dari pengguna lain.

2.2.6.2 Website

Website adalah kumpulan dari berbagai halaman situs web yang dikelompokkan ke dalam domain atau subdomain yang berada di dalam world wide web (www) di internet. Web juga merupakan suatu sistem untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan lain-lain yang tersimpan dalam server internet atau webserver dalam format hypertext.

2.2.6.3 Media Sosial

Media sosial merupakan fitur berbasis website yang menciptakan jaringan dan memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam komunitas virtual. Media sosial memungkinkan kita melakukan berbagai macam pertukaran, kolaborasi, dan saling mengenal satu sama lain dalam format tertulis, visual, dan audiovisual. Contohnya adalah sebagai berikut:

2.2.6.4 Instagram

Instagram merupakan aplikasi media sosial berbasis Android untuk smartphone, iOS untuk iPhone, Blackberry, Windows Phone, bahkan versi yang terbaru saat ini dapat dijalankan di komputer atau PC anda. Namun jika penggunaan di komputer, tampilannya tidak sama persis sepenuhnya dengan yang ada pada perangkat mobile phone anda. Umumnya orang-orang menggunakan Instagram untuk saling berbagi atau membagikan foto dan video. Prinsip ini cenderung berbeda dengan aplikasi media sosial lainnya yang fokus pada penggunaan kata – kata, status dan postingan untuk dibagikan ke publik. Mirip aplikasi

Media sosial lainnya, di Instagram ini anda dapat mendapatkan banyak teman dengan menggunakan istilah “follow and follow”, atau “ikuti dan pengikut”. Jika memiliki lebih banyaknya pengikut, maka akun anda sudah memiliki banyak teman. Dapat berinteraksi dengan kegiatan menyukai atau saling komen pada postingan anda ataupun teman anda. Bisa juga menggunakan pesan singkat atau Direct Message (DM), dan yang paling populer saat ini adalah InstaStory, dimana berupa aktivitas membagikan video secara live atau langsung (Werner, 2001).

2.2.6.5 Twitter

Twitter adalah jejaring sosial yang memungkinkan memberikan fasilitas penggunanya untuk mengirimkan teks hingga 140 karakter. Selain menggunakan perangkat komputer, twitter juga digunakan pada telepon seluler. Twitter digunakan sebagai tempat bagi irang-orang untuk curhat dan memberi tahu orang-orang tentang apa yang sedang terjadi pada saat itu. Rusman mengatakan bahwa di Indonesia, situs jejaring sosial mempunyai jumlah pengguna aktif yang sangat besar (Malik, 2018).

2.3 TEORI PERILAKU KOMUNIKASI VIRTUAL

2.3.1.1 Pengertian

Perilaku komunikasi merupakan upaya atau tindakan individu dalam proses penyampaian pesan, baik secara verbal dan non verbal . Perilaku merupakan perwujudan pengetahuan, sikap, dan tindakan individu yang terbentuk akibat pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya. Inti dari perilaku komunikasi virtual adalah perilaku komunikasi dalam komunikasi virtual, sehingga perilaku komunikasi virtual bisa disebut perilaku komunikasi di dunia maya, di dunia virtual yang bukan dunia nyata yang bukan tatap muka. Lebih lanjut, menurut Zikri bahwa perilaku komunikasi baik verbal dan non verbal dipengaruhi adanya faktor sosial (Prasiska, 2022).

Selain itu, perilaku komunikasi virtual didefinisikan dalam buku Komunikasi Efektif merupakan suatu proses yang dilakukan untuk membagikan makna melalui perilaku baik secara verbal maupun non-verbal. Komunikasi virtual juga dijelaskan oleh Bernard Berelson & Gary A. Steiner pada Rustan & Hakki dimana merupakan sebuah proses menyebarkan informasi, dengan memanfaatkan symbol. Symbol sendiri terdapat beberapa macam diantaranya ada symbol yang berupa kata, gambar, figure, grafik dan sebagainya. Tindakan (perilaku) tersebut merupakan sebuah proses menyebarkan informasi melalui media komunikasi. Dari kedua pemaparan yang diberikan diatas oleh para pakar, maka

dalam hal ini dapat disimpulkan. Perilaku komunikasi virtual merupakan sebuah proses yang mana dalam proses tersebut terjadi pertukaran informasi antara komunikan dan juga komunikator baik dalam ini dilakukan secara verbal maupun non verbal yang memanfaatkan symbol-simbol didalamnya, dan masing-masing pihak yang sedang melakukan proses komunikasi diharapkan memahami syimbol-syimbol yang digunakan (Amaliyah, 2023).

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Perilaku

Komunkasi Virtual

a. Kredibilitas Media Komunikasi

Kredibilitas merupakan seperangkat persepsi yang dimiliki seorang komunikator mengenai sifat-sifat komunikator. Kredibilitas Media (Media Credibility) merupakan ukuran kepercayaan public terhadap suatu media. Sebab, kredibilitas berubah-ubah tergantung pelaku presepsi atau komunikator, topik yang dibicarakan, dan situasi (Suryana, Hoerunnisa, & Muchtar, 2020).

b. Motivasi

Proses komunikasi sangat penting untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut. Perilaku komunikasi merupakan salah satu unsur agar seseorang dapat eksis dalam masyarakat. Begitu juga untuk memenuhi kebutuhan akan teman, individu menjalin komunikasi interaktif dengan orang lain, dan untuk memuaskan keinginan tumbuh dan kembang, individu juga membutuhkan proses komunikasi interaktif dengan orang lain dan lingkungan (Suryana, Hoerunnisa, & Muchtar, 2020).

c. Lingkungan

Menciptakan lingkungan fisik yang mendukung terjadinya perubahan perilaku komunikasi, yang berubah seperti kebiasaan, lingkungan sosial, kebudayaan, keluarga, pendidikan, nilai-nilai, dan penyediaan sumber daya (waktu, uang, tenaga kerja, keterampilan, dan pelayanan) dalam suatu masyarakat akan menghasilkan suatu perubahan gaya hidup (Triantoro, 2019).

d. Intepretasi Teks

Kesalahpahaman seringkali terjadi karena perbedaan penafsiran dokumen yang dibuat oleh salah satu komunikator virtual. Perbedaan penafsiran dalam menginterpretasi informasi dapat menimbulkan perselisihan antara kedua belah pihak, sehingga berujung pada konflik social (Triantoro, 2019).

e. Kesalahan Penggunaan Simbol

Komunikasi virtual mempunyai kelemahan, seperti tidak dapat melihat raut wajah lawan bicaranya. Inovasi media sosial adalah memberikan penerapan simbol-simbol (emotion) untuk mempersentasikan ekspresi wajah dan perilaku seseorang dalam ruang nyata. Seseorang akan mengartikan simbol tersebut untuk mewakili lawan bicaranya. Salah satu penyebab terjadinya kesalahpahaman dikalangan anggota komunitas virtual adalah kesalahan penggunaan simbol-simbol tersebut. Simbol yang dikirimkan terkadang membuat anggota lainnya tersinggung dan tersudutkan. Mengingat kenyataan tersebut, peneliti menganggapnya sebagai prinsip dasar komunikasi dan bersifat tidak dapat diubah. Menurut Mulyana (2007), irreversibility dalam komunikasi berarti sekali pesan terkirim, maka pengirim tidak dapat mengendalikan pengaruhnya, apalagi menghilangkan efek pesan tersebut (Triantoro, 2019).

2.3.3 Bentuk-Bentuk Perilaku Komunikasi Virtual

Bentuk-bentuk suatu perilaku komunikasi virtual yang terbagi menjadi dua jenis (Arif & Aditya, 2022) sebagai berikut:

a. Perilaku Tertutup

Merupakan bentuk perilaku komunikasi individu yang kurang jelas dan tidak langsung. Perilaku komunikasi ini biasanya dilakukan dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan yang tidak langsung, terkesan bertanya, dan ragu-ragu.

b. Perilaku Terbuka

Merupakan bentuk perilaku komunikasi individu yang disampaikan secara jelas dan langsung kepada komunikan. Perilaku komunikasi ini biasanya dilakukan dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan langsung, tidak minim akan makna konotatif, dan tegas.

Jenis perilaku komunikasi virtual yang telah diungkapkan oleh Paramudita (2014) dalam (Arif & Aditya, 2022) adalah sebagai berikut :

- 1) Perilaku tertutup merupakan respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tersembunyi atau tertutup, respon terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain.
- 2) Perilaku terbuka merupakan respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka, respon tersebut jelas dalam bentuk tindakan atau praktek .

Sedangkan perilaku komunikasi virtual dalam kutipan (Abdullah & Zein, 2022) adalah suatu tindakan atau suatu perilaku komunikasi baik berupa verbal maupun nonverbal yang berasal dari tingkah laku seseorang. Menurut Kwick dalam Notoatmojo (2003), perilaku itu sendiri merupakan tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari.

Perilaku komunikasi yang baik adalah berupa verbal maupun nonverbal yang ada pada tingkah laku seseorang.

2.4 KONFLIK

2.4.1 Pengertian Konflik Dalam Komunikasi Virtual

Pada tahun 1988, Leslie Baxter dan WK Rawlins mendefinisikan proses komunikasi antara mitra sebagai akibat dari ketegangan dialektis yang unik dalam teori dialektika relasional. Menyatakan bahwa kehidupan berpasangan merupakan masalah ketegangan dan konflik yang terjadi antar individu. Konflik tersebut terjadi ketika seseorang berusaha memaksakan keinginannya kepada orang lain (Muslim A. , 2019).

Kecenderungan konflik terjadi dalam komunikasi virtual pada hakikatnya disebabkan oleh adanya kebebasan menyampaikan pendapat dalam ruang virtual (Fauzan, Chairil, & Wibowo, 2021). Dengan kata lain, konflik muncul dari ketidakmampuan memposisikan diri dalam keterbatasan komunitas virtual sebagai media interaksi. Komunikasi sangat penting untuk mengelola dan menegosiasikan konflik dalam hubungan.

2.4.2 Perilaku Komunikasi Virtual Saat Adanya Konflik

Peran komunikasi adalah untuk memberikan solusi dan penyelesaian atas suatu masalah dalam hubungan. Dalam setiap interaksi, selalu muncul berbagai potensi konflik. Namun sebagai individu atau kelompok, selalu ada konflik, dalam skala besar atau kecil. Hal penting untuk diingat adalah bagaimana mengubah konflik

menjadi tempat untuk berkembang dan bertumbuh, dan tidak membuat memperburuknya. Hal ini dapat diupayakan melalui manajemen konflik, yaitu seni mengatasi konflik.

Perilaku merupakan tindakan penerapan pengetahuan dan sikap yang terbentuk dalam diri manusia. Hal ini juga berlaku pada norma-norma sosial yang ada di masyarakat. Berikut perilaku perempuan dalam menghadapi suatu konflik pada komunikasi virtual saat bermain game online:

a. Kesadaran atas Otoritas tubuh

Keberanian melawan perundungan verbal didasarkan pada pengakuan kewibawaan terhadap tubuh, bukan sebagai tindakan menampilkan keindahan tubuh sebagai sebuah komoditas, namun sebagai upaya kuat dalam melawan ketidakadilan terkait kewibawaan tubuh anak perempuan. Meski tidak semua pihak yang terlibat memiliki keberanian untuk melakukan perlawanan, Michael Hecter dan Debra Friedman menjelaskan bahwa tindakan yang dilakukan oleh seorang aktor merupakan upaya untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan prinsip hierarki atas pemilihan aktor. Teori Coleman lainnya, menyatakan bahwa tindakan seseorang mengarah pada tujuan, namun tujuan tersebut ditentukan oleh nilai-nilai (Ritzer & Goodman, 2016) dalam (Rahayu & legowo, 2022). Upaya perlawanan tersebut bertujuan untuk membenahi dan meningkatkan kesadaran para pelaku agar bertindak sesuai aturan dan ketentuan yang berlaku.

Diam tidak Menghiraukan

Masyarakat tidak mengetahui dan membela korban atas tindakan pelecehan verbal tersebut. Contoh bentuk intimidasi seringkali berupa kata-kata “Beban, Noob, Buta Map, Bisa main gak sih?”. Intimidasi pada korban pelecehan verbal juga diasumsikan bahwa korban tidak perlu menanggapi terhadap ‘candaan’ yang telah dilontarkan pelaku (Dewi 2017) dalam (Rahayu & Legowo, 2022).

2.4.3 Perilaku Komunikasi Virtual Setelah Terjadi Konflik

Dengan memahami apa itu konflik dan cara penyelesaiannya, konflik yang awalnya hanya berdampak negatif, bisa menjadi berdampak positif jika ditangani dengan baik. Faktanya, konflik yang ada dalam kehidupan apabila mampu menyikapi dan menyelesaikan dengan tepat, menjadi bermanfaat dalam hal menumbuhkan kreativitas dan inovasi di masa depan. Dalam hal ini, keterampilan komunikasi interpersonal dianggap efektif dalam menyelesaikan konflik (Purwanti, 2020).

2.5 PEMAIN PEREMPUAN

Pemain game online sering disebut sebagai gamer, sedangkan lingkup gamer sangatlah luas tidak terbatas umur ataupun gender. Pengguna atau pemain game online dahulu didominasi oleh kalangan laki-laki, seiring perkembangan zaman tidak jarang perempuan pun menjadi gamer bahkan terdapat pertandingan khusus bagi tim yang terdiri dari gamer perempuan. Istilah gamer sendiri seringkali

dikaitkan dengan intensitas dan *genre* permainan yang dimainkan. Tidak jarang dari kalangan *gamer* sendiri tidak menerima ataupun mengakui penyematan istilah *gamer* jika seseorang pemain *game online* memiliki intensitas bermain yang dianggap sedikit ataupun *genre* permainan yang dimainkannya dianggap terlalu sederhana (Fauzan, Chairil, & Wibowo, 2021).

Gamer adalah sebutan bagi seseorang yang suka atau bahkan tergila-gila dengan permainan *video game*, istilah *gamer* juga sering disematkan pada orang yang memiliki dedikasi atau keahlian dalam penggunaan *game online*. Kemunculan *game* yang ramah terhadap perempuan menyebabkan pemain *game online* perempuan tidak segan untuk berbaur dengan *gamer* laki-laki. Menurut Cassel dan Jenkins bahwa *gamer* laki-laki cenderung memiliki preferensi *game* dengan serangkaian aksi, sedangkan menurut Kim bahwa *gamer* perempuan cenderung menyukai *game* dengan fitur koleksi, konstruksi, atau kreasi sesuatu serta menikmati karakter *game* dengan jalan cerita dan menjalin hubungan sosial (Putra, Rozak, Perdana, & Maesharoh, 2019). Seiring berjalannya waktu, teramati bahwa aktivitas bermain *game* baik dari kalangan *gamer* laki-laki dan perempuan mengalami perbauran, tidak jarang *genre* atau preferensi *game online* yang dimainkan para *gamers* tidak terbatas pada preferensi *game* hasil riset yang telah diuraikan di atas, meskipun hasil riset keduanya dapat diamati dan dirasakan kebenarannya.

Kategorisasi atribut *gender* salah satunya didasari klasifikasi perilaku individu yang dikaitkan dengan sifat-sifat maskulin,

feminin, atau netral. Robin Lakoff mengklasifikasikan keteraturan gaya bicara menjadi dua, *woman talk* dan *man talk*. Selain itu Lebih lanjut Robin Lakoff menjelaskan karakter gaya bicara *woman talk* antara lain apologis, pernyataan tidak langsung, pertanyaan yang membutuhkan persetujuan, mengkualifikasikan, perintah yang sopan, menggunakan istilah warna, menghindari bahasa vulgar, sedikit bicara, dan banyak mendengarkan. Menurut Griffin lebih banyak persamaan refleksi diri antara laki-laki dan perempuan dibanding perbedaan, variabilitas yang besar terlihat pada gaya komunikasi yang terkait sifat feminin dan maskulin, serta jenis kelamin adalah fakta sedangkan *gender* adalah gagasan (Aqilah, 2022). Dapat dikatakan bahwa komunikasi *gender* yang erat dengan sifat feminin atau maskulin gaya bicara tergantung pada pemilihan gaya bicara individu terkait terlepas dari jenis kelaminnya.

2.6 GAME ONLINE

2.6.1 Pengertian game online

Berdasarkan uraian mengenai konsep *new media* pada subbab sebelumnya, diketahui bahwa ruang lingkup konsep *new media* sangatlah luas dan tidak hanya meliputi media sosial saja, tetapi juga segala macam teknologi komunikasi berbasis digital yang dapat menjadi sarana komunikasi yang interaktif misalkan *game online*. *Game online* pada dasarnya merupakan aplikasi atau perangkat lunak kategori permainan dalam jaringan komputer yang terhubung oleh internet berbasis teknologi digital yang dapat menghubungkan para

pemainnya. Sebelum adanya internet, *game online* diterapkan melalui perangkat keras berbentuk kabel misalkan LAN (*Local Area Network*) yang terhubung ke modem. Di era digital, *game online* dapat dengan mudah dimainkan melalui berbagai perangkat keras yang terhubung dengan jaringan internet seperti komputer, *smartphone*, hingga *video game console* (Putra, Rozak, Perdana, & Maesharoh, 2019).

Game online pada awalnya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan alternatif seperti halnya mendengarkan musik, menonton film, dan lain sebagainya. Seiring berjalannya waktu terjadi banyak perkembangan terhadap fitur pada *game online*, salah satunya fitur komunikasi. Adapun fitur komunikasi dalam *game online* berupa *lobby*, *chat*, *voice chat*, dan lain sebagainya. Penerapan fitur komunikasi tersebut menjadikan *game online* sebagai sarana, wadah, tempat, atau media baru dalam berkomunikasi khususnya bagi para pengguna atau pemain *game online*. Seiring perkembangan zaman, *game online* seringkali dijadikan ajang perlombaan, pertandingan, kompetisi, dan hal lain yang serupa. *Game online* yang sebelumnya sebagai hiburan atau hobi menjadi suatu hal yang berpotensi menjadi mata pencaharian, termasuk hal atau profesi yang berkaitan dengan dunia *game online* seperti pembawa atau pemandu acara, komentator pertandingan, analis permainan, *streamer game online*, dan profesi lainnya yang berakar dari aktivitas permainan *game online* (Hutama & Irwanto, 2022). dan *Game online* adalah sebuah permainan video yang dimainkan melalui jaringan komputer, menggunakan komputer

pribadi atau konsol *video game*. Jaringan ini seringkali menggunakan internet atau teknologi serupa, tetapi *game* masih menggunakan apapun teknologi terkini, modem di depan internet, dan port USB di depan modem. Perluasan *game online* mencerminkan perluasan jaringan komputer dari jaringan area lokal kecil hingga internet, dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* berkisar dari lingkungan berbasis teks sederhana hingga game grafis menggabungkan kompleks dan dunia virtual dihuni oleh banyak pemain pada saat bersamaan. Banyak permainan *online* yang terhubung dengan komunitas *online*, menjadikan *game online* sebagai kegiatan sosial selain permainan pemain tunggal. "*Game online* adalah suatu teknologi, bukan suatu genre, suatu mekanisme yang menghubungkan pemain satu sama lainnya, dan bukan pola tertentu atau *gameplay* tertentu yang terkait *game online* yang dimainkan melalui beberapa jenis jaringan komputer, biasanya internet.

Salah satu keunggulan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa jumlah pemainnya banyak, dan keuntungan ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis *game*. Dan game sekarang menjadi lebih dari sebuah bentuk seni karena membutuhkan banyak keterampilan dan strategi dari anggota tim (PRASISKA, 2022).

2.6.2 MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

Game online terdiri dari beragam jenis atau *genre* yang bertujuan untuk mengelompokkan kategori suatu permainan dan mempermudah calon penggunanya untuk mengidentifikasi jenis permainan yang mungkin diunduhnya. Salah satu jenis atau *genre game online* yang intens aktivitas komunikasi antar pemainnya adalah permainan ber-*genre* MOBA atau *Multiplayer Online Battle Arena*. Game MOBA merupakan *genre* dengan jumlah pemain terbanyak setelah *genre Battle Royale*. Dalam permainan yang ber-*genre* MOBA setiap pemain mengontrol karakter unik dengan tujuan memenangkan pertandingan (*battle*) dengan cara menghancurkan tower inti lawan (Abdullah & Zein, 2022).

Dalam rangka mencapai tujuan memenangkan suatu pertandingan, setiap pemain dalam satu tim melakukan komunikasi dan koordinasi satu sama lain melalui fitur komunikasi yang disediakan dalam game online tersebut. Tidak jarang pemain juga menggunakan aplikasi komunikasi lain apabila fitur komunikasi yang diterapkan dalam *game online* dirasa kurang memadai untuk melakukan komunikasi dan koordinasi. Selain itu Konsep *game* MOBA memiliki ciri khas dalam dinamisnya permainan dan cara memainkan *avatar* atau *character* yang dimainkan. Perubahan cara bermain lawan atau perubahan *character* yang dipilih lawan memberikan respon yang berbeda bagi pemain *game* MOBA untuk melakukan perubahan juga terhadap cara bermain dan membangun

character yang dimainkannya. Sifat dinamis dan fleksibel pemain dalam memainkan game MOBA didasari tujuan untuk melakukan *counter* terhadap strategi yang diterapkan oleh lawan dalam suatu pertandingan. Kompleksitas, fleksibilitas dan dinamika permainan *game* MOBA menyebabkan pemain mendapatkan pengalaman bermain yang baru dan meminimalisir perasaan repetitif (Arif & Aditya, 2022).

2.6.3 Mobile Legends: Bang Bang

Mobile Legends: Bang Bang merupakan nama suatu *game online* ber-*genre* MOBA. Permainan tersebut seringkali disingkat menjadi “ML” untuk mempermudah penyebutannya. *Mobile Legends* dirilis oleh pengembang aplikasi Moonton pada 14 Juli 2016 dapat dimainkan melalui *smartphone* berbasis Android maupun iOS. Dalam satu pertandingan *Mobile Legends* membutuhkan sepuluh pemain yang dibagi menjadi dua tim, 5 lawan 5 dengan rata-rata waktu pertandingan selama 15 hingga 20 menit. Setiap pemain memulai permainan dengan memilih satu dari sekian banyak karakter unik dalam *game Mobile Legends* yang terbagi atas enam *role* antara lain *Assassin*, *Tank*, *Marksman*, *Fighter*, *Support*, dan *Mage* yang memiliki peran dan tugas masing-masing dalam permainan (Abdullah & Zein, 2022). Selain itu *gameplay* dari *mobile legends* sendiri yaitu mempertemukan dua tim yang bertanding untuk menghancurkan *base* lawan dan mempertahankan base mereka sendiri, lalu pemenang permainan dalam suatu pertandingan ditentukan berdasarkan tim mana yang terlebih dahulu menjatuhkan bangunan /

menara inti milik lawan. *Game* tersebut memiliki 7 tingkat Rank (Warior, Elit, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mithic).

2.2 PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian ini menganalisis bagaimana perilaku Perempuan dalam berkomunikasi virtual kepada seseorang saat bermain *game* MOBA, yang mana penelitian ini memiliki referensi dari penelitian terdahulu yakni berjudul Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan oleh (Pramesty, 2021), yang menjelaskan tentang diskriminasi kepada seorang perempuan di *game online* bertipe MOBA di *game Mobile Legends: Bang Bang*. Dan Penelitian oleh (Fauzan et al., 2021) yang berjudul “TOXIC BEHAVIOR SEBAGAI KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG”, dalam penelitian tersebut membahas tentang bagaimana komunikasi virtual dengan toxic behavior di *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Kedua penelitian tersebut membahas tentang deskriminasi kepada pemain *game online* Moba, Sedangkan penelitian tentang perilaku komunikasi virtual dalam konflik aktivitas Komunikasi Virtual Perempuan pemain Mobile Legend Bang – bang masih belum dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji pengalaman pemain perempuan saat bermain game dan melakukan interaksi dengan pemain lain menggunakan fitur chat atau voice chat yang menggunakan perantara untuk melihat jenis diskriminasi yang mereka alami dan bagaimana respond pemain perempuan tersebut. Mengapa atau alasan peneliti mempelajari komunikasi virtual perempuan pemain *game online* di Channel Discord. Penelitian dilakukan terhadap pemain *game online* perempuan yang memainkan permainan dengan *genre Multiplayer Online*

Battle Arena (MOBA) khususnya *Mobile Legends: Bang Bang* dengan alasan aktivitas komunikasi virtual pada *genre game* tersebut sangatlah intens sehingga adanya kesalahan dalam berkomunikasi virtual bukanlah hal yang mustahil. Selain itu, *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan game online MOBA paling populer di Indonesia sehingga diharapkan mempermudah peneliti untuk menghimpun data yang dibutuhkan terkait penelitian. Peneliti memilih pemain perempuan dalam penelitian ini karena berdasarkan data statistik dari Martinus Manurung selaku Head of Marketing & Business Development Esports Moonton Indonesia menjelaskan umlah pemain *Mobile Legends* di Indonesia (pemain aktif bulanan) mencapai lebih dari 34 juta user. Berdasarkan gender, 80% pemain merupakan laki-laki sementara 20% lainnya adalah perempuan (Rachmanta & Pratnyawan, 2021).

