

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian terdahulu

Tujuan sajian penelitian terdahulu adalah memberikan gambaran mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian ini. Peneliti membandingkan studi-studi terdahulu untuk menemukan inspirasi serta memposisikan penelitian ini untuk menunjukan keaslian atau orisinalitas dari penelitian yang peneliti lakukan. Menurut konsep yang dijelaskan dalam jurnal "Types of Research Gaps" oleh Hamidul Islam Shohel, knowledge gap dalam konteks penelitian merujuk pada kekosongan atau ketidakcukupan informasi yang ada dalam literatur saat ini. Dalam kata lain, knowledge gap mengidentifikasi area di mana pengetahuan atau pemahaman ilmiah masih kurang atau belum ada sama sekali. Penelitian yang mengidentifikasi knowledge gap bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab atau untuk mengisi celah pengetahuan yang masih kosong dalam bidang tertentu. Perbandingan penelitian terdahulu akan dijelaskan persamaan dan perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan.

Pertama, penelitian oleh Wahyu Sugiarto (2017) dengan Judul “Pola Komunikasi Pengguna *Game online* Dota 2 Dalam Komunitas Dota 2”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi di dalam komunitas Dota 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY). Hasil dari penelitian ini adalah fenomena komunitas virtual yang hadir secara offline membuktikan bahwa mereka aktif di dunia nyata. Komunitas ini memiliki identitas dan bahasa yang unik yang membuktikan mereka eksis dan mereka menganggapnya sebagai gaya hidup. Persamaan dari penelitian ini adalah kuatnya bonding antar anggota karena masuk di dalam sebuah komunitas

virtual memunculkan bahasa dan pemahaman yang sama. Perbedaannya adalah ranah permainan yang berbeda dan fokus penelitian yang juga berbeda. Fokus penelitian ini adalah pola komunikasi di dalam komunitas Dota2, sedangkan fokus penelitian yang peneliti susun adalah pola komunikasi saat bermain permainan *Valorant* berlangsung.

Kedua, penelitian oleh Canda Christie Setiawan (2022) dengan judul “Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim *Game online Valorant* Dalam Menyusun Strategi Permainan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi virtual dalam menyusun strategi di dalam permainan *Valorant*. Hasil dari penelitian ini adalah pola komunikasi yang terbentuk di dalam tim Pentol saat bermain *game online Valorant* berupa pola komunikasi sirkular dan multi arah. Persamaan dari penelitian ini adalah fokus penelitian pola komunikasi yang terjadi di saat bermain permainan *Valorant*. Perbedaan dari penelitian ini adalah subjek penelitiannya dan hasil yang berbeda karena penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan sistem *In game leader* di dalam permainannya.

Ketiga, penelitian oleh Ragil Ramadan (2020) dengan judul “Komunikasi Verbal Pemain Counterstrike: Global Offensive (Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Verbal Pemain Multiplayer *Online Game Counter-Strike: Global Offensive*)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami komunikasi verbal para pemain di dalam permainan CounterStrike: Global Offensive. Hasil penelitian ini adalah Komunikasi antar pemain dinilai impersonal. Sesuai dengan karakteristik Computer-Mediated Communication (CMC) yang tidak mendukung terbentuknya hubungan interpersonal yang mendalam dan lebih fokus pada penyelesaian tugas atau pekerjaan. Persamaan dari penelitian ini adalah objek penelitian tentang permainan daring berbasis FPS (First Person Shooter)

Keempat, penelitian dari Muhammad Kurniawan (2021) yang berjudul “Pola Komunikasi Anggota Kelompok *Gamers* Dalam Permainan *Game online* “PUBG Mobile Tarakan” Via Whatsapp”. Tujuan dari penelitian

ini adalah untuk mengetahui Pola Komunikasi yang terbentuk pada Anggota Kelompok *Gamers* dalam permainan *Game Online* PUBG Mobile Tarakan via WhatsApp. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam grup WhatsApp PUBG Mobile Tarakan berupa pola komunikasi silang. Bentuk komunikasi kelompok berupa sekunder dengan dominasi penggunaan *chat*, serta cenderung masuk ke dalam model komunikasi interaksional yang mencakup diskusi tentang event pertandingan PUBG Mobile. Persamaan dari penelitian ini adalah terletak pada analisis pola komunikasi dalam konteks permainan daring di dalam sebuah komunitas kelompok. Perbedaannya adalah subjek penelitian ini berfokus pada pola komunikasi di dalam grup Whatsapp sedangkan penelitian yang dilakukan penyusun adalah pola komunikasi di dalam *game Valorant*.

Kelima, penelitian dari Eka Kurnia (2019) yang berjudul “Pola Komunikasi Mahasiswa *Gamers* (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar)”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana mahasiswa yang menyukai *game online* berkomunikasi dan untuk mengeksplorasi dampak sosial yang ditimbulkan oleh penggunaan *game online* pada mereka. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam *game online* Mobile Legends BangBang dan PUBG Mobile, terjadi interaksi sosial melalui komunikasi antara pemain. Pola komunikasi primer dan sekunder ditemukan pada keduanya, dengan Mobile Legends BangBang cenderung menggunakan pola komunikasi linear yang kadang-kadang terjadi, sementara PUBG Mobile lebih dominan dengan pola komunikasi sirkular. Dampak positifnya adalah sebagai platform untuk berinteraksi secara *online*, memungkinkan pemain untuk tetap terhubung dengan teman-teman dan bahkan memperluas lingkaran sosial dengan menambah teman baru. Namun, terdapat juga dampak negatif seperti pengabaian terhadap orang-orang di sekitarnya yang tidak bermain *game*, kurangnya interaksi sosial dengan mereka, serta dampak pada aktivitas lain

seperti ibadah, makan, dan kewajiban akademis seperti hadir ke perkuliahan dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

### 2.3 Komunikasi

Komunikasi adalah cara seseorang (komunikator) menyampaikan pesan verbal atau nonverbal kepada orang lain (komunikator). Komunikator menerima umpan balik yang menyampaikan pesan kepada komunikator melalui media dan memastikan komunikasi berjalan efektif. Pesan dapat berupa informasi, pertanyaan, atau perintah. Menurut G. R. Miller (2001) komunikasi terjadi dalam situasi dimana sumber yang mengirimkan pesan kepada penerima secara sadar ingin mempengaruhi perilaku penerima pesan. Di sisi lain, Harold D. Laswell berpendapat bahwa cara terbaik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan: "Siapa mengatakan apa, kepada siapa, melalui saluran apa, dan dengan dampak apa?". Mulyana (2007) Menyebutkan juga bahwa ini benar. Kata "communication" dalam bahasa Inggris disebut "communication" karena akar katanya adalah bahasa Latin "communicare," yang berasal dari kata "communis". Kata "communis" berarti "berbagi" atau "memiliki" dan merupakan upaya untuk menyatukan atau berbagi makna yang sama (Hubeis et al, 2012).

Komunikasi adalah hubungan kontak dengan orang lain, baik antar individu maupun kelompok. Dalam aktivitas sehari-hari, komunikasi tetap menjadi bagian dari diri manusia, baik disadari maupun tidak, dan manusia telah berkomunikasi tentang lingkungannya sejak lahir. Lebih lanjut, komunikasi diartikan sebagai suatu jaringan kegiatan yang dihubungkan oleh hubungan (Widjaja, 2000).

DeVito (2009) mengartikan komunikasi sebagai perilaku individu mengirim dan menerima pesan yang berlangsung dalam situasi eksklusif, mempunyai kendali, dan berpotensi menimbulkan umpan balik yang

disebabkan oleh lingkungan (konteks) di mana komunikasi itu berlangsung. Menurut pemahaman kita selama ini, komunikasi adalah seni yang dilakukan oleh seseorang yang disebut komunikator, menyampaikan pesan kepada komunikan, penerima pesan, dengan tujuan untuk menyampaikan tingkah laku, pandangan, watak, dan sebagainya, tergantung pada situasinya. Dapat diartikan sebagai Memberikan informasi atau pengaruh secara langsung atau tidak langsung melalui media.

### 2.3.1 Proses Komunikasi

Proses komunikasi merupakan langkah awal dalam memberikan informasi atau pesan kepada komunikator hingga dapat dipahami atau ditafsirkan. Menurut buku Pengantar Ilmu Komunikasi karya J. A. Devito (2018) komunikasi adalah suatu transaksi, yaitu proses pengiriman pesan dengan komponen-komponen yang saling berhubungan. Proses komunikasi dilakukan dengan berbagai cara, termasuk dengan memasukkan unsur-unsur komunikasi. Proses komunikasi melibatkan unsur komunikasi sebagai berikut:

- a. Komunikator. Sumber atau pihak yang mengirim pesan. Biasa disebut *source*, sumber, *encoder*, atau pengirim.
- b. Pesan. Merupakan suatu isi atau ide yang disampaikan kepada komunikan.
- c. Saluran. Biasa dikenal sebagai media, merupakan wadah atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan.
- d. Komunikan. Penerima pesan.
- e. Hambatan atau gangguan. Merupakan sesuatu yang menghambat proses komunikasi seperti gangguan pada isi pesan, media yang digunakan, maupun gangguan pada komunikannya.
- f. Umpan balik. Merupakan respon atau umpan balik yang diberikan oleh komunikan kepada komunikator saat memaknai isi pesan.

- g. Efek. Suatu keadaan yang timbul saat proses komunikasi terjadi biasanya berupa emosi, pikiran, maupun perilaku.
- h. Situasi. Merupakan keadaan saat proses komunikasi itu terjadi.

### 2.3.2 Model Komunikasi

Dalam bukunya *Human Communication* (2008), Steward L. Tubbs dan Sylvia membagi model komunikasi menjadi tiga yaitu:

a. Model komunikasi linier (komunikasi satu arah).

Dalam model ini, komunikator memberikan dorongan dan komunikator melakukan perilaku yang diinginkan tanpa seleksi atau interpretasi (Tubbs & Moss, 2005). Komunikasi berlangsung dalam bentuk monolog. Linier mempunyai arti vertikal, artinya bergerak secara vertikal dari satu titik ke titik lainnya, dengan titik hentinya menjadi penyampaian pesan dari komunikator yang satu ke komunikator yang lain (Effendy, 2003).

b. Model Interaksi Komunikasi

Seperti yang dijelaskan pada model sebelumnya, fase ini memiliki umpan balik. Komunikasi bersifat dua arah dan terjadi melalui percakapan, dengan individu bertindak sebagai komunikator dan orang lain bertindak sebagai komunikator pada titik waktu tertentu, memainkan peran ganda (Tubbs dan Moss, 2005).

c. Model Komunikasi Transaksional.

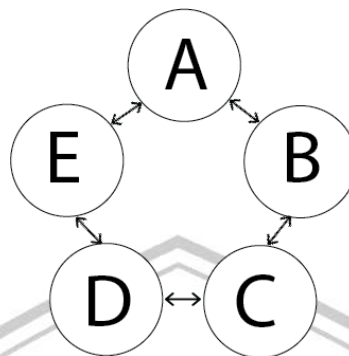
Model komunikasi ini hanya dapat dipahami dalam konteks hubungan antara dua orang atau lebih. Dalam pengertian ini, segala tindakan diutamakan sebagai komunikasi. Tidak ada sesuatu pun yang tidak dapat dikomunikasikan (Tubbs dan Moss, 2005).

### 2.3.3 Pola Komunikasi

Menurut Effendi (2003) Pola komunikasi adalah teknik yang dirancang untuk menggantikan realitas saling ketergantungan unsur-unsur yang tercakup dan kesinambungannya guna memudahkan pemahaman yang sistematis dan logis. Pengertian Pola komunikasi adalah suatu bentuk atau gambaran hubungan antara orang-orang yang berusaha mengirim dan menerima pesan dengan cara yang benar agar pesan yang dimaksud dapat dipahami (Djamarah, 2004). Pola komunikasi adalah gambaran umum suatu metode komunikasi yang mencakup hubungan antara unsur komunikasi dengan unsur lainnya (Soejanto, 2001). Pola komunikasi sendiri merupakan model proses komunikasi. Proses komunikasi menghubungkan aktivitas pengiriman pesan dan memperoleh umpan balik dari penerima pesan.

Pola komunikasi dapat dipahami sebagai jawaban atas pertanyaan mengenai proses komunikasi yang terjadi dalam suatu organisasi (Miller, 2003:17). Oleh karena itu, mengenali pola komunikasi apa saja yang ada dalam suatu komunitas dapat diketahui dengan mengamati alur dan proses komunikasi yang terjadi dalam komunitas tersebut. Menurut (J. A. DeVito, 2018), secara umum terdapat lima pola komunikasi yaitu: Lingkaran (*circle*), Roda (*wheel*), Y, Rantai (*chain*), dan semua saluran (*All Channel*). Berikut akan dipaparkan masing-masing pola komunikasi menurut DeVito:

1. Lingkaran (Circle)

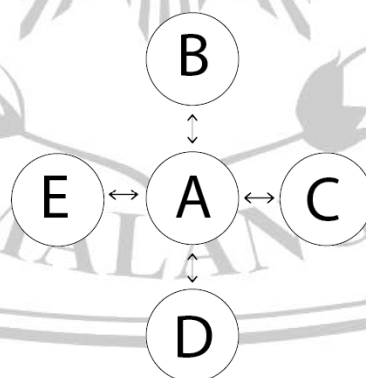


Gambar 2. 1 Pola Komunikasi Bentuk Lingkaran

Sumber: (DeVito, 2002)

Pada pola komunikasi lingkaran, Tiap anggota dapat berkomunikasi dengan dua anggota di sisinya. Dalam pola komunikasi ini tidak terdapat pemimpin dan setiap anggota mempunyai wewenang yang sama. Setiap anggota tidak dapat berkomunikasi secara langsung dengan seluruh anggota yang ada. Pada diagram di atas terlihat bahwa A dapat berkomunikasi dengan E dan B. Jika A ingin berkomunikasi dengan D, maka A harus mengirimkan pesan melalui E, karena E dapat berkomunikasi dengan D. A bisa juga mengirimkan pesan melalui B dan dapat diteruskan ke C karena C dapat berkomunikasi dengan D.

## 2. Roda (Wheel)



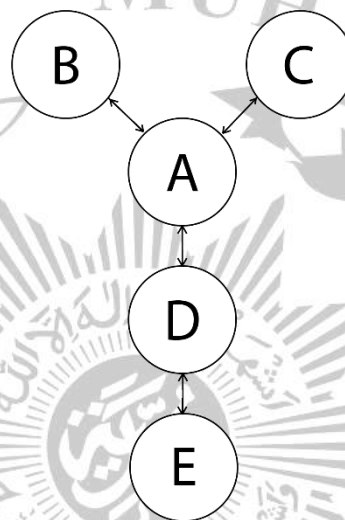
Gambar 2. 2 Pola Komunikasi bentuk Roda

Sumber: (DeVito, 2002)



Pola komunikasi roda mempunyai pemimpin yang berada di tengah. Anggota tidak dapat berkomunikasi secara langsung dan semua pesan harus disalurkan melalui pemimpin. Pada gambar di atas, A berperan sebagai pemimpin dan terletak di tengah roda. A berkomunikasi dengan anggota yang lain, tetapi anggota yang lain tidak saling berkomunikasi.

### 3. Y

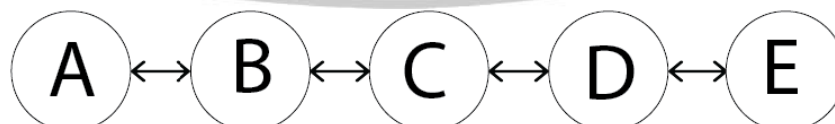


Gambar 2. 3 Pola Komunikasi bentuk Y

Sumber: (DeVito, 2002)

Dalam Pola Komunikasi Y, komunikasi terjadi dalam hierarki organisasi dan mengikuti rantai komando yang formal. Pada diagram di atas, pola komunikasi ini berbentuk seperti huruf Y. Dalam gambar di atas, C berkomunikasi dengan atasannya yaitu A dan B, dan berkomunikasi dengan bawahan D.

### 4. Rantai (Chain)

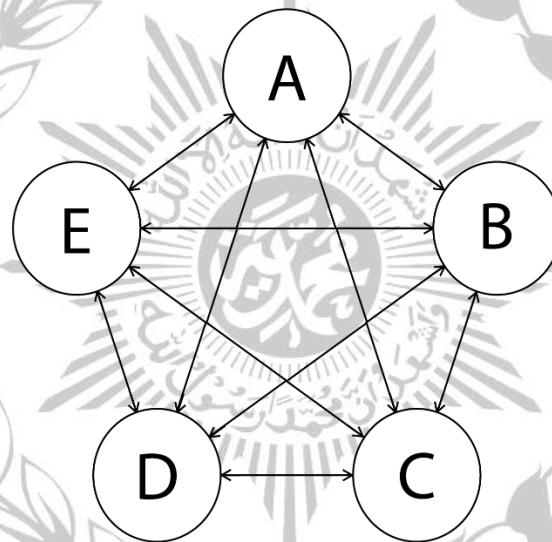


Gambar 2. 4 Pola Komunikasi bentuk Rantai

Sumber: (DeVito, 2002)

Dalam pola komunikasi berantai, pesan hanya dikirim ke anggota yang paling dekat. Orang yang berada di tengah akan menerima lebih banyak pesan dibandingkan orang yang berada di ujung atau akhir. Dapat dilihat dari gambar di atas bahwa C yang berada di tengah menerima pesan lebih banyak dibandingkan yang lain karena jika A dan B ingin mengirim pesan ke D dan B harus melalui C terlebih dahulu, begitu juga pula sebaliknya.

5. Semua Saluran



Gambar 2. 5 Pola Komunikasi semua saluran.

Sumber: (DeVito, 2002)

Pola komunikasi ini memungkinkan setiap anggota dapat berkomunikasi dengan anggota lainnya. Setiap anggota mempunyai kemampuan yang sama untuk mengirim pesan anggota lainnya. Pola komunikasi di atas disebut juga dengan pola komunikasi semua saluran.

## 2.4 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan jenis komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara langsung, baik secara verbal maupun non-verbal. Menurut DeVito (2015), komunikasi interpersonal tidak hanya melibatkan pertukaran informasi, tetapi juga pemahaman emosional dan psikologis antara para peserta komunikasi. Miller (2005) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal memainkan peran kritis dalam membangun hubungan antarpribadi, memungkinkan individu untuk berbagi pengalaman, ide, dan perasaan.

Aspek-aspek komunikasi interpersonal meliputi komunikasi verbal (kata-kata yang diucapkan), non-verbal (bahasa tubuh, ekspresi wajah, kontak mata), dan komunikasi tertulis. Knapp dan Vangelisti (2010) menjelaskan bahwa aspek non-verbal dalam komunikasi interpersonal seringkali menyampaikan lebih banyak informasi daripada komunikasi verbal itu sendiri.

Komunikasi interpersonal memiliki fungsi-fungsi penting, seperti fungsi informatif (pertukaran informasi), fungsi regulatif (mengatur perilaku sosial), fungsi persuasif (mempengaruhi orang lain), dan fungsi relasional (membentuk dan memelihara hubungan) (Ruben & Stewart, 2006). Fungsi-fungsi ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal tidak hanya berperan dalam pertukaran informasi tetapi juga dalam membentuk dan memelihara hubungan sosial.

Model-model komunikasi interpersonal, seperti model Schram (1954) dan model Helical of Dance (1967) oleh Frank Dance, memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana komunikasi interpersonal berkembang dan berubah seiring waktu. Model Schramm menekankan pada proses interaktif

dan timbal balik, sedangkan model Helical menggambarkan komunikasi sebagai proses yang berkesinambungan dan dinamis.

Hambatan dalam komunikasi interpersonal dapat mencakup hambatan fisik, psikologis, semantik, dan budaya. Hambatan fisik berkaitan dengan jarak geografis, sementara hambatan psikologis meliputi prasangka, stereotip, dan emosi negatif. Hambatan semantik terjadi ketika terdapat kesalahpahaman tentang makna kata atau simbol, dan hambatan budaya terjadi akibat perbedaan latar belakang budaya yang mempengaruhi cara berkomunikasi (Gudykunst & Kim, 2003).

Komunikasi interpersonal memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di tempat kerja, dalam pendidikan, dalam konteks keluarga, dan dalam pembangunan masyarakat. Dalam konteks organisasi, komunikasi interpersonal berperan dalam meningkatkan produktivitas dan memelihara hubungan kerja yang harmonis (Hargie, 2010). Dalam konteks pendidikan, guru dan siswa bergantung pada komunikasi interpersonal yang efektif untuk proses belajar mengajar yang sukses (Richmond & McCroskey, 1992). Komunikasi interpersonal adalah proses yang kompleks dan multifaset, melibatkan berbagai elemen verbal dan non-verbal, dengan beragam fungsi dan hambatan. Pemahaman yang mendalam tentang komunikasi interpersonal dan penerapannya dalam berbagai konteks sosial dan profesional penting untuk membangun dan memelihara hubungan yang efektif dan memuaskan.

## **2.5 Komunikasi Virtual**

Komunikasi virtual merujuk pada interaksi antar individu yang dilakukan melalui media elektronik atau digital tanpa kehadiran fisik. Barnes dan Greller (1994) mendefinisikan komunikasi virtual sebagai pertukaran informasi dan ide melalui jaringan komputer. Komunikasi ini bisa

berlangsung melalui berbagai platform seperti email, media sosial, aplikasi pesan, dan ruang rapat virtual.

Menurut Meinel & Sack (2014) yang menyatakan bahwa komunikasi virtual mengaitkan ilmu komunikasi dengan ilmu komputer, Meinel dan Sack juga berfikir bahwa komunikasi virtual terjadi hanya ketika proses komunikasi dilakukan memakai media atau saluran komunikasi digital sebagai wadah komunikasi virtual. Hal tersebut menjelaskan bahwa media-media tersebut merupakan internet yang memiliki dua dasar sinyal (yaitu kode komputer 0 dan 1) yang akan diterjemahkan dari sumber aslinya melalui media digital ke pesan virtual atau digital. Ziemer dan Peterson dalam Manajemen Komunikasi Digital (Ziemer dan Peterson dalam Nasrullah R 2021: 5) menerangkan bahwa proses komunikasi digital atau virtual dapat dijelaskan bahwa pesan digital akan diproses secara teknologi informasi dan akan diterima seperti itu juga.

Meinel dan Sack (2014: 11) juga menyatakan bahwa sebuah media teknologi informasi sangat penting dalam menjalankan proses komunikasi. Proses komunikasi virtual dapat didekati dengan menggunakan teori komunikasi yang dimediasi komputer (CMC). Komunikasi melalui media internet dan komputer merupakan suatu proses komunikasi manusia melalui komputer yang dalam keadaan tertentu juga melibatkan orang lain dengan tujuan tertentu. Menurut Cantoni & Tardini, (2006), komunikasi yang termediasi komputer adalah interaksi antar individu yang terjadi melalui komputer. Realitas komunikasi digital atau virtual menunjukkan bahwa mempertimbangkan kelima unsur proses komunikasi dalam komunikasi virtual memerlukan pemikiran dan pemahaman baik dari berbagai teori maupun praktik.

### 2.5.1 Karakteristik Komunikasi Virtual

Dunia virtual memiliki teori yang dinamakan hyper reality dan hyper personality. Hyper reality menurut Baudrillard (1988) adalah hasil dari simulasi sistematis sebuah proses yang merupakan simbol semakin digunakan untuk menggantikan objek dan pengalaman sebenarnya. Tanda berdiri sebagai penyederhanaan kenyataan yang lebih jelas. Sedangkan hyper personality menurut Walther (1996) adalah ketika pengguna mengalami kesamaan, terpisah secara fisik dan berkomunikasi dengan saluran isyarat terbatas. Ada empat elemen yang menentukan model komunikasi hyper personal diantaranya :

- Menciptakan kesan yang diidealkan dari penerima.
- Peserta memproyeksikan citra diri mereka yang ideal kepada penerima karena mereka dapat memilih informasi apa yang diungkapkan.
- Saluran komunikasi yang tidak sinkron mengakibatkan para peserta untuk mengubah lebih banyak daripada apa yang mungkin terjadi dalam situasi tatap muka.
- Feedback meningkatkan persepsi ideal dari kedua peserta.

Kesimpulan dari komunikasi hyperpersonal ialah memainkan peran kunci dalam kelompok *online* dimana peserta saling membantu untuk mengatasi masalah yang sama tanpa harus bertatap muka dengan orang tersebut. Ada beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual menurut Severin & Tankard (2019) diantaranya adalah : Cyberspace dari kata cybernetics dan space. Diperkenalkan oleh William Gibson yang berpendapat bahwa dunia maya adalah proses komunikasi yang dilakukan secara virtual dengan menggunakan computer dan jaringan internet.

CMC (Computer-Mediated Communication) adalah jenis komunikasi yang sangat berbeda dari komunikasi lainnya, seperti komunikasi

interpersonal, komunikasi kelompok, organisasi, dan komunikasi massa. Seperti yang dijelaskan oleh Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith (2005: 4), CMC merupakan gabungan antara teknologi komputer dengan kehidupan sehari-hari. Jika dibandingkan dengan komunikasi massa yang juga menggunakan media, perbedaan utama CMC adalah fokusnya pada interaksi sosial. Dibandingkan dengan komunikasi tatap muka, komunikasi melalui media memiliki kekurangan masing-masing. Sebagai contoh, dalam CMC, interaksi fisik sangat terbatas. Bahasa dan ekspresi yang disampaikan melalui layar akan berbeda dengan komunikasi langsung yang kita alami. Budiargo (2015:126) mengungkapkan bahwa komunikasi melalui CMC dapat mengurangi konteks "frame" yang menggambarkan sosok, perilaku, dan budaya dari remaja yang sedang berinteraksi. Hal ini mengindikasikan bahwa CMC cenderung mengurangi stereotipe yang biasanya mempengaruhi interaksi tersebut.

### **2.5.2 Aplikasi Komunikasi Virtual**

Aplikasi komunikasi virtual merujuk pada alat atau platform yang memfasilitasi interaksi antara individu atau kelompok tanpa keharusan bertemu secara fisik, memanfaatkan teknologi internet dan digital. Berikut adalah beberapa aplikasi komunikasi virtual yang umum digunakan:

1. Email

Merupakan salah satu bentuk komunikasi virtual tertua, memungkinkan pengiriman pesan teks, file, dan dokumen. Contoh penyedia layanan email populer termasuk Gmail, Outlook, dan Yahoo Mail.

2. Pesan Instan

Memungkinkan komunikasi teks, suara, dan video secara real-time antara individu atau grup. Aplikasi seperti WhatsApp, Telegram, Facebook Messenger, dan *WeChat* termasuk dalam kategori ini.

### 3. Media Sosial

Platform seperti Facebook, Twitter, LinkedIn, dan Instagram yang tidak hanya memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi tetapi juga berbagi konten seperti teks, gambar, dan video dengan jaringan atau publik.

### 4. Konferensi

Video Aplikasi ini memfasilitasi pertemuan virtual, webinar, dan konferensi video, sering digunakan dalam konteks bisnis dan pendidikan. Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, dan Skype adalah contoh populer.

## 2.6 *Game Online*

*Game online* adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan komputer, di mana pemain dapat berinteraksi dengan orang lain di berbagai lokasi geografis menggunakan koneksi internet. Berbeda dari permainan tradisional yang terbatas pada interaksi fisik atau lokal, *game online* memungkinkan partisipasi secara virtual, menghilangkan batasan jarak dan waktu. *Game online* merujuk pada permainan yang dimainkan melalui jaringan komputer, terutama internet. Ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkompetisi dengan pemain lain dari lokasi yang berbeda. Griffiths et al. (2004) mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang menggunakan teknologi canggih untuk mendukung komunitas virtual pemain.

Ada berbagai jenis *game online*, termasuk permainan peran multipemain besar (MMORPG), permainan tembak-menembak orang pertama (FPS), permainan strategi waktu nyata (RTS), dan permainan kasual. Kuss dan Griffiths (2012) menyatakan bahwa MMORPG seperti "World of Warcraft" sangat populer karena mereka menawarkan dunia virtual yang luas untuk dijelajahi. Perkembangan teknologi telah memainkan peran penting



dalam evolusi *game online*. Grafis yang semakin realistis, antarmuka yang lebih imersif, dan konektivitas global yang lebih baik telah meningkatkan pengalaman bermain *game*. Teknologi seperti virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) menawarkan dimensi baru dalam *gameplay online* (Ott & Freina, 2015).

### 2.6.1 *Game Valorant*

*Valorant* adalah *game* tembak-menembak orang pertama (first-person shooter, FPS) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Riot Games, dirilis pada Juni 2020. *Game* ini menggabungkan elemen-elemen dari FPS tradisional dengan kemampuan unik karakter yang disebut "*Agents*," menawarkan *gameplay* yang memerlukan strategi, kerja sama tim, dan keahlian individu. Setiap *Agent* memiliki serangkaian kemampuan khusus yang dapat mengubah alur pertandingan (Riot Games, 2020).

*Valorant* dimainkan dalam format pertandingan multipemain, dengan dua tim yang terdiri dari lima pemain masing-masing. Tujuan utama adalah menanam atau menonaktifkan "*Spike*" (mirip dengan bom) atau mengeliminasi tim lawan. *Game* ini menekankan pada akurasi tembakan, strategi tim, dan penggunaan kemampuan *Agents* secara efektif. Setiap ronde membutuhkan perencanaan taktis dan eksekusi yang cermat (Greefrath et al., 2021). Dalam *game Valorant*, terdapat beberapa mode permainan yang memberikan variasi dan pengalaman berbeda untuk pemain. Berikut ini adalah mode permainan utama dalam *Valorant*:

#### 1. *Unrated* (Standar)

Ini adalah mode permainan utama dan paling standar di *Valorant*. Pemain bersaing dalam pertandingan 5 lawan 5, dengan tujuan menanam atau menonaktifkan "*Spike*" atau mengeliminasi tim lawan. Pertandingan ini terdiri dari beberapa ronde, biasanya hingga salah satu tim

memenangkan mayoritas ronde.

## 2. *Competitive* (Kompetitif)

Mode kompetitif mirip dengan Unrated, tetapi dengan sistem peringkat yang menilai kinerja pemain selama pertandingan. Pemain akan mendapatkan atau kehilangan poin peringkat berdasarkan kemenangan atau kekalahan serta kinerja pribadi dalam pertandingan. Mode ini dirancang untuk pemain yang mencari tantangan lebih dan ingin mengukur kemampuan mereka terhadap pemain lain di tingkat skill yang serupa.

## 3. *Spike Rush*

Spike Rush adalah versi yang lebih cepat dan lebih singkat dari permainan standar, di mana setiap ronde memberikan semua pemain dengan senjata yang sama secara acak. Pertandingan ini biasanya berlangsung lebih cepat karena setiap tim mencoba menanam atau menonaktifkan Spike dengan ronde yang lebih sedikit dibandingkan mode standar.

## 4. *Deathmatch*

Mode Deathmatch adalah pertandingan bebas untuk semua di mana pemain bertujuan untuk mendapatkan skor tertinggi dengan mengeliminasi pemain lain. Tidak ada tujuan penanaman atau penonaktifan Spike; fokus utamanya adalah pada kemampuan bertarung dan bertahan hidup pemain. Ini adalah cara yang baik untuk berlatih menembak dan mengenal peta.

## 5. *Escalation*

Escalation adalah mode permainan tim berbasis ronde yang cepat di mana pemain harus melewati serangkaian senjata dan item dengan mengeliminasi pemain lawan. Setiap kali tim mencapai jumlah eliminasi

tertentu, mereka maju ke senjata atau item berikutnya. Mode ini mendorong *gameplay* yang dinamis dan memberikan kesempatan untuk berlatih dengan berbagai senjata.

## 6. *Replication*

Dalam mode *Replication*, semua pemain di satu tim menggunakan *Agent* yang sama, yang dipilih secara acak atau melalui voting. Ini menciptakan situasi permainan yang unik dan menantang, karena tim harus menyesuaikan strategi mereka dengan kemampuan yang sama dari satu *Agent*.

*Valorant* menawarkan berbagai *Agents*, masing-masing dengan kemampuan yang dapat mendukung tim atau menghambat lawan. *Agents* ini dibagi menjadi beberapa kelas, seperti *Duelists*, *Initiators*, *Controllers*, dan *Sentinels*, masing-masing dengan peran spesifik dalam pertandingan. Pilihan *Agent* dan sinergi kemampuan dalam tim menjadi faktor penting dalam strategi permainan (Pelletier-Gagnon et al., 2021). Berikut adalah penjelasan tentang beberapa peran utama yang dapat dimainkan oleh *Agents* dalam *Valorant*:

### 1. *Initiator*

*Initiator* adalah *Agents* yang bertugas untuk memulai pertarungan atau menyiapkan situasi agar tim dapat melancarkan serangan atau pertahanan yang efektif. Mereka memiliki kemampuan untuk mengungkap posisi lawan, mengganggu penglihatan atau posisi mereka, dan secara umum membuat peluang bagi tim untuk memasuki area tertentu atau mengamankan objektif. Contoh *Agents* *initiator* dalam *Valorant* termasuk Sova, Breach, dan KAY/O.

## 2. Duelist

*Duelist* adalah *Agents* yang dirancang untuk bertarung head-to-head dengan musuh dan memenangkan pertempuran satu lawan satu. Mereka biasanya memiliki kemampuan yang meningkatkan mobilitas dan potensi membunuh, membuat mereka ideal untuk mengambil inisiatif dalam mengambil frag atau eliminasi. *Duelist* sering kali menjadi pemain yang menciptakan peluang atau membuka jalan bagi timnya. Contoh *Agents* *duelist* dalam *Valorant* adalah Jett, Phoenix, Reyna, dan Raze.

## 3. Smoker (Controller)

Dikenal juga sebagai *Controller*, *Agents* ini fokus pada pengendalian ruang dan mengubah pandangan medan perang. Mereka menggunakan kemampuan untuk memblokir visi, seperti dinding asap atau area yang membatasi pandangan, untuk mengendalikan pergerakan tim lawan dan mengamankan area penting pada peta. *Controller* sangat penting dalam strategi tim untuk mengatur tempat bertarung. Contoh dari *Agents* *smoker* atau *controller* adalah Omen, Brimstone, dan Viper.

## 4. Sentinel

*Sentinel* adalah *Agents* yang bertugas untuk melindungi tim dan area penting pada peta. Mereka spesialis dalam pertahanan, dapat menyediakan penyembuhan untuk anggota tim, memasang perangkat untuk menghambat atau mengungkap musuh, dan bahkan menghidupkan kembali rekan tim yang terjatuh. *Sentinel* sangat penting dalam mempertahankan posisi dan memastikan kelangsungan tim dalam pertarungan. Contoh *Agents* *sentinel* dalam *Valorant* adalah Sage, Cypher, dan Killjoy.

Setiap peran ini memiliki fungsi strategis dalam permainan *Valorant*, memungkinkan tim untuk mengembangkan taktik kompleks dan menyesuaikan pendekatan mereka terhadap berbagai situasi permainan.

Memilih komposisi *Agent* yang seimbang dan sesuai dengan strategi tim adalah kunci untuk berhasil dalam pertandingan *Valorant*.

### 2.6.2 *In-Game Leader*

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Gergő Jókai-Szilágyi (2022) dalam *Jurnal Player Preferences on Optimal In-Game Leader (IGL) Characteristics and Behaviors*, dijelaskan bahwa In-Game Leader (IGL) memiliki peran penting dalam tim. Meskipun jurnal tersebut tidak memberikan definisi eksplisit tentang IGL, Dalam laman dignitas.gg yang berjudul *Understanding the In-game leader role* IGL (singkatan dari *in-game leader*) adalah orang yang menentukan rotasi, strategi, bagaimana rekan setimnya harus memposisikan diri, kapan bagian tertentu dari peta harus didorong, dan banyak lagi. IGL berperan sebagai pemikir strategis utama dalam tim dan merupakan komponen yang sangat vital dalam keberhasilan tim. IGL umumnya memiliki pengalaman bermain yang lebih luas dibandingkan anggota tim lainnya, sehingga dipilih untuk mengemban peran ini. IGL berkolaborasi dengan pelatih tim guna memaksimalkan potensi setiap anggota tim. Tugas-tugas IGL meliputi peningkatan moral tim, pemeliharaan etika tim yang baik, dan memastikan tim berfungsi secara harmonis sebagai satu kesatuan.

Berdasarkan penelitiannya, pemain cenderung lebih menyukai IGL yang mengadopsi gaya kepemimpinan demokratis. IGL yang ideal adalah mereka yang aktif berinteraksi dengan anggota tim, baik dalam merancang strategi secara bersama-sama maupun dalam memberikan serta menerima umpan balik dua arah. IGL yang baik juga mendukung dan menginspirasi tim untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, seperti memenangkan pertandingan. Perbedaan utama antara pelatih dan IGL adalah bahwa pelatih bekerja di luar permainan, sedangkan IGL memimpin di dalam permainan. Pelatih juga bertanggung jawab atas kesejahteraan anggota tim di luar

permainan, sementara IGL berfokus pada strategi dan dinamika tim selama permainan berlangsung.

## 2.7 Dinamika Komunikasi Kelompok

Dinamika diartikan sebagai suatu proses yang menunjukkan pergerakan atau perubahan (Goldhaber, 1993:276). Ia menyatakan bahwa interaksi dan pertukaran informasi dalam kelompok memiliki pengaruh terhadap hasil yang dihasilkan oleh kelompok itu sendiri, seperti saat kelompok bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Dalam konteks ini, proses komunikasi di dalam kelompok menghasilkan aliran pesan yang terbuka (Goldhaber, 1993:253). Ada tujuh konteks dasar dalam komunikasi, yaitu komunikasi intrapribadi, interpersonal, kelompok, organisasi, publik/retorika, massa, dan lintas budaya (West & Turner, 2017:34). Komunikasi kelompok adalah bentuk komunikasi antara seorang komunikator dengan sekelompok orang yang beranggotakan dua orang atau lebih. Setiap individu dalam kelompok terlibat dalam proses mengirim dan menerima pesan satu sama lain, dengan makna pesan yang merupakan inti dari aktivitas komunikasi tersebut. Beberapa definisi dari para ahli memberikan gambaran tentang komunikasi kelompok:

- a. Menurut Burgoon (dalam Wiryanto, 2005), komunikasi kelompok adalah interaksi tatap muka antara tiga orang atau lebih dengan tujuan bersama, seperti berbagi informasi, menjaga diri, memecahkan masalah, dan mengenali karakteristik anggota lain.
- b. Sopiah (2008:25) mendefinisikan kelompok sebagai interaksi dua individu atau lebih yang saling bergantung dan bergabung untuk mencapai tujuan tertentu.
- c. Menurut Dean C. Barnlund (dalam Effendy, 2003), komunikasi kelompok dan antarpribadi memiliki persamaan, yaitu melibatkan dua orang atau

lebih yang berada dekat secara fisik dan saling menyampaikan serta merespons pesan baik secara lisan maupun nonverbal.

Dari definisi-definisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi kelompok melibatkan dua orang atau lebih yang berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama. Proses komunikasi dalam kelompok ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Goldhaber (1993:247) mengidentifikasi beberapa variabel yang mempengaruhi aktivitas kelompok. Yaitu :

a. Peran Fungsional (Functional Role)

Ada dua peran pokok yang dimainkan oleh anggota dalam suatu kelompok:

1. Peran tugas, yang juga dikenal sebagai peran tugas (*task role*), berkaitan dengan usaha anggota untuk mencapai tujuan kelompok, seperti membuat keputusan, menyelesaikan masalah, atau menuntaskan proyek tertentu.
2. Peran pemeliharaan, yang disebut juga sebagai peran pemeliharaan (*maintenance role*), berfokus pada pemeliharaan hubungan dan emosi antara anggota kelompok daripada hanya meraih sukses dalam mencapai tujuan kelompok.erkait masukan (input) dan perubahan dalam kelompok.

b. Kecocokan (Conformity)

Kesesuaian dengan norma-norma kelompok memiliki pengaruh signifikan terhadap individu dalam jangka waktu tertentu. Dalam konteks lain, konformitas diartikan sebagai kebersamaan (*cohesion*) yang mencakup perasaan individu terhadap kelompok, komitmen, interpretasi, rasa kebersamaan, ketrampilan menghadapi

tantangan, dan kemampuan untuk mempertahankan hal tersebut dari waktu ke waktu (Goldhaber, 1993:251).

c. Kepimpinan (Leadership)

Dalam kelompok, keberadaan seorang pemimpin diperlukan untuk mengelola interaksi antara anggota dan mendorong motivasi mereka dalam mencapai tujuan kelompok.

d. Jaringan (Network)

Cara berkomunikasi dan jarak antara anggota kelompok memiliki dampak terhadap tingkat produktivitas kelompok.

e. Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan

Menurut Davis (sebagaimana dikutip oleh Goldhaber, 1993:255), kelompok yang mampu menghasilkan banyak gagasan umumnya memiliki kualitas yang lebih baik daripada individu yang bekerja sendiri.

f. Konflik (Conflict)

Saat anggota kelompok berinteraksi secara saling berhubungan, tidak dapat diabaikan bahwa potensi permasalahan muncul di dalam lingkungan kelompok. Sifat komunikasi yang dinamis dan terus berubah-ubah mempertemukan para anggota kelompok, menghasilkan timbulnya dinamika dalam komunikasi yang terjadi.

Komunikasi efektif umumnya dipahami melalui pemahaman dari masing-masing kata 'komunikasi' dan 'efektif' secara terpisah. Komunikasi adalah proses di mana sebuah pesan disampaikan oleh pengirim kepada penerima. Adapun 'efektif' mengacu pada tingkat keberhasilan dalam mengirimkan pesan sedemikian rupa sehingga penerima dapat memahami dan menginterpretasi pesan tersebut sesuai dengan yang dimaksudkan oleh



pengirim. Dengan demikian, komunikasi efektif terjadi ketika pesan yang dikirimkan tidak hanya diterima, tetapi juga dipahami secara benar oleh penerima, mencerminkan kemampuan pengirim dalam menyampaikan ide atau informasi dengan jelas dan penerima dalam menangkap esensi pesan tersebut dengan akurat. Adapun definisi lain dari komunikasi efektif adalah proses komunikasi dimana dicapainya sebuah keadaan bahwa komunikan dapat menangkap pesan, memahami, mengerti ataupun melaksanakannya sesuai yang dikehendaki oleh komunikatornya (Moss dan Tubb).

Komunikasi efektif merupakan standar dan sasaran utama dalam beragam konteks komunikasi. Baik dalam komunikasi interpersonal, kelompok, publik, organisasi, massa, pertanian, pembangunan, atau komunikasi sosial, fokusnya selalu pada pencapaian komunikasi yang efektif. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pesan disampaikan dan dipahami dengan jelas, sehingga semua bentuk komunikasi diarahkan untuk menciptakan pemahaman yang efektif dan tepat antara pengirim dan penerima pesan. Contoh kasus komunikasi efektif bisa dilihat peristiwa pada tahun 2010 saat erupsi Gunung Merapi. Pemerintah dan lembaga terkait seperti BNPB dan PVMBG proaktif dalam memantau aktivitas gunung, mengeluarkan peringatan dini, dan menyebarkan informasi melalui berbagai media. Mereka mengoordinasikan evakuasi dan menyediakan informasi real-time selama erupsi, serta mengelola rehabilitasi pasca bencana. Dampaknya masyarakat dapat mengantisipasi bencana tersebut. Penurunan korban jiwa karena masyarakat patuh dengan prosedur pemerintah dan badan terkait dengan cara mengevakuasi ketempat pengungsian.

Selain contoh komunikasi yang efektif diatas, berikut contoh kasus komunikasi tidak efektif. Ketika pemerintah pusat dan daerah memberikan informasi yang kontradiktif tentang kebijakan PSBB dan protokol kesehatan. Ini menyebabkan kebingungan di kalangan masyarakat tentang tindakan yang harus diambil. Perbedaan pesan tentang keparahan pandemi, efektivitas

masker, dan aturan lockdown memperburuk situasi, sementara informasi palsu di media sosial menambah keraguan dan ketidakpercayaan publik. Komunikasi dari pemerintah pusat kepada pemerintahan masing-masing daerah dinilai tidak berhasil karena terdapat perbedaan pendapat dan kebijakan antara pemerintah pusat dan beberapa pemerintah daerah tentang penerapan dan skala PSBB. Sementara beberapa daerah ingin menerapkan pembatasan yang ketat untuk mengendalikan penyebaran virus, pemerintah pusat kadang-kadang memberikan sinyal yang berbeda tentang perlunya tindakan tersebut. Kasus ini menunjukkan bahwa komunikasi yang tidak konsisten dan kurang koordinasi antara berbagai tingkat pemerintahan dapat menghambat respons efektif terhadap krisis kesehatan publik, merusak kepercayaan publik, dan memperburuk dampak pandemi pada masyarakat.

