



**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR GAMERS MOBILE
LEGEND DI PERUMAHAN VILA MUTIARA SERPONG**

SKRIPSI

Nama : CHAVEZ TEJA

NIM YUDISTIRA 20180400031

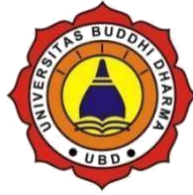
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BUDHI DHARMA

TANGERANG

2022



**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR GAMERS MOBILE
LEGEND DI PERUMAHAN VILA MUTIARA SERPONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Nama : CHAVEZ TEJA YUDISTIRA

NIM 20180400031

FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BUDHI DHARMA

TANGERANG

2022



LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Kelompok Antar Gamers Mobile Legend Di Perumahan Vila Mutiara Serpong
Nama : Chavez Teja Yudistira
NIM : 20180400031
Fakultas : Fakultas Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Tugas akhir ini telah disetujui pada tanggal 29 Juli 2022.

Tangerang, 29 Juli 2022

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Galuh Kusuma Hapsari.,S.Si.,M.I.Kom

NIDN.0401018307

Dosen Pembimbing

Tia Nurapriyanti, S.Sos.I, M.IKom

NIDN.0310048205



LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Chavez Teja Yudistira
NIM : 20180400031
Fakultas : Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Pola Komunikasi Kelompok Antar Gamers Mobile Legend di Perumahan Villa Mutiara Serpong

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bahan persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma.

Tim Penguji

Tangerang, 11 Agustus 2022

1. Ketua Penguji : Irpan Ali Rahman, S.S., M.Pd.
NIDN. 0405027807

2. Penguji I : Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.I.Kom
NIDN. 040401018307

3. Penguji II : Adrallisman, S.S., M.Hum.
NIDN. 0411118205

Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Buddhi Dharma


Dr. Lilie Suratminto, M.A.

NIDN. 8875430017

**FAKULTAS
SOSIAL DAN HUMANIORA**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir dengan judul “POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR GAMERS MOBILE LEGEND DI PERUMAHAN VILA MUTIARA SERPONG”, adalah karya saya sendiri, dan dari semua sumber baik yang dikutip, maupun yang telah saya nyatakan dengan benar

Nama : CHAVEZ TEJA YUDISTIRA

NIM : 20180400031

Tanda Tangan :



Tanggal : 29 Juli 2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan terhadap Tuhan YME atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa merampungkan skripsi dengan judul **POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR GAMERS MOBILE LEGEND DI PERUMAHAN VILA MUTIARA SERPONG** ini bisa terselesaikan dengan baik. Skripsi ini ditulis guna melengkapi syarat guna menyandang gelar sarjana Ilmu Komunikasi. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih teruntuk:

1. Dr. Limajatini. S.E., M.M.,BKP selaku Rektor Universitas Buddhi Dharma.
2. Dr. Lilie Suratminto, M.A., selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora.
3. Galuh Kusuma Hapsari S.Si., M.I.kom, selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Unniversitas Buddhi Dharma.
4. Tia Nurapriyanti, S.Sos.I, M.IKom selaku dosen pembimbing yang mengajarkan dan memberi masukan dalam penulisan Skripsi ini
5. Semua Dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma yang telah memberikan perkuliahan ilmu komunikasi yang mengajarkan tentang *Public Relation*, sehingga ilmu-ilmu tersebut bermanfaat dalam menulis Skripsi ini.
6. Para *gamers* yang ada di Komplek Villa Mutiara Serpong yang sudah berkenan untuk melakukan kegiatan wawancara, yang dimana hasil wawancara tersebut membantu penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Orang Tua yang telah banyak berkorban untuk keberhasilan penyelesaian skripsi ini.
8. Teman – teman program studi ilmu komunikasi Angkatan 2018 yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak

kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, pembaca diharapkan bisa memberikan masukan ataupun kritik yang dapat membantu penyempurnaan skripsi ini.

Tangerang, 29 Juli 2022

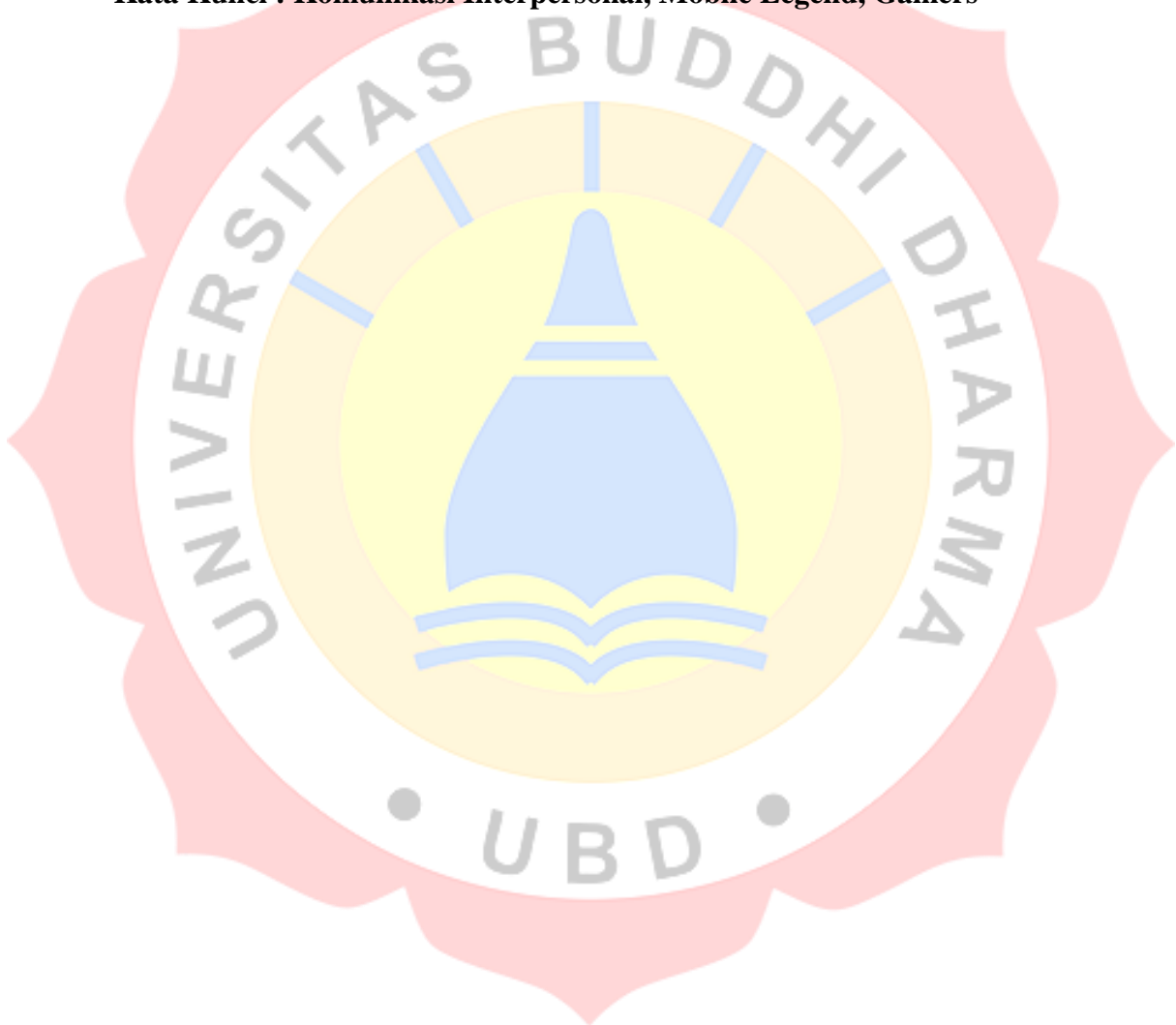
Penulis



ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai komunikasi interpersonal antar *gamers* mobile legend di perumahan Vila Mutiara Serpong. Penelitian ini menggunakan data primer melalui teknik wawancara, penulis membandingkan jawaban dari masing-masing narasumber sehingga mendapatkan data primer tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif dan dengan metode pendekatan fenomenologi. Sumber data penelitian ini terdiri dari *gamers* mobile legend yang ada di perumahan Vila Mutiara Serpong. Pengumpulan data menggunakan wawancara langsung dan observasi. Hasil penelitian ini menjelaskan tentang pengetahuan komunikasi interpersonal sangatlah penting bagi para *gamers* karena dengan mengertinya cara komunikasi yang tepat maka jalannya sutau *game* dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci : Komunikasi Interpersonal, Mobile Legend, Gamers



ABSTRACT

This study discusses interpersonal communication between mobile legend gamers in the Villa Mutiara Serpong housing. This study uses primary data through interview techniques, the authors compare the answers from each resource person to obtain the primary data. This research was conducted with qualitative research methods and with a phenomenological approach. The data sources of this research consist of mobile legend gamers in the Vila Mutiara Serpong housing. Collecting data using direct interviews and observation. The results of this study explain that knowledge of interpersonal communication is very important for gamers because by understanding the right way of communication, the game can run well.

Key Word : interpersonal communication, Mobile Legend, Gamers



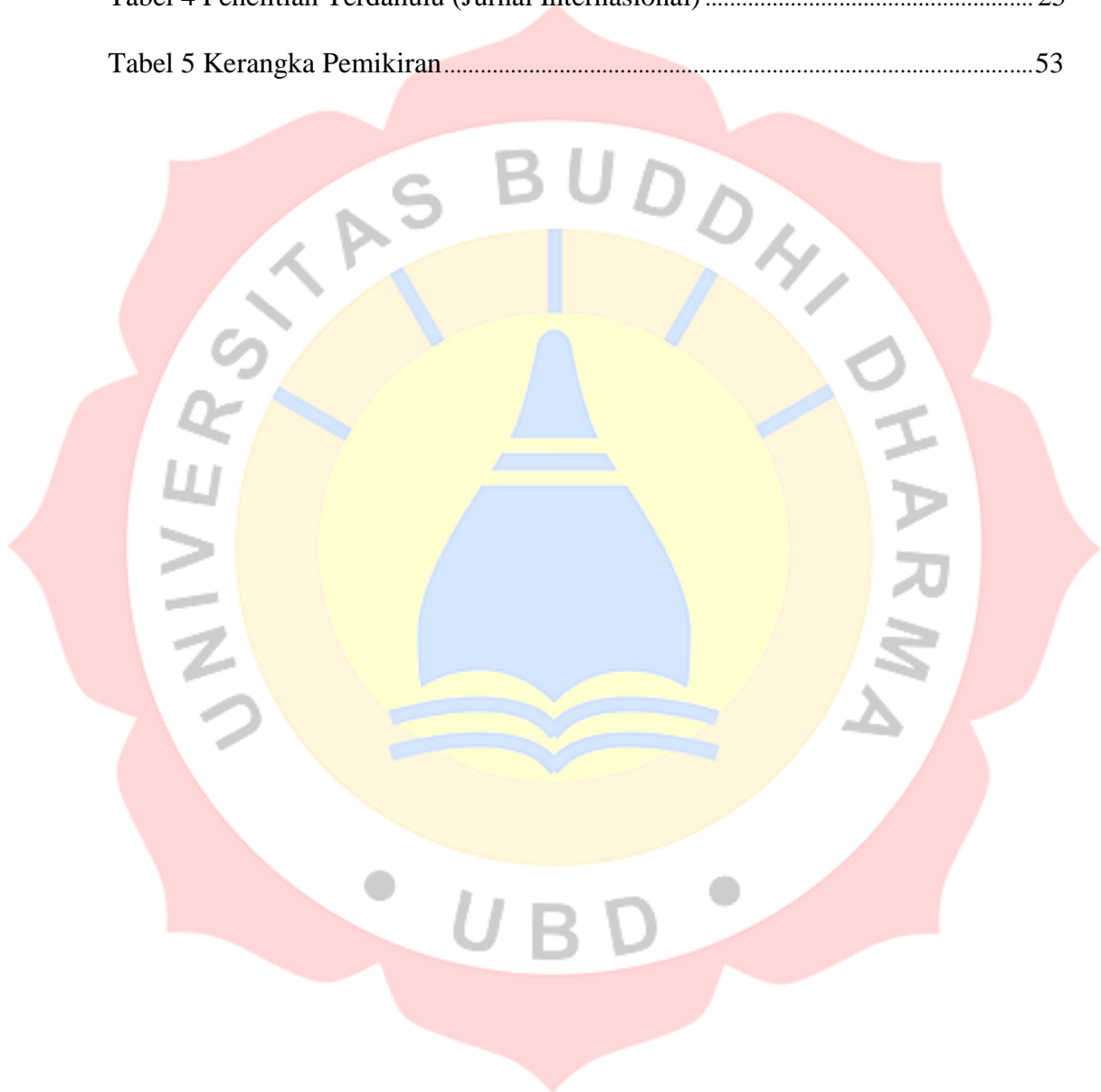
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat akademis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Landasan Teoritis	28
2.2.1 Komunikasi	28
2.2.1.1 Pengertian Komunikasi Menurut Para Ahli	29
2.2.1.2 Unsur – unsur Komunikasi	30
2.2.1.3 Fungsi Komunikasi	35
2.2.1.4 Model Komunikasi Shannon Weaver	36
2.2.2 Komunikasi Interpersonal	38
2.2.2.1 Tujuan Komunikasi Interpersonal	39
2.2.2.2 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal	39
2.2.3 Komunikasi Virtual	41
2.2.3.1 Dampak Positif Komunikasi Virtual	42
2.2.3.2 Dampak Negatif Komunikasi Virtual	42
2.2.3.3 Jenis Komunikasi Virtual	42
2.2.3.4 Fungsi Komunikasi Virtual	43
2.2.4 <i>Teori Computer Mediated Communication (CMC)</i>	44

2.2.5 <i>Game Online</i>	44
2.2.6 Jenis <i>Game Online</i>	46
2.2.7 <i>Game Mobile Legend</i>	49
2.3 Kerangka Pemikiran.....	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	54
3.1 Paradigma Penelitian.....	54
3.2 Pendekatan Penelitian.....	54
3.3 Metode penelitian.....	56
3.3.1 Subjek Penelitian.....	57
3.3.2 Objek Penelitian.....	57
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.5 Teknik Analisis Data.....	59
3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	62
4.1.1 Sejarah <i>Game Online</i>	62
4.1.2 Sejarah <i>Game Mobile Legends</i>	64
4.2 Hasil Penelitian.....	65
4.3 Pembahasan.....	67
4.3.1 Teori <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
PEDOMAN WAWANCARA PERUMAHAN VILA MUTIARA SERPONG...	83
LAMPIRAN.....	89
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....	97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	98

DAFTAR TABEL

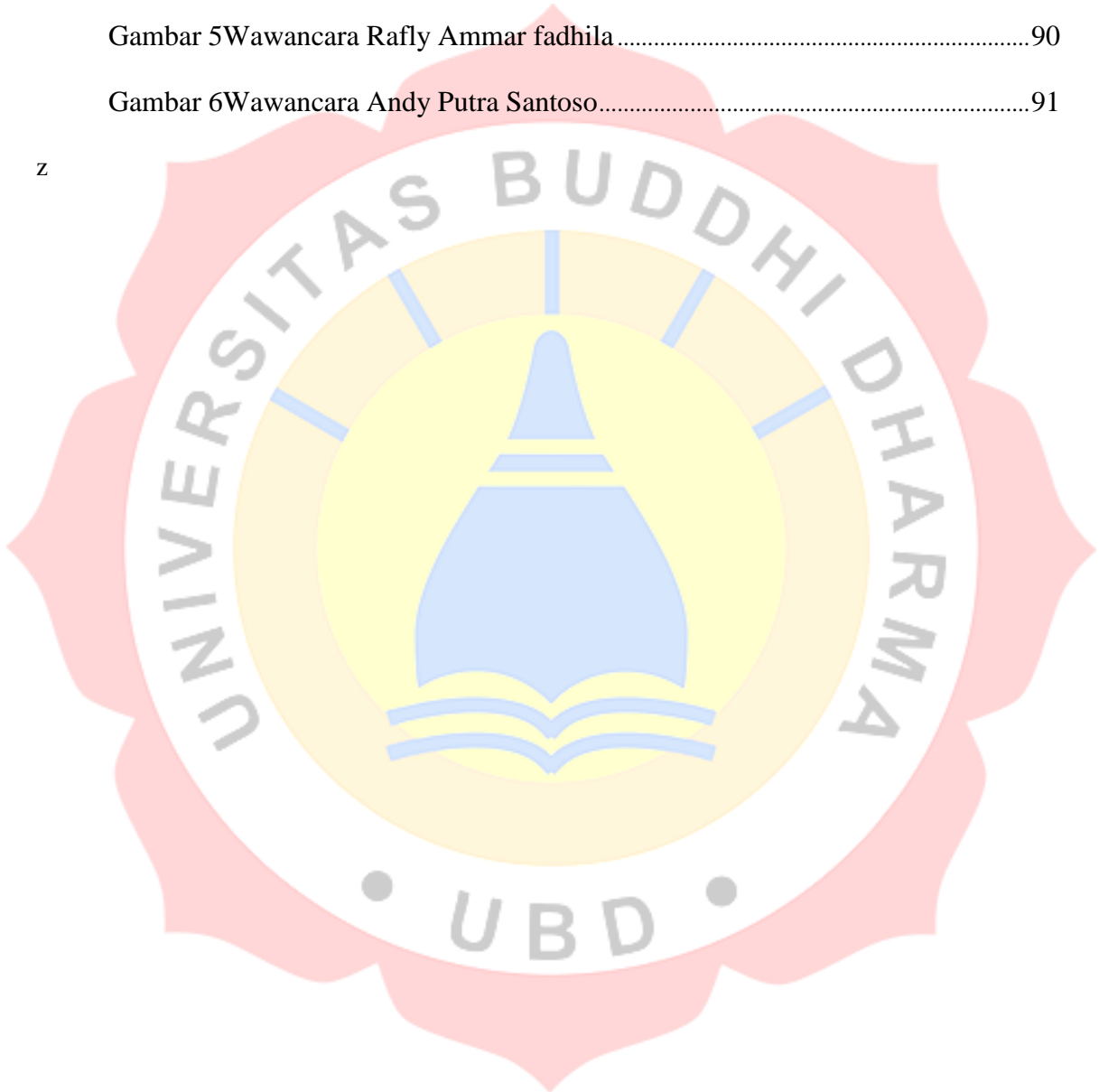
Tabel 1 Penelitian Terdahulu (Skripsi)	16
Tabel 2 Penelitian Terdahulu (Tesis).....	19
Tabel Penelitian Terdahulu (Jurnal Nasional).....	22
Tabel 4 Penelitian Terdahulu (Jurnal Internasional)	25
Tabel 5 Kerangka Pemikiran.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Komunikasi Shannon-Weaver	37
Gambar 2 Wawancara Muhammad Farin	89
Gambar 3 Wawancara Arsan Raswani.....	89
Gambar 4 Wawancara Ilham Rio	90
Gambar 5 Wawancara Rafly Ammar fadhila	90
Gambar 6 Wawancara Andy Putra Santoso.....	91

z



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aktivitas manusia yang mendasar yaitu komunikasi. Melalui komunikasi manusia bisa berhubungan satu dengan yang lain dengan baik dalam menjalankan kehidupannya keseharian meliputi di tempat kerja, di rumah tangga, di saat bermain game serta di dalam masyarakat atau dimanapun, jadi tak ada manusia yang tak terjalin kegiatan komunikasi. Oleh sebab itu, manusia tidak akan mendapatkan kehidupan yang baik tanpa melakukan komunikasi antar sesamanya.

Setiap manusia pasti berkomunikasi, komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, dan pesan-pesan secara verbal maupun non verbal dari seseorang ke orang lain atau kelompok. Dalam Riswandi (2009), istilah “komunikasi” (bahasa Inggris “*communication*”) berasal dari Bahasa Latin “*communicatus*” atau “*communicatio*” atau “*communicare*” yang berarti “berbagi” atau “menjadi milik bersama”. Menurut Webster New Collogiate Dictionary, komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi antara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku.

Pola komunikasi mirip dengan proses komunikasi, hal tersebut dikarenakan pola komunikasi menjadi salah satu elemen proses komunikasi. Proses komunikasi adalah susunan dari kegiatan penyaluran pesan hingga akan didapat tanggapan dari yang menerima pesan. Pola komunikasi dapat muncul selama proses komunikasi. Pemahaman mengenai pola ini bisa digambarkan dengan pembuatan baju. Ketika baju di buat oleh seseorang dia akan

menciptakan pola atau biasa dikenal dengan pattern, pola tersebut memiliki sifat fleksibel dan gampang diubah. Pola tersebut yang akan menjadi penentu bagaimana bentuk dari sebuah baju, selanjutnya sesudah melewati berbagai proses, sebuah baju tersebut akan mulai terlihat dan model sesungguhnya akan terpampang dengan jelas. Dari gambaran tersebut, pola komunikasi bisa dimengerti berdasarkan suatu komunikasi yang memiliki sifat elastis dan gampang untuk diubah. Pola tersebut disebabkan oleh berbagai lambang bahasa yang diterapkan dan disetujui oleh suatu kelompok.

Komunikasi Interpersonal merupakan salah satu pola komunikasi yang sering di gunakan di kehidupan sehari-hari, Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi, ide, pendapat, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih. Contoh komunikasi interpersonal (antar pribadi) seperti percakapan antara kedua teman, percakapan keluarga, dan percakapan antara tiga orang. Komunikasi interpersonal bisa terjadi dimana saja ketika menonton film, belajar, dan bekerja. Komunikasi interpersonal bisa disebut komunikasi antar pribadi. Efektivitas antar pribadi ditentukan oleh seberapa jelas pesan yang disampaikan.

Perkembangan *new* media telah mempengaruhi aspek komunikasi, salah satunya mengonsumsi informasi di kalangan masyarakat, munculnya *new* media membawa perubahan dalam masyarakat, dalam perubahan tersebut masyarakat bisa terlibat langsung dalam proses komunikasi. Hasil dari perubahan *new* media adalah munculnya media sosial. Media sosial memiliki pengaruh yang cukup besar untuk meningkatkan tekanan publik. Banyaknya percakapan di media social mengindikasikan munculnya ruang-ruang sosial baru. Media sosial didefinisikan sebagai media Online, dan pengguna media

sosial dapat dengan mudah bergabung, berbagi, dan membuat konten media social seperti blog, wiki, dunia maya, jejaring sosial, dan forum. Jaringan di Wikipedia, Blogspot, dan media sosial adalah bentuk media sosial yang palingbanyak digunakan dan umum digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia.

Seiring dengan perkembangan zaman Internet sudah berubah menjadi kebutuhan di era digital. *User* internet terus mengalami penambahan dari tahun ke tahun mengutip dari id.techinasia.com ada penambahan sebanyak 85% untuk *user* internet. Internet telah menjadi media komunikasi yang bisa menyambungkan antar sesama *user*. Internet sendiri mulai diaplikasikan sebagai media dalam memainkan *game online* di tahun 2000an, akan tetapi di Indonesia popularitas *game online* baru mencuat pada tahun 2002 hingga tahun 2003. *Game online* semakin bertumbuh seiring dengan kemajuan teknologi yang dimulai sejak kemunculan *smartphone* di tengah era serba digital. Pengembang *game online* menciptakan *game* yang bisa di mainkan melalui *smartphone* oleh *user*. *Game online* merupakan menjadi contoh hiburan baru dalam bentuk virtual dan di senangi di berbagai kelompok umur. Kemunculan *game online* adalah imbas dari perkembangan teknologi yang memiliki sifat menghibur serta menjadi media baru dalam melakukan komunikasi antar sesama *user*. *Game online* memungkinkan *user* untuk memainkan *game* bersama dan berhubungan menggunakan fitur yang terdapat di dalam *game online* terkait. Mobile Legend adalah salah satu contoh *game online* yang menawarkan bermacam cara komunikasi di dalam *game online*.

Komunikasi yang terdapat dalam *game online* menjadi sangat krusial, hal tersebut yang membuat pengetahuan seorang *gamers* mengenai komunikasi

terutama komunikasi interpersonal sangatlah penting, pengertian mengenai komunikasi interpersonal dilakukan dengan tujuan proses komunikasi bisa berjalan dengan lancar untuk mencapai tujuan pemain dan juga tim. Mengacu pada hasil observasi penulis, proses komunikasi antara seorang pemain *game online* memiliki kecenderungan yang beragam dibanding seorang yang tidak memainkan *game* tersebut. Proses komunikasi antar seorang pemain *game online* cukup unik, yang dapat dilihat dari beberapa orang yang sudah banyak mengulas *game online* entah di lingkungan rumah maupun di lingkungan umum lainnya, dan tak jarang berkumpul bermain *game* di rumah teman atau di tempat tongkrongan umum. Penerapan bahasa yang tidak baik terhadap rekan satu tim yang dinilai tak pandai ketika bermain *game* tersebut sangatlah terjadi, dan hal itu adalah salah satu hal negatif yang harus dihindari bagi semua pemain *game online*, sebab hal tersebut bisa menimbulkan kerusakan atau bahkan menghancurkan keadaan hati/*mood* seseorang yang bermain *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah ditulis, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah guna Komunikasi Interpersonal bagi para gamers Mobile Legend di Perumahan Vila Mutiara Serpong”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah di kemukakan maka penelitian ini ber tujuan “Untuk mengetahui guna Komunikasi Interpersonal bagi para *gamers* di Mobile Legends di perumahan Vila Mutiara Serpong.

1.4 Manfaat Penelitian

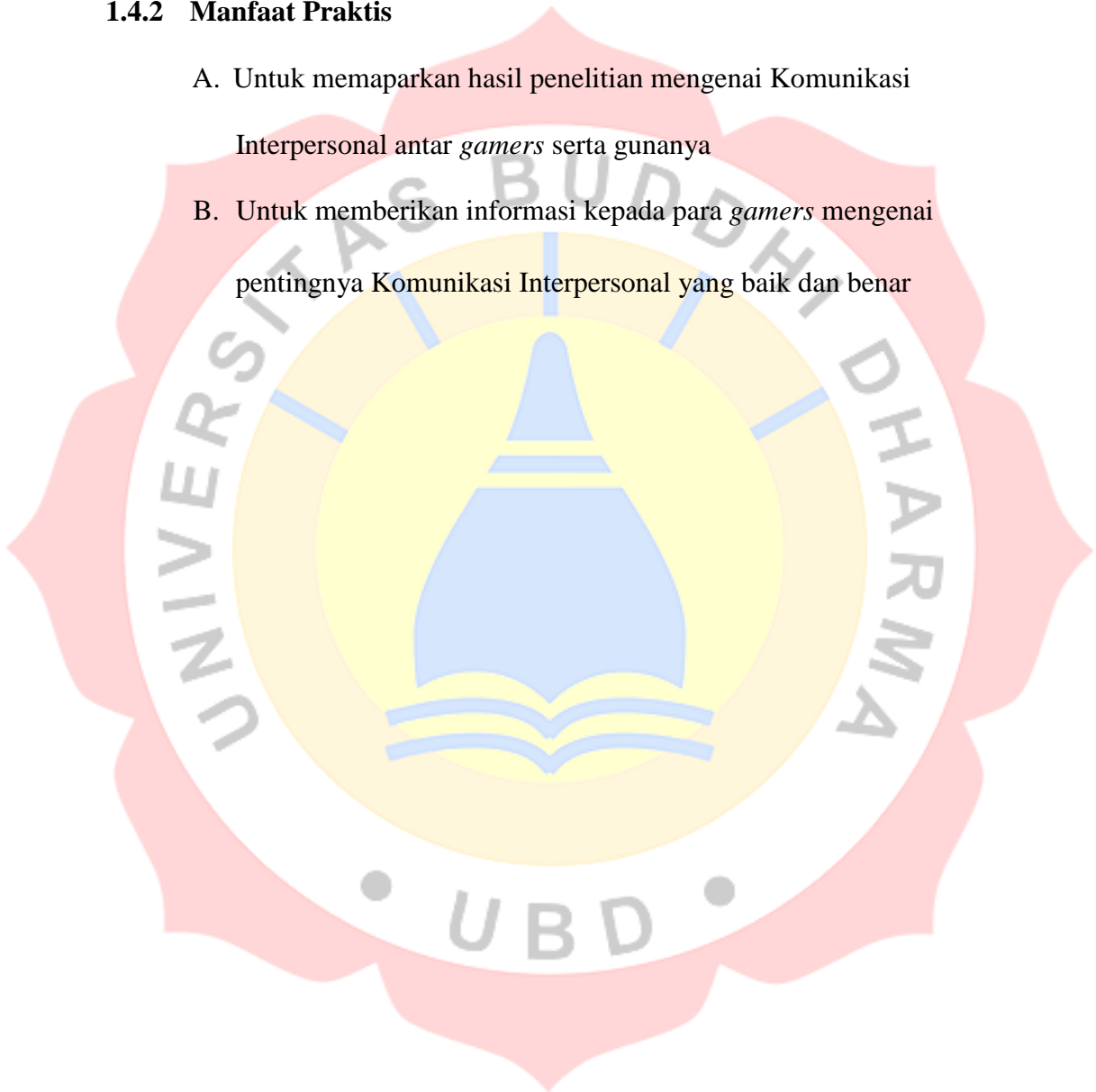
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik untuk seluruh pihak terkait yaitu:

1.4.1 Manfaat akademis

- A. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi baru mengenai keterkaitan mengenai *game online* dan Komunikasi Interpersonal
- B. Kajian ini dapat menambah ilmu di bidang komunikasi terutama komunikasi interpersonal

1.4.2 Manfaat Praktis

- A. Untuk memaparkan hasil penelitian mengenai Komunikasi Interpersonal antar *gamers* serta gunanya
- B. Untuk memberikan informasi kepada para *gamers* mengenai pentingnya Komunikasi Interpersonal yang baik dan benar



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Studi penelitian terdahulu digunakan agar membantu peneliti lebih paham dalam mengembangkan penelitian saat ini. Kajian Penelitian terdahulu tidak hanya menjadi acuan bagi penelitian yang sedang dilakukan, tetapi juga sebagai sarana untuk paham fenomena yang ada agar dapat memberikan gambaran tentang fenomena yang sedang berlangsung.

Penelitian terdahulu digunakan apabila relevan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan, sehingga nilai kebaruan penelitian dilakukan dengan mencari sejumlah penelitian terdahulu yang dekat dengan subjek penelitian berbentuk Skripsi, Skripsi, Jurnal Nasional, dan Jurnal Internasional. Di bawah ini adalah hasil penelitian terdahulu sebelumnya **Skripsi**.

Pertama, Karya penelitian Ibrahim Adnan (2021), Universitas Budi Luhur, dengan judul “Analisis Media Siber Pola Komunikasi Dan Budaya Komunikasi Pada Komunitas The Podcasters Di Media Sosial Discord”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana pola komunikasi dan budaya komunikasi pada komunitas *the podcaster* untuk membuat dan belajar membuat podcast. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Pola Komunikasi. Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode Kualitatif. Dan hasil penelitiannya adalah komunikasi dan budaya dalam membuat podcast dibedah menjadi empat level, yakni ruang media (*media space*), dokumen media (*media archive*), objek media (*media object*), dan pengalaman (*experiential stories*) menggunakan metode analisis media siber Komunitas *the podcaster* memiliki budaya partisipasi dimana anggota komunitasnya ingin terlibat dalam percakapan. Kemudian admin memiliki hak untuk menentukan arah pembicaraan dengan membuat *channel* pada server komunitas *the Podcaster*.

Kedua, Karya penelitian Vikry Abdullah Rahiem (2021), Universitas Pasundan, dengan judul “Persepsi Gamers tentang Aktivitas *Microtranscactions* di *Virtual Goods Marketplace*

Itemku.com”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana Persepsi *Gamers* tentang Aktivitas *Microtransactions* di *Virtual Goods Marketplace* Itemku.com. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Persepsi. Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode Kualitatif. Dan hasil penelitiannya adalah mayoritas *gamers* memiliki persepsi yang sama terhadap *microtransactions*. *Gamers* yang melakukan transaksi *virtual goods* bertujuan untuk mendapatkan kepuasan juga aktualisasi dalam diri, *virtual items* yang memiliki “*value*” lebih di dalam game juga menjadi pemicu *gamers* untuk melakukan *microtransactions* sebagai bagian dari *pride*, serta faktor eksistensi diriketika melakukan aktivitas *gaming* menggunakan CMC.

Ketiga, penelitian dari Rizka Sheentya D.A. (2017), Universitas Sebelas Maret , dengan judul “Pola Komunikasi Antar Para Pecandu *Game Online* Di Surakarta”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana pola komunikasi antar para pecandu *game online* di Surakarta. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Pola Komunikasi . Metode Penelitian yang digunakan adalah metode Deskriptif Kualitatif. Hasil Penelitiannya adalah dapat diketahui pola komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi dan kegiatan mereka bermain *game online Dragon Nest*. Pola Komunikasi ini terbentuk karena persamaan hobi dan perasaan nyaman dengan lingkungan mereka, yang menimbulkan rasa kebersamaan melalui komunikasi. Didalam pola komunikasi ini bertujuan untuk bertukar informasi, berbagi pengalaman, tolong menolong, dan bercanda gurau melepas penat.

Keempat, penelitian dari Jade Putra Raihan (2021), Univesitas Telkom, dengan judul “Pola Komunikasi Group Discord PUBG.Indo.Fun Melalui Aplikasi Discord”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana Pola Komunikasi Group Discord PUBG.Indo.Fun Melalui Aplikasi Discord. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Pola Komunikasi. Metode Penelitian yang digunakan adalahmetode Kualitatif. Hasil Penelitiannya adalah Pola komunikasi multi arah terdapatdidalam grup discord PUBG.Indo.Fun karena para anggotanya dapat saling berkomunikasi satu sama lainnya saat ingin mencari rekan bermain

game PUBG. Jaringan interaksi komunikasi semua saluran (*All Media*) terdapat pada grup discord PUBG.Indo.Fun karena para anggota yang tergabung bisa saling berkomunikasi satu sama lain melalui *lobby chat* atau memasuki *channel* yang tersedia didalam grup discord tersebut.

Kelima, penelitian dari Anisya Nurmalia Lubis (2022), Univesitas Pasundan, dengan judul “Pola Komunikasi Virtual Gamers Garena AOV (Arena Of Valor)”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana pola komunikasi virtual dalam game Garena AOV. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Pola Komunikasi. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode Kualitatif. Hasil Penelitiannya adalah bahwa komunikasi yang terjadi didalam game Garena AoV ini dilakukan secara verbal dan non verbal, hal ini terjadi karena game ini menggunakan media *handphone* yang mengandalkan jaringan internet yang erat sekali kaitannya dengan CMC. Didalam proses komunikasi tersebut peneliti menemukan dimana pesan yang disampaikan oleh komunikator akan sampai kepada komunikan dan bagaimana respon komunikan dalam menerima pesan tersebut dan menemukan pola komunikasi yang berbeda didalam beberapa pertandingan game Arena AOV.

Selain itu, penulis menemukan penelitian sebelumnya yang terkait erat dan tujuan dari penelitian ini berupa **Tesis**, yaitu sebagai berikut ;

Pertama, penelitian dari Elis Tuti Winaningsih (2022), Program Pasca Sarjana Institut Ilmu Al-Quran (IIQ) Jakarta, dengan judul “Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana efektivitas baamboozle dan pola komunikasi guru pai dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Milles dan Huberman. Metode Penelitian yang digunakan adalah Kualitatif. Hasil penelitiannya adalah bahwa Pelaksanaan program pembelajaran aktif dengan penggunaan media Baamboozle pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Islam Sinar Cendekia berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pola komunikasi guru PAI di kelas V SD

Islam Sinar Cendekia menggunakan tiga pola yaitu pola komunikasi satu arah, dua arah, dan multi arah yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian penggunaan media Baamboozle dan pola komunikasi guru PAI dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kedua, penelitian dari Rismawan Rifqi (2018), UIN Sunan Ampel Surabaya, dengan judul “Pola komunikasi antarbudaya Santri Putra Pondok Pesantren Sunan Drajat Lamongan”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana pola komunikasi antar budaya yang dilakukan oleh Santri Putra Pondok Pesantren Sunan Drajat yang memiliki latar belakang kebudayaan yang berbeda. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Interaksionalisme Simbolik. Metode Penelitian yang digunakan adalah Kualitatif. Hasil penelitiannya adalah bahwa komunikasi verbal yang biasaru digunakan santri yaitu bahasa yang diadopsi dari bahasa gaul dan bahasa daerah yang dimaknai dan digunakan dalam lingkungan pesantren yang disepakati sebagai bahasa bersama. Sedangkan komunikasi non verbal yang digunakan selama kegiatan komunikasi berlangsung di lingkungan Pondok Pesantren Sunan Drajat adalah Ekspresi wajah, Bahasa tubuh, Penampilan, dan Pakaian. Bahasa non verbal digunakan sebagai pendukung pemaknaan suatu pesan, para santri menggunakan bahasa non verbal untuk menguatkan dan melengkapi bahasa verbal sehingga komunikasi dapat berjalan dengan efektif.

Ketiga, penelitian dari Urip Rahayu (2016), Universitas Sebelas Maret, dengan judul “Pola Komunikasi dalam Adopsi Inovasi (Studi Pola Komunikasi dalam Proses Pengambilan Keputusan Inovasi Program Kampung Iklim di Kampung Sambirejo Kota Surakarta)”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana pola komunikasi masyarakat Kampung Sambirejo dalam proses keputusan inovasi program kampung iklim serta faktor pendorong dan penghambat berdasarkan unsur-unsur yang mempengaruhi tingkat kecepatan adopsi inovasi sebagaimana teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Everet M. Rogers. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Difusi Inovasi. Metode Penelitian yang digunakan

adalah Kualitatif. Hasil penelitiannya adalah proses keputusan inovasi tidak selalu dimulai dengan tahap pengetahuan sebagaimana proses keputusan inovasi yang dikemukakan oleh Rogers (1983), namun dimulai dengan implementasi. Adopsi program kampung iklim di Kampung Sambirejo melalui enam tahap yaitu penerapan upaya adaptasi dan mitigasi perubahan iklim, pengenalan program kampung iklim, penilaian program kampung iklim, uji coba program kampung iklim, pengambilan keputusan dan evaluasi program kampung iklim. Proses tersebut melibatkan Badan Lingkungan Hidup Kota Surakarta sebagai inovator, Pokja Pengelola Kampung Iklim sebagai agen perubahan dan warga Kampung Sambirejo sebagai penerima program.

Keempat, penelitian dari Nurul Aini (2014), Universitas, UIN Sumatera Utara dengan judul “Pola komunikasi kepala sekolah dalam mensosialisasikan peraturan-peraturan di Madrasah Tsanawiyah (Mts) Negeri Besitang Kabupaten Langkat”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana pola komunikasi yang dilakukan kepala sekolah dalam mensosialisasikan peraturan-peraturan di MTs Negeri Besitang . Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Pola Komunikasi . Metode Penelitian yang digunakan adalah Kualitatif. Hasil penelitiannya adalah pola komunikasi kepala sekolah dalam mensosialisasikan peraturan-peraturan di MTs Negeri Besitang adalah menggunakan pola komunikasi interpersonal dan komunikasi publik. Komunikasi interpersonal digunakan kepala sekolah untuk menjalin kedekatan terhadap seluruh *stakeholders* sehingga komunikasi yang dilakukan diterima baik bagi pelaksana peraturan tersebut.

Kelima, penelitian dari Ali Wardoyo (2017), Universitas Islam Negeri Surabaya, dengan judul “Pola-pola Komunikasi Dakwah Perwira Rohani Islam di Markas Komando Armada RI Kawasan Timur”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana pola komunikasi dakwah yang dilakukan oleh Perwira Rohani Islam di Koarmatim. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Pola Komunikasi. Metode Penelitian yang digunakan adalah Kualitatif. Hasil penelitiannya adalah pola komunikasi dakwah yang ditempuh oleh

para Perwira Rohani Islam di Mako Koarmatim antara lain adalah dengan melaksanakan kegiatan ceramah yang dilaksanakan secara rutin tiap hari Rabu pagi (Kuseri Agama Islam), pembekalan pranikah terhadap prajurit yang akan menikah, penyelenggaraan kegiatan yang bersifat membangun mental rohani Islam.

Selain itu, penulis menemukan penelitian sebelumnya yang terkait erat dan tujuan dari penelitian ini berupa **Jurnal Nasional**, sebagai berikut;

Pertama, Penelitian karya Syahrul Perdana Kusumawardani (2015), Universitas Airlangga, dengan judul “*Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah bagaimana interaksi sosial yang ada diantara anggota *clan* INDO SPIRIT. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Pola Komunikasi. Metode Penelitian yang dipakai adalah Metode Kualitatif. Hasil Penelitian menyatakan Pola perilaku yang timbul dari para pemain *game Clash of Clans* pada *clan* INDO SPIRIT adalah terjadinya perubahan gaya hidup. Penggunaan waktu untuk bermain *game online* dengan tidak mengenal waktu bahkan tempat dan hal tersebut dilakukan secara terus menerus dan berulang. Sedangkan dalam hubungan antar anggota, proses kontak sosial atau yang bisa disebut dengan interaksi sosial memiliki dua jenis interaksi.

Kedua, Penelitian karya Ditha Prasanti (2016), Universitas Padjajaran, dengan judul “Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana perubahan media komunikasi yang terjadi dalam komunikasi keluarga di era digital. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Determinisme. Metode Penelitian yang dipakai adalah Metode Kualitatif. Hasil Penelitian menyatakan terjadinya perubahan media komunikasi dalam keluarga digital telah menciptakan manusia penyendiri. Proses komunikasi keluarga yang terjadi bagi keluarga digital ini telah menghasilkan model kehidupan yang berdasarkan prinsip individualisme dan ekonomisme telah menciptakan sebuah model kehidupan kesepian di tengah keramaian.

Ketiga, Penelitian karya Risma Sri Anisa (2021), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dengan judul “Pola Komunikasi Antara Guru Dengan Anak Autis Dalam Proses Belajar Mengajar Di Slb-C Syauqi *Day Care* Serdang Berdagai”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana Pola Komunikasi Antara Guru Dengan Anak Autis Dalam Proses Belajar Mengajar Di Slb-C Syauqi *Day Care* Serdang Berdagai. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Pola Komunikasi . Metode Penelitian yang dipakai adalah Metode Deskriptif Kualitatif. Hasil Penelitian menyatakan bahwa Pola Komunikasi Antara Guru Dengan Anak Autis Dalam Proses Belajar Mengajar Di SLB-C Syauqi *Day Care* Serdang Bedagai berjalan cukup baik, dimana peneliti menemukan bahwa SLB-C Syauqi *Day Care* menggunakan komunikasi interpersonal dalam berkomunikasi secara langsung dengan anak autis juga sebagai pendekatan pertama bagi guru untuk dapat berinteraksi dengan anak autis, dan metode ABA (Applied Behavior Analysis) atau terapi ABA digunakan guru SLB-C Syauqi *Day Care* dalam menekankan kepatuhan atau menumbuhkan rasa patuh, mengontrol masalah perilaku terhadap anak-anak autis, serta menumbuhkan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Keempat, Penelitian karya Ety Nur Inah, Melia Trihapsari (2016), Institut Agama Islam Negeri Kendari, dengan judul “Pola Komunikasi Interpersonal Kepala Madrasah Tsanawiyah Tridana Mulya Kecamatan Landono Kabupaten Konawe Selatan”. Rumusan Masalah penelitian ini Bagaimana Pola Komunikasi yang digunakan kepala Madrasah Tsanawiyah tridana Mulya kecamatan Landono. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Pola Komunikasi . Metode Penelitian yang dipakai adalah Metode Kualitatif. Hasil Penelitian menyatakan Pola komunikasi yang digunakan kepala Madrasah Tsanawiyah Tridana Mulya Kecamatan Landono adalah pola komunikasi linear, yaitu komunikasi yang dilakukan oleh kepala madrasah dengan cara memposisikan dirinya setara/ sederajat dengan guru. Bentuk komunikasi yang dilakukan oleh Kepala Madrasah dapat melalui bahasa lisan, seperti menyapa, bercerita, atau memberikan instruksi langsung kepada guru. Bentuk lain komunikasi

interpersonal kepala madrasah adalah dengan melalui bahasa tubuh, seperti senyum, merangkul, dan bersalaman dengan guru

Kelima, Penelitian karya Agung Rahmat Lukito (2019), Universitas Singaperbangsa, dengan judul “Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4”. Rumusan Masalah penelitian ini adalah Bagaimana pola Komunikasi Komunitas Forza Horizon 4. Teori Penelitian yang digunakan yaitu Teori Etnografi Virtual. Metode Penelitian yang dipakai adalah Metode Kualitatif. Hasil Penelitian menyatakan pola komunikasi sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih baik dalam pengiriman serta penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dimengerti. Dalam komunitas ARMI terdapat kegiatan dari awal sampai akhir proses komunikasi yang terjalin dalam komunitas tersebut secara virtual. Serta dalam komunitas ARMI terdapat simbol yang digunakan.

Selain itu, penulis menemukan penelitian sebelumnya yang terkait erat dan tujuan dari penelitian ini berupa **Jurnal Internasional**, yaitu sebagai berikut:

First, research by S. Rowlands (2012), University of New South Wales, with the title "A qualitative analysis of communication between members of a hospital-based multidisciplinary lung cancer team". The research theory used is Thematic Grounded Theory. The survey method used is a qualitative method. Research results conclude that Traditional influences of role delineation and the dominance of doctors were found to impact on communication within the multidisciplinary hospital-based lung cancer team. Existing guidelines on implementation of multidisciplinary cancer care fail to address barriers to effective team communication. The paper-based medical record does not support team communications and alternative electronic solutions need to be used.

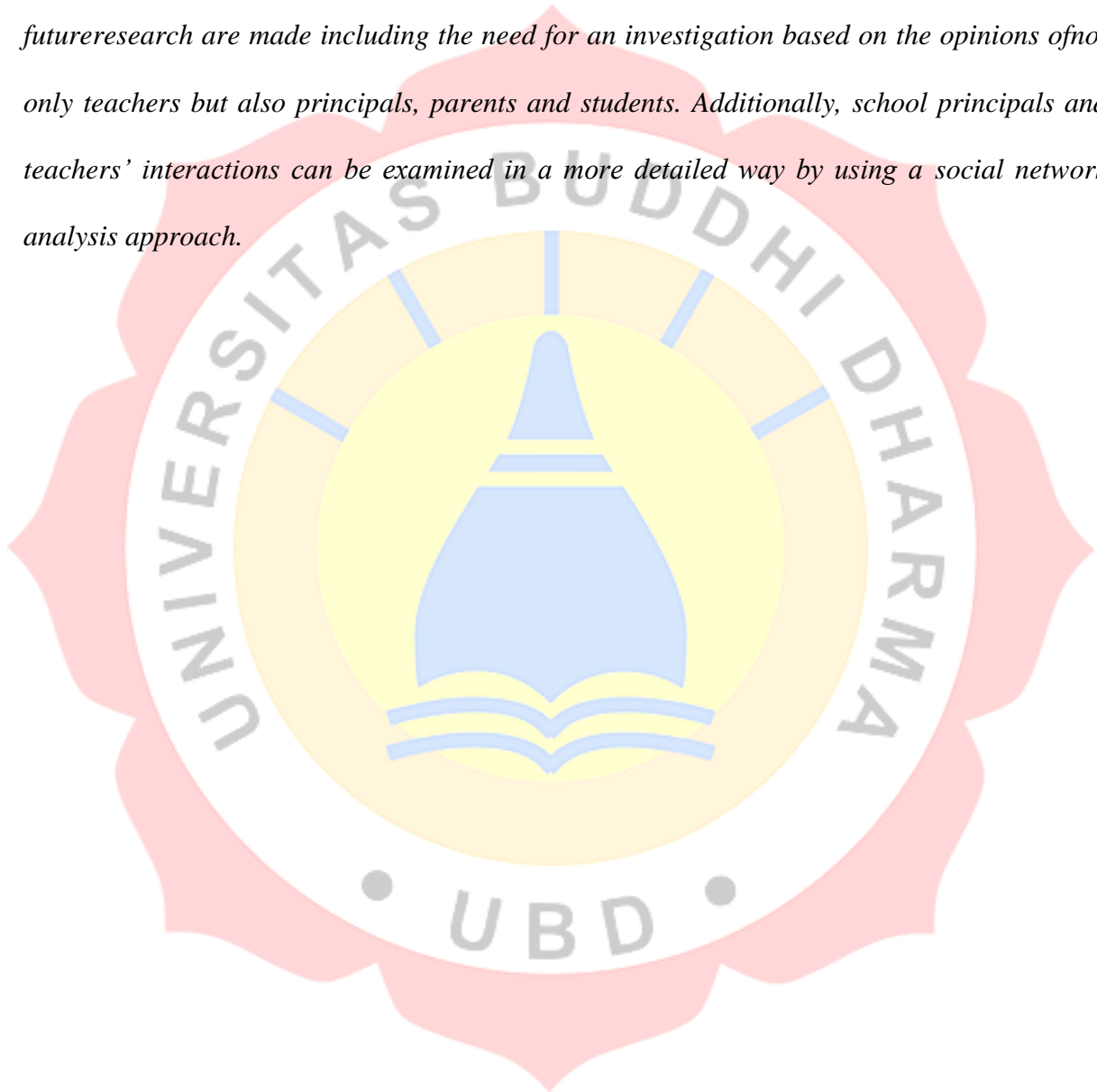
Second, research by Kathleen Rice (2014), University of Toronto, with the title "An intervention to improve interprofessional collaboration and communications: A comparative qualitative study". The research theory used is Sociological Theory. The survey method used is a qualitative method. Research results conclude that Despite initially offering verbal

support, senior physicians, nurses, and allied health professionals minimally explained the intervention to their junior colleagues and rarely role-modelled or reiterated support for it. Professional resistances as well as the fast paced, interruptive environment reduced opportunities or incentive to enhance restrictive interprofessional relationships. In a healthcare setting where face-to-face spontaneous interprofessional communication is not hostile but is rare and impersonal, the perceived benefits of improvement are insufficient to implement simple and potentially beneficial communication changes, in the face of habit, and absence of continued senior clinician and management support.

Third, research by Teresa Hagan Thomas (2018), University of Pittsburgh School of Nursing, with the title "Communication Differences between Oncologists and Palliative Care Clinicians: A Qualitative Analysis of Early, Integrated Palliative Care in Patients with Advanced Cancer". The research theory used is Communications Theory. The survey method used is a qualitative method. Research results conclude that Although both oncology and PC clinicians discussed symptom management, medical understanding, and treatment decision making with patients at nearly all postprogression visits, PC clinicians tended to assess patient understanding of the treatment process and prognosis more often than oncologists. PC clinicians addressed patient coping, caregiver experiences and needs, and advance care planning more frequently than oncologists.

Fourth, research by Wan Anita binti Wan Abas (2002), Universiti Putra Malaysia, with the title "Patterns Of Communication In IRC: A Study Of Alamak Internet Web Free Chat Channel Malaysia Kampung Aman". The research theory used is Pierce's Sign Theory. The survey method used is a qualitative method. Research results conclude that this study has shown that the contents of the IRC communication patterns is unique and have been accepted and used in conversations to form a set of values and rituals among participants as a cyber community in ensuring the smooth and effective flow communication.

Fifth, research by Ferudun Sezgin and Emre ER (2016), Gazi University of Education, with the title "Teacher perception of school principal interpersonal communication style: A qualitative study of a Turkish primary school". The research theory used is Communications Theory. The survey method used is a qualitative method. Research results conclude that Findings from this study strongly point out the need of developing an interaction between the principal and teachers that can allow open two-way communication Recommendations for future research are made including the need for an investigation based on the opinions of not only teachers but also principals, parents and students. Additionally, school principals and teachers' interactions can be examined in a more detailed way by using a social network analysis approach.



Tabel 2.1

PENELITIAN TERDAHULU SKRIPSI

Nomor	1	2	3	4	5
Nama Peneliti	Ibrahim Adnan	Vikry Abdullah Rahiem	Rizka Sheentya D.	Jade Putra Raihan	Anisya Nurmalia Lubis
Lembaga/Universitas	Universitas Buddhi Luhur	Universitas Pasundan	Universitas Sebelas Maret	Universitas Telkom	Universitas Pasundan
Tahun	2021	2021	2017	2021	2022
Judul Penelitian	Analisis Media Siber Pola Komunikasi Dan Budaya Komunikasi Pada Komunitas The Podcasters Di Media Sosial Discord	Persepsi <i>Gamers</i> tentang Aktivitas <i>Microtranscactions</i> di <i>Virtual Goods Marketplace</i> Itemku.com	Pola Komunikasi Antar Para Pecandu Game <i>Online</i> Di Surakarta	Pola Komunikasi Group Discord PUBG.Indo.Fun Melalui Aplikasi Discord	Pola Komunikasi Virtual Gamers Garena AOV (Arena Of Valor)
Rumusan Masalah	Bagaimana pola komunikasi dan budaya komunikasi pada komunitas <i>the podcaster</i> untuk	Bagaimana Persepsi <i>Gamers</i> tentang Aktivitas <i>Microtranscactions</i> di <i>Virtual Goods Marketplace</i> Itemku.com	Bagaimana pola komunikasi antar para pecandu game <i>online</i> di Surakarta	Bagaimana Pola Komunikasi Group Discord PUBG.Indo.Fun Melalui Aplikasi Discord	Bagaimana pola komunikasi virtual dalam game Garena AOV

	membuat dan belajar membuat podcast				
Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui Bagaimana pola komunikasi dan budaya komunikasi pada komunitas <i>the podcaster</i> untuk membuat dan belajar membuat podcast	Untuk mengetahui bagaimana Persepsi <i>Gamers</i> tentang Aktivitas <i>Microtranscactions</i> di <i>Virtual Goods Marketplace</i> Itemku.com	Untuk mengetahui Bagaimana pola komunikasi antar para pecandu game <i>online</i> di Surakarta	Untuk mengetahui Bagaimana Pola Komunikasi Group Discord PUBG.Indo.Fun Melalui Aplikasi Discord	Untuk mengetahui Bagaimana pola komunikasi virtual dalam game Garena AOV
Teori Penelitian	Pola Komuniasi	Persepsi	Pola Komunikasi	Pola Komunikasi	Pola Komunikasi
Metode Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Deskriptif Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
Hasil Penelitian	Komunikasi dan budaya dalam membuat podcast dibedah menjadi empat level, yakni ruang media (<i>media space</i>), dokumen media (<i>media archive</i>), objek media (<i>media object</i>), dan pengalaman (<i>experiential stories</i>) menggunakan metode	Mayoritas <i>gamers</i> memiliki persepsi yang samaterhadap <i>microtransactions</i> . <i>Gamers</i> yang melakukan transaksi virtual goods bertujuan untuk mendapatkan kepuasan juga aktualisasi dalam diri, <i>virtual items</i> yang memiliki “ <i>value</i> ” lebih di dalam game juga menjadi pemicu <i>gamers</i> untuk melakukan <i>microtransactions</i> sebagai	dapat diketahui pola komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi dan kegiatan mereka bermain game <i>online</i> <i>Dragon Nest</i> . Pola Komunikasi ini terbentuk karena persamaan hobi dan perasaan nyaman dengan lingkungan mereka, yang	Pola komunikasi multi arah terdapat didalam grup discord PUBG.Indo.Fun karena para anggotanya dapat saling berkomunikasi satu sama lainnya saat ingin mencari rekan bermain game PUBG. Jaringan interaksi komunikasi semua saluran (<i>All Media</i>) terdapat pada grup discord	Komunikasi yang terjadi didalam game Garena AoV ini dilakukan secara verbal dan non verbal, hal ini terjadi karena game ini menggunakan media <i>handphone</i> yang mengandalkan jaringan internet yang erat sekali kaitannya dnegan

<p>analisis media siber. Komunitas <i>the podcaster</i> memiliki budaya partisipasi dimana anggota komunitasnya ingin terlibat dalam percakapan. Kemudian admin memiliki hak untuk menentukan arah pembicaraan dengan membuat channel pada server komunitas <i>the Podcaster</i>.</p>	<p>bagian dari <i>pride</i>, serta faktor eksistensi diri ketika melakukan aktivitas <i>gaming</i> menggunakan CMC.</p>	<p>menimbulkan rasa kebersamaan melalui komunikasi. Didalam pola komunikasi ini bertujuan untuk bertukar informasi, berbagi pengalaman, tolong menolong, dan bercanda gurau melepas penat.</p>	<p>PUBG.Indo.Fun karena para anggota yang tergabung bisa saling berkomunikasi satu sama lain melalui <i>lobby chat</i> atau memasuki <i>channel</i> yang tersedia didalam grup discord tersebut.</p>	<p>CMC. Didalam proses komunikasi tersebut peneliti menemukan dimana pesan yang disampaikan oleh komunikator akan sampai kepada komunikan dan bagaimana respon komunikan dalam menerima pesan tersebut dan menemukan pola komunikasi yang berbeda didalam beberapa pertandingan game Arena AOV.</p>
---	---	--	--	---

Tabel 2.2

PENELITIAN TERDAHULU TESIS

Nomor	1	2	3	4	5
Nama Peneliti	Elis Tuti Winaningsih	Rismawan Rifqi	Urip Rahayu	Nurul Aini	Ali Wardoyo
Lembaga/Universitas	Institut Ilmu Al-Quran (IIQ) Jakarta	UIN Sunan Ampel Surabaya	Universitas Sebelas Maret	UIN Sumatera Utara	Universitas Islam Negeri Surabaya
Tahun	2022	2018	2016	2014	2017
Judul Penelitian	Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.	Pola komunikasi antarbudaya Santri Putra Pondok Pesantren Sunan Drajat Lamongan	Pola Komunikasi dalam Adopsi Inovasi (Studi Pola Komunikasi dalam Proses Pengambilan Keputusan Inovasi Program Kampung Iklim di Kampung Sambirejo Kota Surakarta)	Pola komunikasi kepala sekolah dalam mensosialisasikan peraturan-peraturan di Madrasah Tsanawiyah (Mts) Negeri Besitang Kabupaten Langkat	Pola-pola Komunikasi Dakwah Perwira Rohani Islam di Markas Komando Armada RI Kawasan Timur
Rumusan Masalah	Bagaimana efektivitas baamboozle dan pola komunikasi guru pai	Bagaimana pola komunikasi antar budaya yang dilakukan oleh Santri Putra Pondok Pesantren	Bagaimana pola komunikasi masyarakat Kampung Sambirejo dalam proses	Bagaimana pola komunikasi yang dilakukan kepala sekolah dalam mensosialisasikan	Bagaimana pola komunikasi dakwah yang dilakukan

	dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Sunan Drajat yang memiliki latar belakang kebudayaan yang berbeda	keputusan inovasi program kampung iklim serta faktor pendorong dan penghambat berdasarkan unsur-unsur yang mempengaruhi tingkat kecepatan adopsi inovasi sebagaimana teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Everet M. Rogers	peraturan-peraturan di MTs Negeri Besitang	oleh Perwira Rohani Islam di Koarmatim
Teori Penelitian	Milles dan Huberman	Interaksionalisme Simbolik	Difusi Inovasi	Pola Komunikasi	Pola Komunikasi
Metode Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
Hasil Penelitian	Pelaksanaan program pembelajaran aktif dengan penggunaan media Baamboozle pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Islam Sinar Cendekia berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pola komunikasi guru PAI di kelas V SD	Komunikasi verbal yang biasa digunakan santri yaitu bahasa yang diadopsi dari bahasa gaul dan bahasa daerah yang dimaknai dan digunakan dalam lingkungan pesantren yang disepakati sebagai bahasa bersama. Sedangkan komunikasi non verbal yang digunakan selama kegiatan komunikasi berlangsung di	Proses keputusan inovasi tidak selalu dimulai dengan tahap pengetahuan sebagaimana proses keputusan inovasi yang dikemukakan oleh Rogers (1983), namun dimulai dengan implementasi. Adopsi program kampung iklim di Kampung	Pola komunikasi kepala sekolah dalam mensosialisasikan peraturan-peraturan di MTs Negeri Besitang adalah menggunakan pola komunikasi interpersonal dan komunikasi publik. Komunikasi interpersonal digunakan kepala sekolah untuk menjalin kedekatan terhadap seluruh	Pola komunikasi dakwah yang ditempuh oleh para Perwira Rohani Islam di Mako Koarmatim antara lain adalah dengan melaksanakan kegiatan ceramah yang dilakanakan secara rutin tiap hari rabu pagi (Kuseri

	<p>Islam Sinar Cendekia menggunakan tiga pola yaitu pola komunikasi satu arah, dua arah, dan multi arah yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian penggunaan media Baamboozle dan pola komunikasi guru PAI dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>	<p>lingkungan Pondok Pesantren Sunan Drajat adalah Ekspresi wajah, Bahasa tubuh, Penampilan, dan Pakaian. Bahasa non verbal digunakan sebagai pendukung pemaknaan suatu pesan, para santri menggunakan bahasa non verbal untuk menguatkan dan melengkapi bahasa verbal sehingga komunikasi dapat berjalan dengan efektif.</p>	<p>Sambirejo melalui enam tahap yaitu penerapan upaya adaptasi dan mitigasi perubahan iklim, pengenalan program kampung iklim, penilaian program kampung iklim, uji coba program kampung iklim, pengambilan keputusan dan evaluasi program kampung iklim.</p>	<p>stakeholders sehingga komunikasi yang dilakukan diterima baik bagi pelaksana peraturan tersebut..</p>	<p>Agama Islam), pembekalan pra nikah terhadap prajurit yang akan menikah, penyelenggaraan kegiatan yang bersifat membangun mental rohani Islam.</p>
--	--	---	---	--	--



Tabel 2.3

PENELITIAN TERDAHULU JURNAL NASIONAL

Nomor	1	2	3	4	5
Nama Peneliti	Syahrul Perdana Kusumawardani	Ditha Prasanti	Risma Sri Anisa	Ety Nur Inah dan Melia Trihapsari	Agung Rahmat Lukito
Lembaga/Universitas	Universitas Airlangga	Universitas Padjajaran	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	Institut Agama Islam Negeri Kendari	Universitas Singaperbangsa
Tahun	2015	2016	2017	2016	2019
Judul Penelitian	<i>Game Online</i> Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial <i>Gamers Clash Of Clans</i> Pada Clan Indo Spirit.	Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital	Pola Komunikasi Antara Guru Dengan Anak Autis Dalam Proses Belajar Mengajar Di Slb-C Syauqi Day Care Serdang Berdagai	Pola Komunikasi Interpersonal Kepala Madrasah Tsanawiyah Tridana Mulya Kecamatan Landono Kabupaten Konawe Selatan	Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4
Rumusan Masalah	Bagaimana interaksi sosial yang ada diantara anggota <i>clan</i> INDO SPIRIT.	Bagaimana perubahan media komunikasi yang terjadi dalam komunikasi keluarga di era digital	Bagaimana Pola Komunikasi Antara Guru Dengan Anak Autis Dalam Proses Belajar Mengajar Di	Bagaimana Pola Komunikasi yang digunakan kepala Madrasah Tsanawiyah	Bagaimana pola Komunikasi Komunitas Forza Horizon 4

			Slb-C Syauqi Day Care Serdang Berdagai	tridana Mulya kecamatan Landono	
Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui Bagaimana interaksi sosial yang ada diantara anggota <i>clan</i> INDO SPIRIT.	Untuk mengetahui bagaimana perubahan media komunikasi yang terjadi dalam komunikasi keluarga di era digital	Untuk mengetahui Bagaimana Pola Komunikasi Antara Guru Dengan Anak Autis Dalam Proses Belajar Mengajar Di Slb-C Syauqi Day Care Serdang Berdagai	Untuk mengetahui Bagaimana Pola Komunikasi yang digunakan kepala Madrasah Tsanawiyah tridana Mulya kecamatan Landono	Untuk mengetahui Bagaimana pola Komunikasi Komunitas Forza Horizon 4
Teori Penelitian	Pola Komuniasi	Determinisme	Pola Komunikasi	Pola Komunikasi	Etnografi Virtual
Metode Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Deskriptif Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
Hasil Penelitian	Pola perilaku yang timbul dari para pemain <i>game Clash of Clans</i> pada <i>clan</i> INDO SPIRIT adalah terjadinya perubahan gaya hidup. Penggunaan waktu untuk bermain <i>game online</i> dengan tidak mengenal waktu bahkan tempat dan hal tersebut dilakukan secara terus menerus dan berulang.	Terjadinya perubahan media komunikasi dalam keluarga digital telah menciptakan manusia penyendiri. Proses komunikasi keluarga yang terjadi bagi keluarga digital ini telah menghasilkan model kehidupan yang berdasarkan prinsip individualisme dan ekonomisme telah menciptakan sebuah model kehidupan kesepian di tengah keramaian.	Pola Komunikasi Antara Guru Dengan Anak Autis Dalam Proses Belajar Mengajar Di SLB-C Syauqi Day Care Serdang Bedagai berjalan cukup baik, dimana peneliti menemukan bahwa SLB-C Syauqi Day Care menggunakan komunikasi interpersonal dalam berkomunikasi secara	Pola komunikasi yang digunakan kepala Madrasah Tsanawiyah Tridana Mulya Kecamatan Landono adalah pola komunikasi linear, yaitu komunikasi yang dilakukan oleh kepala madrasah dengan cara memposisikan dirinya setara/ sederajat dengan guru. Bentuk komunikasi yang dilakukan oleh Kepala Madrasah dapat melalui	Pola komunikasi sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih baik dalam pengiriman serta penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dimengerti. Dalam komunitas ARMI terdapat kegiatan dari awal sampai akhir proses

	<p>Sedangkan dalam hubungan antar anggota, proses kontak sosial atau yang bisa disebut dengan interaksi sosial memiliki dua jenis interaksi.</p>		<p>langsung dengan anak autis juga sebagai pendekatan pertama bagi guru untuk dapat berinteraksi dengan anak autis, dan metode ABA (Applied Behavior Analysis) atau terapi ABA digunakan guru SLB-C Syauqi Day Care dalam menekankan kepatuhan atau menumbuhkan rasa patuh, mengontrol masalah perilaku terhadap anak-anak autis, serta menumbuhkan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.</p>	<p>bahasa lisan, seperti menyapa, bercerita, atau memberikan instruksi langsung kepada guru. Bentuk lain komunikasi interpersonal kepala madrasah adalah dengan melalui bahasa tubuh, seperti senyum, merangkul, dan bersalaman dengan guru.</p>	<p>komunikasi yang terjalin dalam komunitas tersebut secara virtual. Serta dalam komunitas ARMI terdapat simbol yang digunakan.</p>
--	--	--	---	--	---



Tabel 2.4

PENELITIAN TERDAHULU JURNAL INTERNASIONAL

Number	1	2	3	4	5
Researcher Name	<i>S. Rowlands</i>	<i>Kathleen Rice</i>	<i>Teresa Hagan Thomas</i>	<i>Wan Anita binti Wan Abas</i>	<i>Ferudun Sezgin and Emre ER</i>
Institute/University	<i>University of New South Wales</i>	<i>University of toronto</i>	<i>University of Pittsburgh School of Nursing</i>	<i>Universiti Putra Malaysia</i>	<i>Gazi University of Education</i>
Year	2012	2014	2018	2002	2016
Research Title	<i>A qualitative analysis of communication between members of a hospital-based multidisciplinary lung cancer team</i>	<i>An intervention to improve interprofessional collaboration and communications: A comparative qualitative study</i>	<i>Communication Differences between Oncologists and Palliative Care Clinicians: A Qualitative Analysis of Early, Integrated Palliative Care in Patients with Advanced Cancer</i>	<i>Patterns Of Communication In Irc: A Study Of Alamak Internet Web Free Chat Channel Malaysia Kampung Aman</i>	<i>Teacher perception of school principal interpersonal communication style: A qualitative study of a Turkish primary school</i>
Research Theory	<i>Themaatic Grounded Theory</i>	<i>Sociological Theory</i>	<i>Communications Theory</i>	<i>Pierce's Sign Theory</i>	<i>Communications Theory</i>
Research Methods	<i>Qualitative</i>	<i>Qualitative</i>	<i>Qualitative</i>	<i>Qualitative</i>	<i>Qualitative</i>

<p>Research Result</p>	<p><i>Traditional influences of role delineation and the dominance of doctors were found to impact on communication within the multidisciplinary hospital-based lung cancer team. Existing guidelines on implementation of multidisciplinary cancer care fail to address barriers to effective team communication. The paper-based medical record does not support team communications and alternative electronic solutions need to be used.</i></p>	<p><i>Despite initially offering verbal support, senior physicians, nurses, and allied health professionals minimally explained the intervention to their junior colleagues and rarely role-modelled or reiterated support for it. Professional resistances as well as the fast paced, interruptive environment reduced opportunities or incentive to enhance restrictive interprofessional relationships. In a healthcare setting where face-to-face spontaneous interprofessional communication is not hostile but is rare and impersonal, the perceived benefits of improvement are insufficient to implement simple and potentially beneficial communication changes, in the face of habit, and</i></p>	<p><i>Although both oncology and PC clinicians discussed symptom management, medical understanding, and treatment decision making with patients at nearly all postprogression visits, PC clinicians tended to assess patient understanding of the treatment process and prognosis more often than oncologists. PC clinicians addressed patient coping, caregiver experiences and needs, and advance care planning more frequently than oncologists.</i></p>	<p><i>This study has shown that the contents of the IRC communication patterns is unique and have been accepted and used in conversations to form a set of values and rituals among participants as a cyber community in ensuring the smooth and effective flow communication.</i></p>	<p><i>Findings from this study strongly point out the need of developing an interaction between the principal and teachers that can allow open two-way communication. Recommendations for future research are made including the need for an investigation based on the opinions of not only teachers but also principals, parents and students. Additionally, school principals and teachers' interactions can be examined in a more detailed way by using a social network analysis approach.</i></p>
-------------------------------	--	---	---	--	---

		<i>absence of continued senior clinician and management support.</i>			
--	--	--	--	--	--



2.2 Landasan Teoritis

2.2.1 Komunikasi

Kata "komunikasi" adalah bagian dari kata yang paling sering diterapkan ketika melakukan dialog dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Kegiatan komunikasi yang berkaitan dengan perilaku serta kepuasan manusia. Kepuasan dengan keperluan guna berhubungan dengan orang lain. Kebanyakan orang perlu bersosialisasi dengan orang lain. Keperluan ini dipenuhi dengan tukar-menukar pesan, yang memiliki fungsi sebagai penghubung antara orang-orang yang terpisah dan tidak berhubungan.

Lasswell menggambarkan komunikasi, sebagaimana dikutip Mulyana dalam bukunya *The Science of Communication An Introduction*. Komunikasi dalam pada hakikatnya merupakan proses mendefinisikan siapa, apa, kepada siapa, dalam saluran apa, akibat dan akibat. (Siapa? Apa artinya? Di saluran mana? Kepada siapa? Efek apa?)

Dalam Etimologis (linguistik) kata komunikasi berasal dari bahasa latin, *communication*. *Communis*, dimulai dengan arti dari hal-hal yang memiliki arti yang sama dan arti yang sama. Pada tahun , wawasan ini mengungkapkan bahwa komunikator harus memiliki makna yang sama dalam sesuatu. Artinya, tanpa adanya tujuan yang sama, komunikasi dalam kerangka ini tidak mungkin. Sebuah istilah, itu adalah proses pengiriman pesan ke orang lain saja menjadi hasil dari hubungan sosial.

Menurut buku *Theory and Practice of Scientific Efforts on Communication* karya Hovland, "Komunikasi merupakan proses merubah perilaku orang lain (komunikasi merupakan proses merubah perilaku orang lain)", bukan tentang komunikasi. Jika Anda mencoba mempengaruhi seseorang atau orang lain untuk

melakukan aktivitas atau respon yang diinginkan komunikator, Anda mendapatkan, namun Anda bisa merubah sikap Anda terhadap pendapat dan tindakan komunikator. Hal tersebut bisa terjadi jika komunikasi yang dikomunikasikan adalah komunikatif, artinya komunikator menyalurkan pesan melalui komunikator guna menggapai tujuan komunikasi melakukan komunikasi serta harus benar-benar pengertian dan simpati.

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi Menurut Para Ahli

1. Menurut Bernard Barelson & Garry A. Steiner

Komunikasi merupakan proses transfer informasi, emosi, keterampilan, gagasan, dsb melalui penerapan berbagai simbol, gambar, berbagai kata, angka, grafik, dll.

Tindakan atau proses transmisi itulah yang biasanya disebut komunikasi.

Komunikasi adalah suatu proses di mana dua atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. Kegiatan komunikasi dapat terjadi dalam berbagai konteks kehidupan manusia mulai dari kegiatan yang bersifat individual, publik, lokal, nasional, regional, dan global. Tindakan komunikasi juga dapat secara langsung dan tidak langsung.

2. Menurut Colin Cherry

Komunikasi merupakan proses yang mana berbagai pihak saling memanfaatkan informasi guna tujuan bersama dan berbagai relasi komunikasi yang dimunculkan oleh generasi yang melanjutkan rangsangan dan tanggapan. Komunikasi juga memiliki berbagai macam serangkaian peraturan untuk berbagai macam kegiatan demi mencapai satu tujuan.

3. Menurut Shannon & Weaver

Komunikasi merupakan wujud hubungan manusia yang memberi pengaruh antara satu dengan yang lain, baik itu sengaja atau tidak sengaja. Tidak ada batasan pada wujud komunikasi menerapkan bahasa verbal, namun juga dalam rupa ekspresi wajah.

Penulis menyampaikan model Shannon dan Weaver ini menekankan pada penyampaian pesan berdasarkan tingkat kecermatan. Diawali dengan pemancar (*transmitter*) yang mengubah pesan menjadi suatu sinyal, kemudian sinyal tersebut disalurkan atau diberikan pada penerima (*received*) dalam bentuk percakapan, yakni melakukan operasi yang sebaliknya dilakukan *transmitter* dengan merekonstruksikan pesan dari sinyal. Sasaran (*destination*) adalah otak yang menjadi tujuan pesan tersebut. Suatu konsep penting dalam model Shannon dan Weaver adalah gangguan (*noise*), yakni setiap rangsangan tambahan dan tidak dikehendaki dapat mengganggu kecermatan pesan yang disampaikan. Gangguan ini bisa berupa interferensi statis atau suatu panggilan telepon, musik yang sangat keras.

2.2.1.2 Unsur – unsur Komunikasi

Definisi komunikasi merupakan terdapatnya beberapa komponen dan unsur yang diliputi dan menjadi syarat terjalannya sebuah komunikasi. Komponen atau unsur dalam bahasa komunikasi diantaranya:

A. Sumber

Sumber merupakan acuan yang dimanfaatkan di dalam penyaluran pesan, yang dimanfaatkan di guna menguatkan pesan itu sendiri. Sumber bisa dalam bentuk orang, buku, lembaga dsb. Sumber dalam konteks ini yang terdapat hal yang perlu digarisbawahi yakni kepercayaan sumber lama, baru dan sementara

dsb. Jika terdapat kesalahan dalam memungut sumber akan memunculkan peluang komunikasi yang dilakukan akan menjadi berbeda dari apa yang diinginkan.

B. Komunikator

Komunikator bisa dari individu yang menulis, berbicara, kelompok orang, ataupun organisasi komunikasi meliputi surat kabar, film, televisi, radio, dsb. Dalam komunikator menyalurkan pesan terkadang komunikator bisa menjadi komunikan dan juga sebaliknya. Beberapa syarat yang harus digarisbawahi bagi seseorang komunikator diantaranya:

- 1) Mempunyai kepercayaan yang baik untuk komunikasinya.
- 2) Memiliki kemampuan yang terampil ketika berkomunikasi
- 3) Memiliki wawasan yang luas
- 4) Sikap
- 5) Mempunyai daya tarik, yakni mempunyai keterampilan dalam melaksanakan perubahan sikap atau penambahan wawasan bagi atau diri komunikan.

C. Pesan

Pesan merupakan secara menyeluruh dari apa yang disalurkan oleh komunikator. Pesan umumnya memiliki inti pesan (tema) sebagai petunjuk di dalam upaya merubah sikap perilaku komunikan. Suatu pesan bisa diutarakan dengan panjang dan lebar, akan tetapi yang harus dicermati dan fokuskan menuju tujuan final dari komunikasi. Sebuah pesan diutarakan melalui a) lisan (*face to face* atau langsung), b) melalui bantuan media atau saluran. Berbagai bentuk pesan bisa memiliki sifat:

- 1) Informatif yang menjelaskan suatu keterangan yang kemudian komunikan

bisa menarik kesimpulannya sendiri. Dalam suatu kondisi, pesan informatif lebih sukses dibanding pesan persuasif, contohnya di golongan cendekiawan.

2) Persuasif Bujukan, merupakan menggugah pemahaman serta kesadaran seseorang jika apa yang ingin diutarakan akan memberikan rupa opini atau sikap yang menimbulkan perubahan. Namun terjadinya perubahan itu merupakan atas kemauan sendiri, contohnya ketika dilaksanakan *lobbying* atau ketika istirahat makan bersama-sama.

3) Coersif Memaksa dengan menerapkan beberapa sanksi. Wujud yang umum dari pengutaraan dengan cara ini yaitu agitasi dengan beberapa pengakan yang menyebabkan timbulnya batin yang tertekan dan takut serta ketakutan di antara sesamanya serta di kalangan publik. Pesan yang diutarakan wajib tepat dengan beberapa syarat pesan memenuhi diantaranya:

a) Umum Berisikan beberpa hal yang general serta gampang dimengerti bagi komunikan, bukan hanya soal yang hanya berarti atau cuma bisa dimengerti olehseorang atau kelompok tertentu saja.

b) Jelas dan gamblang Pesan yang diutarakan tidak membingungkan. Apabila diambil contoh perumpamaan sebaiknya diupayakan contoh yang mendekati kenyataan, supaya pendengar tidak salah menafsirkan dari apa yang diinginkan.

c) Bahasa yang jelas, menggunakan bahasa yang gamblang serta simpel yang sesuai dengan komunikan, kondisi dan daerah dimana kita melakukan komunikasi, berhati-hati dengan kata-kata atau istilah yang bersumber dari bahasa daerah yang bisa diartikan oleh komunikan. Menjauhi pemakaian berbagai istilah yangtidak dimengerti oleh komunikan.

d) Positif Secara kodrati manusia pasti enggan mendengar dan menyaksikan

berbagai hal yang tak berkenan untuk dirinya. Karenanya, seluruh pesan perlu diupayakan dalam hal yang baik

e) Seimbang Pesan yang diutarakan sebab kita memerlukan selalu yang baik-baik atau yang jelek. Hal tersebut menyebabkan penyaluran pesan tak sesuai dan biasanya akan mengalami penolakan atau diterima oleh komunikan.

f) Penyelarasan dengan kehendak komunikan berbagai orang yang menjadi target dari komunikasi yang kita utarakan selalu memiliki berbagai kehendak tertentu.

D. Saluran (*Channel*)

Saluran (*channel*) merupakan media yang mana pesan diutarakan ke komunikan. Suatu komunikasi antar pribadi saluran bisa dalam bentuk udara yang menyalurkan gelombang suara atau bisa ditafsirkan sebagai saluran komunikasi lokasi berjalannya pesan dari komunikator menuju komunikan.

Saluran juga mengacu pada metode penyajian pesan: apakah dilakukan secara langsung (tatap muka) atau melalui media cetak (majalah, surat kabar) atau melalui media elektronik (televisi, radio). Telepon, surat pribadi, sistem suara multimedia, selebaran, semua hal tersebut bisa dikelompokkan kedalam saluran komunikasi. Pada suatu peristiwa komunikasi, sesungguhnya terdapat berbagai saluran yang dipakai. Contohnya yaitu ketika komunikasi secara langsung, bahasa (verbal dan nonverbal) adalah saluran yang mencuat walaupun pancaindra dan udara yang menyalurkan gelombang suara juga adalah saluran komunikasi *face to face*. Kemudian contoh komunikasi massa, dapat melewati bantuan surat kabar dsb.

E. Komunikan

Komunikan merupakan orang yang menjadi penerima pesan yang disalurkan

oleh komunikator. Kemudian komunikan akan memberikan tanggapan atas pesan yang diutarakan oleh komunikator. Tanggapan memiliki peranan krusial dalam komunikasi karena dapat menjadi penentu kelanjutan komunikasi atau berakhirnya suatu komunikasi yang disampaikan oleh komunikator. Oleh sebab itu, tanggapan dapat memiliki sifat positif dan negatif. Seorang komunikan dalam proses komunikasi memiliki sifat personal, komunikasi yang diarahkan terhadap target yang tunggal. Komunikasi personal memiliki efektivitas yang paling tinggi sebab komunikasinya berlangsung timbal balik dan terkonsentrasi, namun kurang efisien apabila dibandingkan dengan wujud lainnya, kelompok, komunikasi yang ditargetkan terhadap suatu kelompok. Komunikasi kelompok mampu lebih sukses dalam mencetak sikap persona dibanding komunikasi massa. Komunikan akan memberikan tanggapan secara baik tergantung pada pemahaman pesan yang diutarakan oleh komunikator dan media atau sebagai sarana perantara komunikator dalam mengutarakan informasi.

F. *Effect* (Hasil)

Effect merupakan hasil final dari sebuah komunikasi, yaitu sikap dan perilaku orang, entah sesuai atau tidak sesuai dengan apa yang kita harapkan. Apabila sikap perilaku orang tersebut sesuai, dapat dikatakan komunikasi itu berhasil, begitu pula sebaliknya. *Effect* tersebut sebenarnya bisa dilihat dari:

- a) *Personal opinion*, merupakan opini pribadi. Hal tersebut bisa menjadi suatu dampak yang didapat dari komunikan. *Personal opinion* merupakan sikap serta opini seseorang atas suatu masalah.
- b) *Public opinion*, merupakan opini umum, definisinya yaitu penilaian sosial terkait sesuatu hal yang krusial dan bernilai, berdasarkan tukar-menukar

gagasan yang dilaksanakan oleh beberapa individu secara sadar serta rasional.

c) *Majority opinion*, merupakan opini bagian dari public atau masyarakat.

Guna menciptakan relasi yang baik, kita harus mengutarakan niat kita sebaik mungkin sebagai utusan. Harus bisa menerima, memahami, serta menghargai komunikasi. Tanggapan komunikasi ktusial sebab menjadi komentar (respon) yang mengindikasikan bagaimana pesan dapat diterima oleh komunikasi.

Teori Lasswell memiliki fokus kepada komunikasi linguistik satu arah, akan tetapi dikenal lebih maju dibanding beberapa teori lain yang ada. Lasswell menjelaskan tujuan komunikasi sebagai melahirkan efek dari pesan yang diutarakan.

2.2.1.3 Fungsi Komunikasi

Menurut William I. Gorden dalam Mulyana (2005:1), komunikasi memiliki empat fungsi: komunikasi sosial, komunikasi ekspresif, komunikasi ritual, dan komunikasi instrumental.

1. Komunikasi Sosial

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial adalah agar komunikasi terhindar dari tekanan dan ketegangan melalui pembangunan konsep diri, realisasi diri, kelangsungan hidup, perolehan kebahagiaan, kenikmatan komunikasi, dan pengembangan hubungan dengan orang lain. penting. Melalui komunikasi, kami bekerja dengan anggota masyarakat untuk mencapai tujuan bersama. Tanpa komunikasi, orang tidak dapat mengetahui panduan untuk memahami dan menafsirkan situasi mereka.

2. Komunikasi ekspresif,

Komunikasi ekspresif erat kaitannya dengan komunikasi sosial, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Komunikasi ekspresif tidak

dimaksudkan untuk secara otomatis mempengaruhi orang lain, tetapi dapat dilakukan selama komunikasi digunakan sebagai alat untuk menyampaikan perasaan kita.

3. Komunikasi Ritual

Pada acara ritual, orang biasanya mengucapkan kata-kata atau menunjukkan tindakan simbolis tertentu. Komunikasi ritual juga sering kali ekspresif. Kegiatan ritual memungkinkan peserta untuk berbagi komitmen emosional, merekatkan persatuan mereka, dan mendedikasikan diri mereka untuk kelompok.

4. Komunikasi Instrumental

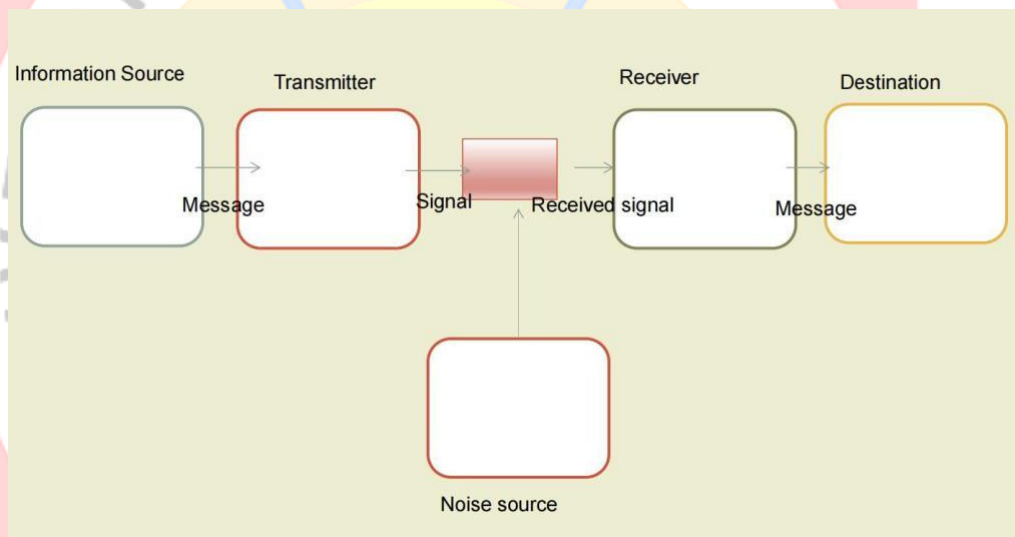
Komunikasi instrumental memiliki beberapa tujuan umum. Informasi, edukasi, dorongan, perubahan sikap dan keyakinan, perubahan perilaku dan perilaku mengemudi, serta hiburan. Semua tujuan ini bisa disebut persuasi. Keempat fungsi di atas tidak sepenuhnya terpisah satu sama lain, tetapi saling terkait, tetapi ada satu fungsi utama.

2.2.1.4 Model Komunikasi Shannon Weaver

Peneliti menggunakan model komunikasi Shannon-Weaver (model komunikasi linier). Model komunikasi secara linier dikembangkan oleh Shannon dan Weaver pada tahun 1949. Salah satu model awal komunikasi adalah model yang dikemukakan oleh Claude Shannon dan Warren dalam bukunya "*Mathematical theory of communication*". Model ini sering disebut model matematis/model teori informasi, karena mempunyai pengaruh paling kuat atas dari model komunikasi lainnya.

Model Shannon dan Weaver ini menekankan pada penyampaian pesan berdasarkan tingkat kecermatan. Diawali dengan pemancar (*transmitter*) yang

mengubah pesan menjadi suatu sinyal, kemudian sinyal tersebut disalurkan atau diberikan pada penerima (*received*) dalam bentuk percakapan. yakni melakukan operasi yang sebaliknya dilakukan *transmitter* dengan merekonstruksikan pesan dari sinyal. Sasaran (*destination*) adalah otak yang menjadi tujuan pesan tersebut. Suatu konsep penting dalam model Shannon dan Weaver adalah gangguan (*noise*), yakni setiap rangsangan tambahan dan tidak dikehendaki dapat mengganggu kecermatan pesan yang disampaikan. Gangguan ini bisa berupa interferensi statis atau suatu panggilan telepon, musik yang sangat keras.



Gambar 1
Model Komunikasi Shannon-Weaver

2.2.2 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih secara bertatap muka, yang memiliki kemungkinan setiap pesertanya menangkap reaksi dari pesan yang disampaikan sang komunikator secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Meski komunikasi antarpribadi menjadi kegiatan yang dominan dalam kehidupan kita sehari-hari, tapi sulit memberi penjelasan yang sesuai yang diharapkan dapat diterima oleh berbagai pihak. Seperti layaknya berbagai konsep yang ada dalam ilmu sosial lainnya, komunikasi antarpribadi juga memiliki penjelasan dari para ahli yang bergerak dibidang komunikasi yang berbeda.

Komunikasi interpersonal adalah interaksi yang berlangsung tatap muka antara dua orang atau beberapa orang, dimana pengirim pesan dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerimapesan juga dapat menerima lalu menanggapi pesan secara langsung juga. Pendapat yang hampir serupa disampaikan oleh Mulyana (2008:81) bahwa komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara langsung atau bertatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi dari pesan yang disampaikan secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal.

Contohnya, saat kita bertemu dengan seseorang untuk pertama kalinya, biasanya kita menduga-duga bagaimana kebiasaan, watak, cara dia berbicara, asal daerahnya serta tindakan apa yang akan dia lakukan. Hal ini terjadi dikarenakan kita belum mencapai tahap hubungan personal dengan mengetahui kondisi lawan bicara kita. Bagi seorang individu yang sudah mencapai tahap hubungan personal, maka proses menduga-duga yang dijelaskan di atas tidak akan terjadi lagi, dikarenakan masing-masing individu sudah saling mengenal. Komunikasi

antarpribadi merupakan tingkatan awal yang dilakukan setiap manusia dalam kegiatan berkomunikasi. Hal ini tidak bisa dihindari dikarenakan manusia merupakan makhluk sosial yang pastinya membutuhkan komunikasi.

2.2.2.1 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal dapat digunakan dalam beberapa tujuan. Terdapat enam tujuan dari komunikasi interpersonal yang penting untuk di pelajari, diantaranya:

1. Mengetahui diri sendiri dan orang lain.
2. Mengetahui dunia luar.
3. Menciptakan dan memelihara hubungan.
4. Mengubah sikap dan perilaku.
5. Bermain dan mencari hiburan.
6. Membantu orang lain.

Suatu hal yang perlu diperhatikan secara bersama, tujuan-tujuan diatas tidak harus dilakukan dengan sadar maupun dengan niatan, tapi juga bisa kita lakukan dengan tidak sadar ataupun tidak memiliki maksud tertentu.

2.2.2.2 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

- 1. Pesan dikirim dan diterima secara simultan dan spontan, relatif kurang terstruktur.**

Saat seseorang berkomunikasi dengan saudara, teman, maupun seseorang yang baru saja dikenal, biasanya pembicaraan akan berlangsung secara spontan, tidak memiliki rencana pada topiknya dan biasanya berpindah-pindah dari satu topik ke topik yang lain. Biasanya pembicaraan mereka mengalir diselingi dengan gelak tawa, gurauan dan semacamnya. Selanjutnya berkembang menuju berbagai arah sesuai kehendak dari mereka. Terkadang

mereka tidak memiliki kesimpulan yang penting dalam pembicaraan yang mereka lakukan dikarenakan mereka memang tidak memiliki maksud menyelesaikan persoalan apa pun. Bisa juga perkembangan dari pembicaraan mereka yang mengarah pada hal-hal baru yang tidak mereka rencanakan sebelumnya. Contoh, ibu-ibu yang biasanya sedang bergunjing dengan tetangganya.

2. Umpan Balik Segera (*immediately feedback*)

Di dalam komunikasi antarpribadi, umpan balik yang berupa dukungan, tanggapan, mimik wajah serta emosi bisa diungkapkan secara langsung. Mereka bisa saling menyanggah, mendukung, senang, sedih pada saat itu juga. Dalam komunikasi antarpribadi yang tidak bersifat tatap muka, ekspresi pada wajah mungkin tidak bisa diperlihatkan, tapi ekspresi melalui suara bisa dengan mudah didapatkan.

3. Komunikasi berlangsung secara sirkuler

Peran seorang komunikator dan komunikan terus dipertukarkan. Orang yang memulai jalannya komunikasi dan orang yang memberikan tanggapan berjalan bergantian. Terkadang si X memulai pembicaraan, Lalu si Y memberikan tanggapannya. Dilanjutkan dengan si Y yang memulai pembicaraan lalu si X yang memberikan tanggapannya. Proses tersebut berlangsung terus-menerus secara bergantian.

4. Kedudukan keduanya adalah setara (*dialogis*)

Dikarenakan komunikator dan komunikan terus-menerus berganti posisi, maka kedudukan keduanya ialah setara atau memiliki sifat dialogis dan bukan satu arah. Meski beberapa individu mencoba untuk mendominasi dalam komunikasi itu, tapi komunikasi tidak akan berlangsung dengan baik bila

orang tersebut tidak memberikan kesempatan bagi lawan bicaranya untuk memberikan tanggapan atas apa yang disampaikan.

5. Mempunyai efek yang paling kuat dibanding konteks komunikasi lainnya

Sang Komunikator dapat mempengaruhi langsung tingkah laku (konatif) dari komunikannya dengan cara memanfaatkan pesan verbal dan nonverbal.

Pengaruh dari seseorang terhadap orang lain lebih kuat untuk mengambil keputusan penting dalam hidupnya. Semisal, pembicaraan antara orang tua dengan anaknya tentang keputusan untuk menikah. Pengaruh dari orang tua dalam keputusan sang anak sangatlah besar, dikarenakan komunikasi antarpribadi yang telah mereka jalin telah berjalan sangat lama. Begitu pula pengaruh teman bisa memberikan pengaruh kuat bagi kita untuk menentukan masa depan kita, seperti memilih sekolah dan lainnya. Komunikasi antarpribadi dapat digunakan oleh seorang siswa, orang tua, tokoh masyarakat, guru, bahkan pemimpin, dan setiap individu demi mencegah adanya konflik yang bermunculan dalam hubungan antarpribadi.

2.2.3 Komunikasi Virtual

Komunikasi Virtual adalah berkomunikasi tanpa bertemu langsung dengan menggunakan media internet. Komunikasi virtual memudahkan semua orang untuk memberi dan menerima informasi dengan cepat. Komunikasi Virtual bisa digunakan menggunakan *Handphone*, Pc, Laptop yang mana alat komunikasi tersebut harus tersambung dengan internet agar komunikasi berjalan dengan lancar. Komunikasi Virtual ini adalah komunikasi yang dapat mengatasi hambatan hambatan yang terjadi saat berkomunikasi, seperti jarak ataupun waktu. Komunikasi ini juga bisa diakses oleh seluruh masyarakat yang ada didunia, dipakai kapan saja dan dimana saja. Hambatan yang sering terjadi di komunikasi

virtual ini adalah bergantungnya pada internet, yang mana jika jaringan internet kurang bagus atau lelet biasanya komunikasi akan lambat sampai sedangkan jika jaringan internet bagus maka komunikasi bisa dilakukan dengan lancar.

2.2.3.1 Dampak Positif Komunikasi Virtual

Dalam berkomunikasi virtual ini tentu saja memiliki dampak positifnya, dampak positif dari komunikasi ini adalah cepatnya pesan yang disampaikan tanpa harus bertemu langsung dan komunikasi ini bisa dilakukan dengan orang dalam negeri ataupun luar negeri karena komunikasi ini bersifat luas tanpa batasan.

2.2.3.2 Dampak Negatif Komunikasi Virtual

Dampak negatif dari komunikasi virtual ini adalah banyak kesalahan paham dalam membaca pesan karena hanya berupa teks yang dikirim dan komunikasi ini bisa mengakibatkan terjadinya konflik jika tidak benar dalam menggunakannya, seperti mengirim pesan dengan kata yang tidak sopan walaupun hanya bercanda tetapi si penerima pesan menganggap pesan itu serius maka dari itu timbullah konflik. Bijak dalam menggunakan media sosial agar tidak terjadinya konflik.

2.2.3.3 Jenis Komunikasi Virtual

1. Email, Email merupakan kependekan dari *electronic mail*, dalam bahasa Indonesia artinya surat elektronik. E-mail merupakan suatu sistem di mana *user* dapat saling bertukar pesan elektronik melalui computer yang terkoneksi jaringan/internet. Konsep *electronic mail* tidak jauh berbeda dengan surat konvensional. Seorang *user* dapat menulis sebuah pesan dan mengirimnya ke suatu tujuan. Sebaliknya seorang *user* juga dapat menerima pesan dari *user* lainnya.

2. Website, adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web atau WWW di dalam Internet. WWW merupakan sebuah sistem situs komputer yang sangat luas yang dapat dikunjungi oleh siapa saja dengan program browser dan dengan menyambungkan komputer pada internet. World Wide Web mulai tumbuh pesat setelah browser-browser seperti Mosaic, Netscape, dan Explorer muncul dan menjadikan WWW dapat diakses oleh siapa saja.

3. Social Media, adalah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan serta memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas. Pada sosial media kita dapat melakukan berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual.

2.2.3.4 Fungsi Komunikasi Virtual

1. Komunikasi Virtual membuat komunikasi atau pertukaran informasi bisa dilakukan dengan cepat. Meskipun jarak jauh, tidak perlu menunggu waktu lama.
2. Proses Komunikasi virtual memudahkan dalam proses komunikasi.
3. Komunikasi Virtual berfungsi agar bisa dilakukan secara *Real Time* dan *Unrealtime*. Secara *real time* artinya komunikasi dilakukan secara langsung, yaitu komunikator dan komunikan berinteraksi dengan waktu yang sama tanpa adanya penundaan waktu untuk memberi respons pesan yang diterima. Sedangkan *un realtime* yaitu kebalikan dari *real time*. Ada penundaan waktu untuk memberi respons pesan yang diterima.

2.2.4 Teori Computer Mediated Communication (CMC)

CMC dalam Bahasa Indonesia bisa diterjemahkan menjadi komunikasi yang berwanakan komputer atau komunikasi yang diperantarakan oleh komputer. Kajian tentang CMC ini tergolong baru, mulai berkembang pada tahun 1987. Dalam konteks CMC komputer yang dimaksud tidak hanya perangkat Personal Computer (PC) atau Laptop, tetapi semua alat-alat yang berbasis komputer seperti PDA, smartphone, tablet, dan sejenisnya, alat-alat tersebut disebut dengan media baru_komunikasi. *Computer Mediated Communication* (CMC) dapat secara sederhana diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer.

Penggunaan teknologi dalam CMC memfasilitasi pertukaran isi semantik melalui jaringan telekomunikasi, yang diproses lewat satu atau lebih komputer antar individu dan antar kelompok.

2.2.5 Game Online

Game pada dasarnya diambil dari kata bahasa Inggris yang berarti '*game*'. Dalam hal tersebut permainan mengacu pada konsep "kelincahan pikiran". Permainan dapat dipahami sebagai arena yang ditentukan dari tindakan para pemainnya, sebab terdapat tujuan yang ingin dicapai. Ukuran peringkat tingkat kesenangan dalam *game* di era modern di masa ini, eksekutif industri *game* bersaing satu sama lain guna melahirkan *game* yang lebih realistis dan menyenangkan bagi para *gamer*, itulah sebabnya *game* komputer berkembang begitu pesat. Permainan merupakan perlombaan antar pemain yang saling berhubungan berdasarkan suatu aturan yang bisa dilakukan secara individu atau kelompok guna menggapai suatu tujuan.

Oleh sebab itu, memainkan *game* adalah proses "menyeimbangkan" (atau

menyeimbangkan) logika aplikasi komputer yang kompleks dengan logika kecelakaan anak-anak. Pada saat yang sama, dia menganalisis data dari pengguna dengan cara yang sangat tepat untuk memproses informasi *game* dan membuat keputusan yang cepat dan akurat.

Setiap *game* memiliki empat komponen utama:

- a. Biasanya ada dua atau lebih pemain
- b. Ada lingkungan di mana pemain berinteraksi.
- c. Ada aturan mainnya,
- d. Memiliki tujuan tertentu untuk dicapai

Game online adalah tempat yang sangat populer untuk bermain dengan remaja. *Game online* itu sendiri memiliki banyak atraksi. Oleh karena itu, mengganggu kegiatan sekolah. *Game online* merupakan jenis game yang memerlukan internet yang menjadi media utama. Hasan berpendapat *game online* umumnya dikenal sebagai *game online* multi pemain. pemain *game online* lebih rentan terhadap kecanduan karena banyak pemain yang berinteraksi secara bersamaan. jaringan (LAN dan Internet) dan permainan komputer yang dapat dimainkan secara multi pemain di Internet.

Terdapat beberapa ciri *game online* sebagai berikut :

- a. *Game* dapat dijalankan dan dimainkan dengan menggunakan jaringan elektronik, yaitu internet.
- b. *Game online* memiliki kepribadian timbal balik.
- c. Saluran. Pengembangan game memiliki sifat dinamis, bukan statis.
- d. Permainan ini membutuhkan ruang untuk bermain dan memutuskan aturan permainan.
- e. Permainan ini intens dan penuh gairah secara alami.

Pengaruh *Game Online* yang mempunyai efek positif dan *negative*.

1. Dampak positif

- c. Mampu menaikkan konsentrasi
- d. Menaikkan kemampuan koordinasi atau kesetimbangan antara tangan dan mata
- e. Menaikkan keterampilan membaca
- f. Menaikkan keterampilan Bahasa Inggris.
- g. Menaikkan keterampilan mengetik

2. Dampak *negative*

- a. Memunculkan adiksi atau kecanduan.
- b. Memicu untuk menindakkan hal negatif
- c. Dapat memicu berbicara kotor dan kasar
- d. Kegiatan utama di dunia nyata terbelengkalai
- e. Pola makan dan jam istirahat mengalami perubahan
- f. Boros
- g. Kesehatan terganggu

2.2.6 Jenis *Game Online*

Game online adalah suatu bentuk berbagai permainan *online* yang dimainkan atau melibatkan individu atau sekelompok orang dengan aturan tertentu. *Game online* merupakan permainan media jasa internet yang tujuannya menghibur diri sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainannya. *Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan yang sederhana sampai yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS):*

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh : permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS) :*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG) :*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA*.

4. *Cross-platform online play :*

Jenis ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi *online*. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

5. Massively Multiplayer Online Browser Game :

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*Flash games*” atau “*Java games*” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. Browser *games* yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

6. Simulation games :

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

7. Massively Multiplayer Online Games (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (lebih dari 100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

- 1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)
- 2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*)
- 3) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*)
- 4) MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)

2.2.7 Game Mobile Legend

Mobile Legends adalah *game mobile* tergolong ke dalam *game MOBA* yang dirancang dan diluncurkan oleh Moonton.

Game tersebut pertama kali di rilis pada tahun 2016 yang secara cepat menjadi salah satu *game* paling laku hingga masa kini. Di Indonesia sendiri, *game* Mobile Legends pertama kali rilis pada tanggal 11 Juli 2016. Pada saat itu, pemain dari *game* tersebut naik secara pesat hingga sekarang.

Dalam perjalanannya, *Game* Mobile Legends telah menyabet penghargaan *Most Favorite Game of the Year* dalam acara Indonesia *Gaming Awards* tahun 2019. Hingga sekarang, *game* ini masih terus berbenah untuk mewujudkan cita-cita sebagai salah satu *game MOBA* yang populer di dunia.

Dalam sejarah, Mobile Legends adalah *game* yang berasal dari negara China. *Game* tersebut dirancang oleh pengembang dari Negara China dan mengawali penyebarannya ke beberapa negara pada tahun 2016. Kini Mobile Legend masih dibawah pengembang dari Tiongkok meskipun demikian mereka mempunyai kantor cabang di Indonesia.

Pencetus *game* Mobile Legends yaitu Moonton yang menjadi pengembang yang berasal dari Shanghai, China. Moonton sendiri merupakan namatengah dari perusahaan yang bernama Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Dalam sejarahnya, Mobile Legends dirancang tak hanya oleh Shanhai Moonton

Technology Co., Ltd. Karena perancangan *game* tersebut juga dilaksanakan oleh Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd.

Oleh karena itu, tidak aneh jika *game* ini dapat terus berdiri dengan ada berbagai dukungan sumber daya yang dapat mereka gunakan. Pemain *game* tertentu tidak akan jenuh dengan beragam *hero* yang terdapat di dalam *game* ini.

Mobile Legends merupakan *game* yang diciptakan dan diluncurkan oleh developer Moonton dan dapat di mainkan di platform seluler seperti Android dan iOS.

Didalam *game* Mobile Legend terdapat fitur unik untuk mempermudah seseorang untuk berkomunikasi dengan rekan setimnya yaitu melalui *voice chat*, *chatting*, dan radio untuk mengetahui Gerakan apa yang akan dilakukan oleh tim kita maupun tim musuh.

Permainan ini dibagi menjadi 2 tim dari 10 orang. Permainan dimulai dengan memilih protagonis dari list pahlawan yang dapat dijangkau setiap pemain. Pahlawan yang bisa digunakan adalah pahlawan yang telah di beli di dan pahlawan yang disewakan kepada pemain secara gratis di sistem. Artinya tidak semua *hero* bisa langsung memainkan. Waktu permainan dalam permainan ini adalah sekitar 15 menit dari Ketika bangunan barak dihancurkan, musuh jahat menjadi lebih kuat. Ketika semua barak dihancurkan, anggota tim musuh mempunyai *Super Servant* yang lebih kuat daripada minion biasa.

Lane masing-masing tim di luar *lane*, *Jungle* Memiliki hutan yang berisi *creep* dan memberikan *spell summoner* ke unit yang mengusir *creep*. Durasi permainan akan usai apabila basis Tim dihancurkan.

Di Mobile Legends: Bang Bang, tidak pernah memisahkan nama *hero*. Pahlawan merupakan karakter unik yang cuma bisa dimainkan oleh setiap pemain

per giliran di *game*. Artinya ketika bermain akan menjadi pemain di dalam *game* Mobile Legends. Masing-masing hero mempunyai 4 skill yang beragam (3 skill aktif 1 skill pasif) yang bisa mengalahkan *champion* musuh atau minion.

Pemain Mobile Legend wajib mengarahkan skill *hero* mereka sesuai dengan kondisi dalam kompetisi menit per giliran untuk menghancurkan menara lawan. Peta memiliki tiga jalur utama, jalur: tengah (tengah), atas (atas), dan bawah (bawah). Setiap *lane* dilindungi oleh *turret* yang secara otomatis menyerang unit musuh. Dalam segala hal. Pahlawan dapat dibagi menjadi 2 kategori mengacu pada jarak serangan mereka:

a. *Hero Melee*

Merupakan *hero* dengan jarak serang pendek jika di banding dengan *hero ranged*. b. *Hero Ranged*

Hero ranged adalah jenis *hero* dengan jarak serang yang jauh.

Sedangkan *hero* mengacu pada karakteristik yang dimilikinya dikelompokkan menjadi 5 diantaranya:

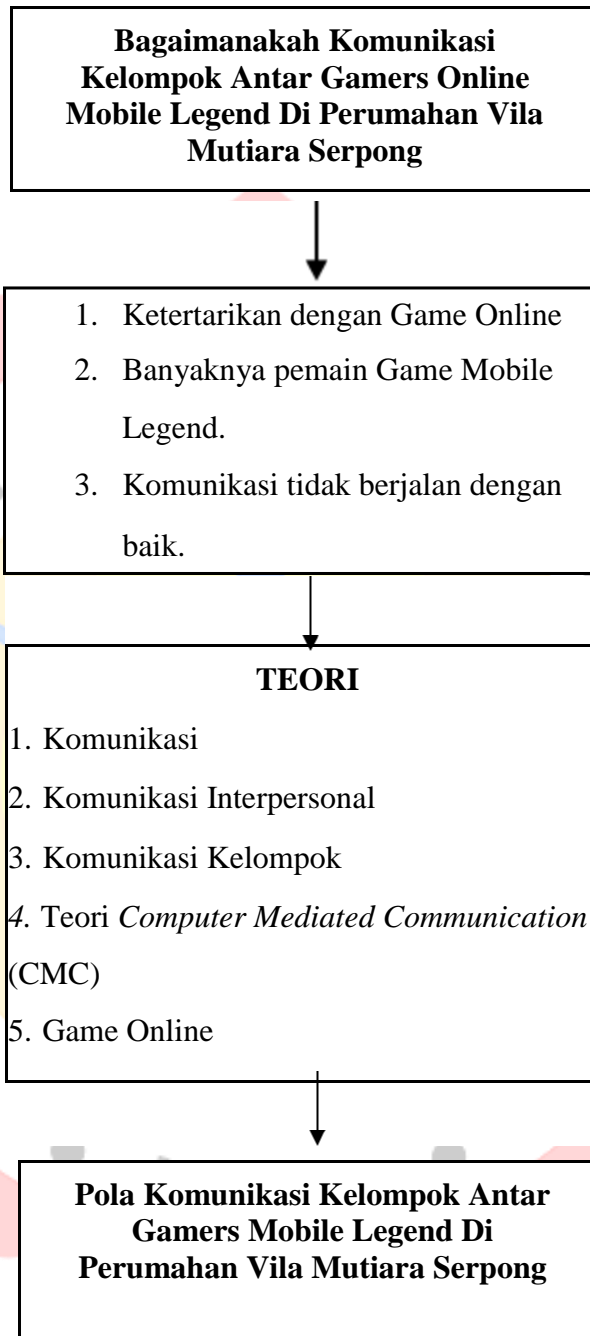
- a. *Marksman*, *Hero* yang mempunyai kemampuan serang tinggi sehingga berperan sebagai penyerang inti dalam sebuah permainan.
- b. *Tank*, *Hero* dengan kapasitas HP dan *Armor* yang tinggi yang mampu menahan damage yang tinggi dari musuh guna melindungi rekan tim.
- c. *Mage*, *Hero* dengan *damage* yang tinggi sehingga mampu melakukan *quick kill* terhadap *hero* lawan.
- d. *Support*, *Hero* dengan yang memiliki tugas khusus yang berguna untuk melindungi dan menjaga rekan tim serta mendukung tim pada saat berperang.
- e. *Assassin*, adalah *hero* dengan keterampilan yang mampu mengeliminasi dan mengunci lawan dengan cepat.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran adalah suatu dasar pemikiran yang mencakup penggabungan antara teori, fakta, observasi, serta kajian pustaka, yang nantinya dijadikan landasan dalam melakukan menulis karya tulis ilmiah. Dari penjabaran dari bab sebelumnya maka kerangka pemikiran pada penelitian ini tertuang sebagai berikut :



Kerangka Pemikiran



Tabel 2.5
Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Dalam kajian ini, peneliti menerapkan paradigma penelitian kualitatif, Paradigma tersebut mengikuti model humanistik sebab meletakkan manusia menjadi subjek dalam penelitian di dalam suatu peristiwa atau fenomena yang akan di kaji. Paradigma kualitatif berkeyakinan jika manusia lah yang memutuskan perilaku atas dirinya sendiri serta peristiwa sosial yang terjadi. Pada saat digunakannya paradigma Kualitatif, suatu peristiwa tak hanya dilihat secara tunggal. Namun terdapat berbagai aspek, unsur, serta hal hal lain yang menciptakan perilaku tersebut. Lebih mudahnya bisa kita sebut sebagai berbagai alasan yang memicu manusia untuk melakukan tindakan baik secara sadar ataupun tidak. Sebenarnya paradigma tersebut berkeyakinan bahwa manusia mempunyai kendali guna memutuskan pilihan perilakunya sendiri. Selain menggaris bawahi pada manusia itu sendiri, paradigma kualitatif memiliki pandangan bahwa fenomena atau peristiwa wajib dipandang secara komprehensif. Tidak hanya dengan mengamati peristiwa itu sendiri tanpa menengok penyebab suatu kejadian. Pada saat kita ingin mengamati peristiwa beserta bagaimana penyebab krjadiannya, maka paradigma Kualitatif adalah pilihan yang sesuai untuk di terapkan.

3.2 Pendekatan Penelitian

Kajian ini menerapkan pendekatan penelitian kualitatif yang mana kajian kualitatif sebagai metode ilmiah banyak diterapkan dan dilakukan oleh peneliti secara berkelompok pada bidang ilmu sosial, termasuk ilmu pendidikan. Beberapa alasan juga dipaparkan yang intinya adalah bahwa penelitian kualitatif

memperbanyak hasil kajian kuantitatif. Penelitian kualitatif dilakukan guna membangun wawasan dengan cara pemahaman serta temuan. Pendekatan penelitian kualitatif merupakan suatu proses kajian serta pemahaman yang mengacu pada metode yang menginvestigasi suatu peristiwa sosial serta masalah manusia. Dalam kajian ini peneliti merancang suatu gambaran kompleks, mengkaji berbagai data, laporan terinci dari perspektif responden serta melaksanakan kajian pada situasi yang alami.

Penelitian kualitatif yang mana fungsi peneliti yaitu sebagai instrumen utama dalam mengoleksi data serta menerjemahkan data. Alat yang digunakan dalam koleksi data umumnya melalui observasi secara langsung, studi dokumen dan wawancara. Sedangkan untuk menguji kefahaman dan keterandalan data memanfaatkan triangulasi melalui metode induktif, hasil penelitian kualitatif lebih menggarisbawahi pada arti dibanding generalisasi. Penelitian kualitatif diterapkan apabila masalah belum jelas, guna memahami makna yang tersimpan, guna mengetahui hubungan sosial, guna membangun teori, guna meyakinkan kebenaran data serta mengkaji sejarah perkembangan. Mengingat bahwa kajian memiliki tujuan guna memahami serta memaknai beragam peristiwa yang terjadi di kehidupan nyata adalah ciri khas dari penelitian kualitatif.

Selain itu, metode kualitatif dilaksanakan melalui berbagai pertimbangan, yang pertama adalah menyelaraskan metode kualitatif akan lebih gampang jika dihadapkan dengan kenyataan ganda; kedua, metode tersebut memaparkan secara langsung relasi antara peneliti dengan responden; ketiga, metode tersebut akan lebih sensitif serta lebih mampu beradaptasi dengan berbagai peruncingan pengaruh bersama dan atas berbagai pola nilai yang akan dihadapi.

3.3 Metode penelitian

Kajian ini menerapkan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi adalah ilmu yang mendalami struktur kesadaran dan pengalaman. Fenomenologi secara harfiah adalah studi yang mendalami fenomena, meliputi penampakan, cara kita mengalami sesuatu dan makna yang kita punyai dalam pengalaman kita, setiap hal yang muncul dalam pengalaman kita sehingga menurut peneliti pendekatan fenomenologi merupakan pendekatan yang paling sesuai dengan penelitiannya.

Metode kualitatif memberi ilustrasi yang lebih jauh mengenai gejala sosial atau aspek kehidupan tertentu yang terjadi dalam masyarakat. Pendekatan kualitatif bisa mengutarakan secara hidup relasi antara bermacam gejala sosial, suatu hal yang tidak bisa direalisasikan oleh kajian yang memiliki sifat menerangkan. Dalam model fenomenologi, kajian dilaksanakan dengan menemukan fakta dari perspektif pelaku, sebab fenomenologi memiliki perspektif pandangan subyektif atas dunia sosial. Blumer berpendapat manusia tak hanya menjadi organisme yang memberi *feed back*, namun juga sebagai organisme yang dapat bertindak, yakni “organisme yang wajib membentuk saluran bertindak berdasarkan apa yang dipertimbangkannya, dari pada hanya memberikan *feed back* dari beberapa faktor yang terdapat dalam organisasi”. Pendekatan dengan model fenomenologi dianggap sesuai dalam kajian ini sebab kajian ini banyak dilaksanakan pada tingkat mikrososiologik yakni dalam relasi interpersonal antar beberapa pelakunya.

Penelitian ini menggunakan Fenomenologi Transendental yaitu pendekatan fenomenologi yang lebih berfokus pada pengalaman partisipan daripada interpretasi peneliti (Creswell & Poth, 2018, h. 126). Menurut Moustakas dalam Cresswell & Poth (1994, h. 34), transendental berarti segala sesuatu dipandang

secara alami seperti ketika pertama kali. Dengan demikian, data yang diperoleh menjadi lebih objektif dan kredibel karena peneliti membebaskan dirinya dari praduga dan mengesampikan pengalaman mereka yang berkaitan topik. Fenomenologi transendental tersusun atas deskripsi tekstural (*textural description*) dan struktural (*structural description*).

Selain itu, fenomenologi terdiri atas dua aliran yaitu fenomenologi deskriptif dan interpretatif (Raco & Tanod, 2012, h. 63). Fenomenologi deskriptif menekankan pada deskripsi dari arti pengalaman. Sedangkan, fenomenologi interpretatif menyoroti aspek penafsiran, karena melihat dunia penuh dengan simbol-simbol sehingga untuk dapat memahaminya, simbol tersebut harus ditafsirkan. Penelitian ini menggunakan fenomenologi deskriptif karena berusaha mendeskripsikan makna dari pengalaman orang lain. Sehingga, yang menjadi fokus utama adalah apa yang dialami oleh partisipan bukan interpretasi peneliti subjek dan Objek penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek adalah suatu topik yang biasa muncul pada suatu kajian. Manusia, lembaga (organisasi) dan benda yang sifat keadaannya akan dikaji merupakan sesuatu yang didalam dirinya terdapat atau terkandung objek kajian.

Subjek di dalam penelitian ini adalah *Gamers* di Perumahan Vila Mutiara Serpong.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek merupakan perkara, hal, atau seseorang yang menjadi inti pembicaraan. Artinya, objek kajian yaitu sesuatu yang menjadi pokok pikiran dari sebuah kajian. Objek dalam penelitian ini adalah pola komunikasi interpersonal *gamers* Mobile Legend di Perumahan Vila Mutiara Serpong.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian kali ini peneliti menerapkan Teknik wawancara terstruktur. Peneliti wajib menyodorkan berbagai pertanyaan yang serupa dengan runtut yang sama ke seluruh responden supaya memunculkan *feedback* yang serupa dengan demikian tidak mengakibatkan kesulitan pengolahan data sebab interpretasi yang beragam.

Wawancara merupakan proses pemberian bekal verbal, yang mana 2 orang atau lebih guna mengatasi secara fisik, orang bisa mengetahui wajah orang lain serta mampu mendengar suara dari telinga sendiri, pada kenyataannya informasi langsung alat pengoleksi pada berbagai jenis data sosial, baik manifest maupun yang tersembunyi (laten).

Wawancara terstruktur didesain serupa dengan kuesioner, namun bukan pertanyaan tertulis yang di sodorkan melainkan pertanyaan lisan yang dilaksanakan oleh seorang yang mewawancarai responden dan yang merekam *feedback* dari responden. Wawancara terstruktur dilaksanakan oleh peneliti jika peneliti memahami secara gamblang dan mendetail informasi yang diperlukan dan mempunyai satu list pertanyaan yang telah diputuskan sebelumnya yang akan diutarakan kepada responden. Pewawancara mempunyai beberapa pertanyaan yang sudah direncanakan dan melaksanakan wawancara atas dasar atau panduan dari pertanyaan yang telah dibuat. Pada saat responden memberi *feedback* atau memberikan 36 pandangannya terhadap pertanyaan yang diberikan, pewawancara menulis jawaban tersebut. Lalu pewawancara akan lanjut ke pertanyaan lain yang telah disusun sebelumnya. Pertanyaan yang serupa akan ditanyakan kembali kepada setiap responden yang terlibat peristiwa yang sama. Dalam kajian ini ditemukan beberapa pemain *game* mobile legend yang akan menjadi narasumber.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis model Miles dan Huberman. Model Miles and Huberman memiliki beberapa tahapan dalam menganalisis data yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*).

a. Reduksi data (*data reduction*) Banyaknya data yang diperoleh ketika penelitian bergantung pada seberapa lama peneliti terjun ke lapangan. Semakin lama peneliti mengumpulkan data di lokasi penelitian, semakin kompleks, banyak dan rumit data yang diperoleh. Oleh karena itu, untuk mendapatkan data yang tepat, analisis data perlu dilakukan dengan mereduksi data. Reduksi data adalah proses merangkum, memilih hal-hal utama, dan memfokuskan pada hal-hal esensial yang dicari pola dan temanya (Sugiyono, 2016:92). Melalui reduksi data, peneliti mendapatkan gambaran yang lebih jelas sehingga mempermudah dalam melakukan pencarian atau pengumpulan data selanjutnya jika diperlukan. Dengan demikian, jawaban narasumber akan diseleksi berdasarkan relevan atau tidaknya dengan topik penelitian. Data wawancara yang repetitif, tidak jelas atau samar-samar dan tumpang tindih akan direduksi dan dieleminasi.

b. Penyajian data (*display data*) Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk bagan, uraian singkat, *flowchart*, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono (2016, h.95) mengatakan bahwa teks naratif adalah bentuk yang paling sering digunakan untuk menyajikan data. Selain teks naratif, data juga dapat disajikan dengan matriks, grafik, *chart* dan *network* (jejaring kerja). Dengan menyajikan data, peneliti akan dimudahkan untuk mempelajari apa yang terjadi dan merancang kerja berikutnya

berdasarkan apa yang telah dimengerti. Melalui penyajian data, data diorganisasikan, disusun dalam pola hubungan sehingga semakin mudah dipahami. c. Penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*) Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan adalah temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya (Sugiyono, 2016, h. 99). Penemuan dapat berupa gambaran atau deskripsi sesuatu hal yang sebelumnya masih abstrak dan setelah diteliti menjadi jelas. Kesimpulan dapat berupa hipotesis, hubungan interaktif atau klausul atau teori. Kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, jika masih didukung oleh bukti-bukti yang konsisten dan valid saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, dapat dikatakan kredibel.

Penelitian ini menggunakan teknik analisa data dari model milik Miles dan Huberman karena analisis studi Fenomenologi harus dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus hingga tuntas, ketika data telah penuh. Melalui wawancara semiterstruktur, penelitian ini akan mengembangkan pertanyaan (*probing*) jika dirasa perlu dan belum menemukan fakta-fakta penting dibalik pergeseran makna maskulinitas.

Dengan demikian, penelitian ini membutuhkan reduksi data untuk memfokuskan penelitian terhadap data yang penting dan relevan, penyajian data untuk memberikan bukti atas analisa peneliti dan penarikan kesimpulan untuk menjawab masalah penelitian. Data yang didapatkan dari wawancara mendalam akan dianalisis dengan mereduksi informasi menjadi pernyataan atau kutipan penting. Lalu, pernyataan tersebut akan dipadukan menjadi tema deskripsi tekstural dan struktural yang membahas tentang pengalaman mereka. Dengan demikian, pemaparan data mengikuti prosedur sistematis yang bergerak dari satuan analisis yang sempit (pernyataan penting) menuju satuan yang lebih luas (satuan makna)

kemudian menuju deskripsi detail yang merangkum dua unsur yaitu “apa” yang telah dialami oleh individu dan “bagaimana” mereka mengalaminya

3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat atau tempat dimana seorang peneliti memperoleh informasi tentang data yang diperlukan untuk penelitian. Pemilihan lokasi ditentukan dengan pertimbangan daya tarik, keunikan dan kesesuaian topik yang dipilih. Dengan memilih lokasi ini, peneliti diharapkan menemukan hal baru yang bermakna. Penelitian ini dilakukan pada kompleks Vila Mutiara Serpong, Kel.Pdk Jagung Timur, Kec Serpong Utara, Banten

Waktu penelitian merupakan rangkaian penjelasan umum yang menggambarkan lokasi teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian. Bagian ini sendiri dirancang untuk menjelaskan penelitian apa yang sebenarnya dilakukan. Waktu penelitian dilakukan selama 3 bulan mulai dari 20 Mei sampai 29 Juli 2022.