

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah hasil dari penelitian terdahulu terutama yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dengan demikian peneliti mendapatkan rujukan pendukung pelengkap, pembanding dan memberi gambaran awal mengenai kajian terkait permasalahan dalam penelitian ini. Penelitian ini merupakan penelitian tentang Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Komunitas *Jiggle Team* Mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung. Bab ini menjelaskan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Tinjauan pustaka dibawah ini menguraikan pendapat beberapa ahli yang berkaitan dengan masalah penelitian.

2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan studi pustaka, peneliti menemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan yang sedang dilakukan peneliti. Penelitian terdahulu sangat penting sebagai bahan acuan yang membantu peneliti dalam merumuskan asumsi dasar, untuk mengembangkan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu “Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online* dikalangan Komunitas Mahasiswa Akuntansi Widyatama Bandung. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi bahan referensi peneliti dalam melakukan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Tinjauan Penelitian Terdahulu

No	Uraian	Eliana Pratiwi	Firman Raharjo	Yoga Yudha Prasetya
		2017	2019	2018
1.	Universitas/ Program Studi	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saiffudin Jambi	Univeritas Halu Oleo
2.	Judul	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 di Kota Serang)	Perilaku Komunikasi Non-verbal Anak Autis dalam Proses Terapi Studi Kasus dipusat Layanan Autis (PLA) Provinsi Jambi	Pengaruh penggunaan game online mobile legends terhadap perilaku komunikasi siswa sma negeri 1 kendari
3.	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui apa motivasi bermain pecandu game online dota 2, bagaimana interaksi pecandu game online dota 2 didalam dunia virtual, dan bagaimana interaksi pecandu game online dota 2 diluar dunia virtual.	Tujuan dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana bagaimana perilaku komunikasi non-verbal anak autis di Pusat Layanan Autis, kendala dan upaya yang dilakukan terapis.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari.
4.	Metode Penelitian	Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan lima key informan pecandu game online dota 2 dan tiga informan tambahan yaitu keluarga, operator warnet, dan psikolog.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan data primer yang diperoleh dari kuesioner dan diukur dengan menggunakan skala likert. Data dianalisis menggunakan analisis regresi sederhana. Populasi penelitian

No	Uraian	Eliana Pratiwi	Firman Raharjo	Yoga Yudha Prasetya
		2017	2019	2018
				ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kendari yang pernah menggunakan game online mobile legend dengan jumlah 318 siswa dimana sampel yang diambil hanya 14% atau 45 siswa yang dijadikan sampel untuk penelitian ini
5.	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini motivasi bermain pecandu game online dota 2 didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai penghargaan dengan menaikan Ranking level dan mendapatkan keuntungan finansial, menjalin dan meningkatkan hubungan dengan pemain game online lain, serta untuk menjadi pemain yang hebat dan professional.	hasil dari penelitian ini pertama, perilaku komunikasi non-verbal anak autis pada proses terapi menemukan perilaku komunikasi non-verbal selama proses terapi berlangsung, seperti ekspresi wajah bibir atau mulut membuka, Kontak mata kurang fokus dan juga siking Kedua, kendala yang dihadapi dalam proses terapi ialah faktor makanan, karena faktor makanan berperan penting terhadap anak autis sistem syaraf akan tidak stabil apabila makanan yang dikonsumsi kurang sehat, ini akan mengakibatkan perilaku pada anak bisa berubah, dan pada proses terapinya tidak akan berjalan dengan baik.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game online mobile legend berpengaruh positif terhadap perilaku komunikasi.

No	Uraian	Eliana Pratiwi	Firman Raharjo	Yoga Yudha Prasetya
		2017	2019	2018
			Ketiga, upaya yang dilakukan ialah menggunakan metode ABA, banyak berkomunikasi dengan anak dan juga menjaga komunikasi dengan orang tua anak dalam mendidik anak.	
6.	Perbedaan dengan Penelitian yang dilakukan	Eliana Pratiwi mengambil penelitian mengenai Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 dikota Serang sedangkan pada penelitian ini mengenai Perilaku Komunikasi pengguna game online dikalangan mahasiswa widyatama Bandung	Firman Raharjo menambil penelitian mengenai Perilaku Komunikasi Non-verbal Anak Autis Dalam Proses Terapi Studi Kasus Di Pusat Layanan Autis (PLA) Provinsi Jambi sedangkan pada penelitian ini mengenai perilaku komunikasi pengguna game online dikalangan mahasiswa widyatama Bandung	Yoga Yudha Prasetya mengambil penelitian mengenai Pengaruh penggunaan game online mobile legends terhadap perilaku komunikasi siswa sma negeri 1 kendari sedangkan peneliyian ini mengenai Perilaku komunikasi pengguna game online mobile legends dikalangan mahasiswa widyatama bandung.

2.2 Tinjauan Tentang Komunikasi

2.2.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah "suatu proses ketika seseorang atau beberapa orang, kelompok, organisasi, dan masyarakat menciptakan, dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain". Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang

dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik tubuh atau menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, dan mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa non-verbal.

Menurut buku Griffin, Ledbetter, & Sparks (2019: 5) disebutkan bahwa tidak ada satu definisi yang umum mengenai komunikasi (*no single definition has risen to the top the standard*). Oleh karena itu, Griffin, Ledbetter, & Sparks (2019: 5) menawarkan definisi komunikasi sebagai berikut “proses relasional dalam menciptakan dan menginterpretasi pesan guna mendapatkan respon”. Menurut Lumentut, Pantow, & Waleleng (2017: 4) menjelaskan jika komunikasi adalah proses yang melibatkan individu-individu dalam suatu hubungan, kelompok, organisasi, dan masyarakat yang merespon dan menciptakan pesan untuk beradaptasi dengan lingkungan satu sama lain. Komunikasi adalah proses pertukaran informasi dimana Liliweri (2009: 3-4) menyatakan proses itu meliputi informasi yang disampaikan tidak hanya secara lisan dan tulisan, tetapi juga dengan bahasa tubuh, gaya maupun penampilan diri atau menggunakan alat bantu disekeliling kita untuk memperkaya sebuah pesan.

Daryanto (2014: 16) mengumpulkan lima belas definisi komunikasi dari para ahli yang beberapa diantaranya dapat dilihat sebagai berikut:

1. Menurut Hoben (1954) komunikasi adalah pertukaran pikiran atau gagasan dalam bentuk verbal.
2. Anderson (1959) menyebutkan komunikasi adalah proses dimana kita dapat memahami dan dipahami oleh orang lain.
3. Mead (1963) menyebutkan komunikasi adalah interaksi, hubungan atau proses sosial.

4. Barnlund (1964) menyebutkan komunikasi adalah kebutuhan untuk mengurangi rasa ketidakpastian, bertindak secara efektif, mempertahankan atau memperkuat ego.
5. Berelson & Steiner (1964) menyebutkan jika komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lain-lain.
6. Carter & Harwood (1953) menyebutkan komunikasi adalah proses yang mengarahkan perhatian seseorang dengan tujuan mereplikasi memori.

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi non-verbal.

Ilmu komunikasi merupakan ilmu sosial terapan, bukan ilmu sosial murni, ilmu komunikasi tidak bersifat absolut, sifat ilmu komunikasi dapat berubah rubah sesuai perkembangan zaman, hal tersebut dikarenakan ilmu komunikasi sangat erat kaitannya dengan tindak tanduk perilaku manusia, sedangkan perilaku atau tingkah laku manusia dapat dipengaruhi oleh lingkungan, termasuk perkembangan zaman.

Pengertian komunikasi berasal dari Bahasa latin *communicatio* yang artinya pemberitahuan, pemberian bagian, pertukaran, ikut ambil bagian, pergaulan, peran serta atau kerja sama. Asal katanya sendiri berasal dari kata *communis* yang berarti common (bersifat umum, sama, atau bersama-sama). Sedangkan kata kerjanya *communicare* yang berarti berdialog, berunding atau bermusyawarah. Berdasarkan buku mengenal ilmu komunikasi, komunikasi menurut Sir Geral Barry & Patrick (2010) menyatakan:

“Dengan komunikasi orang akan memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman, terbentuknya saling pengertian, berlangsungnya sebuah percakapan, keyakinan, kepercayaan, dan *control* juga sangat diperlukan”

Dan menurut Effendi menyatakan:

“Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan antar manusia, dimana yang dinyatakan itu adalah pikiran, perasaan seseorang kepada orang lain, dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya.

Definisi komunikasi yang dikemukakan itu belum mewakili definisi-definisi yang dibuat oleh para ahli, karena komunikasi menyangkut banyak tahap sehingga sifatnya dinamis atau berkembang, karena itu sebuah kegiatan komunikasi disebut sebagai sebuah proses komunikasi. Dari definisi yang telah dikemukakan tersebut kita sedikit memperoleh gambaran tentang komunikasi tersebut, bahwa kegiatan komunikasi yang dilakukan mempunyai tujuan seperti mendapatkan informasi yang menggunakan bahasa sebagai alat bertukar informasi tersebut.

2.2.2 Komponen Komunikasi

1. *Communicator* dalam proses komunikasi, yang menjadi sumber komunikasi adalah *sender* atau pengirim pesan. Komunikator adalah seseorang yang mengirimkan pesan. Terdapat beberapa faktor dalam diri komunikator yang menentukan efektifitas komunikasi yaitu sikap komunikator dan pemilihan berbagai simbol yang penuh makna. Yang dimaksud dengan sikap komunikator adalah bahwa komunikator harus memiliki sikap yang positif. Sementara itu, yang dimaksud dengan pemilihan berbagai simbol yang penuh makna yang dilakukan oleh komunikator adalah bahwa pemilihan simbol-simbol yang tepat bergantung pada siapa yang menjadi khalayak sasaran dan bagaimana situasi lingkungan komunikasi.
2. Pesan (*Message*) adalah informasi yang akan kita kirimkan kepada penerima pesan atau khalayak sasaran. Pesan yang kita kirimkan dapat berupa pesan-pesan verbal maupun pesan non-verbal. Agar pesan menjadi efektif, maka komunikator harus memahami sifat dan penerima pesan atau khalayak sasaran, kebutuhan khalayak sasaran, serta harapan dan kemungkinan respon yang diberikan oleh penerima pesan atau khalayak sasaran terhadap pesan yang dikirimkan. Hal ini sangat penting dalam komunikasi tatap muka maupun komunikasi bermedia.
3. *Channel* (Media) media atau saluran komunikasi adalah media atau berbagai media yang kita gunakan untuk mengirimkan pesan. Jenis pesan yang kita miliki dapat membantu kita untuk menentukan media atau

saluran komunikasi yang akan kita gunakan. Yang termasuk kedalam media atau saluran komunikasi adalah kata-kata yang diucapkan, kata-kata yang tercetak, media elektronik, atau petunjung non-verbal. Dalam komunikasi modern, yang dimaksud media atau saluran komunikasi sebagian besar merujuk pada media komunikasi massa seperti radio, televisi, dll. Pemilihan media atau saluran komunikasi yang tepat dapat menentukan sukses tidaknya komunikasi yang kita lakukan.

4. *Communicate* (Penerima Pesan) komunikasi tidak akan terjadi tanpa kehadiran komunikate atau penerima pesan. Ketika penerima pesan menerima sebuah pesan, maka ia akan menafsirkan pesan, dan memberikan makna terhadap pesan yang diterima. Komunikasi dapat dikatakan berhasil jika penerima pesan atau menerima pesan sesuai dengan apa yang diinginkan komunikator.
5. Efek (*Effect*) yang dimaksud dengan efek dalam proses komunikasi adalah pengaruh atau dampak yang ditimbulkan komunikasi yang dapat berupa sikap atau tingkah laku penerima pesan. Komunikasi dapat dikatakan berhasil apabila sikap serta tingkah laku penerima pesan sesuai dengan apa yang diinginkan komunikator. Namun, apabila efek yang diharapkan oleh komunikator dari peneriman pesan tidak sesuai maka dapat dikatakan komunikasi menemui kegagalan.

2.2.3 Tujuan dan Manfaat Komunikasi

Secara singkat tujuan komunikasi adalah untuk menciptakan kesepahaman diantara kedua belah pihak. Setiap individu yang

berkomunikasi pasti memiliki tujuan, secara umum tujuan komunikasi adalah lawan bicara agar mengerti dan memahami maksud makna pesan yang disampaikan, lebih lanjut diharapkan dapat mendorong perubahan opini, sikap, maupun perilaku.

Menurut Onong Uchjana dalam buku yang berjudul Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktik, menyebutkan ada beberapa tujuan dalam berkomunikasi yaitu:

1. Perubahan sikap (*attitude change*);
2. Perubahan pendapat (*opinion change*);
3. Perubahan perilaku (*behavior change*);
4. Perubahan sosial (*social change*).

Seseorang berkomunikasi juga ingin menandakan perubahan perilaku. Pendapat lain mengatakan bahwa secara umum akibat atau hasil komunikasi ini dapat mencakup tiga aspek, yakni sebagai berikut:

1. Aspek kognitif, yaitu menyangkut kesadaran dan pengetahuan.
2. Aspek afektif, yaitu menyangkut sikap atau perasaan/emosi.
3. Aspek Konatif, yaitu perilaku atau tindakan melakukan suatu hal.

Komunikasi mempunyai manfaat untuk memberikan pesan dari pengirim '*sender*' kepada penerima pesan '*receiver*'. Pujileksono (2015: 85) memaparkan lebih detail mengenai manfaat komunikasi yaitu:

1. Menginformasikan (*to inform*)

Komunikasi yang terjadi ketika komunikator menyampaikan suatu informasi

kepada komunikan agar komunikan menjadi lebih tahu.

2. Mendidik (*To educate*)

Komunikasi yang terjadi ketika komunikator menyampaikan pengetahuan baru dan mengajarkannya kepada komunikan.

3. Menghibur (*to entertaint*)

Komunikasi yang terjadi ketika pesan yang disampaikan oleh komunikator ditujukan untuk menghibur komunikan.

4. Mempengaruhi (*to influence*)

Komunikasi yang ditujukan oleh komunikator untuk mempengaruhi sikap ataupun perilaku komunikan atas pesan yang disampaikan oleh komunikator.

2.2.4 Proses Komunikasi

Proses komunikasi merupakan unsur terpenting dalam menentukan berhasil atau tidaknya proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan yang menjadi tujuan utama dari komunikasi. Jika proses ini berjalan dengan baik, maka hasilnya juga pasti sesuai dengan yang diharapkan oleh komunikator. Jika proses komunikasi sudah berantakan, maka komunikasi tidak akan berjalan dengan efektif. Proses komunikasi yang salah inilah yang kemudian menimbulkan *missunderstanding* atau salah paham. Hal ini dikarenakan proses komunikasi merupakan sebuah jalan yang menjadi perantara penyampaian informasi. Jika jalan tersebut putus atau rusak maka hasilnya pasti berantakan.

Dalam buku yang berjudul Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek,

bahwa proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap yaitu :

1. Proses Komunikasi Primer

Dalam tahapan proses komunikasi primer, penyampaian informasi akan dilakukan dengan menggunakan simbol-simbol sebagai media. Simbol yang dimaksud disini bukan melulu dalam bentuk kode, namun diwujudkan ke bentuk Bahasa, isyarat dan lain sebagainya.

2. Proses Komunikasi Sekunder

Pada tahap sekunder, proses penyampaian informasi maupun gagasan akan dilakukan dengan menggunakan sarana atau alat sebagai media kedua setelah penggunaan simbol (primer).

Proses komunikasi secara umum dibagi menjadi tiga bagian yang dapat dilihat sebagai berikut (Londa, Senduk, & Boham, 2014: 3):

a. Komunikator (*Sender*)

Pesan yang diberikan atau disampaikan itu bisa berupa informasi dalam bentuk Bahasa ataupun lewat simbol-simbol yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak.

b. Pesan (*Message*)

Pesan itu disampaikan melalui suatu media atau saluran baik secara langsung maupun tidak secara langsung. Contoh : berbicara melalui telepon, email, surat atau media lainnya.

c. Komunikan (*Receiver*)

Komunikan adalah yang memberikan umpan balik atau tanggapan atas pesan yang dikirimkan kepadanya, apakah dia mengerti atau memahami pesan yang dikirim oleh si pengirim.

2.3 Tinjauan Tentang Komunikasi Antar Pribadi

2.3.1 Defenisi Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang (Wiryanto, 2004). Menurut Devito (1989), komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan

berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Effendy, 2003: 30). Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau non-verbal. Komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi yang hanya dua orang, seperti suami istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru-murid dan sebagainya (Mulyana, 2000: 73). Sedangkan menurut Wijayanti (2013: 1) komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih dengan beberapa efek dan umpan balik seketika.

Berdasarkan definisi itu komunikasi antar pribadi dapat berlangsung antara dua orang yang sedang berdua atau lebih yang dalam suatu pertemuan. Pada hakikatnya komunikasi antar pribadi merupakan suatu proses, dimana orang-orang yang terlibat didalamnya saling mempengaruhi. Komunikasi antar personal dianggap efektif untuk mengubah sikap,

pendapat dan perilaku seseorang, karena sifatnya dialogis berupa percakapan.

2.3.2 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antar pribadi merupakan suatu *action oriented*, ialah suatu tindakan yang berorientasi pada tujuan tertentu. Tujuan komunikasi antar pribadi ada bermacam-macam, beberapa diantaranya dipaparkan berikut ini:

1. Mengungkapkan perhatian kepada orang lain

Mengungkapkan perhatian kepada orang lain, misalnya saat berkomunikasi dengan cara tersenyum, melambaikan tangan, menyapa, dan sebagainya.

2. Menemukan diri sendiri

Ingin mengetahui dan mengenali karakteristik diri pribadi berdasarkan informasi dari orang lain.

3. Menemukan dunia luar

Dengan komunikasi antar pribadi diperoleh kesempatan untuk mendapatkan berbagai macam informasi dari orang lain, termasuk informasi penting dan aktual.

4. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis

Ditujukan untuk memelihara hubungan sosial dengan orang lain, karena sebagai makhluk sosial salah satu kebutuhan setiap orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan baik dengan orang lain.

5. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku

Proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik secara langsung atau tidak langsung (dengan menggunakan media).

6. Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi

Komunikasi antar pribadi dapat menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi (*miss communication*) dan salah interpretasi (*miss interpretation*) yang terjadi antara sumber dan penerima pesan.

2.3.3 Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antar pribadi merupakan komunikasi yang mempunyai efek besar dalam hal mempengaruhi orang lain terutama per individu. Hal ini disebabkan, biasanya pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi bertemu secara langsung, tidak menggunakan media dalam penyampaian pesannya sehingga tidak ada jarak antara komunikator dan komunikan (*face to face*). Oleh karena saling berhadapan muka, maka masing-masing pihak dapat langsung mengetahui respon yang diberikan, serta mengurangi tingkat ketidakjujuran ketika sedang terjadi komunikasi.

2.4 Tinjauan Tentang Komunikasi Verbal

2.4.1 Definisi Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis atau lisan. Komunikasi verbal menempati porsi besar. Karena kenyataannya, ide-ide, pemikiran atau keputusan, lebih mudah disampaikan secara verbal ketimbang non-

verbal. Komunikasi verbal komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tulisan atau bentuk komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik dalam bentuk percakapan maupun tulisan. Komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia. Melalui kata-kata, mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar.

Dalam komunikasi verbal itu bahasa memegang peranan penting. Komunikasi verbal mengandung makna denotative. Media yang sering dipakai yaitu bahasa. Karena, bahasa mampu menerjemahkan pikiran seseorang kepada orang lain.

“Sebagai makhluk sosial dan juga sebagai makhluk komunikasi, manusia dalam hidupnya diliputi oleh berbagai macam simbol, baik yang diciptakan oleh manusia sendiri maupun yang bersifat alami. Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa dapat juga dianggap sebagai sistem kode verbal” (Deddy Mulyana, 2005)”.

2.4.2 Fungsi Komunikasi Verbal

Secara umum berikut ini adalah fungsi-fungsi komunikasi verbal (Mulyana, 2005):

1. Penamaan

Penamaan ini biasa dibilang untuk memudahkan mengidentifikasi sebuah benda, objek, tindakan ataupun orang. Tanpa komunikasi yang menggunakan bahasa seperti verbal.

2. Jalur Interaksi dan Transmisi Informasi

Sebagai alat untuk bertukar ide, komunikasi verbal lebih mudah digunakan.

3. Menonjolkan Artikulasi dan Intonasi

Komunikasi verbal cukup unik karena dalam ungkapan-ungkapan menggunakan bahasa, perbedaan artikulasi dapat menghasilkan arti yang berbeda. Karena hal unik ini tidak ada alat komunikasi selain verbal yang biasa memanfaatkan artikulasi dengan lebih efektif.

4. Alat Sosialisasi yang Efektif

Karena komunikasi verbal mudah digunakan, efektif menyampaikan maksud, banyak digunakan dan fleksibel, komunikasi ini sangat bermanfaat untuk bersosialisasi. Hal seperti diskusi, menyapa, sekedar mengobrol dan hal sosial lain tidak akan semudah sekarang jika tanpa komunikasi verbal.

5. Sebagai Sarana Pengembang Bahasa

Karena dunia selalu berkembang, banyak hal baru yang muncul dan perlu diidentifikasi. Perkembangan budaya juga menyebabkan gaya bahasa juga berkembang bersamanya. Komunikasi verbal menggunakan bahasa dan karena itu dapat mempengaruhi dalam perkembangan hal tersebut.

2.4.3 Macam-Macam Bahasa Verbal

Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang mempresentasikan sebagai aspek realitas individual kita. Adapun macam bahasa verbal yang

digunakan adalah :

1. Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional yang digunakan sebagai bahasa persatuan Indonesia yang dipakai untuk memperlancar hubungan komunikasi dan merupakan lambang kebangsaan bangsa Indonesia (Buku Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan & Kebudayaan).
2. Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan pada suatu daerah tertentu dan memiliki ciri khas tertentu di bidang kosa kata, peristilahan, struktur kalimat dan ejaannya. Bahasa daerah merupakan lambang kebanggaan daerah yang bersangkutan.

2.5 Tinjauan Tentang Komunikasi Non-verbal

2.5.1 Definisi Komunikasi Non-verbal

Komunikasi non-verbal adalah proses menyampaikan maksud atau tujuan tanpa menggunakan kata-kata baik tertulis atau lisan. Dengan kata lain, komunikasi apapun yang dilakukan antara dua orang atau lebih melalui kegunaan ekspresi wajah, gerakan tangan, bahasa tubuh, postur, dan gerak tubuh disebut sebagai komunikasi non-verbal.

Komunikasi non-verbal menentukan jarak antara komunikator dan membantu mereka bertukar pikiran secara emosional. Juga, ini mengatur aliran komunikasi, misalnya, seseorang dapat memberikan sinyal untuk menyampaikan bahwa dia telah selesai berbicara atau dia ingin berbicara. Non-verbal bertindak sebagai penghalang untuk berkomunikasi secara efektif karena penerima tidak dapat memahami apa yang pengirim katakan dan mungkin menafsirkannya dengan salah.

Komunikasi non-verbal menurut Adityawarman adalah komunikasi

non-verbal merupakan suatu komunikasi yang tidak menggunakan kata-kata. Dengan kata lain, terdapat bentuk pesan lain yang disampaikan kepada komunikan oleh komunikator, dan hal tersebut bukanlah kata-kata. Dalam komunikasi langsung, ketika bertatap muka misalnya, maka ucapan atau suara yang dikeluarkan oleh pembicara merupakan bagian dari komunikasi verbal, sementara pandangan wajah, focus mata, mimik wajah, dan lain sebagainya merupakan bagian dari komunikasi non-verbal.

2.5.2 Ciri-ciri Umum Pesan Non-verbal

Devito (2007) mengemukakan bahwa pesan-pesan non-verbal mempunyai ciri-ciri umum, yaitu:

1. Perilaku komunikasi bersifat komunikatif, yaitu dalam situasi interaksi, perilaku demikian selalu mengkomunikasikan sesuatu.
2. Komunikasi non-verbal terjadi dalam suatu konteks yang membantu menentukan makna dari setiap perilaku non-verbal.
3. Pesan non-verbal biasanya berbentuk paket, pesan-pesan non-verbal saling memperkuat, adakalanya pesan-pesan ini saling bertentangan.
4. Pesan non-verbal sangat di percaya, umumnya bila pesan verbal saling bertentangan, kita mempercayai pesan non-verbal.
5. Pesan non-verbal sangat di percaya, umumnya bila pesan verbal saling bertentangan, kita mempercayai pesan non-verbal.
6. Komunikasi non-verbal di kendalikan oleh aturan.
7. Komunikasi non-verbal seringkali bersifat metakomunikasi, pesan non-verbal seringkali berfungsi untuk mengomentari pesan-pesan lain baik verbal maupun non-verbal.

2.5.3 Fungsi Komunikasi Non-verbal

Komunikasi non-verbal bisa dikatakan hanya menggunakan isyarat atau tidak menggunakan kata-kata yang lisan, tapi tetap saja memiliki fungsi dalam penggunaannya. Menurut Mark Knapp (1978) menyebutkan bahwa penggunaannya komunikasi non-verbal memiliki fungsi untuk:

1. Meyakinkan apa yang diucapkannya (*repletion*)
2. Menunjukkan perasaan dan emosi yang tidak bisa diutarakan dengan kata-kata (*substitution*)
3. Menunjukkan jati diri sehingga orang lain bisa mengenalnya (*identity*)
4. Menambah atau melengkapi ucapan-ucapan yang dirasakan belum sempat.

Fungsi dari komunikasi non-verbal dapat menjelaskan maksud dari penyampaian pesan itu sendiri. Menurut Mark L. Knapp fungsi-fungsi tersebut yaitu:

1. Repetisi, mengulang kembali gagasan yang sebelumnya sudah disajikan secara verbal.
2. Substitusi, menggantikan lambang-lambang verbal.
3. Kontradiksi, menolak pesan verbal atau memberi makna yang lain terhadap pesan verbal.
4. Komplemen, melengkapi dan memperkaya makna pesan non-verbal.
5. Aksentuasi, menegaskan pesan verbal atau menggaris bawahinya (Suranto).

2.5.4 Jenis Komunikasi Non-verbal

1. Ekspresi Wajah

Adalah salah satu jenis komunikasi non-verbal yang memiliki peran besar. Saat berkomunikasi, ekspresi wajah seseorang adalah hal pertama yang akan terlihat, bahkan sebelum kita mendengar apa yang akan lawan bicara katakan. Dari ekspresi wajah, ada banyak sekali informasi yang bisa didapatkan.

2. Gestur

Gestur atau gerakan tubuh biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata. Gestur yang sering digunakan misalnya seperti melambai, menunjuk, atau menganggukan kepala.

3. Postur Tubuh

Postur tubuh juga merupakan salah satu jenis komunikasi non-verbal yang dapat menyampaikan banyak informasi. Bila dikombinasikan dengan gerak tubuh tertentu, postur tubuh bisa memberikan banyak informasi. Misalnya, berdiri tegak dengan meletakkan tangan di pinggul cenderung menunjukkan sikap yang tegas dan berkuasa.

4. Paralinguistik

Paralinguistik adalah aspek non-verbal dari proses bicara (komunikasi verbal). Aspek ini meliputi nada bicara, volume suara, dan ketinggian nada yang digunakan pada suatu pembicaraan. Paralinguistik ini bisa menunjukkan makna yang sebenarnya dari suatu pembicaraan.

5. Tatapan Mata

Tatapan mata juga memainkan peran penting dalam komunikasi non-verbal. Cara seseorang melihat, menatap, dan berkedip dinilai bisa menunjukkan berbagai emosi yang ada pada dirinya. Tatapan mata pun sering dijadikan patokan untuk menentukan apakah seseorang sedang berkata jujur atau tidak.

6. Sentuhan

Sentuhan juga merupakan salah satu jenis komunikasi non-verbal. Sentuhan biasa digunakan untuk mengkomunikasikan berbagai emosi, misalnya kasih sayang, keakraban, dan simpati.

7. Penampilan

Penampilan seperti pilihan warna, pakaian, dan gaya rambut, juga dianggap sebagai salah satu alat komunikasi non-verbal. Penampilan bisa menentukan cara pandang dan reaksi seseorang terhadap orang lain, karena penampilan merupakan salah satu hal yang bias dilihat pertama kali.

8. Proksemik

Proksemik merupakan jenis komunikasi non-verbal yang berupa jarak saat berkomunikasi berlangsung. Jarak atau ruang dalam komunikasi ini biasanya ditentukan oleh seberapa akrab dan nyaman anda dengan lawan bicara anda.

9. Objek

Objek yang dikenakan atau digunakan oleh seseorang juga merupakan salah satu jenis komunikasi non-verbal. Dari objek ini, anda bisa mendapat banyak informasi tentang identitas seseorang. Sebagai contoh, jika anda melihat seseorang memakai jas dokter, anda bisa mengetahui bahwa orang tersebut adalah seorang dokter tanpa perlu bicara atau bercakap cakap dengannya.

2.5.5 Perbedaan Komunikasi Verbal dan Non-verbal

Dalam berbagai tindakan, manusia tidak terlepas dari aktivitas penggunaan komunikasi verbal dan non-verbal secara bersama-sama, kecuali pada kelompok disabilitas. Normalnya, komunikasi verbal dan non-verbal tidak dapat dipisahkan dan saling mendukung. Daryanto (2014: 163) mengungkapkan ada tiga ciri utama yang menandai bentuk dari komunikasi verbal dan non-verbal. Pertama adalah lambang-lambang non-verbal digunakan paling awal sejak kelahiran manusia, selanjutnya setelah tumbuh pengetahuan dan kedewasaan kita, barulah bahasa verbal dipelajari. Kedua, komunikasi verbal dinilai kurang universal dibandingkan dengan komunikasi non-verbal, contoh perbedaan bahasa antar negara, suku dan lain sebagainya. Kedua belah pihak walaupun tidak dapat berkomunikasi secara verbal karena tidak saling memahami, namun tetap dapat menggunakan komunikasi non-verbal.

Adapun perbedaan komunikasi verbal dan non-verbal dalam teori Don Stacks adalah:

1. Kesengajaan: satu perbedaan antara komunikasi verbal dan non-verbal adalah persepsi mengenai niat. Jika komunikasi verbal dikirim dengan sengaja dan diterima dengan sengaja, sedangkan komunikasi non-verbal tidak banyak dibatasi oleh niat.
2. Perbedaan simbolik: niat dapat dipahami karena beberapa dampak simbolik kita, misalnya memakai pakaian hitam saat ikut acara duka cita. Sedangkan komunikasi verbal dengan sifat-sifatnya adalah bentuk komunikasi yang diantarai dalam arti mencoba mengambil kesimpulan terhadap makna apa yang diterapkan pada suatu pilihan kata. Kata-kata yang digunakan adalah abstraksi yang telah disepakati maknanya, sehingga komunikasi verbal bersifat intensional dan harus dibagi diantara orang-orang yang terlibat dalam komunikasi.
3. Mekanisme pemrosesan: semua informasi termasuk komunikasi diproses melalui otak, kemudian ditafsirkan informasi ini melalui pikiran yang mempunyai fungsi mengendalikan perilaku fisiologi dan sosiologi. Baik komunikasi verbal maupun komunikasi non-verbal akan diproses pada bagian otak yang berbeda.

2.6 Tinjauan Tentang Perilaku Komunikasi

Dari segi biologis, perilaku adalah sebuah kegiatan atau aktivitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan. Skinner dalam Notoadmodjo (2007), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Definisi perilaku yang cukup tua (Mc Donald, 1960:167) yakni sebagai respon atau aksi yang di

lakukan oleh seseorang atau segala sesuatu yang dilakukannya. Dalam sudut pandang ritual komunikasi ditandai oleh konsep-konsep seperti berbagi, partisipasi dan pertemanan. Sudut pandang ritual memanfaatkan akar timbal balik dari istilah keawaman, persekutuan, komunitas, dan komunikasi.

Hal ini dekat dengan komunikasi *phatic* (komunikasi yang digunakan untuk mengekspresikan atau menciptakan suasana perasaan bersama, keinginan baik, atau sosialisasi ketimbang menyampaikan informasi) yang memiliki asal usul dalam karya Roman Jakobson dan Bronislaw Malinowski. Phatic berfungsi dalam mempertahankan kontrak antara komunikator tanpa selalu bertukar informasi yang berarti Hal ini sejalan dengan Rogers menyatakan bahwa perilaku komunikasi merupakan suatu kebiasaan dari individu atau kelompok di dalam menerima atau menyampaikan pesan yang di indikasikan dengan adanya partisipasi, 25 hubungan dengan sistem sosial, kekosmopolitan, hubungan dengan agen pembaharu, media massa, keaktifan mencari informasi, pengetahuan mengenai hal-hal baru.

2.6.1 Tinjauan Tentang Game Online

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat. Salah satu dari perkembangan tersebut yaitu ditemukannya jaringan internet. Selain untuk mempermudah mendapatkan informasi, internet juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu permainan baru menggunakan jaringan internet atau biasa disebut *game online*. *Game online* adalah permainan digital yang memanfaatkan koneksi

jaringan internet untuk dimainkan dan biasanya dilakukan melalui konsol permainan, perangkat game portabel atau computer pribadi (Scott and Porter-Armstrong, 2013: 2).

Game Online merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya. Menurut (Harsan, 2011: 1), *game online* sering disebut juga dengan multiplayer online game karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal ini lah yang membuat pemain game online menjadi semakin ketagihan.

Game menurut Peter Salim dalam buku *The Contemporary English Indonesia Dictionary* adalah permainan, mainan sedangkan menurut Amran Y. S Chaniago dalam kamus Bahasa Indonesia main artinya melakukan sesuatu yang sifatnya menyenangkan atau dapat menghibur hati. Bermain artinya melakukan sesuatu yang bertujuan untuk mendapatkan kepuasan batin dan permainan adalah sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk bermain.

Game atau permainan merupakan hal yang telah menjadi bagian dari diri kita sejak kecil. Game pun selalu diidentik kan dengan anak kecil. Akan tetapi seiring perkembangan zaman, kini remaja bahkan orang dewasa pun dapat bermain game. Game di dalam komputer kini telah menjadi budaya di dalam kehidupan sosial kita. Kini game bukan hanya untuk hiburan anak-anak saja namun telah dianggap sebagai suatu aktivitas oleh berbagai tingkatan masyarakat pada umumnya. *Game online* merupakan jenis

permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta menggunakan teknologi yang ada pada saat ini. Seperti modem dan koneksi kabel.

2.6.2 Tinjauan Tentang Pengguna Game Online Mobile Legends

Tingkah laku individu dalam suatu kelompok merupakan kegiatan dan perbuatan yang dapat diukur dan diamati, dimana perilaku komunikasi mengacu pada terjadinya perubahan sikap serta pendapat sebagai akibat dari informasi yang disampaikan dari satu individu ke individu yang lain dalam suatu kelompok sebagai identitas dalam kelompok tersebut. Jika berbicara mengenai perilaku komunikasi yang terjadi pada pengguna *game online Mobile Legends* yang merupakan suatu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain *game online* yang secara sadar maupun tidak mengubah perilaku mereka. Perilaku tidak terlepas dari hal-hal yang mempengaruhinya, seperti pengaruh situasi dalam menentukan perilaku manusia.

Dalam game ini, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi yang sama dalam sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada akhirnya akan memberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan. Pada mahasiswa sebagai kebutuhan bagi mereka yang merupakan pengguna aktif pada *game online* tersebut dimana pengguna *game online* ini sering menggunakan istilah-

istilah dilingkup pada komunitas tersebut. Tujuan mahasiswa dalam menggunakan *game online* ini sebagai bentuk akan hiburan mereka ketika sedang bosan, bisa mendapatkan teman yang sebelumnya belum dikenal sama sekali. selain itu, game ini juga bisa saling bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu.

2.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan narasi atau uraian tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau di rumuskan. Dalam kerangka pemikiran ini peneliti akan mencoba menjelaskan dan menjabarkan masalah penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mencoba membahas Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online dikalangan Komunitas *Jiggle Team* Mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung sebagai fokus penelitian.

Pada kerangka pemikiran ini peneliti mengacu pada definisi perilaku komunikasi dari Prof. Dr. Engkus Suwarno yang menyatakan bahwa perilaku komunikasi adalah tindakan atau kegiatan seseorang, kelompok, atau khalayak ketika terlibat dalam proses komunikasi. Selain itu peneliti juga mengambil definisi perilaku komunikasi dari Joseph Devito yang menyatakan bahwa perilaku komunikasi bersifat komunikasi, yaitu dalam suatu interaksi perilaku demikian selalu mengkomunikasikan sesuatu sebagai bahan acuan penelitian. Definisi perilaku komunikasi lainnya yang peneliti ambil sebagai bahan acuan penelitian yaitu definisi perilaku komunikasi dari Rogers M Everett yang menyatakan bahwa perilaku

komunikasi merupakan suatu kebiasaan dari individu atau kelompok di dalam menerima dan mencari informasi yang diindikasikan dengan adanya partisipasi hubungan dengan sistem sosial, kekosmopolitan hubungan dengan agen perubahan, dengan media massa, keaktifan dalam mencari informasi, dan pengetahuan mengenai hal-hal yang baru.

Setiap komunitas mempunyai pola perilakunya masing-masing karena setiap anggota membawa norma, nilai, pandangannya masing-masing yang kemudian disatukan dalam suatu organisasi dengan tujuan yang sama. Dalam *game online mobile legends*, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada akhirnya akan memberikan perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan. Komunikasi interpersonal yang terjalin dalam komunitas ini dapat berupa komunikasi verbal dan non-verbal.

Uraian teori tersebut menjadi bahan acuan peneliti dalam penelitian ini yang berjudul *Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online dikalangan Komunitas Jiggle Team Mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung*.

Gambar 2. 1
Model Alur Kerangka Pemikiran

