

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Pengertian Komunikasi

Menurut (Webster ,2009 :1) komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistem lambang – lambang, tanda – tanda atau tingkah laku.

Banyak pakar menilai bahwa komunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat. Profesor Wilbur schramm menyebutkan bahwa komunikasi dan masyarakat adalah dua kata kembar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Sebab tanpa komunikasi tidak mungkin masyarakat terbentuk, sebaliknya tanpa masyarakat maka manusia tidak mungkin dapat mengembangkan komunikasi (Schramm; 1982 : 33)

Banyak definisi komunikasi diungkapkan para ahli dan oleh pakar komunikasi seperti yang tertuang dalam buku Hafied Cangara Pengantar Ilmu Komunikasi (Hafied ;2007 : 16) menyatakan komunikasi dapat dianggap sebagai suatu proses menciptakan suatu kesamaan (*Commonness*) atau suatu kesatuan pemikiran antara pengirim dan penerima.

Komunikasi dan Efek (Effendy,2003 : 253) .Dijelaskan sebagai berikut.:

- a. *Who* (siapa/sumber) ; Komunikator adalah pelaku utama serta pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi atau yang memulai suatu komunikasi

- b. *Says What* (pesan) : Apa yang di komunikasikan kepada penerima (komunikan) dari sumber (komunikator) atau isi informasi merupakan seperangkat symbol verbal atau non verbal yang mewakili perasaan,nilai,dan gagasan.
- c. *In Which Channel* (saluran/media) : sarana untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan, baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media cetak dan elektronik)
- d. *To Who* (untuk siapa/penerima): Komunikan: orang yang menerima pesan.
- e. *With What Effect* : Efek dampai sebagai pengaruh pesan atau dapat juga dikatakan sebagai hasil dari proses komunikasi.

Kelima fungsi ini menjadi patokan dasar bagi setiap individu dalam berhubungan dengan sesama anggota masyarakat. Secara ringkas bahwa komunikasi sebagai instrument dari interaksi sosial berguna untuk mengetahui dan memprediski sikap orang lain.

Komunikasi telah memperpendek jarak, menghemat biaya,menembus ruang dan waktu. Komunikasi berusaha menjembatani antara pikiran, perasaan dan kebutuhan seseorang dengan dunia luarnya. Komunikasi membangun kontak-kontak manusia dengan menunjukkan keberadaan dirinya dan berusaha memahami kehendak,sikap, dan perilaku orang lain. Komunikasi membuat cakrawala seseorang menjadi makin luas.

Proses komunikasi adalah bagaimana komunikator menyampaikan pesan kepada komunikannya, sehingga dapat menciptakan suatu persamaan makna antara komunikan dengan komunikatornya . Proses komunikasi ini bertujuan

untuk menciptakan komunikasi yang efektif, sesuai dengan tujuan komunikasi pada umumnya. Proses komunikasi dapat terjadi apabila ada interaksi antar manusia dan ada penyampaian pesan untuk mewujudkan motif komunikasi. Tahapan proses komunikasi adalah sebagai berikut.:

a. Pengintepretasian

Hal yang diinterpretasikan adalah motif komunikasi, terjadi dalam diri komunikatornya, artinya, proses komunikasi tahap pertama bermula sejak motif komunikasi muncul hingga akal budi komunikator berhasil menginterpretasikan apa yang ia pikir dan rasakan ke dalam pesan (masih abstrak). Proses penerjemah motif komunikasi kedalam pesan disebut *interpreting*.

b. Penyandian

Tahap ini masi ada dalam komunikator dari pesan yang bersifat abstrak berhasl diwujudkan oleh akal budi manusia ke dalam lambang komunikasi. Tahap ini disebut *encoding*. Akal budi manusia berfungsi sebagai *encoder*, alat penyandi merubah pesan abstrak menjadi konkret.

c. Pengirim

Proses ini terjadi ketika komunikator melakukan tindakan komunikasi, mengirim lambang komunikasi dengan peralatan jasmanih yang disebut *transmitter*, alat pengirim.

d. Perjalanan

Tahapan ini terjadi antara komunikator dan komunikan, sejak pesan dikirim hingga pesan diterima oleh komunikan.

e. Penerimaan

Tahap ini ditandai dengan diterima nya lambang komunikasi melalui peralatan jasmaniah komunikan.

f. Penyandian balik

Tahap ini terjadi pada diri komunikan sejak lambang komunikasi diterima melalui peralatan yang berfungsi sebagai *receiver* hingga akal budinya berhasil menguraikannya.

g. Penginterpretasian

Tahap ini terjadi kepada komunikan, Sejak lambang komunikasi berhasil diurai kan kedalam bentuk pesan(Cangara ; 2007 :43)

2. Unsur Unsur Komunikasi

Dari Pengertian Komunikasi yang telah dikemukakan, jelas bahwa komunikasi antar manusia hanya bisa terjadi, jika ada seorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya bisa terjadi kalau didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima, dan efek. Unsur-unsur ini bisa juga disebut dengan komponen atau elemen komunikasi.

Claude E.Shannon dan Warren Weaver. Dua orang insinyur listrik menyatakan bahwa terjadi proses komunikasi memerlukan lima unsur yang mendukungnya, yakni sebagai berikut :

a. Sumber

Dalam Komunikasi antar manusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi, atau

lembaga. Sumber sering juga disebut pengirim. Komunikasi dalam bahasa Inggrisnya disebut *source, sender atau encoder*.

b. Pesan

Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat, atau propaganda.

c. Media

media adalah alat yang menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka. Dimana setiap orang dapat melihat, membaca dan mendengarnya.

d. Penerima

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. penerima bisa satu orang atau lebih. Penerima adalah elemen penting dalam proses komunikasi, Jika suatu pesan tidak diterima oleh penerima. Akan menimbulkan berbagai masalah yang sering kali menuntut perubahan.

e. Pengaruh

Pengaruh bisa terjadi pada pengetahuan, sikap, dan tingkah laku seseorang. Oleh karena itu, pengaruh juga bisa diartikan perubahan atau penguat keyakinan pada pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang sebagai akibat penerima pesan.

f. Tanggapan

Ada yang barangkali bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu

bentuk dari pada pengaruh yang berasal dari penerima. Umpan baik bisa juga berasal dari pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima.

g. Lingkungan

Lingkungan atau situasi ialah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi.

Jadi setiap unsur memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun proses komunikasi. Bahkan ketujuh unsur saling bergantung satu sama lainnya. Artinya, tanpa keikutsertaan unsur akan memberi pengaruh pada jalannya komunikasi. Kalau unsur-unsur komunikasi yang dikemukakan diatas dilukiskan dalam gambar kaitan antara satu unsur dengan unsur lainnya dapat dilihat sebagai berikut.

Gambar 2.5. Unsur-unsur komunikasi



Sumber: Cangara , 2007:16

Dalam komunikasi ada tiga unsur penting yang selalu hadir dalam setiap komunikasi. yaitu sumber informasi (*Receiver*), Saluran (*media*) dan penerima informasi (*audience*). dalam kehidupan sehari hari, proses komunikasi diawali oleh sumber (*source*) baik individu atau pun kelompok lainnya. langkah pertama yang harus dilakukan sumber yaitu *ideation*. yaitu penciptaan satu gagasan atau pemilihan seprangkat informasi untuk dikomunikasikan, *Ideation* ini merupakan

landasan bagi suatu pesan yang akan disampaikan . langkah kedua dalam penciptaan suatu pesan adaah *encoding*, yaitu sumber menerjemahkan infromasi atau gagasan dalam wujud kata-kata. Tanda-tanda atau lambang-lambang yang disengaja untuk menyampaikan infromasi dan diharapkan mempunyai efek terhadap orang lain.

3. Bentuk Bentuk Komunikasi

Secara teoritis komunikasi verbal dan komunikasi non verbal tidak dapat dipisahkan, karena kedua jenis komunikasi ini saling jalin menjalin dan saling melengkapi dalam komunikasi yang dilakukan sehari-hari, Ada beberapa macam jenis komunikasi yaitu. Diantara nya sebagai berikut

a. Komunikasi Verbal (lisan)

Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis symbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa dapat juga dianggap sebagai system kode verbal (Deddy Mulyana,2005). Komunikasi lisan ini terjadi pada saat dua orang atau lebih saling berbicara, pada saat wawancara, rapat, atau berpidato, Komunikasi lisan secara langsung adalah komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang saling bertatap muka secara langsung dan tidak ada jarak atau peralatan yang membatasi mereka.

b. Komunikasi Non Verbal (tulisan)

Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan-pesan non verbal. Istilah non verbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi diluar kata kata terucap dan tertulis.

4. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal melibatkan paling sedikit dua orang yang mempunyai sifat, nilai-nilai pendapat, sikap pikiran dan perilaku yang khas dan berbeda beda, selian itu komunikasi interpersonal juga menuntut adanya tindakan saling member dan menerima diantara pelaku yang terlibat dalam komunikasi. dengan kata lain, pelaku komunikasi saling bertukar informasi. Pikiran dan gagasan. Komunikasi interpersonal adalah sebuah bentuk khusus dari komunikasi manusia yang terjadi bila kita berinteraksi secara simultan dengan orang lain dan saling mempengaruhi secara mutual satu sama lain, interaksi yang simultan berarti para pelakut komunikasi mempunyai tindakan yang sama terhadap suatu informasi pada waktu yang sama pula, Pengaruh mutual berarti bahwa pelaku komunikasi salinh terpengaruh akibat adanya interaksi diantara mereka(Beebe & Beebe ,1996:6).

Komunikasi interpersonal pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk komunikasi pribadi. Komunikasi Interpersonal adalah komunikasi antara orang orang tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya, menangkap Reaksi orang lain secara langsung. Baik secara verbal maupun non verbal. Komunikasi interpersonal sangat potensial untuk menjalankan fungsi instrumental sebagai alat untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain, karena kita dapat menggunakan kelima alat indera kita untuk mempertinggi daya bujuk pesan yang kita komunikasikan kepada komunikan kita sebagai komunikasi yang paling lengkap dan paling sempurna. komunikasi interpersonal berperan penting hingga kapanpun selama manusia masih mempunyai emosi(Mulyana,2005;73).

5. Definisi Komunikasi Kelompok

a. Komunikasi Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Deddy Mulyana: 2005 :14). Kelompok ini misalnya adalah keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah rapat untuk mengambil suatu keputusan. Dalam komunikasi kelompok, juga melibatkan komunikasi antarpribadi. Karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok.

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya (Anwar Arifin:1984:7). Michael Burgoon (dalam Wiryanto, 2005) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Kedua definisi komunikasi kelompok di atas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka, peserta komunikasi lebih dari dua orang, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok.

Dan hal ini senada disampaikan oleh B. Curtis, James J.Floyd, dan Jerril L. Winsor (2005: 149) menyatakan komunikasi kelompok terjadi ketika tiga orang

atau lebih bertatap muka, biasanya di bawah pengarahannya seorang pemimpin untuk mencapai tujuan atau sasaran bersama dan mempengaruhi satu sama lain. Lebih mendalam ketiga ilmuwan tersebut menjabarkan sifat-sifat komunikasi kelompok sebagai berikut:

1. Kelompok berkomunikasi melalui tatap muka;
2. Kelompok memiliki sedikit partisipan;
3. Kelompok bekerja di bawah arahan seseorang pemimpin;
4. Kelompok membagi tujuan atau sasaran bersama;
5. Anggota kelompok memiliki pengaruh atas satu sama lain.

Pengaruh Kelompok pada Perilaku Komunikasi:

1. Konformitas.

Konformitas adalah perubahan perilaku atau kepercayaan menuju (norma) kelompok sebagai akibat tekanan kelompok yang *real* atau dibayangkan. Bila sejumlah orang dalam kelompok mengatakan atau melakukan sesuatu, ada kecenderungan para anggota untuk mengatakan dan melakukan hal yang sama. Jadi, kalau anda merencanakan untuk menjadi ketua kelompok, aturlah rekan-rekan anda untuk menyebar dalam kelompok. Ketika anda meminta persetujuan anggota, usahakan rekan-rekan anda secara persetujuan mereka. Tumbuhkan seakan-akan seluruh

anggota kelompok sudah setuju. Besar kemungkinan anggota-anggota berikutnya untuk setuju juga.

2. Fasilitasi sosial.

Fasilitasi (dari kata Prancis *facile*, artinya mudah) menunjukkan kelancaran atau peningkatan kualitas kerja karena ditonton kelompok. Kelompok mempengaruhi pekerjaan sehingga menjadi lebih mudah. Robert Zajonc (1965) menjelaskan bahwa kehadiran orang lain-dianggap-menimbulkan efek pembangkit energi pada perilaku individu. Efek ini terjadi pada berbagai situasi sosial, bukan hanya didepan orang yang menggairahkan kita. Energi yang meningkat akan mempertinggi kemungkinan dikeluarkannya respon yang dominan. Respon dominan adalah perilaku yang kita kuasai. Bila respon yang dominan itu adalah yang benar, terjadi peningkatan prestasi. Bila respon dominan itu adalah yang salah, terjadi penurunan prestasi. Untuk pekerjaan yang mudah, respon yang dominan adalah respon yang banar; karena itu, peneliti-peneliti melihat melihat kelompok mempertinggi kualitas kerja individu.

3. Polarisasi.

Polarisasi adalah kecenderungan ke arah posisi yang ekstrem. Bila sebelum diskusi kelompok para anggota mempunyai sikap agak mendukung tindakan tertentu, setelah diskusi mereka akan lebih kuat lagi mendukung tindakan itu. Sebaliknya, bila sebelum diskusi para anggota kelompok agak menentang tindakan tertentu, setelah diskusi mereka akan menentang lebih keras.

B. Faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan kelompok

Anggota-anggota kelompok bekerja sama untuk mencapai dua tujuan: *a.* melaksanakan tugas kelompok, dan *b.* memelihara moral anggota-anggotanya. Tujuan pertama diukur dari hasil kerja kelompok-disebut prestasi (*performance*) tujuan kedua diketahui dari tingkat kepuasan (*satisfaction*). Jadi, bila kelompok dimaksudkan untuk saling berbagi informasi (misalnya kelompok belajar), maka keefektifannya dapat dilihat dari beberapa banyak informasi yang diperoleh anggota kelompok dan sejauh mana anggota dapat memuaskan kebutuhannya dalam kegiatan kelompok.

Jalaluddin Rakhmat (2004) meyakini bahwa faktor-faktor keefektifan kelompok dapat dilacak pada karakteristik kelompok, yaitu:

1. Faktor situasional karakteristik kelompok:

a. Ukuran kelompok.

Hubungan antara ukuran kelompok dengan prestasi kerja kelompok bergantung pada jenis tugas yang harus diselesaikan oleh kelompok. Tugas kelompok dapat dibedakan dua macam, yaitu tugas koaktif dan interaktif. Pada tugas koaktif, masing-masing anggota bekerja sejajar dengan yang lain, tetapi tidak berinteraksi. Pada tugas interaktif, anggota-anggota kelompok berinteraksi secara terorganisasi untuk menghasilkan suatu produk, keputusan, atau penilaian tunggal. Pada kelompok tugas koaktif, jumlah anggota berkorelasi positif dengan pelaksanaan tugas. Yakni,

makin banyak anggota makin besar jumlah pekerjaan yang diselesaikan. Misal satu orang dapat memindahkan tong minyak ke satu bak truk dalam 10 jam, maka sepuluh orang dapat memindahkan pekerjaan tersebut dalam satu jam. Tetapi, bila mereka sudah mulai berinteraksi, keluaran secara keseluruhan akan berkurang.

Faktor lain yang mempengaruhi hubungan antara prestasi dan ukuran kelompok adalah tujuan kelompok. Bila tujuan kelompok memerlukan kegiatan konvergen (mencapai suatu pemecahan yang benar), hanya diperlukan kelompok kecil supaya produktif, terutama bila tugas yang dilakukan hanya membutuhkan sumber, keterampilan, dan kemampuan yang terbatas. Bila tugas memerlukan kegiatan yang divergen (seperti menghasilkan gagasan berbagai gagasan kreatif), diperlukan jumlah anggota kelompok yang lebih besar.

Dalam hubungan dengan kepuasan, Hare dan Slater dalam (Rakmat, 2004 :13) menunjukkan bahwa makin besar ukuran kelompok makin berkurang kepuasan anggota-anggotanya. Slater menyarankan lima orang sebagai batas optimal untuk mengatasi masalah hubungan manusia. Kelompok yang lebih dari lima orang cenderung dianggap kacau, dan kegiatannya dianggap menghambur-hamburkan waktu oleh anggota-anggota kelompok.

b. Jaringan komunikasi.

Terdapat beberapa tipe jaringan komunikasi, diantaranya adalah sebagai berikut: roda, rantai, Y, lingkaran, dan bintang. Dalam hubungan dengan prestasi kelompok, tipe roda menghasilkan produk kelompok tercepat dan terorganisir.

c. Kohesi kelompok.

Kohesi kelompok didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong anggota kelompok untuk tetap tinggal dalam kelompok, dan mencegahnya meninggalkan kelompok. McDavid dan Harari (dalam Jalaluddin Rakmat, 2004) menyarankan bahwa kohesi diukur dari beberapa faktor sebagai berikut: ketertarikan anggota secara interpersonal pada satu sama lain; ketertarikan anggota pada kegiatan dan fungsi kelompok; sejauh mana anggota tertarik pada kelompok sebagai alat untuk memuaskan kebutuhan personal. Kohesi kelompok erat hubungannya dengan kepuasan anggota kelompok, makin kohesif kelompok makin besar tingkat kepuasan anggota kelompok. Dalam kelompok yang kohesif, anggota merasa aman dan terlindungi, sehingga komunikasi menjadi bebas, lebih terbuka, dan lebih sering. Pada kelompok yang kohesifitasnya tinggi, para anggota terikat kuat dengan kelompoknya, maka mereka makin mudah melakukan konformitas. Makin kohesif kelompok, makin mudah anggota-anggotanya tunduk pada norma kelompok, dan makin tidak toleran pada anggota yang devian.

d. Kepemimpinan

Kepemimpinan adalah komunikasi yang secara positif mempengaruhi kelompok untuk bergerak ke arah tujuan kelompok. Kepemimpinan adalah faktor yang paling menentukan keefektifan komunikasi kelompok. Klasifikasi gaya kepemimpinan yang klasik dilakukan oleh White dan Lippitt (1960). Mereka mengklasifikasikan tiga gaya kepemimpinan: otoriter; demokratis. Kepemimpinan otoriter ditandai dengan keputusan dan kebijakan yang seluruhnya ditentukan oleh pemimpin. Kepemimpinan demokratis menampilkan pemimpin yang mendorong dan membantu anggota kelompok untuk membicarakan dan memutuskan semua kebijakan. Kepemimpinan memberikan kebebasan penuh bagi kelompok untuk mengambil keputusan individual dengan partisipasi dengan partisipasi pemimpin yang minimal.

6. Definisi *Game Online*

a. *Game Online*

Kebiasaan bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk memperoleh kesenangan (Tedjasaputra, 2008; 22). Banyak terdapat jenis permainan yang dapat digunakan sebagai salah satu bentuk hiburan maupun pengalihan atas permainan dengan menggunakan teknologi, seperti *game online*.

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau *internet*), sebagai media nya . Biasanya permainan

ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

b. Macam-macam game online

Terdapat beberapa macam jenis dari game *online*, diantaranya ialah sebagai berikut:

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

Permainan ini mengambil pandangan 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)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. 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)

Sebuah permainan di mana pemainnya 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 permainan yang 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*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban 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.

6. *Simulation games*

Permainan 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 (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:

- a) *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)*
- b) *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)*
- c) *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter)*
- d) *MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)*

B. Definisi Operasional

1. Pengertian Komunikasi

Menurut (Webster ,2009 :1) komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistem lambang – lambang, tanda – tanda atau tingkah laku.’ Komunikasi Kelompok TEAMFUN saat bermain *Pointblank*‘ dibangun oleh anggota tim lainnya yang menggunakan komunikasi verbal maupun non verbal kepada *leader* yang akan mennciptakan sebuah gagasan dan terbentuk nya strategi dalam masa permainan berlangsung.

Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi, Isinya berupa infromasi, dan nasihat. Adapun yang namanya penginterpretasian , tahap ini terjadi kepada komunikan sejak lambang komunikasi berhasil diurai kan kedalam bentuk pesan. Contohnya menyatakan posisi lawan dalam sebuah map menggunakan komunikasi verbal guna memberi informasi kepada anggota tim lainnya agar waspada.

2. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal melibatkan paling sedikit dua orang yang mempunyai sifat, nilai-nilai pendapat, sikap pikiran dan perilaku yang khas dan berbeda beda, selian itu komunikasi interpersonal juga menuntut adanya tindakan saling member dan menerima diantara pelaku yang terlibat dalam komunikasi. dengan kata lain, pelaku komunikasi saling bertukar informasi.

3.Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan,

konferensi dan sebagainya (Anwar Arifin:1984:7). Michael Burgoon (dalam Wiryanto, 2005) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Kedua definisi komunikasi kelompok di atas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka, peserta komunikasi lebih dari dua orang, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok.

4. *Game Online*

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau *internet*), sebagai media nya . Biasanya permainan ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games*”(MMOFPS). Permainan ini mengambil pandangan 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 latar peperangan dengan senjata-senjata serta taktik militer contoh permainan : *Pointblank, Counter Strike, Call of Duty* ,dll.

5.Point Blank

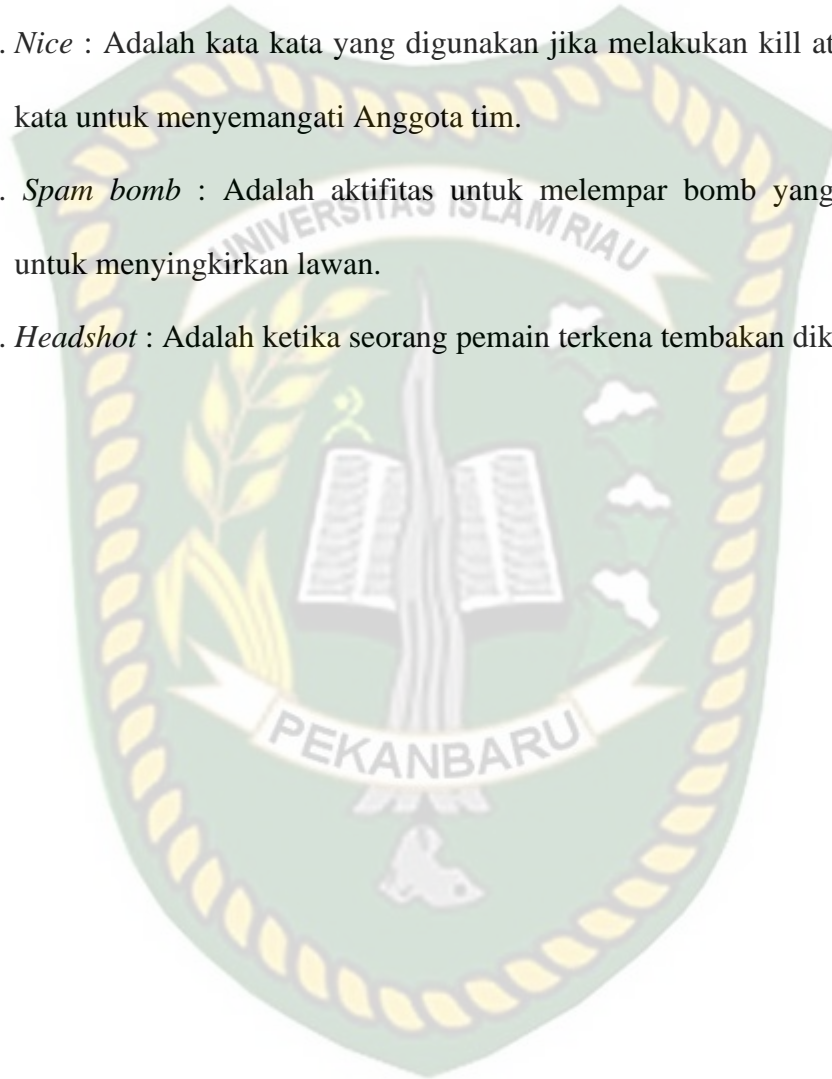
Adalah sebuah permainan Komputer bergenre – FPS (*First Person Shooter*) yang dimainkan secara *online*. Adalah *game* yang seolah olah pengguna yang bermain merasa masuk kedalam game itu sendiri .menggunakan senjata militer ,serta taktik militer. Dan telah dimainkan di Negara Negara besar seperti Indonesia , Brazil, Peru, Amerika, Rusia, Korea, Thailand, India, Perancis, Jerman, Dan Spanyol.

Adapun istilah istilah yang digunakan dalam permainan pointblank itu sendiri yang berguna untuk memberikan informasi serta posisi lawan secara mendetail agar dapat melakukan penetrasi serta membantu untuk memenangkan pertandingan.

Beberapa istilah dalam permainan pointblank yang sering digunakan :

1. *Rush* : Perintah untuk menyerang salah satu titik pertahanan lawan.
2. *Hold* : perintah untuk menahan dalam jangka waktu yang ditentukan.
3. *Press* : Perintah untuk sedikit maju ke sebuah titik untuk mendapatkan keuntungan mengejutkan lawan
4. *Defense* : Perintah untuk melakukan formasi bertahan dan menunggu lawan untuk menyerang.
5. *Hit* : Informasi yang diucapkan bila lawan terkena tembakan dan memiliki *Low Hp (Health Point)* atau sekarat.
6. *Defuse* : Isyarat untuk menjinakan sebuah bomb (C4)
7. *Plant /Take* : Isyarat untuk memasang sebuah bomb berhulu ledak besar (C4)

8. *Cover* : Perintah untuk menjaga kawan / sesama tim serta mendukung saat proses Rush maupun Press
9. *Fight* : Isyarat yang diberikan ketika salah satu pemain sedang bertarung dengan lawan.
10. *Nice* : Adalah kata kata yang digunakan jika melakukan kill ataupun kata kata untuk menyemangati Anggota tim.
11. *Spam bomb* : Adalah aktifitas untuk melempar bomb yang dilakukan untuk menyingkirkan lawan.
12. *Headshot* : Adalah ketika seorang pemain terkena tembakan dikepala.



C. PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

No	Penulis	Judul	Hasil/Kesimpulan
1	Guguh Sujatmiko (Institut Teknologi Bandung Fakultas Seni Rupa dan Desain Tahun 2014)	Representasi Kekuatan Pada <i>Hero</i> Perempuan dalam DOTA2 (<i>The Strength Representation of Female Heroes in DOTA 2</i>)	Mirana, karakter perempuan terkuat di DOTA 2, dapat menyebabkan naturalisasi kekuatan terhadap keterampilan, karena dia mampu mewakili pemain untuk memenangkan pertandingan. Dia membuat distorsi makna keterampilan yang dimiliki. Keterampilan seperti melompat, melempar tombak, atau gerakan dalam mengendarai harimau adalah kemampuan yang melekat pada maskulinitas. Selain itu, kemampuan akan mengakomodasi keinginan pemain pria. Di sisi lain, Mirana memiliki bentuk tubuh keterwakilan perempuan. Kehadiran jenis wajah Kaukasia memperkuat mitos kecantikan wanita. rambut cokelat, mata biru, kulit putih, dan dagu runcing adalah topeng dari kecantikan wanita. Tampaknya ilmu alam dan menekankan mitos kecantikan. mitos modern seperti maskulinitas, feminitas, dan keindahan lahir dari naturalizations makna penipuan. Tipuan makna bertahan pada pendapat manusia terus menerus. Di sisi lain, kekuatan sebagai kebutuhan dalam dinamika permainan DoTA2 adalah undangan. Mirana menawarkan dua undangan, keindahan sebagai undangan kekaguman fisik dan kekuatan sebagai undangan keterampilan kekaguman. Undangan untuk subjek, para pemain, untuk mengisi ruang kosong dengan Mirana sebagai pahlawan perempuan terkuat. Bila ini terjadi terus menerus, mitos akan solid dan tak terbantahkan.

2	Rio Ramadhani (Universitas Mulawarman Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik ,Ilmu Komunikasi Tahun 2013)	Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Membentuk Perilaku ANAK PADA MURID SDIT CORDOVA SAMARINDA	Proses komunikasi antara orang tua dan anak dalam menanamkan perilaku positif berlangsung secara tatap muka dan berjalan dua arah artinya ketika orang tua mengkomunikasikan pesan-pesan yang berisi nilai-nilai positif yang akan mempengaruhi perilaku anak ke arah yang positif pula, komunikasi berjalan dengan adanya interaksi di antara orang tua dan anak. Proses komunikasi berjalan cukup baik walaupun tidak semua pesan dapat seketika mempengaruhi perilaku dan tindakan anak untuk berperilaku positif karena memang membutuhkan waktu. Namun, ketika proses komunikasi berjalan tidak ada hambatan yang berarti yang menghalangi pesan-pesan orang tua untuk sampai pada anak.
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Persamaan Penelitian

- a. Penelitian ini sama sama menggunakan teknik analisis data kualitatif dalam menggambarkan penelitian tersebut.
- b. Penelitian ini juga memiliki kesamaan teknik pencarian data dilapangan melalui observasi dan wawancara langsung dilapangan.
- c. Penelitian ini juga memiliki kesamaan dalam meneliti *game online*.

2. Perbedaan Penelitian

- a. Penelitian ini memiliki perbedaan dalam objek penelitian yaitu *Pointblank*(PB)
- b. Penelitian ini juga berkonsentrasi terhadap komunikasi Kelompok TEAMFUN saat bermain *Pointblank* Perbedaan pada penelitian ini yaitu terletak pada tempat dan lokasi penelitian.