

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Komunikasi Kelompok

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 (Wiryanto, 2005:52).

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. Kelompok ini misalnya adalah keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah merapat untuk mengambil suatu keputusan. Dalam komunikasi kelompok, juga melibatkan komunikasi antarpribadi. Karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok (Mulyana, 2005:61).

Setiap kegiatan yang dijalankan oleh manusia dikarenakan timbul faktor-faktor yang mendorong manusia tersebut untuk melakukan suatu pekerjaan. Begitu pula dengan kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh

pihak-pihak yang terlibat, didorong oleh faktor-faktor tertentu. Mengapa manusia ingin melaksanakan komunikasi dengan yang lainnya, khususnya komunikasi kelompok adalah kumpulan orang-orang yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan dan saling berinteraksi. Atau dengan kata lain, kelompok adalah kumpulan orang yang saling berinteraksi, interdependen (saling tergantung antara satu dengan yang lainnya), dan berada bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama. Dua faktor utama yang mengarahkan pilihan tersebut adalah kedekatan dan kesamaan.

a. Kedekatan

Pengaruh tingkat kedekatan, atau kedekatan geografis, terhadap keterlibatan seseorang dalam sebuah kelompok tidak bisa diukur. Kita membentuk kelompok bermain dengan orang-orang di sekitar kita. Kita bergabung dengan kelompok kegiatan sosial lokal. Kelompok tersusun atas individu-individu yang saling berinteraksi. Semakin dekat jarak geografis antara dua orang, semakin mungkin mereka saling melihat, berbicara dan bersosialisasi. Singkatnya, kedekatan fisik meningkatkan peluang interaksi dan bentuk kegiatan bersama yang memungkinkan terbentuknya kelompok sosial. Jadi kedekatan menumbuhkan interaksi, yang memainkan peran penting terhadap terbentuknya kelompok pertemanan.

b. Kebersamaan

Pembentukan kelompok tidak hanya tergantung pada kedekatan fisik, tetapi juga kesamaan diantara anggota-anggotanya. Sudah menjadi kebiasaan, orang lebih suka berhubungan dengan orang yang memiliki kesamaan dengan dirinya. Kesamaan yang dimaksud adalah kesamaan minat, kepercayaan, nilai, usia, tingkat intelegensi, dan karakterkarakter personal lain. Kesamaan juga merupakan faktor utama dalam memilih calon pasangan untuk membentuk kelompok yang disebut keluarga.

2. Jenis-Jenis Komunikasi Kelompok

1. Komunikasi Kelompok Kecil

Komunikasi kelompok kecil (*small/micro group communication*) adalah komunikasi yang:

- a. Ditujukan kepada kognisi komunikan.
- b. Prosesnya berlangsung secara dialogis.

Dalam komunikasi kelompok kecil komunikator menunjukkan pesanya kepada benak atau pikiran komunikan, misalnya kuliah, ceramah, diskusi, seminar, rapat, dan lain-lain. Dalam situasi komunikasi seperti itu logika berperan penting. Komunikan akan menilai logis tidaknya uraian komunikator. Cara yang kedua dari komunikasi kelompok kecil ialah bahwa prosesnya berlangsung secara dialogis, tidak linear melainkan sirkular, umpan balik secara

verbal. Komunikator dapat menanggapi uraian komunikator, bisa bertanya jika kita tidak mengerti. Dapat menyanggah bila tidak setuju dan lain sebagainya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi komunikasi kelompok kecil, diantaranya adalah variabel yang berhubungan dengan input kelompok dan proses transformasi kelompok. Beberapa di antara faktor tersebut akan dibicarakan pada bagan pernyataan berikut (Arni, 2002: 182) :

1. Peranan berdasarkan Fungsi

Para peneliti kelompok yang dinamis mengidentifikasi dua peranan utama dari anggota kelompok yaitu peranan tugas dan peranan pemeliharaan. Peranan tugas berhubungan dengan penyelesaian tujuan yang segera dari kelompok, seperti membuat keputusan, menyelesaikan masalah atau merencanakan suatu proyek. Pemeliharaan berhubungan dengan perasaan anggota kelompok. Kelompok mungkin gagal memperhitungkan kebutuhan sosio-emosional yang sangat halus yang dapat mempersulit interaksi dalam kelompok.

1. Tingkah laku tugas

- a) Mengambil inisiatif, seperti menentukan apakah masalah yang akan dibahas, menentukan aturan dalam komunikasi kelompok dan

mengembangkan ide.

- b) Memberikan dan mencari informasi misalnya bertanya atau memberikan pendapat
- c) Mencari dan memberikan pendapat seperti bertanya dan memberikan pendapat
- d) Mengolaborasi dan menjelaskan, seperti memberikan informasi tambahan tentang saran dan ide tertentu
- e) Orientasi dan ringkasan seperti meninjau kembali pokok-pokok penting dalam usaha memberikan pengarahan serta bimbingan dalam diskusi
- f) Mengecek apakah kelompok sudah siap untuk membuat keputusan

2. Tingkah laku pemeliharaan

- a) Mengharmonisasikan kelompok seperti menyelesaikan perbedaan dan mengurangi ketegangan komunikasi kelompok, kadangkadang dengan membuat humor.
- b) Mencari jalan tengah, seperti menawarkan jalan tengah pada isu atau perubahan posisi
- c) Memberikan sokongan dan semangat seperti menghargai, setuju menerima kontribusi yang lain

- d) Menjaga lalu lintas komunikasi seperti, mempermudah interaksi diantara anggota
- e) Menentukan standard an tes seperti pengecekan kemajuan kelompok, perasaan orang, norma kelompok kesukaran menilai jalannya komunikasi kelompok.

Dalam kehidupan sehari-hari begitu banyak jenis komunikasi kelompok kecil antara lain rapat (rapat kerja rapat pimpinan, rapat mingguan), kuliah, ceramah, briefing, penataran, loka karya, diskusi panel, forum, symposium, seminar, konferensi, dan lain sebagainya.

2. Komunikasi Kelompok Besar

Sebagai kebalikan dari komunikasi kelompok kecil, komunikasi kelompok besar(*large/marco group communication*) adalah komunikasi yang:

- a. Ditujukan kepada seleksi komunikan.
- b. Prosesnya berlangsung linier.

Pesan yang di sampaikan oleh komunikator dalam situasi komunikasi kelompok besar, ditunjukkan kepada afeksi komunikan, kepada hatinya atau pada perasaanya. Contoh untuk komunikasi kelompok besar adalah misalnya rapat raksasa sebuah lapangan. Jika komunikan pada komunikasi kelompok kecil umumnya bersifat homogeny (antara lain

sekelompok orang yang sama jenis kelaminnya, sama pendidikannya, sama status sosialnya), maka komunikasi pada komunikasi kelompok besar umumnya bersifat heterogen mereka terdiri dari individu-individu yang beraneka ragam dalam jenis kelamin, usia, jenis pekerjaan, tingkat pendidikan, agama dan lain sebagainya.

Proses komunikasi kelompok besar bersifat linear, satu arah dari titik yang satu ke titik yang lain, dari komunikator ke komunikan. Tidak seperti pada komunikasi kelompok kecil yang seperti telah diterangkan tadi berlangsung secara sirkular. Dialogis, bertanya jawab. Dalam pidato di lapangan amat kecil kemungkinannya terjadi dialog antara seorang orator dengan salah seorang dari khalayak massa.

3. Fungsi Komunikasi Kelompok

Keberadaan suatu kelompok dalam masyarakat dicerminkan oleh adanya fungsi-fungsi yang akan di laksanakan oleh suatu kelompok tersebut. Fungsi-fungsi tersebut mencakup fungsi hubungan sosial, pendidikan, persuasi, pemecahan masalah dan pembuatan keputusan dan fungsi terapi. Semua fungsi ini dimanfaatkan untuk pembuatan kepentingan masyarakat, kelompok dan para anggota kelompok itu sendiri.

1. Hubungan sosial, dalam arti bagaimana suatu kelompok mampu memelihara dan memantapkan hubungan sosial diantara para anggotanya seperti bagaimana suatu kelompok secara rutin memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk melakukan aktifitas yang informal, santai dan menghibur.
2. Pendidikan adalah fungsi kedua dari kelompok, dalam arti bagaimana sebuah kelompok secara formal maupun informal bekerja untuk mencapai dan mempertukarkan pengetahuan. Melalui fungsi pendidikan ini, kebutuhan-kebutuhan dari para anggota kelompok, kelompok itu sendiri bahkan kebutuhannya masyarakat dapat terpenuhi.
3. Fungsi persuasi, seorang anggota kelompok berupaya mempersuasi anggota lainnya supaya melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Seseorang yang terlibat usaha-usaha persuasive dalam suatu kelompok, membawa resiko untuk tidak diterima oleh para anggota lainnya. Misalnya, jika usaha-usaha perusatif tersebut terlalu bertentangan dengan nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok, maka justru orang yang berusaha mempersuasi tersebut akan menciptakan suatu konflik, dengan demikian malah membahayakan kedudukannya dalam kelompok.

4. Fungsi kelompok juga dicerminkan dengan kegiatan-kegiatannya untuk memecahkan persoalan dan membuat keputusan-keputusan. Pemecahan masalah (*problem solving*) berkaitan dengan penemuan alternative atau solusi yang tidak diketahui sebelumnya, sedangkan pembuatan keputusan (*decision making*), berhubungan dengan pemilihan materi atau bahkan untuk pembuatan keputusan.
5. Terapi adalah fungsi kelima dari kelompok. Kelompok terapi memiliki perbedaan dengan kelompok lainnya, karena kelompok terapi tidak memiliki tujuan. Objek dari kelompok terapi adalah membantu setiap individu untuk mencapai perubahan persoalannya. Tentunya, individu tersebut harus berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya guna mendapatkan manfaat, namun usaha utamanya adalah membantu dirinya sendiri, bukan membantu kelompok mencapai tujuan kelompoknya. Sebagai contoh dari kelompok terapi ini adalah kelompok konsultasi perkawinan, kelompok penderita narkotika, kelompok perokok berat. Tindak komunikasi dalam kelompok-kelompok terapi ini dikenal dengan nama pengungkapan ciri (*selfdisclosure*). Artinya dalam suasana yang mendukung setiap anggota dianjurkan untuk berbicara secara terbuka tentang apa yang menjadi permasalahannya. Jika muncul konflik antar anggota dalam

diskusi yang dilakukan, orang yang menjadi pemimpin atau yang memberi terapi yang akan menyelesaikannya.



4. Teori Pemikiran Kelompok

Teori Pemikiran Kelompok lahir dari penelitian panjang Irwin L Janis. Janis menggunakan istilah *groupthink* untuk menunjukan satu mode berpikir sekelompok orang yang bersifat kohesif (terpadu), ketika usaha-usaha keras yang dilakukan anggota-anggota kelompok untuk mencapai kata mufakat. Untuk mencapai kebulatan suara kelompok ini mengesampingkan motivasinya untuk menilai alternative-alternatif tindakan secara realistis. *Groupthink* dapat didefinisikan sebagai suatu situasi dalam proses pengambilan keputusan yang menunjukkan timbulnya kemerosotan efisiensi mental, pengujian realitas, dan penilaian moral yang disebabkan oleh tekanan-tekanan kelompok (Mulyana, 1999:54).

Pemikiran kelompok (*groupthink*) sebagai suatu cara pertimbangan yang digunakan anggota kelompok ketika keinginan mereka akan kesepakatan melampaui motivasi mereka untuk menilai semua rencana tindakan yang ada. Jadi *groupthink* merupakan proses pengambilan keputusan yang terjadi pada kelompok yang sangat kohesif, dimana anggota-anggota berusaha mempertahankan konsensus kelompok sehingga kemampuan kritisnya tidak efektif lagi. Anggota-anggota kelompok sering kali terlibat di dalam sebuah gaya pertimbangan dimana pencarian consensus lebih diutamakan dibandingkan dengan pertimbangan akal sehat (West and Tuner, 2008:274).

Menurut (Littlejohn and Karen, 2011:347) kelompok yang memiliki tingkat kohesivitas yang tinggi akan membawa anggotanya semakin erat. Namun, kohesivitas yang tinggi juga akan berbahaya karena akan mengganggu pengambilan keputusan dalam kelompok karena energi interistik anggota berupa persahabatan, gengsi, dan pengakuan harga diri yang terlalu tinggi.

Terdapat beberapa karakteristik yang menandai terjadinya *groupthink* dalam suatu kelompok, antara lain yaitu:

1. *Illusion of invulnerability* (anggapan bahwa mereka kebal). Suatu kelompok yakin bahwa keputusan yang sudah diambil tidak perlu lagi dipertanyakan. Kelompok selalu menyalakan optimisme yang berlebihan dan siap untuk mengambil atau menerima resiko yang lebih ekstrim sekalipun.
2. *Belief in inherent morality of group* (Percaya pada moralitas yang melekat pada kelompok). Hal ini cenderung mengakibatkan para anggota kelompok untuk mengabaikan konsekuensi-konsekuensi moral dan etika dari keputusan-keputusan mereka.
3. Rasionalisasi kolektif. Usaha-usaha ini akan mendorong tim untuk mengabaikan peringatan-peringatan yang apabila tidak diabaikan memungkinkan akan mendorong mereka untuk mempertimbangkan kembali asumsi-asumsi mereka sebelum mereka memutuskan untuk komit kembali pada keputusan dan kebijakan masa lalu.

4. *Out group streotypes*. Semua orang lain dianggap terlalu bodoh atau terlalu jahat untuk mempertimbangkan strategi-strategi mereka atau berusaha untuk bernegosiasi dengan mereka.

5. *Self-censorship*. Para anggota cenderung menghilangkan penyimpangan dari konsensus, dan berusaha meminimalisasi signifikansi dari keraguan-keraguan mereka dan argumen-argumen yang bertentangan.

6. *Illision of unanimity*. Karena adanya *self cencorship*, para anggota men-*sharing* keyakinan bahwa ada unanimous dalam pertimbangan-pertimbangan mereka. Tidak memberikan suara dianggap setuju.

7. *Dirrect pressure on dissenters*. Kepada orang-orang yang membuat argumenargumen yang menantang streotype, ilusi, atau komitmen tim akan disampaikan tantangan-tantangan atau komentar-komentar yang merupakan sanksi anggota yang loyal tidak akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

8. *Selft appointed mind guards*. Para anggota tim melindungi anggotanya dan informasi yang buruk, yang memungkinkan terancamnya ilusi yang telah disharring secara bersama-sama mengenai keefektifan atau moralitas dari keputusan-keputusan tim.

5. Game Online

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Adapun definisi game yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Salah satu layanan internet yang sedang ramai digunakan adalah game online. Genre online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. (Adam & Rollings, 2007:31).

6. Jenis-Jenis Game Online

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 (>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*)

7. Dampak Bermain Game Online

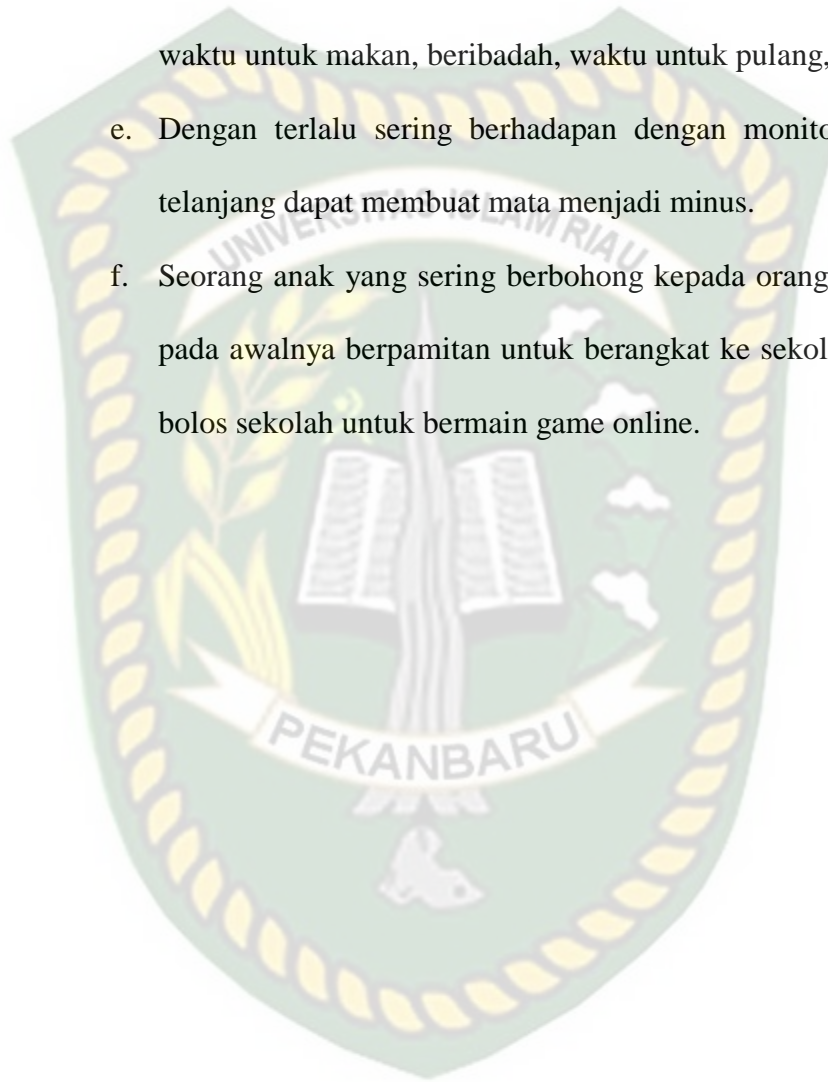
Selain memberikan dampak positif, game online juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat / pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif game online adalah sebagai berikut :

- a. Dapat menguasai komputer.
- b. Dengan bermain game online secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada game yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang tidak mereka ketahui.
- c. Dari game online ini dapat menambah teman.
- d. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu game onlinenya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut.

Sementara itu dampak negatif dari bermain game online yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online tersebut seperti :

- a. Seseorang yang bermain game online hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- b. Bermain game online membuat orang menjadi ketagihan.

- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain game online (bolos sekolah).
- d. Dengan bermain game online tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dll.
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat ke sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain game online.



<http://www.gudangkesehatan.com/dampak-positif-dan-negatif-dari-bermain-game-online/>.

Permainan digital adalah salah satu bagian yang tidak dapat dilepaskan dari masyarakat saat ini. Kemajuan teknologi memungkinkan permainan digital dapat diakses dengan mudah. Contoh termudah adalah telepon genggam saat ini dimana selalu ada fitur “permainan” di dalamnya. Ditambah dengan makin meluasnya penggunaan internet di kalangan masyarakat, permainan digital turut mengambil bagian dalam pembangunan interaksi sosial di dalam masyarakat modern saat ini. Interaksi sosial di dunia maya menurut Burhan Bungin, dapat terjadi dalam jangka waktu tertentu bergantung pada kepentingan seseorang masuk ke dunia maya. (Bungin, 2006:113).

8. Kelebihan Game Arena Of Valor

Meta Game atau sering disebut meta adalah metode atau informasi mengenai sebuah tren dalam permainan. Dalam game MOBA, meta secara singkat bisa dikatakan sebagai hero atau item build yang menjadi populer atau tren dalam permainan. Hero atau item build tersebut bisa menjadi meta karena beberapa faktor.

Faktor utama yang biasanya menjadikan suatu hero atau item build menjadi meta adalah efektifitasnya dalam permainan. Tidak jarang, meta dimulai dari para pemain casual di pub games, kemudian naik hingga muncul di turnamen resmi.

Setelah beberapa bulan Arena Of Valor resmi rilis di Indonesia, bagaimana perkembangan meta AOV di Indonesia dibandingkan Negara Asia Tenggara lain seperti Thailand atau Vietnam.

Sulit rasanya tidak melihat archer dalam meta AOV Indonesia. Archer masih di anggap sebagai kelas yang cocok sebagai carry dan memberikan physical damage yang besar dan bisa membunuh musuh dan tower dengan cepat.

Anggapan tersebut tidaklah salah, namun nampaknya meta AOV yang mengandalkan Archer sudah tidak begitu populer di panggung AOV Internasional. Sebut saja pada final Throne of Glory di Vietnam beberapa bulan lalu.

Archer memang terkenal sebagai tipe hero mid to late game karena mereka membutuhkan banyak farm dan item sebelum bisa memberikan damage yang cukup dan berkontribusi pada pertempuran.

Faktor Archer yang terkesan “manja” ini membuat meta AOV di Negara lain lebih memilih menempatkan hero tipe assassin sebagai carry karena memiliki kemauan farming dan kelincahan yang lebih baik dibandingkan archer.

Berbeda dengan meta AOV di Thailand atau Asia Tenggara lainnya, meta AOV Indonesia justru sangat jarang memunculkan kelas

mage atau support. Kalaupun ada, mungkin ketika meta AOV periode Mo-Cup pertama di mana payna masih sering terlihat di pertandingan resmi.

Dengan meta AOV Indonesia yang jarang kehadiran carry AP, para pemain tidak perlu terlalu memfokuskan diri untuk membuat item magic def dan fokus pada physical def saja.

Pada meta AOV Indonesia sendiri para pemain jarang sekali berkompromi dalam urusan Tank, Assassin. Thane, Chaugnar, dan Cresht masih menjadi hero yang mendominasi meta AOV dari segi Tank. Seangkan Nakroth menjadi primadona di kelas Assassin.

Sedangkan untuk kelas Warrior sendiri, Skud dan Maloch yang baru saja rilis punya potensi untuk masuk menjadi meta di Indonesia dan mendominasi turnamen-turnamen besar sekelas Vo-Cup.

Di Asia Tenggara, kehadiran Assassin memang sangat krusial. Nakroth menjadi salah satu hero yang paling sering di-ban di pertandingan resmi. Sedangkan Murad dan Airi juga sama-sama berbahaya dan populer layaknya Nakroth.

Berhubung kedua hero terakhir yang disebutkan belum muncul di Indonesia, kemungkinan kehadiran mereka bisa jadi mengubah meta AOV yang telah ada sebelumnya.

7 hal yang bikin Arena Of Valor layak disebut game MOBA terbaik :

- a. Kualitas Grafis.
- b. Sistem game: True Fair.
- c. Terdapat Tutorial Game.
- d. Memiliki hero dalam berbagai jenis.
- e. Terdapat dua jenis pertempuran yaitu Ranked Match dan Quick Match.
- f. Terdapat berbagai variasi room-chat.
- g. Terdapat event yang menarik setiap harinya.



<https://www.google.co.id/amp/s/tech.idntimes.com/games/amp/ekakusumaningrum/kelebihan-game-arena-of-valor-c1c2>

B. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini mengenai sebuah definisi yang akan memberikan penjelasan terhadap pendekatan teori yang digunakan untuk penelitian ini.

1. Komunikasi 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. 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-anggota dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Dalam penelitian ini ingin mengetahui bagaimana peran komunikasi kelompok yang terjadi di antara pemain game Arena of Valor (AOV) pada tim Savage dengan melakukan wawancara, keikutsertaan melihat atau observasi serta dokumentasi data-data yang dapat mendukung.
2. Game Online merupakan sebuah proses berinteraksi, yang didalamnya terdapat hubungan yang unik antara orang-orang yang sedang bermain. Secara umum, game online dapat dideskripsikan sebagai aksi dan interaksi orang-orang dalam membangun sebuah pertemanan. Semua yang bermain di dalam permainan game tersebut saling berinteraksi satu

sama lainnya. Di dalam permainan game online bersama-sama dalam melakukan dan mengatur strategi bermain dan juga berkomunikasi ketika bermain

3. Game Arena Of Valor adalah *Arena of Valor* sebelumnya dikenal juga sebagai *Strike of Kings* (Eropa), *Honour of Kings* (Tiongkok), *Penta Storm* (Korea Selatan), *Legendary Showdown* (Taiwan), *Lien Quan* (Vietnam) *Mobile Arena* (Indonesia), *Realm of Valor* (Thailand) yang mengusung nama berbeda disetiap wilayah pemasarannya dan kemudian menyesuaikan pasar global menjadi *Arena of Valor*, adalah permainan mobile daring berjenis multiplayer online battle arena yang diterbitkan oleh Tencent Games. Pada bulan Juli 2017, dilaporkan bahwa permainan ini memiliki lebih dari 80 juta pemain aktif setiap harinya dan 200 juta pemain aktif yang telah memainkannya. Ini adalah permainan paling menguntungkan di dunia (terlaris) dan merupakan aplikasi unduhan gratis terpopuler.
4. Tim SAVAGE adalah tim yang dibentuk oleh anak yang berasal dari kota pekanbaru. tim ini beberapa kali mengikuti turnamen diantaranya ANC (*AOV National Championship*) dan BOV (*Battle Of Valor*). Pada turnamen ANC mereka mendapat peringkat ketiga pada kejuaraan nasional dan pada BOV mereka berakhir di babak semifinal.

C. PENELITIAN TERDAHULU

No	Nama, Tahun Penelitian, Dan Universitas	Judul	Masalah	Teori, Hasil dan Metode
1.	Kukuh Azhari Ismail, 2016 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Fenomena Permainan Game Online Defense of The Ancients (Dota2) pada prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang.	hasil dan pembahasannya adalah dimana penelitian ini lebih kepada melihat sebuah fenomena yang ada pada permainan game yang ada pada dota2. Dan melakukan penelitiannya juga di universitas islam negeri maulana malik Ibrahim Malang.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dimana penelitian ini ingin lebih mendeskripsikan apa yang ingin diteliti di dalam penelitian ini.
2.	Syahru Perdana Kusumawardani, 2015 Universitas Airlangga	Game Online sebagai pola perilaku (Studi deskriptif tentang interaksi sosial gamers clash of clans pada clan indo spirit).	Pembahasannya adalah sama-sama membahas mengenai interaksi yang ada pada pemain-pemain gamers yang dimana mereka melakukan pola proses interaksi sesama mereka yang bermain game.	metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dimana penelitian ini lebih ingin mendapatkan hasil pengamatan yang sangat jelas dari penelitian ini.
3.	Rieka Ellyasari Susanto, 2010 Universitas Sebelas Maret	Dampak Penggunaan Game Online di Kalangan Mahasiswa di Universitas Sebelas Maret Surakarta.	Pembahasan pada penelitian ini sama-sama menggunakan pembahasan game online yang dimana sangat banyak sekarang ini mahasiswa yang berminat pada game online.	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang dimana menggunakan Grounded, dimana pendekatan ini menggunakan pendekatan yang sangat mendalam.

Perbedaan dan Persamaan Penelitian :

Perbedaan : Perbedaan yang terdapat di dalam penelitian tersebut adalah dimana penelitian game yang digunakan ada yang menggunakan game Dota, game COC dan juga mengenai dampak bermain game online.

Persamaan : persamaan yang terdapat di dalam penelitian tersebut adalah dimana menelitinya sama-sama meneliti sebuah game online. Game online yang sedang banyak dimainkan oleh orang-orang yang sedang bermain game online.

