

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Hyperreality

Di dalam dunia virtual Hyper Reality menurut Baudrillard merupakan hasil dimana simulasi sistematis yang merupakan proses yang lebih mengutamakan symbol dibandingkan objek utamanya dan pengalaman sebenarnya, simbol atau tanda itu terdiri sebagai penyederhanaan dan simulasi kenyataan yang lebih jelas (Baudrillard,1988)

Baudrillard adalah salah satu tokoh Postmodernitas di tahun 1970 an yang dimana merupakan gagasan-gagasan yang merupakan suatu efek atau dampak dari masyarakat yang kurang peka terhadap lingkungannya serta tingkat kesadaran mereka terhadap 'real' karena imajinasi yang mereka gunakan yang telah disediakan oleh media. (Ema Widianty,2018). Bagi Baudrillard (1988) simulasi merupakan sebuah proses individu, sedangkan hiperrealitas adalah efek atau dampak dari tindakan yang dilakukan tersebut. *Hyperreality* merupakan sebuah fenomena yang kini banyak kita temui di kehidupan kita. Salah satu yang mendukungnya terjadi *hyperreality* ini ialah media, di kehidupan sehari – hari banyak kita temui realitas yang dibuat sengaja maupun tidak sengaja. Dengan didukung oleh media, masyarakat membangun realitas yang ada di media dan di representasi ke dalam kehidupan sehari – hari.

Menurut Jean Baudrillard (1988) dampak yang dihasilkan dari *hyperreality* ini adalah kepercayaan masyarakat terhadap kenyataan yang

sebenarnya bukanlah kenyataan, dampak yang dihasilkan atas realitas ini dapat pola budaya yang mudah meniru, dan apa yang dilihatnya dari media elektronik seperti komunikasi dalam *game* direalisasikan ke dalam kehidupan sehari – hari. Serta membentuk komunikasi yang kasar di dalam kehidupan sehari – hari. Hiperrealitas menciptakan suatu kondisi yang didalamnya ada kepalsuan dan bercampur dengan keaslian.(A. kharis W. Putra, 2017)

Hiperrealitas menciptakan situasi di mana ilusi bertemu dengan kenyataan; masa lalu bertemu dengan masa kini; fakta dikacaukan dengan rekayasa. simbol memenuhi kenyataan; kebohongan bercampur dengan kebenaran. Kategori benar, salah, benar, kaya, benar tidak lagi relevan di dunia seperti itu. Baudrillard menerima ide-ide penting dari apa yang dilihatnya sebagai penyebaran kode pada periode terakhir. Kode ini terkait erat dengan komputerisasi dan perhitungan, juga penting dalam fisika, biologi dan ilmu alam lainnya, di mana memungkinkan pengulangan suatu objek atau situasi; Inilah sebabnya mengapa kode dapat mengecualikan sebuah realitas dan membuka kemungkinan-kemungkinan dari sebuah realitas yang disebut dengan hiperrealitas Baudrillard.(Jauhari, 2017)

2.1.2 Penjelasan Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual merupakan teori yang dikembangkan oleh seorang tokoh yang bernama Sheizaf Rafaeli, ilmuwan seorang penulis dan pakar dai CMC, penemu *journal of the computer mediated communication*, komunikasi virtual merupakan pengembangan teori dari CMC, Komunikasi Virtual merupakan suatu kebiasaan masyarakat yang baru karena dilakukan secara virtual dan tidak bertemu langsung, dalam dunia virtual CMC (*Computer Mediated Communica-*

tion) seseorang bisa melakukan komunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu langsung dan hanya menatap layar saja sudah bisa untuk berkomunikasi dengan orang lain, namun emosi seseorang tidak tersampaikan dengan baik dan tidak menyeluruh karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face to screen*), ialah komunikasi yang menggunakan media computer atau biasa kita kenal ialah komunikasi yang di perantara oleh komputer, CMC merupakan kajian yang tergolong baru, dan mulai berkembang pada tahun 1987, dalam artian *Computer Mediated Communication* (CMC) yang dimaksud adalah bukan hanya perangkat komputer (PC/Laptop) tetapi juga semua alat-alat elektronik yang basis datanya merupakan komputer seperti *smartphone*, iPad, *tablet*, dan seperangkat elektronik yang sejenis, dan di dalam teori disebut dengan (*new media*). *Computer Mediated Communication* (CMC) dapat diartikan secara singkat atau lebih sederhana yaitu sebagai komunikasi yang terjadi antara beberapa orang dengan menggunakan media komputer (Herring Dalam Budiargo, 2015:viii)

Di dalam Jurnal (Wijaya & Paramita, 2019) Virtual memiliki arti, ialah, suatu hal yang nyata, virtual juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang nyata tetapi tidak nyata hanya dilayar, dan virtual hanya dapat hadir di perangkat lunak, seperti internet, komunikasi virtual menjadi tempat pertemuan secara online tanpa harus bertatap muka dan memudahkan penggunaanya tanpa harus repot untuk bertemu.

Komunikasi Virtual jaringan internet merupakan hal yang paling penting, karena jaringan internet merupakan perantara di dalam komunikasi virtual menjadi penghubung antara komunikan dengan komunikator, komunikasi virtual

merupakan salah satu jalur pesan lewat media massa, karena bersifat luas, up to date (terkini), interaktif, dan komunikasi 2 arah. Komunikasi virtual adalah pengembangan program dari new media (media baru), melalui komunikasi virtual ini sangat memudahkan para penggunanya, karena hambatan-hambatan yang ada terdahulu seperti, jarak, waktu, biaya pengeluaran, dan lain sebagainya dapat di atasi, karena komunikasi virtual tersebut tidak terbatas ruangnya sehingga para penggunanya dapat menyampaikan informasi kepada siapa pun dan dimana pun.

2.1.3 Konsep Dasar Komunikasi Virtual

Konsep dasar dalam komunikasi virtual ialah, komunikasi yang dilakukan atau dilaksanakan melalui jaringan internet. Ada beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual, yaitu sebagai berikut:

a. Dunia maya

Dunia maya ialah (*cyberspace*) media elektronik yang menggunakan jaringan komputer, yang banyak digunakan untuk media secara online. *Cyberspace* berasal dari kata *cybernetics* dan *space*. menurut Willian Gibson menyebutkan bahwa, dunia maya merupakan realita yang terhubung secara global, dan didukung oleh komputer, internet dan virtual.

b. Komunitas maya

Internet merupakan saluran komunikasi modern, hal ini bisa menjadi rumah bagi kelompok – kelompok sosial yang ter segmentasi. Banyak forum dan komunitas yang terbentuk dan kemudian berkembang dari internet. Komunitas maya diciptakan untuk manusia bisa saling berkomunikasi menggunakan teknologi dan jaringan internet di platform sosial. *Virtual*

communities lebih banyak muncul di dunia komunikasi virtual dari pada dunia nyata. Ruang *chatting e-mail*, dan kelompok – kelompok lainnya diskusi via elektronik. Komunitas maya termasuk fleksibel dalam dimensi ruang dan waktu, dikarenakan penggunaanya bisa berdiskusi kapanpun, dimanapun kita berada, pengguna masih bisa tetap aktif dan bergabung untuk berdiskusi dalam komunitas maya. Dan biasanya komunitas maya ini terbentuk karena mempunyai kebutuhan informasi yang sama dengan pengguna lainnya, sehingga bisa terhubung satu dengan yang lain nya.

c. *Chatrooms* dan *voice chat*.

Fitur internet yang digunakan dan memungkinkan kita untuk melakukan interaksi dengan cara yang baru. *Chat room* atau ruang obrol ialah salah satu fitur yang memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain yang belum kita kenal. *Game* merupakan salah satu cara berkomunikasi melalui virtual, yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi kita untuk bertemu dengan orang lain. Adapun jenis interaktif yang digunakan dalam *Game* ialah, *Chatroom* dan *Voice Chat*, yaitu kegiatan interaktif dalam *Game* yang terjadi secara interaktif lewat layar dan menampilkan permainan secara online.

d. Interaktivitas

Internet merupakan media yang memiliki kapasitas untuk berinteraksi yang cukup tinggi, meskipun tidak seefektif seperti berkomunikasi secara langsung atau dilakukan secara tatap muka, menurut para ahli William, Rice dan Rogers (1998) yang mendefinisikan bahwa interaktivitas merupakan

tingkatan dimana terjadinya suatu proses komunikasi, dan para penggunanya memiliki kontrol terhadap peran, dan dapat bertukar peran dalam dialog virtual mereka.

2.1.4 Proses Komunikasi virtual.

Komunikasi merupakan suatu mekanisme yang menghubungkan antar manusia di dalam masyarakat, dengan menggunakan lambang yang mengandung makna dan dapat dilakukan dengan menembus dimensi ruang dan waktu. Dalam penyampaian informasi diperlukan proses komunikasi yang efektif. Proses komunikasi itu sendiri adalah setiap langkah dari pembangkitan informasi hingga pemahaman penerima. Diadaptasi dari buku Djoko Purwanto, MBA Komunikasi Bisnis. Menurut Bovee dan Thill, proses komunikasi memiliki enam tahapan, yaitu:

a. Komunikator mempunyai suatu ide atau gagasan

Sebelum proses komunikasi atau penyampaian informasi terjadi, si pengirim pesan sudah menyiapkan ide atau gagasan yang ingin ia sampaikan kepada pihak lain.

b. Komunikator mengubah ide menjadi pesan

Dalam proses komunikasi, tidak semua ide yang didapatkan mampu dimengerti dan diterima. Proses komunikasi dimulai dari dengan adanya ide di dalam pikiran dan kemudian diubah dalam bentuk pesan – pesan, seperti bentuk kata ekspresi wajah dan lainnya, dan kemudian disampaikan kepada orang lain.

c. Komunikator menyampaikan pesan

Pengirim (komunikator) kemudian mengirim pesan yang telah diubah dari ide menjadi pesan, melalui saluran yang ada kepada penerima pesan.

d. Komunikasikan menerima pesan

Komunikasi terjadi jika seseorang dan lainnya mengirimkan pesan, komunikator mengirimkan pesan kepada komunikan, dan komunikan yang menerima pesan tersebut. Jika sudah tersampaikan maka penerima akan membaca dan memahami isi yang disampaikan oleh komunikator.

e. Komunikan menafsirkan pesan

Kemudian komunikan si penerima pesan, ialah menafsirkan pesan yang telah diberikan oleh komunikator, suatu pesan harus mudah dimengerti oleh komunikan agar komunikasi yang terjadi dapat dilakukan secara efektif, dan dikatakan efektif jika komunikan mengerti dan paham apa maksud dari pesan komunikator.

f. Umpan Balik

Umpan balik adalah akhir dari suatu rangkaian komunikasi, yang dimana merupakan tanggapan dari apa yang dia mengerti. Setelah menerima pesan, maka si komunikan pun akan memberikan tanggapan tertentu dan mengirimkan sinyal kepada si pengirim pesan, hal ini dapat berupa senyuman, tawa, marah dan lain sebagainya.

2.1.5 Jenis Komunikasi Virtual.

Berikut ini merupakan jenis komunikasi virtual yang dilakukan dalam dunia maya, dengan memanfaatkan fasilitas yang ada:

a. Email

Email adalah singkatan dari kata electronic mail, yang dimana artinya ialah surat elektronik. Email ialah suatu sistem elektronik yang dimana para penggunanya bisa saling bertukar pesan melalui media komputer yang mempunyai jaringan internet. Konsep email ini tidak berbeda jauh dengan konsep surat konvensional. Seorang pengirim bisa mengirim pesan kepada orang lain yang sama – sama menggunakan email dan mempunyai jaringan internet juga tentunya. Email tidak diterima dalam bentuk fisik melainkan surat yang diterima maupun yang dikirimkan dalam bentuk elektronik.

b. Chatting

Chatting merupakan suatu program elektronik yang memudahkan penggunanya yang memiliki jaringan internet. Walaupun dimana saja dan kapan pun para penggunanya bisa saling berkenalan dengan siapa saja melalui fitur chatting yang telah disediakan. Walaupun jarak orang yang ingin kita kenal tu jauh, tidak menutup kemungkinan bahwa para user untuk bisa saling berkenalan satu dengan yang lainnya. Kekurangan dari fitur chatting ini ialah para penggunanya bisa saja tertipu oleh orang yang di chatting Nya, dikarenakan orang yang kita ajak untuk berkomunikasi, ialah bukan orang yang sesungguhnya. Ada beberapa jenis komunikasi yang dapat dilakukan dengan fitur chat ini, yaitu melalui tulisan, komunikasi dengan suara, komunikasi dengan gambar, bisa juga mengirim file yang ingin kita kirimkan. Selain itu fitur chat ini bisa digunakan lebih dari dua user, bisa

digunakan secara beramai-ramai di dalam suatu forum chat. Dan fasilitas tersebut dinamakan *chatroom*.

c. Website

Website ialah kumpulan – kumpulan situs yang terkumpul dalam sebuah domain, dan tempatnya berada dalam World Wide Web (WWW) di dalam internet. WWW merupakan situs sistem yang luas, yang dapat digunakan oleh siapa saja dengan program yang dilakukan browser, dengan menyambungkan komputer dan internet. Web ini merupakan suatu sistem informasi yang bentuknya bisa berupa teks, gambar, suara dan lain – lain yang tersimpan dalam internet dan diwujudkan dalam bentuk *hypertext*. Kelebihan menggunakan fitur ini ialah, kita dapat memasarkan hal – hal yang ingin kita pasarkan melewati batas, kota, kabupaten, provinsi, bahkan negara. Teknologi ini memungkinkan layanan yang kita gunakan dapat tetap online 24 jam karena didukung oleh beberapa sistem komputer yang secara bergantian dan otomatis akan menggantikan tugas server yang mengalami kerusakan.

d. Sosial Media

Sosial media merupakan fitur yang berbasis internet dan website yang menggunakan jaringan internet, dapat membentuk suatu komunitas. Pada sosial media para penggunanya dapat berinteraksi informasi yang dibutuhkan, dan dapat saling berkenalan, dikarenakan sosial media merupakan platform para penggunanya secara pribadi tetapi bisa diakses halaman luarnya oleh sesama user untuk saling berkenalan. Contohnya: Instagram,

Facebook, Twitter, Line, WhatsApp dan lain sebagainya.

2.2 *Sarcasme*

Bahasa ialah alat untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar merupakan hal yang lumayan menjadi tantangan bagi para remaja sekarang. Sarkasme merupakan bahasa sindiran yang tajam dan merendahkan serta mengejek orang lain. Dalam hal ini, penggunaan bahasa sarkasme dapat menimbulkan kesalahpahaman, kebencian dan dapat juga menciptakan permusuhan yang dapat merusak sistem hubungan sosial antar manusia. Sarkasme berasal dari bahasa Prancis yang bahasa Latinnya ialah *sarcasmus*, yang berasal dari kata *sarkasmos* atau *sarkazo*. *Sarkazo* yang artinya memiliki sakit yang mendalam. *Sarkazo* sendiri lebih dikenal dengan kata *sarx* – *sarkos* yang berarti bahwa menyindir dengan tajam dan sindiran yang tajam. (Webster's World, 2000).

Herman J Waluyo (1995) berpendapat bahwa sarkasme ialah kata - kata yang keras serta kasar dan menyindir untuk mengkritik. Yang artinya bahwa kata sarkasme ini berarti menyindir dengan kata - kata yang keras dan kasar. Gaya bahasa yang keras, pedas atau kasar ini mengandung sindiran untuk mengolok -olok sindiran langsung dan kasar. Gaya bahasa sindiran yang sangat kasar ialah dimana seseorang memaki dengan kata - kata yang tidak sopan. Sarkasme juga mengejek dengan kasar yang tidak lagi berupa sindiran, tetapi lebih meluapkan emosi seperti orang yang sedang marah, maka dari itu kata yang digunakan terdengar tidak sopan dan kasar. Jadi sarkasme itu ialah kata untuk menyindir dan menyinggung seseorang, dan merupakan penghinaan yang mengekspresikan rasa marah dengan

menggunakan kata - kata kasar dan dapat melukai perasan seseorang.

Sarkasme dibedakan menjadi 2 yaitu:

a. Dirty Sarkasme (Sarkasme Kasar)

Jenis sarkasme ini lebih mengatakan umpatan secara langsung, bahasa yang digunakan mengumpat seseorang secara langsung tanpa basa – basi.

Contoh nya ialah: goblok, main beban cuih!

b. Smart Sarkasme (Sarkasme Jenius)

Sarkasme Pintar ini jenis Sarkasme yang digunakan secara luas, yaitu dengan sindiran secara tidak langsung, tetapi tajam dengan maksud mengolok – olok juga, sarkasme ini dijuluki sebagai sarkasme cerdas mengapa? Karena jika orang yang tidak cerdas, ia tidak akan paham dan tidak sadar jika yang dimaksud adalah ia Jika orang yang dimaksud itu cerdas, maka ia langsung menyadarinya.

Contohnya: berisik banget ya, ada yang main di helikopter ya? (Menyindir orang yang main game di depan kipas menggunakan fitur voice)

2.3 New Media.

New media adalah teori yang di kembangkan oleh Pierry Levy di dalam bukunya yaitu *Cyberculture* (Levy, 2001) yang telah mengemukakan bahwa new media ialah teori yang membahas tentang perkembangan media dari konvensional ke era digital. Media baru atau di sebut dengan new media bisa juga disebut dengan media digital. Menurut McQuail di dalam bukunya yaitu teori Komunikasi Massa, ciri khas dari New Media atau media baru ialah adanya saling keterkaitan atau berhubungan aksesnya lewat individu sebagai penerima atau pun sebagai

pengirim pesan, interaktifitasnya, kegunaan yang beragam ialah karakter yang terbuka dan sifatnya yang ada dimana-mana (McQuail, 2011)

Media memberikan efek terhadap perkembangan media sehingga menghasilkan sebuah budaya populer. Hingga akhirnya menciptakan fenomena khusus yang dilandasi oleh perkembangan globalisasi kemudian terciptanya fenomena tersebut terus bergerak dalam masyarakat global dan menjadikan bagian dari proses manusia global itu sendiri. (Rara Cindoswari & Diana, 2019)

Media baru yang dibahas di sini adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi dengan karakteristik serupa yang selain baru, dimungkinkan dengan digitalisasi dan tersedia secara luas untuk penggunaan pribadi sebagai sarana komunikasi. Secara umum, kata Roessler (McQuail 2011:148), media baru (termasuk media lama) telah diterima dengan penuh kasih sayang, positif, bahkan ekspektasi dan evaluasi yang euforia, dan penilaian yang terlalu tinggi akan kepentingannya. Media baru adalah media yang menggunakan internet, dan media online berbasis teknologi bersifat fleksibel. Mereka berpotensi interaktif dan dapat beroperasi secara pribadi atau publik (Mondry, 2008: 13).

2.4 Penelitian Terdahulu

2.4.1 Fadly Firmasyah Putra Dkk, Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University (2019) Jurnal Politikom Indonesiana Vol.4 No.2 2019 ISSN 2528-2069

Penelitian yang dilakukan oleh Fadly Firmasnyah Putra pada tahun 2019 dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University” didalam penelitian ini yang menjadi fokus Permasalahannya, kecanduan game online berdampak pada perilaku sosial yang terbagi

menjadi dua dampak negatif dan positif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan dampak negatif dan positif dari game online tersebut terhadap perilaku sosial mahasiswa Universitas Telkom. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dari para gamers online melalui kuesioner dan wawancara pribadi. Jadi kesimpulannya bermain game online tidak memakan banyak waktu, hasil survey atau wawancara langsung dengan pemain rata-rata; Durasi permainan adalah 1-2 jam sehari. Namun intensitas permainannya tetap konstan dari hari ke hari, sehingga permainan online dapat disamakan dengan kelas, kuis, dll. Yang cukup untuk siswa

2.4.2 M.Farhan Bismark Putra, Analisis Prilaku Komunikasi Antarpribadi Player Game Online Mobile Legends: Bang Bang 2020 (Studi Kasus Pada Komunitas Casual Crew Kota Bandung) Jurnal e-Proceeding of Management Vol .7 No.2 2020 ISSN 2355-9357

M.Farhan Bismark Putra mengangkat permasalahan penelitian ini yang menjadi fokus masalahnya adalah bagaimana perilaku komunikasi player Mobile legends Bang Bang pada komunitas casual Margahayu Raya Bandung. Identifikasi permasalahannya adalah Bagaimana perilaku komunikasi setiap pemain di lingkungan? Tujuan penelitian berdasarkan definisi masalah, tujuan penulisan karya ini adalah untuk mengetahui perilaku komunikasi para pemain dalam komunitas Casual Crew Margahayu Raya Bandung. Kesimpulan tersebut berdasarkan hasil penelitian observasi dan wawancara terhadap lima belas informan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan perilaku komunikasi anggota random group akibat mobile online game. Legenda: Bang Bang

2.4.3 Daniel P Bangun Dkk, Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan (2021) Jurnal Social Opinion, Vol.6 No.1 2021 ISSN 2720-9822

Daniel P Bangun mengangkat permasalahan dari objek penelitian yang berkaitan dengan Event game mobile legends dan interaksi antar pemain mobile legends. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana metode penelitian ini berlandaskan pada filosofi post-positivisme yang mempertimbangkan kondisi benda-benda alam. Fakultas Ekonomi Universitas Agung Prancis. Mereka memperoleh kepuasan besar karena memiliki pengaruh positif. Sementara sisi negatifnya, mereka cenderung membuang waktu, melupakan tugas, sering lupa tidur, dan tidak tertarik untuk melepaskan barang-barang yang mereka gunakan untuk memenuhi kebutuhannya, seperti membeli lebih banyak paket dan hadiah. Permainan. item dari game seluler populer. Ini juga berdampak negatif pada komunikasi atau hubungan, ketidaksukaan karena mereka ingin menyinggung dan menyakiti pemain mereka yang lain dan mereka mungkin memiliki teman non-pemain dan non-mobile legend, meskipun mobile legend menciptakan keakraban. dan pemain dan hanya pemain yang bahasanya mereka mengerti.

2.4.4 Muhammad Rezeki Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends : Bang- Bang Di Kota Banjarmasin (2021) Journal Of Communication Science. Vol.3 No.2 2021 ISSN 2715-7520 E-ISSN 2715-5099

Muhammad Rezeki mengangkat permasalahan tentang Motivasi dan perilaku komunikasi interpersonal pada pecandu game online Mobile legend. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi dan perilaku pecandu game online Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) di Kecamatan Banjar-

masin Utara Kota Banjarmasin. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi para pecandu game online MLBB didasarkan pada 3 hal, pertama untuk menjalin pertemanan yang dianggap se pemikiran, kedua untuk meningkatkan skill permainan agar bisa menjadi pemain profesional, dan terakhir adalah untuk mengejar poin dengan peringkat tinggi dan MMR. Ini memungkinkan mereka untuk dihormati oleh pemain lain dan mendapatkan ketenaran dalam game dengan membuat konten yang menarik. Perilaku komunikasi interpersonal pecandu judi online MLBB biasanya disfungsi dan cenderung tertutup karena kurangnya keinginan untuk bersosialisasi dan kurangnya kepedulian terhadap lingkungan orang lain. Sedangkan untuk pecandu lain yang termasuk dalam kategori ekstrover, mereka cukup terbuka untuk interaksi interpersonal dengan orang-orang di lingkungannya.

Hasilnya adalah berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan pecandu memainkan game Mobile Legends ingin memperoleh lebih banyak teman dan berinteraksi dalam game dengan sesama pemain lainnya, para pecandu berbanding terbalik dengan dunia nyata, para pecandu lebih memilih tidak peduli dengan sekitarnya selama tidak diganggu dan mengganggu, dan para pecandu menjadi introvert karena lebih nyaman dengan komunikasi virtual dibandingkan secara langsung atau bertatap muka.

2.4.5 Caroline Vinci Wijaya. Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Mobile Legends) Jurnal Untar. Vol.3 No.1 (2019) E-ISSN 2598-0785.

Caroline Vinci Wijaya mengangkat permasalahan tentang komunikasi virtual dalam game online, tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual dalam game online Mobile Legends, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, hasilnya adalah terjadi komunikasi virtual dalam game Mobile Legends yaitu dunia maya, komunitas maya, chat rooms MUD&Bot, interaktivitas dan multimedia karena adanya komunikasi dan interaksi dari sesama pemain game di dalam permainan tersebut dan menggunakan jaringan internet, komunikasi virtual sangat dibutuhkan dalam permainan game ini karena dapat mempengaruhi efektifitas berkomunikasi, karena di dalam game ini menyediakan fitur komunikasi virtual voice chat maka para pemain dapat melakukan komunikasi virtual tanpa harus bertatap muka secara langsung.

2.4.6 Yoessy Etna Werdini, Depedence Of Playing Online Games With Time Management And Pro-Social Behavior 2021 Airlangga Journal Of Innovation Management Vol.2 No.1 2021 E-ISSN: 2722-5062

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan manajemen waktu dan perilaku seksual. Manajemen waktu merupakan kemampuan siswa dalam mengatur waktu, mengatur waktu melalui penetapan tujuan, prioritas, dan disiplin diri. Perilaku prososial adalah perilaku yang mendorong seseorang untuk memiliki hubungan pribadi, bekerja, jujur, dan membantu orang lain. Kecanduan game online adalah suatu kondisi dimana seseorang kecanduan dengan kebiasaan yang sangat kuat dan tid-

ak bisa lepas dari bermain game online berulang kali terlepas dari akibat negatifnya. Metode analisis yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan teknik korelasi produk waktu dengan sampel sebanyak 96 siswa kelas II SMP Negeri 13 Kota Surabaya. Hasilnya menunjukkan hubungan positif antara game online dan manajemen waktu. Nilai $r_{xy} = 0,291$ diperoleh dengan probabilitas $0,004$ ($p < 0,05$). 05) Dengan demikian hipotesis adanya hubungan negatif antara adiksi bermain game manajemen waktu online ditolak. Hasil dari penelitian ini adalah subjek penelitian yang kecanduan game online, jika keadaan ini terus berlanjut maka subjek akan mengalami kesulitan dalam aktivitas lain, aktivitasnya semakin meningkat dari hari ke hari, subjek akan meningkat. Kurangi ketergantungan mereka. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas lain dari kelompok tertentu dalam game online. Caranya adalah dengan membuat jadwal harian untuk mengurangi ketergantungan Anda pada game online, seperti menjadwalkan game online hanya pada hari Sabtu dan Minggu. Orang tua harus selalu mendorong anak-anak mereka untuk secara bertahap mengurangi game online mereka dengan mengatur waktu mereka sebaik mungkin dan memprioritaskan aktivitas yang lebih penting. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dengan topik yang sama, dengan menggunakan pola manajemen waktu dan masalah perilaku sosial, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata untuk memecahkan masalah yang paling umum ini dalam pengaturan sosial dan pendidikan yang lebih luas.

2.4.7 Ageng Rara Cindoswari. Peran Media Massa Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Komunitas Kpopers Batam Jurnal Komunikasi Universitas Garut Hasil Pemikiran dan Penelitian Program Studi Ilmu Komunikasi P-ISSN: 2461-0836; E-ISSN: 2580-538X

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran media dalam perubahan perilaku yang terjadi pada remaja kpopers Batam dan peran media dalam proses komunikasi kpopersBatampada remaja. Informan terdiri dari anggota komunitas mirip KPOP di Batam, Data pengamatan non-peserta dan artikel dari Internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang dipengaruhi oleh tradisi Korean Wave memperkenalkan beberapa perubahan perilaku pada remaja yang menyukai K-pop. Perubahan perilaku yang terjadi adalah meniruidolanya, dari perilaku idolanya seperti kebiasaan idola yang mereka lihat melalui video, kostum, hingga belajar dan menggunakan bahasa Korea dalam kehidupan sehari-hari, perubahan tersebut terjadi pada: (1) proses perhatian, (2) proses mengingat, (iii) proses propagasi kinetik dan (iv) stimulus.

2.4.8 Annisa Risecha Junep, Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2 Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut Vol. 3 No. 1 (2017) ISSN: 2461 0846

Adanya teknologi yang disebut internet, komunikasi dapat dilakukan dimana saja. Komunikasi dengan internet disebut komunikasi virtual. Setelah komunikasi virtual, komunikasi tatap muka melemah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki proses saluran komunikasi game online DotA 2 dalam sebuah tim yang terdiri dari 5 orang Spartan Squad. DotA 2 atau Defense of the Ancient 2 merupakan game online paling populer di kalangan remaja saat ini dengan peningkatan pemain yang sangat kuat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan proses komunikasi virtual

yang terjadi pada 5 informan tim Spartan pada game DotA 2 dan alat komunikasi virtual yang digunakan seperti chat box, microphone dan chat wheel. Hasil dari penelitian ini adalah proses saluran komunikasi pada game Dota 2 memiliki parameter nya sendiri dan biasanya Spartan squad menggunakan game online DotA 2 sebagai sarana komunikasi antar anggota tim Spartan Squad. Biasanya tim Spartan bereaksi terhadap bagaimana strategi yang akan dimainkan di game online DotA 2.

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu
Sumber: Data Olahan Penulis, 2022

No	Nama Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Fadly Firman-syah dkk (2019)	Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University	Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pengaruh negatif dan positif game online terhadap perilaku sosial mahasiswa Universitas Telkom. Penelitian ini menggunakan kuesioner dan wawancara pribadi untuk mengumpulkan data dari para pemain game online. Oleh karena itu, bermain game online tidak memakan banyak waktu, merangkum hasil survei atau wawancara langsung dengan rata-rata pemain; Durasi permainan adalah 1-2 jam sehari.	Didalam penelitian ini permasalahan kecenderungan bermain game online memiliki dampak perilaku sosial dampak ini dibagi menjadi dua dampak negatif maupun positif.

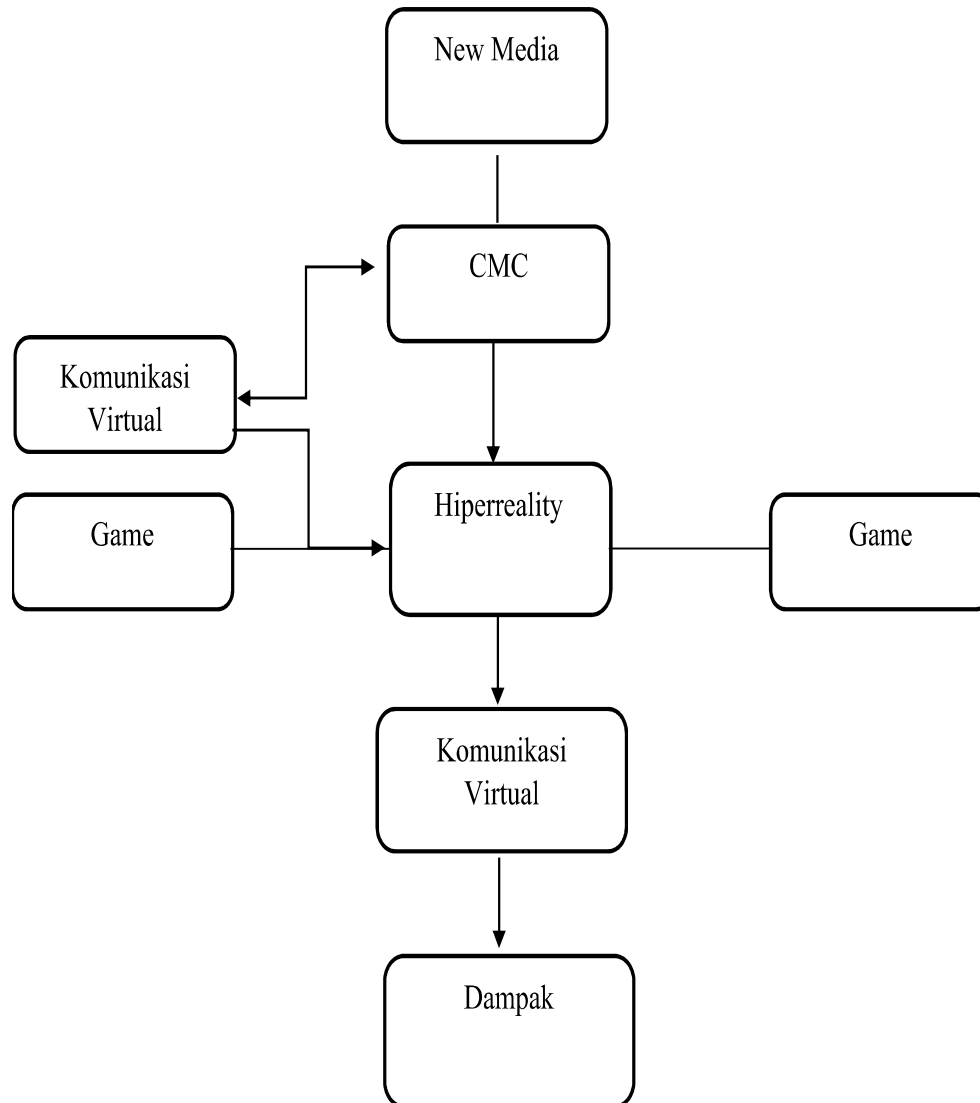
			Namun intensitas permainannya tetap sama dari hari ke hari, sehingga game online bisa digunakan untuk kelas, ujian, dll. Apa yang cukup untuk siswa	
2.	M.Farhan Bismark Putra, (2020)	Analisis Prilaku Komunikasi Antarpribadi Player Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Pada Komunitas Casual Crew Kota Bandung)	Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap lima belas informan, penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa telah terjadi perubahan perilaku komunikasi komunitas casual crew akibat game online Mobile Legend: Bang - Bang.	Dalam penelitian ini membahas permasalahan permasalahannya adalah Bagaimana perilaku komunikasi masing masing player terhadap lingkungan sekitar
3.	Daniel Bangun Dkk (2021)	Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan	Hasil penelitian ini akan memberikan Anda kepuasan yang luar biasa. Pada saat yang sama, karena efek negatifnya, mereka lupa waktu, lupa tugas, sering lupa tidur, bahkan mengorbankan sumber daya material untuk memenuhi kebutuhan mereka, seperti membeli paket tambahan untuk game. Mainkan dan beli item premium di game seluler legendaris.	Dalam penelitian mengangkat permasalahan dari objek penelitian yang berkaitan dengan fenomena dari bermain mobile legend dan bagaimana komunikasi antar pribadi para pemain mobile legend

4.	Muhammad Rezeki, (2021)	Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends : Bang-Bang Di Kota Banjarmasin	Hasil penelitian berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pecandu yang bermain game Mobile Legends ingin memiliki lebih banyak teman dan bersosialisasi dengan pemain lain di dalam game, pecandu berbanding terbalik dengan dunia nyata, pecandu lebih memilih untuk tidak peduli tentang lingkungannya, jika tidak terganggu dan terganggu, dan pecandu menjadi tertutup karena lebih nyaman dengan komunikasi virtual daripada secara langsung atau tatap muka.	Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang motivasi dan perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online Mobile legends.
5.	Caroline Vinci Wijaya (2019)	Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Mobile Legends)	Hasilnya adalah di mobile legends, yaitu dunia virtual, komunitas virtual, ruang obrolan, interaktivitas game dan multimedia, komunikasi dan interaksi antara pemain game lainnya dan penggunaan Internet.	Dalam penelitian ini komunikasi virtual dalam game online, tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual dalam game online Mobile Legends

6.	Yoessy Etna Werdini (2021)	Depedence Of Playing Online Games With Time Management And Pro-Social Behavior 2021	Hasil penelitian menemukan bahwa penelitian yang memiliki ketergantungan yang tinggi dalam bermain game online jika kondisi ini terus berlanjut akan menyebabkan subjek mengalami masalah dengan aktivitas lainnya, dimana aktivitasnya semakin hari semakin meningkat,	Dalam penelitian ini berfokus hubungan ketergantungan bermain game online dengan manajemen waktu dan perilaku prososial. Manajemen waktu adalah kemampuan siswa dalam menggunakan waktu, yang dapat menetapkan tujuan
7.	Ageng Rara Cindoswari (2019)	Peran Media Massa Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Dikomunitas Kpopers Batam.	Hasil penelitian Media sosial seperti instagram, twitter, dan youtube digunakan oleh para penggemar kpop tersebut untuk mencari informasi terbaru terkait dengan idolanya, karena kecepatan internet dalam menyebarkan informasi tersebut sehingga dimanfaatkan oleh para penggemar untuk selalu mencari tau informasi terbaru apa saja yang sedang terjadi	Dalam penelitian ini peran media massa terhadap perubahan perilaku yang terjadi pada remaja kpopers Batam dan peran media dalam proses komunikasi terkait dengan perubahan perilaku imitasi pada remaja kpopers Batam

8.	Annisa Risecha Junep (2017)	Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah proses saluran komunikasi pada game dota 2 mempunyai pengaturan masing-masing dan biasanya tim the spartan menggunakan game online DotA 2 sebagai sebuah media komunikasi antar anggota tim the spartan squad. Biasanya tim the spartan squad berinteraksi tentang bagaimana strategi yang akan dimainkan pada game online DotA 2 tersebut.	Dalam penelitian ini menggunakan metode metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan proses komunikasi virtual yang terjadi pada game DotA 2
----	-----------------------------	---	---	--

2.5 Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual
Sumber: Data Olahan Penulis, 2022