

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Pola

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:885) pola adalah suatu system kerja atau cara kerja sesuatu, sedangkan menurut kamus antropologi pola adalah rangkaian unsur- unsur yang sudah mantap mengenai suatu gejala dan dapat dipakai sebagai contoh dalam menggambarkan atau mendeskripsikan gejala itu sendiri (Suyoto, 1985: 327).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pola adalah cara kerja yang terdiri dari unsur- unsur terhadap suatu perilaku dan dapat dipakai untuk menggambarkan atau mendeskripsikan gejala perilaku itu sendiri.

B. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam (Cangara, 1998:20).

Komunikasi adalah proses individu mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain (Hovland, Janis & Kelley: 1953). Menurut Lasswell (1960), Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa (*who?*), mengatakan apa (*says what?*), dengan saluran apa (*in which channel?*), kepada siapa (*to whom?*), dengan akibat apa atau hasil apa? (*what effect?*) (Cangara, 1998: 20).

Sedangkan Raymond S. Ross mendefinisikan komunikasi sebagai proses transaksional yang meliputi pemisahan dan pemilihan bersama lambang-lambang secara kognitif, begitu rupa sehingga membantu orang lain untuk mengeluarkan dari pengalamannya sendiri arti atau respons yang sama dengan yang dimaksud sumber (Rakhmat, 2005: 3)

Komunikasi manusia adalah proses melalui mana individu dalam hubungannya, dalam kelompok, dalam organisasi dan dalam masyarakat menciptakan, mengirimkan, dan menggunakan informasi untuk mengkoordinasikan lingkungannya dan orang lain (Ruben, 1998). Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli mengenai definisi komunikasi, komunikasi adalah suatu proses pengiriman pesan verbal atau non verbal dari komunikator melalui sebuah media kepada komunikan untuk mencapai kesamaan makna.

C. Pengertian Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antarpribadi adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka, seperti yang dinyatakan oleh R. Wayne Pace (1979) bahwa "*interpersonal communication is communication involving two or more people in a face to face setting*" (Cangara, 2007: 33).

Adapula pendapat pakar lain yang menyatakan bahwa komunikasi antar pribadi merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik sekaligus.

Berdasarkan dari dua definisi diatas, dapat dikatakan bahwa komunikasi

antarpribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau lebih (diutamakan secara tatap muka) dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik sekaligus.

Begitu pentingnya komunikasi antarpribadi dalam kehidupan karena setiap manusia membutuhkan dan senantiasa membuka dan menjalin komunikasi dengan hubungan sesamanya. Johnson (1981) menunjukkan beberapa peranan yang disumbangkan oleh komunikasi antarpribadi dalam rangka menciptakan kebahagiaan hidup manusia (Supratiknya, 1995:9).

- a. Komunikasi antarpribadi membantu perkembangan intelektual dan sosial kita. Perkembangan kita sejak masa bayi sampai dewasa mengikuti pola semakin meluasnya ketergantungan manusia pada orang lain.
- b. Identitas atau jati diri kita terbentuk dalam dan lewat komunikasi dengan orang lain. Selama berkomunikasi dengan orang lain, secara sadar maupun tidak sadar kita mengamati, memperhatikan dan mencatat dalam hati semua tanggapan yang diberikan oleh orang lain terhadap diri kita. Berkat pertolongan komunikasi dengan orang lain kita dapat menemukan diri, yaitu mengetahui siapa diri kita sebenarnya.
- c. Dalam rangka memahami realitas di sekeliling kita serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang kita miliki tentang dunia di sekitar kita, kita perlu membandingkannya dengan kesan-kesan dan pengertian orang lain tentang realitas yang sama.
- d. Kesehatan mental kita juga sebagian besar juga ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungan kita dengan orang lain, lebih-lebih orang-orang

yang merupakan tokoh-tokoh signifikan dalam hidup kita. Bila hubungan kita dengan orang lain diliputi berbagai masalah, kita akan menarik diri dan menghindar dari orang lain, maka rasa sepi dan terasing yang mungkin kita alami pun tentu akan menimbulkan penderitaan, bukan hanya penderitaan emosional atau batin, bahkan mungkin juga penderitaan fisik.

Sebagai komunikasi yang paling lengkap dan paling sempurna, komunikasi antarpribadi berperan penting hingga kapanpun, selama manusia masih mempunyai emosi. Kenyataannya komunikasi tatap muka ini membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesamanya, berbeda dengan komunikasi lewat media massa seperti surat kabar, televisi, ataupun lewat teknologi tercanggih sekalipun.

Menurut sifatnya, komunikasi antarpribadi dapat dibedakan atas dua macam, yakni Komunikasi Diadik (*Dyadic Communication*) dan Komunikasi Kelompok Kecil (*Small Group Communication*) (Cangara, 2007: 32).

a. Komunikasi Diadik adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi tatap muka. Komunikasi diadik dapat dilakukan dalam tiga bentuk, yakni percakapan, dialog dan wawancara.

Menurut Steward L. Lubis dan Sylvia Moss, ciri-ciri komunikasi diadik adalah peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat dan peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal maupun nonverbal (Dedy Mulyana, 2005).

b. Sedangkan komunikasi kelompok kecil adalah proses komunikasi yang berlangsung antara tiga orang atau lebih secara tatap muka, dimana anggota-

anggotanya saling berinteraksi satu sama lain (Cangara, 2007: 32).

Komunikasi antarpribadi dapat dikatakan sebagai salah satu komunikasi yang penting karena dalam prosesnya diutamakan untuk bertatap muka atau secara langsung. Hal ini sedikit banyaknya dapat mengurangi kesalahpahaman dalam memberi dan menerima pesan yang disampaikan. Bila dibandingkan dengan bentuk komunikasi yang lain, komunikasi antarpribadi dianggap paling berguna dalam mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan.

1. Ciri-Ciri Komunikasi Antarpribadi

Biasanya komunikasi antarpribadi diartikan sebagai bentuk komunikasi yang dilakukan oleh dua orang. Padahal, pada kenyataannya komunikasi antarpribadi juga dapat dilakukan oleh lebih dari dua orang.

Hal ini menyebabkan kerancuan antara komunikasi antarpribadi dan komunikasi kelompok. Ada ciri-ciri yang menunjukkan bahwa komunikasi berjalan secara antarpribadi, yaitu (Liliweri, 1991: 61):

- a. Jumlah orang yang terlibat sedikit berkisar dua hingga sepuluh orang.
- b. Tingkat kedekatan fisik pada waktu berkomunikasi insangat pribadi.
- c. Peran komunikasinya informal.
- d. Penyesuaian pesan bersifat khusus yaitu pesan hanya diketahui oleh komunikator dan komunikan saja.
- e. Tujuan dan maksud komunikasi tidak berstruktur tetapi sangat sosial. Hal ini karena sifatnya yang pribadi sehingga tujuan yang disampaikan hanya mengenai kepentingan komunikator kepada komunikan saja atau sebaliknya.

Dari ciri-ciri tersebut dikatakan bahwa komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang memiliki arus pesan dan konteks komunikasi secara dua arah. Sehingga menyebabkan tingkat umpan balik yang terjadi akan semakin tinggi karena umpan balik tersebut bersifat segera.

2. Fungsi Komunikasi Antarpribadi

Fungsi komunikasi antarpribadi terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Fungsi Sosial

Karena dalam proses komunikasi antarpribadi beroperasi dalam konteks sosial yang orang-orangnya berinteraksi satu sama lain, maka secara otomatis komunikasi antarpribadi memiliki fungsi sosial yang mengandung aspek:

- 1) Manusia berkomunikasi untuk mempertemukan kebutuhan psikologis dan biologis.
- 2) Manusia berkomunikasi untuk memenuhi kewajiban sosial.
- 3) Manusia berkomunikasi untuk mengembangkan hubungan timbal balik.
- 4) Manusia berkomunikasi untuk meningkatkan dan merawat mutu diri sendiri.
- 5) Manusia berkomunikasi untuk menangani konflik.

b. Fungsi Pengambilan Keputusan

- 1) Manusia berkomunikasi untuk membagi informasi
- 2) Manusia berkomunikasi untuk mempengaruhi orang lain.

Intinya komunikasi antarpribadi ialah komunikasi yang cenderung memiliki arus pesan dan konteks komunikasi secara dua arah. Sehingga menyebabkan tingkat

umpan balik yang terjadi akan semakin tinggi, karena umpan balik yang terjadi bersifat segera.

D. Pengertian Komunikasi Verbal dan Non-verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan simbol- simbol atau kata-kata, baik yang dinyatakan secara oral atau lisan maupun secara tulisan (Muhammad, 2004:95).

Pesan verbal dalam pemakaiannya menggunakan bahasa. Bahasa dapat didefinisikan seperangkat kata yang telah disusun secara berstruktur sehingga menjadi himpunan kalimat yang mengandung arti (Cangara, 2006:95).

Sedangkan komunikasi nonverbal adalah penciptaan dan pertukaran pesan yang tidak menggunakan kata-kata atau tulisan tetapi menggunakan bahasa isyarat seperti gerakan tubuh, sikap tubuh, vokal yang bukan kata-kata, kontak mata, ekspresi muka, kedekatan jarak, dan sentuhan (Muhammad, 2004:130).

E. Pola Komunikasi

Denis Mc.Quail (2004) menyatakan bahwa secara umum pola komunikasi terbagi menjadi 6 tingkatan yakni sebagai berikut:

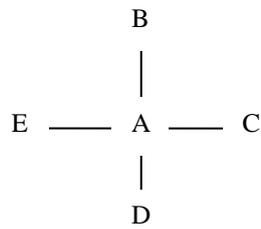
1. *Intrapersonal Communication* yakni proses komunikasi yang terjadi dalam diri seseorang, berupa proses pengolahan informasi, melalui pancaindra dan system syaraf misalnya berfikir, merenung, mengingat- ingat sesuatu, menulis surat dan menggambar.
2. *Interpersonal Communication* yaitu komunikasi yang di lakukan secara

langsung antara seseorang dengan orang lain, misalkan percakapan tatap muka, diantara dua orang, surat menyurat pribadi, dan percakapan melalui telepon. Corak komunikasi juga lebih bersifat pribadi, dalam arti pesan atau informasi yang disampaikan hanya untuk ditujukan untuk kepentingan pribadi para pelaku komunikasi yang terlibat.

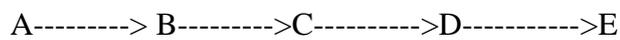
3. Komunikasi dalam kelompok yaitu kegiatan komunikasi yang berlangsung antara suatu kelompok, pada tingkatan ini setiap individu masing-masing berkomunikasi sesuai dengan pesan dan kedudukannya dalam kelompok bukan bersifat pribadi
4. Komunikasi antar kelompok atau asosiasi yaitu kegiatan komunikasi yang berlangsung antara suatu kelompok dengan kelompok lainnya atau suatu asosiasi dengan asosiasi lainnya, jumlah pelaku yang terlibat dalam komunikasi jenis ini boleh jadi hanya dua atau beberapa orang saja tetapi masing-masing membawa pesan dan kedudukan nya sebagai wakil dari kelompok masing-masing.
5. Komunikasi organisasi adalah mencakup kegiatan organisasi dalam suatu organisasi dan komunikasi antar organisasi, bedanya komunikasi kelompok adalah bahwa sifat komunikasi ini lebih formal dan lebih mengutamakan prinsip-prinsip efisiensi dalam melaksanakan kegiatan komunikasinya.
6. Komunikasi dengan masyarakat luas yaitu pada tingkat kegiatan ini komunikasi ditujukan pada masyarakat luas.

Pola komunikasi juga terbagi menjadi 4 macam yang terdiri dari (Widjaja, 2000:102):

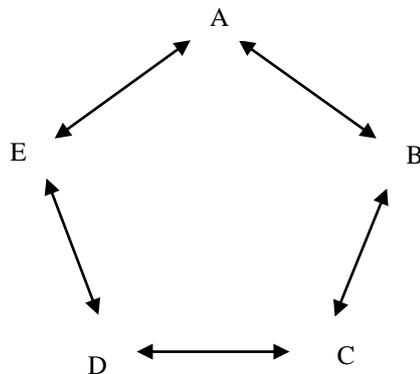
1. Pola roda: seseorang dapat berkomunikasi pada banyak orang



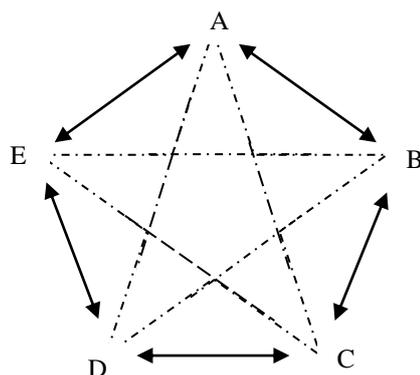
2. Pola rantai: seseorang berkomunikasi pada seseorang yang lain dan seterusnya



3. Pola lingkaran: hampir sama dengan pola rantai namun orang terakhir berkomunikasi pada orang pertama



4. Pola bintang: semua anggota berkomunikasi dengan semua anggota



Berdasarkan uraian pola komunikasi diatas apabila dicermati maka pola komunikasi yang terjadi pada pemain tingkat tinggi (*Hardcore Gamers*) dan pemain tingkat rendah atau sedang yang berinteraksi dengan komunitasnya sesama anggota *game online*, maka dapat kita ketahui bagaimana cara penyampaian pesan antar pribadi yang terjadi dalam suatu *game online* meskipun mereka berbeda secara *skill* , kebiasaan dan latar belakang.

F. KONSEPTUAL KOMUNIKASI

Deddy Mulyana (2005:61-69) mengkategorikan definisi-definisi tentang komunikasi dalam tiga konseptual yaitu:

1. Komunikasi sebagai tindakan satu arah.

Suatu pemahaman komunikasi sebagai penyampaian pesan searah dari seseorang (atau lembaga) kepada seseorang (sekelompok orang) lainnya, baik secara langsung (tatap muka) ataupun melalui media, seperti surat (selebaran), surat kabar, majalah, radio, atau televisi. Pemahaman komunikasi sebagai proses searah sebenarnya kurang sesuai bila diterapkan pada komunikasi tatapmuka, namun tidak terlalu keliru bila diterapkan pada komunikasi publik (pidato) yang tidak melibatkan tanya jawab. Pemahaman komunikasi dalam konsep ini, sebagai definisi berorientasi-sumber. Definisi seperti ini mengisyaratkan komunikasi semua kegiatan yang secara sengaja dilakukan seseorang untuk menyampaikan rangsangan untuk membangkitkan respon orang lain. Dalam konteks ini,

komunikasi dianggap suatu tindakan yang disengaja untuk menyampaikan pesan demi memenuhi kebutuhan komunikator, seperti menjelaskan sesuatu sesuatu kepada orang lain atau membujuk untuk melakukan sesuatu.

Beberapa definisi komunikasi dalam konseptual tindakan satu arah:

- a. Everet M. Rogers: *komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku.*
- b. Gerald R. Miller: *komunikasi terjadi ketika suatu sumber menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima.*
- c. Carl R. Miller: *komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunkate).*
- d. Theodore M. Newcomb: *Setiap tindakan komunikasi dipandang sebagai suatu transmisi informasi terdiri dari rangsangan yang diskriminatif, dari sumber kepada penerima.*

2. Komunikasi sebagai interaksi.

Pandangan ini menyetarakan komunikasi dengan suatu proses sebab-akibat atau aksi-reaksi, yang arahnya bergantian. Seseorang menyampaikan pesan, baik verbal atau nonverbal, seorang penerima bereaksi dengan memberi jawaban

verbal atau nonverbal, kemudian orang pertama bereaksi lagi setelah menerima respon atau umpan balik dari orang kedua, dan begitu seterusnya.

Contoh definisi komunikasi dalam konsep ini, Shanon dan Weaver (dalam Wiryanto, 2004), *komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni , dan teknologi.*

3. Komunikasi sebagai transaksi.

Pandangan ini menyatakan bahwa komunikasi adalah proses yang dinamis yang secara sinambungan mengubah pihak-pihak yang berkomunikasi. Berdasarkan pandangan ini, maka orang-orang yang berkomunikasi dianggap sebagai komunikator yang secara aktif mengirimkan dan menafsirkan pesan. Setiap saat mereka bertukar pesan verbal dan atau pesan nonverbal.

Beberapa definisi yang sesuai dengan konsep transaksi:

- a. Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss: *Komunikasi adalah proses pembentukan makna di antara dua orang atau lebih.*
- b. Judy Pearson dan Paul E. Nelson: *Komunikasi adalah proses memahami dan berbagi makna.*
- c. William I. Gordon : *Komunikasi adalah suatu transaksi dinamis yang melibatkan gagasan dan perasaan.*

d. Donald Byker dan Loren J. Anderson: *Komunikasi adalah berbagi informasi antara dua orang atau lebih.*

G. FUNGSI KOMUNIKASI

William I. Gordon (dalam Deddy Mulyana, 2005:5-30) mengategorikan fungsi komunikasi menjadi empat, yaitu:

1. Sebagai komunikasi sosial

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang bersifat menghibur, dan memupuk hubungan hubungan orang lain. Melalui komunikasi kita bekerja sama dengan anggota masyarakat (keluarga, kelompok belajar, perguruan tinggi, RT, desa, negara secara keseluruhan) untuk mencapai tujuan bersama.

a. Pembentukan konsep diri.

Konsep diri adalah pandangan kita mengenai diri kita, dan itu hanya bisa kita peroleh lewat informasi yang diberikan orang lain kepada kita. Melalui komunikasi dengan orang lain kita belajar bukan saja mengenai siapa kita, namun juga bagaimana kita merasakan siapa kita

George Herbert Mead (dalam Jalaluddin Rakhmat, 1994) mengistilahkan *significant others* (orang lain yang sangat penting) untuk orang-orang disekitar kita yang mempunyai peranan penting dalam membentuk konsep diri kita.

Ketika kita masih kecil, mereka adalah orang tua kita, saudara-saudara kita, dan orang yang tinggal satu rumah dengan kita.

Richard Dewey dan W.J. Humber (1966) menamai *affective others*, untuk orang lain yang dengan mereka kita mempunyai ikatan emosional. Dari merekalah, secara perlahan-lahan kita membentuk konsep diri kita. Selain itu, terdapat apa yang disebut dengan *reference group* (kelompok rujukan) yaitu kelompok yang secara emosional mengikat kita, dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri kita. Dengan melihat ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompoknya.

Kalau anda memilih kelompok rujukan anda Ikatan Dokter Indonesia, anda menjadikan norma-norma dalam Ikatan ini sebagai ukuran perilaku anda. Anda juga merasa diri sebagai bagian dari kelompok ini, lengkap dengan sifat-sifat dokter menurut persepsi anda.

b. Pernyataan eksistensi diri.

Orang berkomunikasi untuk menunjukkan dirinya eksis. Inilah yang disebut aktualisasi diri atau lebih tepat lagi pernyataan eksistensi diri. Fungsi komunikasi sebagai eksistensi diri terlihat jelas misalnya pada penanya dalam sebuah seminar. Meskipun mereka sudah diperingatkan moderator untuk berbicara singkat dan langsung ke pokok masalah, penanya atau komentator itu sering berbicara panjang lebar mengulahi hadirin, dengan argumen-argumen yang terkadang tidak relevan.

Abraham Maslow menyebutkan bahwa manusia punya lima kebutuhan dasar: kebutuhan fisiologis, keamanan, kebutuhan sosial, penghargaan diri, dan aktualisasi diri. Kebutuhan yang lebih dasar harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum kebutuhan yang lebih tinggi diupayakan. Kita mungkin sudah mampu memenuhi kebutuhan fisiologis dan keamanan untuk bertahan hidup. Kini kita ingin memenuhi kebutuhan sosial, penghargaan diri, dan aktualisasi diri. Kebutuhan ketiga dan keempat khususnya meliputi keinginan untuk memperoleh rasa lewat rasa memiliki dan dimiliki, pergaulan, rasa diterima, memberi dan menerima persahabatan. Komunikasi akan sangat dibutuhkan untuk memperoleh dan memberi informasi yang dibutuhkan, untuk membujuk atau mempengaruhi orang lain, mempertimbangkan solusi alternatif atas masalah kemudian mengambil keputusan, dan tujuan-tujuan sosial serta hiburan.

2. Sebagai komunikasi ekspresif

Komunikasi berfungsi untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan tersebut terutama dikomunikasikan melalui pesan-pesan nonverbal. Perasaan sayang, peduli, rindu, simpati, gembira, sedih, takut, prihatin, marah dan benci dapat disampaikan lewat kata-kata, namun bisa disampaikan secara lebih ekspresif lewat perilaku nonverbal. Seorang ibu menunjukkan kasih sayangnya dengan membelai kepala anaknya. Orang dapat menyalurkan kemarahannya dengan mengumpat, mengepalkan tangan seraya melototkan matanya, mahasiswa memprotes kebijakan penguasa negara atau penguasa kampus dengan melakukan demonstrasi.

3. Sebagai komunikasi ritual

Suatu komunitas sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup, yang disebut para antropolog sebaga *rites of passage*, mulai dari upacara kelahiran, sunatan, ulang tahun, pertunangan, siraman, pernikahan, dan lain-lain. Dalam acara-acara itu orang mengucapkan kata-kata atau perilaku-perilaku tertentu yang bersifat simbolik.

Ritus-ritus lain seperti berdoa (salat, sembahyang, misa), membaca kitab suci, naik haji, upacara bendera (termasuk menyanyikan lagu kebangsaan), upacara wisuda, perayaan lebaran (Idul Fitri) atau Natal, juga adalah komunikasi ritual. Mereka yang berpartisipasi dalam bentuk komunikasi ritual tersebut menegaskan kembali komitmen mereka kepada tradisi keluarga, suku, bangsa. Negara, ideologi, atau agama mereka.

4. Sebagai komunikasi instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum, yaitu: menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap, menggerakkan tindakan, dan juga menghibur.

Sebagai instrumen, komunikasi tidak saja kita gunakan untuk menciptakan dan membangun hubungan, namun juga untuk menghancurkan hubungan tersebut. Studi komunika membuat kita peka terhadap berbagai strategi yang dapat kita gunakan dalam komunikasi kita untuk bekerja lebih baik dengan orang lain demi keuntungan bersama.

Komunikasi berfungsi sebagai instrumen untuk mencapai tujuan-tujuan pribadi dan pekerjaan, baik tujuan jangka pendek ataupun tujuan jangka panjang. Tujuan

jangka pendek misalnya untuk memperoleh pujian, menumbuhkan kesan yang baik, memperoleh simpati, empati, keuntungan material, ekonomi, dan politik, yang antara lain dapat diraih dengan pengelolaan kesan (*impression management*), yakni taktik-taktik verbal dan nonverbal, seperti berbicara sopan, mengobral janji, mengenakan pakaian necis, dan sebagainya yang pada dasarnya untuk menunjukkan kepada orang lain siapa diri kita seperti yang kita inginkan.

Sementara itu, tujuan jangka panjang dapat diraih lewat keahlian komunikasi, misalnya keahlian berpidato, berunding, berbahasa asing ataupun keahlian menulis. Kedua tujuan itu (jangka pendek dan panjang) tentu saja saling berkaitan dalam arti bahwa pengelolaan kesan itu secara kumulatif dapat digunakan untuk mencapai tujuan jangka panjang berupa keberhasilan dalam karier, misalnya untuk memperoleh jabatan, kekuasaan, penghormatan sosial, dan kekayaan.

Berkenaan dengan fungsi komunikasi ini, terdapat beberapa pendapat dari para ilmuwan yang bila dicermati saling melengkapi. Misal pendapat Onong Effendy (1994), ia berpendapat fungsi komunikasi adalah menyampaikan informasi, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi. Sedangkan Harold D Lasswell (dalam Nurudin, 2004 dan Effendy, 1994:27) memaparkan fungsi komunikasi sebagai berikut:

1. Penjajagan/pengawasan lingkungan (*surveillance of the information*) yakni penyingkapan ancaman dan kesempatan yang mempengaruhi nilai masyarakat.
2. Menghubungkan bagian-bagian yang terpisahkan dari masyarakat untuk menanggapi lingkungannya .

3. Menurunkan warisan sosial dari generasi ke generasi berikutnya

(Adiprakoso,2008)

H. Game Online

1. Pengertian *game online*

Game Online adalah suatu jenis-permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN (*Local Area Network*) maupun Internet.

Para pemain juga dapat saling berinteraksi satu sama lain seraya menjalankan permainan bersama-sama. Definisi *game* lebih mendalam:

- a. Kegiatan rekreasi yang melibatkan satu atau lebih pemain ditentukan oleh tujuan yang ingin para pemain untuk mencapai dan
- b. Beberapa seperangkat aturan yang menentukan apa yang dapat dilakukan para pemain. Permainan ini dimainkan terutama untuk hiburan atau kesenangan.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan ciri utama suatu permainan:

- a. Ada tujuan akhir yang ingin dicapai sang pemain
- b. Ada sejumlah aturan yang menentukan batasan-batasan tindakan yang biasa dilakukan pemain.
- c. Tindakan pemain di luar batasan-batasan tersebut akan dianggap sebagai tindakan curang.

Dampak positif yang ditimbulkan dari permainan ini adalah para pemainnya dapat belajar menemukan strategi. Dalam *video games* anak dirangsang menemukan atau mencapai *score* tertinggi, dengan sendirinya ia mempelajari setiap kesalahan yang telah diperbuat *score* itu dimaksudkan sebagai penghargaan atas jerih payah

si pemain.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/gameonline>, diakses 8 september 2014 13.09 WIB)

2. Macam-macam Game online

- a. *Ever Quest* (suatu nama permainan dalam *Game Online*), *Ever Quest* mempengaruhi aktivitas dunia nyata yang sama dengan survey sosialnya, tapi didisain untuk menanyakan tipe yang pasti pada kecenderungan masyarakat untuk bermain. *Ever Quest* bekerja cukup beda dari ruang *chat* internet atau bukan semacam permainan yang berdasar pada dunia virtual sebagai kehidupan kedua. *Ever Quest* sendiri berpengaruh pada sosial, ekonomi, retorikal, pendidikan dalam dunia individu pemainnya. (Burhan, 2008:7)
- b. *Point Blank* adalah sebuah permainan komputer ber-genre FPS yang dimainkan secara online
- c. *Get rich* adalah salah satu permainan *game online* yang sedang banyak digemari atau yang sedang *trend* saat ini, *game online* satu ini merupakan permainan monopoli yang dibuat oleh *Line Corporation*. Cara bermainnya adalah para gamer harus bisa membeli kota-kota yang disediakan di papan *game*, semakin banyak kota yang bisa dibeli maka semakin mendominasi permainan dan semakin dekat dengan kemenangan. bisa di mainkan dengan cara bertanding sendiri melawan auto (computer) atau dengan sesama *gamers*, baik satu lawan satu ataupun tim per tim.
- d. *COC (clash of clans) game online* yang dsatu ini juga adalah salah satu permainan yang sedang digemari cara bermain *game* ini adalah dengan cara membangun klan, dimana klan tersebut harus di jaga dan terus dibangun agar tidak bisa di kalahkan oleh musuh. Sama hal nya seperti *get rich, coc* juga

bisa dimainkan secara sendiri ataupun per-tim. Satu tim minimal 10 orang, setiap tim mempunyai nama masing-masing yang dibuat berdasarkan kesepakatan antar anggota tim itu sendiri. Semakin lama mereka membangun bangunan dilahan mereka semakin hebat pula tim mereka. Disini dibutuhkan kekompakan antar anggota agar dapat berhasil mempertahankan klan nya dari musuh.

Para *gamers* ini saling berinteraksi di dalam dunia yang mereka ciptakan. Dari cara mereka berinteraksi ini lahir pula dua proses sosial diasosiatif dan asosiatif. Proses sosial diasosiatif ini terjadi ketika beberapa anggota masyarakat maya terlibat dalam proses persaingan atau bahkan konflik dengan sesama warga masyarakat maya. Jadi, dalam waktu yang sama efek-efek teknologi ini sulit dikendalikan oleh media itu sendiri, atau bahkan tak terkendali sama sekali. Namun efek itu telah merusak kontrol sosial, sistem-sistem sosial, sistem budaya, pandangan hidup dan konsep realitas sendiri orang, sampai dengan gagasan-gagasan menciptakan budaya-budaya baru yang merusak peradaban umat manusia.

Dari tingkatan kekuatan dan kerusakan sosial yang diakibatkan oleh teknologi maka akan dapat dijelaskan bahwa kerusakan sosial akibat efek teknologi ini sebagai berikut: Tahap satu, efek yang paling mudah terjadi adalah pada tatanan fisik dan perilaku individual (perilaku organisme) yang berdampak pada perilaku masyarakat dan kelompok. Efek ini terlihat dengan perilaku menolak, menahan diri sampai menerima. Dan ada juga efek emosional seperti ketakutan dan *phobia* sampai efek melawan. Tahap kedua, efek merusak pada tatanan sikap (norma

personal). (Burhan,2008:321)

Mahasiswa sendiri sebagai sasaran penelitian ini mengalami dampak konkret dalam segi materi dan sosialnya. Mahasiswa sebagai makhluk yang cenderung konsumtif, cenderung juga mengeluarkan pengeluaran yang tidak sedikit hanya untuk menyalurkan hobinya, dalam hal ini adalah bermain *game online*.

Permainan ini cenderung bersifat *addicted*, memberikan kepuasan tersendiri bagi pemainnya karna sifatnya yang mengasyikkan, menghibur. Para pemainnya cenderung asyik sendiri dengan dunianya, yaitu dunia permainan maya yang ia mainkan tersebut. Para pemainnya cenderung menjadi "kebal" dengan keadaan sekitar, mereka tenggelam dalam dunia mereka tersebut hingga lupa waktu, lupa tugas, dan bahkan cenderung tidak merasa sayang akan pengorbanan materi yang mereka keluarkan.

Bahkan sebagai mahasiswa yang mempunyai banyak kebutuhan terlebih yang berstatus sebagai mahasiswa perantauan atau mahasiswa *indekost*, persoalan pengorbanan yang sifatnya materi ini tidak terlalu diambil pusing oleh mereka. Mereka cenderung menikmati hobi mereka sampai lupa segalanya.

Kecanduan *game online* menjadi aktivitas yang paling adiktif di internet. Perilaku adiksi *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam hidup sehari-hari. Permasalahan yang timbul

sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat individu berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitasnya bermain game online karena individu merasa sulit untuk keluar atau berhenti memainkan *game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan biasanya menggunakan waktu 2-10 jam perhari (Kusumadewi,2009) bahkan 39jam dalam seminggu (Young,1998) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chen & Chou; Chou &Hsiao, dalam Chou, et al, 2005) untuk memainkan game online. Akibatnya, pecandu game online mengalami gangguan berupa performa akademis yang buruk (Lee, Yu & Lin 2007) dan relasi dengan sesama yang tidak dewasa (Chen & Chang,2008).

I. Tinjauan tentang Mahasiswa

1. Pengertian mahasiswa

Mahasiswa merupakan kalangan muda yang berumur antara 19 sampai 28 tahun yang memang dalam usia tersebut mengalami suatu peralihan dari tahap remaja ke tahap dewasa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di perguruan tinggi (Poerwadarminta,2005:375) Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi.

Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap

mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi. Mahasiswa adalah manusia yang tercipta untuk selalu berpikir yang saling melengkapi (Siswoyo,2007:121). Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi, mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi.

2. Karakteristik Mahasiswa

Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejolak-gejolak yang ada didalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistic tentang diri sendiri dan lingkungannya. Selain itu, para mahasiswa akan cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan saling memberikan dukungan, karena dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa berada jauh dari orang tua maupun keluarga.

Karakteristik mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki prakiraan di masa depan baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mereka akan memperdalam keahlian dibidangnya masing-masing untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang membutuhkan mental tinggi.

Sedangkan karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkembangan teknologi adalah memiliki rasa ingin tahu terhadap kemajuan teknologi. Mereka cenderung untuk mencari bahkan membuat inovasi-inovasi terbaru di bidang teknologi.

Mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan apa yang sering marak pada saat itu, misalnya *game online*. Mereka pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba untuk mengetahuinya.

J. Karakteristik Gamer

Dalam *Game online* para pemain nya di sebut dengan *gamers*, gamers memiliki 3 karakteristik karena setiap gamers memiliki tipikal yang berbeda-beda , game online bukan hanya sekedar hobi atau hiburan semata tetapi juga bisa menjadikan seseorang kecanduan . Secara umum gamers dibagi menjadi 3 karakteristik . (Irvan Noor,2012)

1. Casual Gamers

Casual gamers cenderung main *game* dalam genre apapun, yang *gameplay*-nya mudah. Dari segi waktu mereka biasanya tidak terlalu banyak *nge-game*. Para *casual gamers* lebih peduli pada chit-chat dan pertemanan karena mereka menitikberatkan pada sosialisasinya khususnya *game online*. Bagi mereka, main *game* hanya untuk sosialisasi saja. Keahlian bermain game mereka pun biasa-biasa saja. Para *casual gamer* bisa bermain game di computer pribadi secara online, mereka cenderung peduli dengan grafis, kebanyakan casual gamer didominasi oleh perempuan.

2. Hardcore Gamer

Para *hardcore gamer* cenderung lebih banyak konotasi negatif daripada positifnya.mereka bisa bermain game berjam-jam. Dinamakan *hardcore* karena

mereka menjadikan *game* sebagai segala-galanya dan hobi utama. Mereka sampai ikut kompetisi, sering bersaing dalam turnamen yang terorganisir. Para *hardcore gamer* umumnya tidak peduli dengan tampilan grafis, yang penting *gameplay*-nya enak dimainkan.

Hardcore gamer ini kalau berkumpul biasanya tidak bisa membaur atau bersosialisasi, kalau pun mengobrol yang dibicarakan seputar game dan perkembangannya. Mereka biasanya punya segala jenis konsol *game* dari jaman dulu hingga terbaru.

3. *True Gamers*

True gamers merupakan *gamer* yang punya tingkat kedewasaan paling tinggi. Skill bermain *game*-nya di bawah *hardcore*, tapi mereka bisa bersosialisasi. Mereka mau main *game* karena memang ingin bermain. Main *game* bagi mereka adalah *having fun*, mereka juga tidak pernah memilih-milih genre. Semua *game* di mainkan saja tetapi tidak mengganggu aktivitas mereka sehari-hari

(Liputan6.com. 2012. Karakteristik Gamers di Indonesia)

K. Perubahan Gaya Hidup Gamers

Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Menurut Assael (1984:252), gaya hidup adalah “*A made of living that is identified by how people spend their time (activity), and what they think of themselves and the world around them (opinions)*”. Secara singkat dapat diartikan bahwa gaya hidup terjadi di masyarakat yang mempengaruhi mereka dalam menjalani kehidupan mereka sehari-hari, yakni tentang cara mereka

berfikir, menghabiskan waktu dan juga tentang pendapat atau opini mereka terhadap suatu hal.

Plummer (1983) Gaya hidup adalah cara hidup individu yang di identifikasikan oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya.

(<https://sosiologibudaya.wordpress.com/2011/05/18/gaya-hidup/> di unduh pada 15 Februari 2015)

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah suatu cara bagaimana seseorang dalam mempresentasikan dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Serta bagaimana mereka menyikapi beberapa hal yang terjadi dalam kehidupan mereka. Sehingga nantinya terbentuk pola komunikasi di kehidupan sehari-hari seseorang tersebut.

Dengan kaitannya dengan game online ternyata ada perubahan gaya hidup para *gamers* dalam kehidupannya sehari-hari, dalam hal ini lebih kepada perubahan gaya hidup pada *gamer Hardcore* .

- a. *Game online* sudah mejadi kebutuhan utama bagi para *hardcore gamers*, mereka cenderung menghalalkan segala cara untuk bisa bermain game online. Dalam bermain *game online* membutuhkan koneksi internet yang menggunakan kuota. Kuota tersebut didapat dengan cara membeli , karena kebutuhan mereka akan *game online* yang sangat candu maka mereka rela kehilangan uang mereka demi *game online*
- b. Para *hardcore gamer* selalu ingin menang dalam setiap permainan yang ia

mainkan bahkan telah menjadi obsesi di diri mereka, sehingga mereka saling menjatuhkan satu sama lain dan jika mereka menang maka mereka akan merasa hebat dibandingkan yang lainnya. Dan dengan begitu tujuan mereka cenderung ingin mendapatkan pujian (*reward*)

L. Dampak Positif dan Negatif Game Online

Game online memiliki dampak positif dan negative bagi para penggunanya, selama ini banyak yang menyangka bahwa game online berdampak buruk saja bagi para gamers. Padahal belum tentu itu semua berkonotasi negative .

1.Dampak Positif Game Online

Penelitian di Manchester University dan Central Lancashire membuktikan bahwa gamers yang bermain game 18jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet. Akan tetapi lebih banyak orang yang bermain dalam waktu jauh lebih lama.

- a. Meningkatkan konsentrasi Dr. Jo Bryce, kepada penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.
- b. Ketajaman mata yang lebih cepat. Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain game.
- c. Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita. Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan

dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku

- d. Meningkatkan kemampuan membaca.
- e. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang mahir bahasa Inggris di sekolah ataupun universitas tanpa melalui kursus adalah mereka yang suka bermain game online
- f. Membantu bersosialisasi. Beberapa professor di Loyola University , Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka game online dapat menumbuhkan interaksi sosial ,yang menentang stereotip gamer yang terisolasi, friendship, brotherhood, organisasi ,menghadapi konflik bersama , control emosi dan juga politik.

2.Dampak Negatif *Game Online*

Bukan hanya berdampak positif , *game online* pun banyak berdampak negative.

Dampak negative nya adalah :

1. Menimbulkan efek ketagihan,yang berakibat melalikan kehidupan nyata. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para gamers yang intinya adalah pengendalian diri.
2. Kehidupan real menjadi berantakan, seperti nilai pelajaran, tuags kampus, dipecat dll
3. Membuat orang menjadi bodoh. Orang berfikir terlalu pendek karena jalan main game yang ia mainkan. Ada salah satu kasus, seseorang membunuh seorang supir taksi hanya untuk mendapatkan uang dari sopir tersebut

untuk bermain game.

4. Mengganggu kesehatan. Karena seseorang yang bermain game dalam waktu sangat lama ia hanya melakukan kegiatan yang pasif
5. Mengakibatkan pola makna dan tidur tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit .
6. Memperngaruhi pola pikir dan tingkah laku. Pemborosan, jika game online telah mejadi candu. Karena jika seseorang telah kecanduan, ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya.

(<http://raul-aul7.blogspot.com/2010/11/dampak-game-online.html>, diakses 4 juni 2015)

M. Kerangka Pikir

Komunikasi memegang peranan penting bagi para pemain *game online* dalam hal hubungan sosial khususnya agar tercapai kesamaan makna guna meningkatkan kinerja dalam suatu pertandingan. Hubungan sosial yang dimaksud adalah hubungan kerjasama antar pemain yang ditandai dengan tukar- menukar perilaku, perasaan, pikiran, bahkan pengalaman antara pemain asing dengan pemain lokal sehingga para pemain dihadapkan pada situasi dan pertukaran pesan yang menimbulkan hubungan sosial yang bennanfaat. Komunikasi antar pribadi merupakan suatu cara yang efektif dalam pertukaran, yaitu tindakan menyampaikan dan menerima pesan secara timbal balik.

Maknanya, suatu yang dipertukarkan di dalam proses tersebut yaitu kesamaan pemahaman diantara orang- orang yang berkomunikasi terhadap pesan- pesan

yang digunakan dalam proses komunikasi. Tujuan dari proses komunikasi antarpribadi ini ialah untuk meningkatkan kinerja dalam suatu pertandingan walaupun tersebut terdiri dari pemain tingkat tinggi (*hardcore gamers*) dan pemain tingkat sedang ataupun rendah.

Komunikasi antarpribadi harus diterapkan dalam proses komunikasi antar pemain *game online*, sebab dengan berkomunikasi antarpribadi para pemain dapat saling mengetahui kepribadian satu sama lain, sehingga tercipta saling pengertian diantara sesama pemain yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu prestasi yang maksimal.

Pada saat melakukan aktifitasnya, *gamers* membutuhkan komunikasi baik verbal maupun non verbal, dengan tujuan menjaga hubungan baik antar sesama maupun agar tercapai keselarasan dalam tim. Dalam berkomunikasi, *gamers* tersebut menggunakan bahasa, simbol- simbol ataupun gerak tubuh yang hanya di mengerti oleh mereka saja. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan hubungan secara fisik maupun emosional sesama pemain *Game online* dalam tersebut.

Dengan adanya keterikatan yang terkait melalui komunikasi antarpribadi yang dilakukan oleh para pemain *game online*, maka:

1. Setiap *gamers* harus melakukan komunikasi antarpribadi yang baik dengan pemain yang lain sehingga tercipta kekompakan dalam tim.
2. Setiap *gamers* lokal harus menerapkan komunikasi antarpribadi kepada pemain lainnya, agar pesan yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik.

Supaya komunikasi dapat berjalan dengan lancar antara para pemain *game online*, maka setiap pemain haruslah bersikap yang baik dalam menjalankan perannya masing-masing dengan cara memperbanyak interaksi antara mereka sendiri. Interaksi dapat berupa komunikasi verbal maupun nonverbal.

Dengan menyampaikan pesan yang mudah diterima oleh sesama pemain serta didukung dengan sikap bersahabat antara para pemain, maka komunikasi antarpribadi dapat dengan mudah dilakukan.

Selain itu, setiap pemain juga harus dapat beradaptasi dengan kebiasaan, tingkah laku, sifat dan kepribadian pemain yang lain dalam tim, sehingga akan mempermudah jalannya proses komunikasi antar pribadi.

Pemain *game online* memiliki perbedaan interaksi dengan sesamanya, maupun perilaku kesehariannya. Namun sebagai *gamers* yang tergabung dalam satu tim, tentu para *gamers* ini sangat membutuhkan komunikasi dan interaksi meskipun banyak perbedaan yang dapat menghalangi komunikasi dan interaksi itu. Dengan adanya interaksi tersebut, maka akan membentuk suatu pola komunikasi. Pola komunikasi merupakan bagian dari proses komunikasi, karena pola merupakan cara atau bentuk yang di pakai seseorang dalam menyampaikan pesan dalam proses komunikasi.

BAGAN 1 KERANGKA PIKIR

