

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PUBG Mobile merupakan salah satu game online bergenre battle royal atau peperangan survival yang dimainkan secara online. PUBG Mobile memiliki kisah tentang peperangan yang dapat dimainkan dengan beberapa mode yaitu mode solo, duo maupun squad, sebelum itu permainan ini memiliki tujuan yaitu bertahan hidup hingga akhir permainan yang ditentukan dengan mengecilnya zona yang terdapat di peta, dalam satu peta PUBG Mobile dapat mencakup 100 orang dalam satu permainan, dan hanya pemain terakhir yang dapat bertahan hidup yang akan memenangkan permainan tersebut. PUBG Mobile adalah sebuah permainan yang dikembangkan oleh LightSpeed & Quantum Studio<sup>1</sup>, sebuah divisi dari Tencent Games. PUBG Mobile merupakan sebuah adaptasi dari game yang terdapat pada PC yang bernama sama yaitu PUBG atau PlayerUnknown's Battlegrounds.

Di dalam game online PUBG Mobile, terdapat banyak fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, contohnya seperti fitur chat dan voice chat, fitur chat adalah fitur yang diberikan oleh developer game untuk para pemainnya agar dapat berkomunikasi dengan para pemain yang sedang online di game tersebut<sup>2</sup>. Terdapat satu fitur yang dinamakan Clan, fitur ini diciptakan memiliki tujuan sebagai wadah atau tempat untuk mengumpulkan para pemain dalam satu kelompok, dengan adanya fitur Clan ini pemain dapat membentuk atau teaming up dengan pemain lain satu kelompoknya untuk bermain bersama, untuk melatih kerja sama antar kelompok hingga bermain di ajang kompetitif seperti turnamen maupun scrim.

Terdapat salah satu kelompok dalam game online PUBG Mobile yang memiliki nama "MorningstarT6". Nama MorningstarT6 berasal dari 2 kata yaitu kata "Morning" dan "Star", untuk T6 adalah singkatan dari Triple Six, nama ini diciptakan

---

<sup>1</sup> <https://www.dnaindia.com/technology/photo-gallery-pubg-mobile-list-of-companies-that-publish-different-versions-of-the-game-2859238/tencent-games-2859241> diakses pada tanggal 17 Desember 2023 Pukul 6:34

<sup>2</sup> <https://www.pubgmobile.com/privacy/id.html> diakses pada tanggal 17 Desember 2023 Pukul 6:42

oleh leader atau ketua dari Clan MorningstarT6, nama MornigstarT6 diambil dari salah satu nama lain dari iblis Lucifer, tetapi menurut penulis nama Morningstar diambil karena memiliki kosakata yang bagus untuk dijadikan nama clan (kelompok), jadi nama Mornigstar tidak ada arti khusus dan tidak lebih dari arti bintang fajar dan hanya untuk pemanis nama komunitas tersebut.

Komunitas ini terbentuk pada tahun 2019, sebelumnya nama komunitas MorningstarT6 adalah Dark Legacies, dirubah karena ada beberapa faktor yang menyebabkan perubahan tersebut, seperti nama singkatan yang digunakan dalam game, dan gagasan dari beberapa pemain yang sering bermain PUBG Mobile bersama dengan peneliti. Karena sebelum itu, kami berniat untuk masuk kedunia kompetitif seperti turnamen dan kompetisi. Dengan pembentukan komunitas ini agar mereka dapat sharing dan berbagi ilmu seputar PUBG Mobile dan apapun itu dan juga mereka dapat bermain bersama-sama.

Komunitas ini telah berdiri sejak 2019 hingga sekarang tahun 2023 yang artinya sudah 4 tahun berdiri dan masih aktif hingga saat ini, tidak hanya dijadikan untuk wadah bermain saja, tetapi komunitas ini juga menjadikan mereka sebagai keluarga baru. Mereka tidak hanya sekedar bertukar pikiran mengenai game online saja tetapi mereka menjadikan komunitas ini sebagai tempat untuk berbagi mengenai permasalahan pribadi, yang nanti nya akan diberikan nasihat oleh pemain lainnya, sharing mengenai apa yang sedang trending, berbagi informasi mengenai teknologi, hingga masalah percintaan dan berbagi candaan.

Dalam berinteraksi dan berkomunikasi antar sesama anggota, serta untuk menyampaikan informasi. Komunitas MorningstarT6 menggunakan sosial media Whatsapp sebagai media penyampaian pesan mereka. Dengan membuat grup di whatsapp, sehingga setiap anggota komunitas dapat update informasi dan dapat langsung diterima oleh semua anggota, dan untuk tiap harinya ada beberapa obrolan atau informasi yang disampaikan di grup komunitas tetapi juga tidak setiap harinya selalu ada komunikasi melalui grup, bisa saja melalui personal chat whatsapp. Untuk anggota yang tercatat aktif ada sekitar 12 orang dari 15 orang.

Di dalam keorganisasian komunitas MorningstarT6, tidak hanya terpaku pada permainan game online saja , tetapi ada beberapa kegiatan yang sering dilakukan yaitu mengikuti turnamen PUBG Mobile di sekitar kota atau di luar kota, berkumpul bersama untuk bertemu dengan pemain pemain lainnya, dan ada diskusi mengenai hal-hal diluar game online PUBG Mobile.

Komunitas MorningstarT6 tidak memiliki basecamp ataupun tempat khusus untuk berkumpul dikarenakan game online PUBG Mobile adalah game online yang berbasis smartpone jadi dapat dimainkan diman saja, tetapi ketika ada turnamen yang dikhususkan harus bertemu seperti turnamen online, mereka terkadang berkumpul disuatu tempat seperti rumah salah satu pemain ataupun berkumpul di tempat kopi, agar lebih nyaman kami bertemu agar mudah berkomunikasi dan mudah untuk evaluasi permainan, tetapi jika tidak bertemu mereka bermain melalui rumah masing-masing dan mengandalkan komunikasi melalui fitur voice chat yang tersedia di dalam game online PUBG Mobile.

Fitur voice chat ini sangatlah membantu untuk mereka para pemain game online PUBG Mobile, fitur ini memiliki banyak kelebihan yang dimana fitur voice chat ini dapat menghasilkan suara yang jernih dan jelas, tetapi juga harus dibantu dengan komponen eksternal seperti headphone maupun earphone, fitur ini membantu para pemain menjangkau pemain lain yang jaraknya hingga beribu-ribu kilometer jauhnya, seperti luar negeri, maka fitur ini adalah fitur yang sanagt penting untuk para pemain dapat berkomunikasi dengan para pemain lainnya.

Adapun fitur lainnya yang dapat mereka lakukan untuk berkomunikasi walaupun tidak menggunakan fitur voice chat yaitu fitur quick chat dan text chat, fitur quick chat yaitu fitur yang disediakan oleh developer game online PUBG Mobile yang berupa instant chat sudah berupa tulisan yang relatif dengan permainan seperti contohnya ada chat yang berunsur command, suggest, dan asking, yang dapat memerintah, menyarankan dan meminta<sup>3</sup>, untuk fitur text chat, adalah fitur yang mengharuskan para pemain mengetik di kolom chat yang telah disediakan didalam

---

<sup>3</sup> <https://www.wahanarupa.com/cara-ganti-atau-setting-quick-chat-pubg-mobile-terbaru/> diakses pada tanggal 17 Desember 2023 Pukul 6:44

game online tersebut, dengan batasan karakter dan batasan kata yang dapat dilarang dimunculkan didalam game online PUBG Mobile.

Untuk para keanggotan MorningstarT6 sendiri, mereka selalu menggunakan fitur voice chat yang dapat mengeluarkan suara secara langsung tanpa harus mnegetik yang mereka lakukan hanya menyiapkan komponen eksternal dan mengaktifkan microphone dalam game online PUBG Mobile, karena dari ketiga fitur komunikasi tersebut yang paling efisien adalah fitur voice chat, tanpa harus ribet mengetik atau scrolling wheel chat untuk quick chat.

Yang mana komunikasi virtual merupakan cara berkomunikasi dan penerimaan pesan yang dilakukan melalui *cyberspace* atau disebut juga dengan dunia maya. Sehingga komunikasi yang terjadi menggunakan ruang maya yang bersifat interaktif. Dalam komunitas game online MorningstarT6 para anggota melakukan komunikasi secara virtual karena seluruh aktifitas atau kegiatan yang dilakukan dilakukan secara virtual menggunakan sosial media karena para anggota ini tidak saling bertemu secara lansung melainkan melalui jaringan internet dan smartphone ataupun komputer.

Alasan mengapa peneliti memilih untuk meneliti komunitas game online MorningstarT6 yaitu dikarenakan komunitas ini adalah komunitas yang sudah berdiri selama kurang lebih 4 tahun, dan selama kurun waktu tersebut terdapat permasalahan yang menyingung tentang komunikasi virtual, dan karena masih ada permasalahan yang bersangkutan dengan toxic behavior yang terjadi di dalam komunitas maupun diluar.

Game Online kompetitif seperti PUBG Mobile sebagai media baru menyediakan ruang virtual yang interaktif dan kompetitif bagi para pemainnya. Ketegangan antar pemain dalam berkompetisi sering kali memicu munculnya toxic behavior. Toxic behavior merupakan perilaku pemain game berupa ujaran kebencian ataupun tindakan negatif yang berpengaruh terhadap komunikasi antar pemain game online. Peneliti atas dasar isu dan peneliti menyadari bahwa penelitian terkait kebiasaan toxic sangat perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimanakah kebiasaan komunikasi toxic yang dilakukan pemain game PUBG Mobile di Indonesia terutama

dalam komunitas MorningstarT6 karena peneliti menyadari bahwa komunitas ini memiliki potensi dan menurut observasi peneliti, pemain PUBG Mobile dalam komunitas tersebut melakukan komunikasi toxic pada pemain lainnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Secara umum penelitian ini memiliki Rumusan Masalah untuk mengetahui secara jelas terhadap penelitian yang dilakukan yaitu “Bagaimana Toxic Behaviour Dalam Komunikasi Virtual yang terjadi di Komunitas game online MorningstarT6?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui mengenai kebiasaan toksik dalam komunikasi virtual yang dilakukan oleh komunitas MorningstarT6 dalam bermain game online PUBG Mobile.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian berguna sebagai wawasan mengenai dunia multimedia yang khususnya dalam memahami pola komunikasi yang bersifat virtual yang terdapat di komunitas game online MorningstarT6, serta juga sebagai sarana mngimplementasikan ilmu teoritis yang sesuai dengan apa yang telah dipelajari di perkuliahan.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat Praktis bagi komunitas ini adalah diharapkan dapat berguna untuk para anggota komunitas yaitu untuk mengetahui toxic behavior yang terjadi secara virtual yang terdapat pada komunikasi virtual yang terjadi dalam komunitas MorningstarT6.

## 1.5 Metode Penelitian

### a. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah kerangka berpikir yang digunakan oleh peneliti dalam melihat realitas suatu masalah dan teori atau ilmu pengetahuan. Paradigma adalah model tentang bagaimana sesuatu diorganisir (bagian dan hubungannya) atau bagaimana bagian-bagian tersebut berfungsi (perilaku yang terkait dengan konteks khusus atau dimensi waktu)<sup>4</sup>. Metode Penelitian deskriptif ini dilakukan untuk menggambarkan proses atau peristiwa yang sedang berlaku pada saat ini di lapangan yang dijadikan objek penelitian, kemudian data atau informasinya dianalisis sehingga diperoleh suatu pemecahan masalah peneliti metode deskriptif ini dikarenakan suatu perhatian pada informan yang menarik dari segi bagaimana para pelaku komunikasi baik komunikator maupun komunikan melakukan interaksi.

### b. Paradigma Kualitatif

Paradigma Kualitatif merupakan penelitian yang menganggap manusia sebagai subjek penelitian. Paradigma ini termasuk menganut model humanistik karena menjadikan manusia sebagai subjek penelitian di dalam fenomena atau peristiwa yang akan diteliti. Paradigma kualitatif meyakini bahwa manusia yang menentukan perilaku dirinya dan peristiwa sosial yang terjadi. Filsafat fenomenologis milik Edmund Husserl yang kemudian dikembangkan dalam sosiologi oleh Max Weber menjadi dasar dari paradigma ini. Pandangan ini menilai bahwa perilaku manusia didasari oleh pikiran atau doktrin yang dimiliki oleh individu tersebut. Jadi ketika kita menggunakan paradigma Kualitatif, suatu peristiwa tidak hanya dipandang secara tunggal. Tetapi banyak aspek, unsur, dan hal lainnya yang membentuk perilaku tersebut.<sup>5</sup>

Secara sederhana, kita dapat menyebutnya sebagai alasan-alasan apa saja yang mendorong manusia untuk bertindak. Baik hal itu disadari maupun tidak

---

<sup>4</sup> Moleong, Op. Cit.,49.

<sup>5</sup> Widia Andini, Diah Fitriani, Laila Khairun Nisa Purba / Paradigma Penelitian Kuantitatif Dalam Jurnal Ilmiah Metodologi Penelitian Kuantitatif

disadari oleh individu tersebut. Pada dasarnya, paradigma ini meyakini bahwa manusia memiliki kontrol untuk menentukan pilihan perilaku mereka sendiri. Selain menekankan pada manusia itu sendiri, paradigma kualitatif menilai bahwa peristiwa atau fenomena harus dilihat secara menyeluruh. Tidak cukup dengan hanya melihat peristiwa itu sendiri tanpa melihat alasan atau penyebab kejadian.

### c. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif. Kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Salah satu ciri penelitian kualitatif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka.<sup>6</sup>

Penulisan deskriptif adalah suatu metode penelitian yang menggambarkan semua data mengenai keadaan subjek atau objek penelitian yang kemudian dianalisis dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang terjadi pada saat ini. Selanjutnya, mencoba memberikan informasi terkini sehingga bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat diterapkan pada berbagai masalah. Penelitian ini juga menggunakan catatan lapangan seperti catatan observasi dan sumber lainnya. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti berusaha mengumpulkan data melalui wawancara dan obeservasi dengan terjun ke lapangan langsung untuk menemui informan.

Deskriptif kualitatif dipilih karena beberapa alasan, yaitu kemampuannya yang lebih baik dan mudah beradaptasi dengan realitas yang kompleks, kemampuannya untuk menggambarkan hubungan antara peneliti dan responden secara langsung, serta kepekaannya yang dapat menyesuaikan diri dengan banyak faktor yang mempengaruhi pola nilai yang dihadapi peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggambarkan komunikasi virtual yang dilakukan oleh kelompok komunitas MorningstarT6 dalam permainan online

---

<sup>6</sup> Moleong Lexy J. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

PUBG Mobile. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk deskripsi kata-kata serta gambar, foto, dan rekaman video yang diambil selama wawancara untuk memperjelas hasil penelitian.

a. Subjek dan Objek Penelitian

Untuk subjek penelitiannya sendiri, peneliti memilih subjek internal yaitu para anggota komunitas MorningstarT6 itu sendiri yang berisikan sebagai berikut :

1. Co Leader atau bawahan dari ketua komunitas itu sendiri

Berikut profil singkat dari Co Leader yang ada di MorningstarT6

- a. Alditama Adha Shidiq : Menjabat sebagai Co Leader yang juga ikut andil dalam pembuatan komunitas tersebut, umur 25 Tahun, ber alamat di Dayu RT 02, Jalan Kaliurang Km 8,5, Sleman, Yogyakarta
- b. M. Fadhil Nur Rohman : Menjabat sebagai Co Leader, umur 24 Tahun, ber alamat di Gesikan 3 RT 01, Wijirejo, Pandak, Bantul, Yogyakarta

2. Elite yaitu bawahan dari para Co Leader, sebagai berikut :

- a. Dimas Ari Saputra : Menjabat sebagai Elite, umur 23 Tahun, beralamat di Plosokuning 2, Minomartani, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta
- b. Firman Maulana : Sebagai Elite. Umur 23 Tahun, ber alamat di Niten, Nogotirto, Gamping, Sleman ,Yogyakarta
- c. Nurul Nisa Madani : Sebagai Elite, Umur 23 Tahun, Ber alamat di Manding Dawang, Bantul, Yogyakarta

3. Beberapa anggota yang akan peneliti pilih dari komunitas MorningstarT6

Untuk subjek eksternal peneliti akan memilih atasan maupun anggota dari beberapa di luar komunitas MorningstarT6 sebagai pembanding.



## 1.6 Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan metode pengumpulan informasi yang dilakukan oleh peneliti melalui pengamatan langsung terhadap masyarakat yang menjadi objek penelitian di lapangan<sup>7</sup>. Penggunaan teknik pengamatan memungkinkan peneliti untuk melihat dan mengamati secara langsung, kemudian mencatat perilaku dan kejadian yang terjadi dalam keadaan yang sebenarnya<sup>8</sup>. Seperti halnya dengan wawancara, dalam teknik pengamatan, peneliti harus menentukan aspek apa yang akan diamati selama penelitian berlangsung. Terdapat dua jenis teknik pengamatan, yaitu pengamatan partisipatif dan pengamatan non-partisipatif. Pengamatan partisipatif dibagi menjadi empat jenis, yaitu partisipatif pasif, moderat, aktif, dan lengkap<sup>9</sup>.

Observasi partisipatif adalah metode yg bertujuan buat memperoleh data yg lengkap. Metode ini dilakukan menggunakan menciptakan kedekatan secaramendalam menggunakan suatu komunitas atau lingkungan alamiah berdasarkan objek. Peneliti akan menempatkan diri menjadi bagian berdasarkan objek yg sedang diteliti tersebut. Terdapat beberapa macam kategori partisipan yaitu kiprah lengkap yaitu pengamat berperan sebagai anggota penuh berdasarkan objek yg diamati.

### 2. Wawancara

Wawancara ialah dialog yang diadakan dengan maksud tertentu. Dialog dilakukan oleh dua belah pihak, yakni pewawancara (interviewer) yang menanyakan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut<sup>10</sup>. Dengan menggunakan

---

<sup>7</sup> Bungin, Burhan. 2003. Analisis Data Penelitian Kualitatif “Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi”. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 178

<sup>8</sup> Lexy J. Moleong, (2006). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.

<sup>9</sup> Sugiyono (2011). Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta. 227

<sup>10</sup> Lexy J. Moleong, (2006). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung, PT Remaja Rosdakarya. 186

teknik pengumpulan data wawancara ini, peneliti dapat memperoleh informasi secara langsung dan tepat karena teknik ini dilakukan secara langsung atau tatap muka antara peneliti dan narasumber. Sebelum melaksanakan wawancara, hal yang harus dilakukan oleh pewawancara ialah menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan dijadikan panduan saat melakukan wawancara.

Jenis wawancara yang dipilih penulis adalah wawancara tidak terstruktur, yakni jenis wawancara yang tidak mengikuti daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti atau pewawancara tidak terikat pada pedoman tertentu sehingga dapat melakukannya secara fleksibel. Bagi peneliti yang sudah berpengalaman, wawancara bebas akan menjadi tantangan menarik. Namun, bagi peneliti yang masih baru, akan mengalami kesulitan dalam merancang pertanyaan tidak terstruktur ini<sup>11</sup>.

Sebagai alternatif, penulis memilih jenis wawancara individu, yakni jenis wawancara yang dilakukan oleh satu pewawancara dengan satu responden.

### 3. Dokumentasi

Dalam rangka penelitian ini, dokumentasi akan berupa rekaman video ketika peneliti melakukan wawancara dengan narasumber terkait, yang nantinya akan dijadikan sebagai data untuk pembuatan laporan penelitian. Setelah data terkumpul, peneliti akan menyusun laporan dalam bentuk teks sebagai hasil dari penelitian. Selain itu, peneliti juga akan membuat dokumentasi foto selama proses wawancara dengan narasumber, serta beberapa foto yang dapat memperkuat laporan penelitian tersebut.

### 4. Pengujian Keabsahan Data

Melakukan uji keabsahan data adalah aktivitas buat melihat standar kebenaran suatu data output penelitian yang lebih lebih banyak didominasi

---

<sup>11</sup> Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

pada keterangan yang dievaluasi menurut perilaku dan jurnal seseorang. Pada dasarnya uji keabsahan data dalam penelitian, menekankan uji validitas & reabilitas, lantaran yg diuji menurut penelitian kualitatif merupakan datanya. Hal itu yg membedakan ke 2 poin tersebut. Untuk memperoleh keabsahan data, peneliti memakai triangulasi sumber, teknik & waktu, menurut Sugiyono terdapat ada tiga macam teknik triangulasi yaitu<sup>12</sup> :

#### 1. Triangulasi Waktu

Triangulasi ini dapat memengaruhi kepercayaan sebuah informasi. Informasi yang diperoleh dari teknik tanya jawab di awal hari ketika narasumber masih dalam kondisi segar (kebugarannya) umumnya akan menghasilkan informasi yang lebih akurat dan sah. Oleh karena itu, verifikasi kepercayaan suatu informasi harus dilakukan dengan memeriksa kembali melalui pengamatan, tanya jawab, dan dokumen pada waktu atau situasi yang berbeda hingga memperoleh informasi yang bisa dipercayai.

### 1.7 Teknik Analisis Data

Dalam Teknik menganalisa data, tentunya diperlukan data terkumpul terlebih dahulu sebelum nantinya masuk ke proses analisis, dimana menganalisa data ini bertujuan untuk mendeskripsikan seluruh data yang telah diperoleh dan menyeleksi data sehingga data bisa terstruktur hingga tahap kesimpulan. Ada tiga tahapan yang dilakukan ketika melakukan analisis data menurut Miles dan Huberman khususnya terhadap penelitian kualitatif yaitu, reduksi, penyajian data, verifikasi atau penarikan kesimpulan, seperti penjelasan dibawah ini<sup>13</sup> :

#### a. Reduksi Data

Reduksi data adalah tahap paling umum yang dilakukan oleh peneliti dalam menyeleksi, menyaring, mengolah data yang diperoleh, dimana data inanti yang

---

<sup>12</sup> Sugiyono (2011). Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta.

<sup>13</sup> Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 21(1), 33-54.

akan dipusatkan sehingga bentuk kasaran tersebut akan ditemukan dilapangan nantinya. Data yang diperoleh dari berbagai metode tersebut yang memiliki tujuan agar penyusunan penelitian bisa berjalan dengan lancar sesuai dengan goals diawal yang sudah ditentukan sebelumnya.

b. Penyajian Data

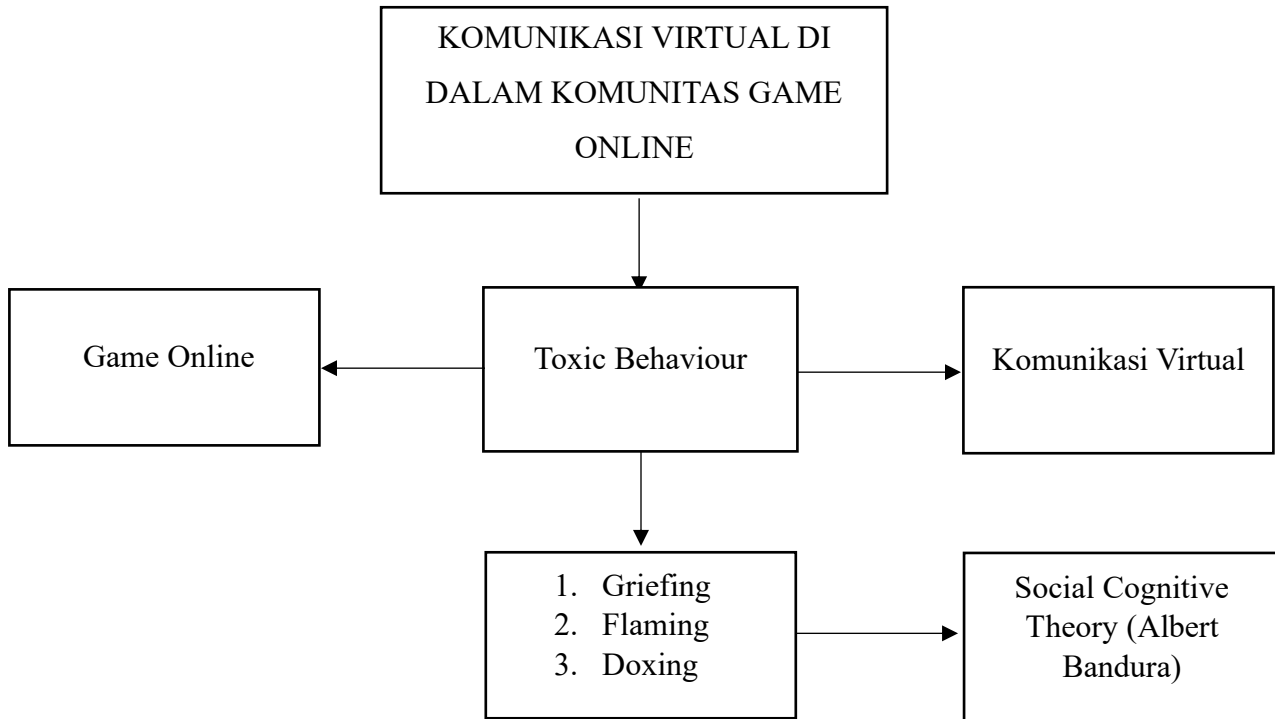
Teknik penyajian data juga merupakan dari Teknik analisis data pada metode kualitatif dimana setelah melakukan reduksi data lanjut melakukan kegiatan dari pengumpulan data yang disusun secara sistematis dan mudah untuk dipahami, terlebih melakukan pengelompokan data yang telah dipilah sebelumnya. Tahap ini dilakukan oleh peneliti juga agar bisa lebih mendalam memaknai arti dari pengetahuan yang diperoleh, sehingga penelitian yang dibuat nantinya bisa tersusun secara sistematis sesuai dengan apa yang sudah disusun pada awal tahap.

c. Penarikan Kesimpulan

Tahap ketiga dari analisis data merupakan verifikasi atau penarikan kesimpulan sesuai dengan napa yang dilakukan yaitu menyimpulkan data yang telah dikumpulkan dengan sistematis tersebut yang bersifat sementara, dimana dari data yang dicari memperoleh bukti-bukti yang layak untuk memperkuat tema penelitian yang dicari. Peneliti yang nantinya mendapat data dilapangan akan diverifikasi hingga data dinyatakan kredibel. Kesimpulan sementara yang dimaksud adalah kesimpulan yang sifatnya masih samar-samar dan nantinya akan diutuhkan kebenarannya pada proses penelitian dan pembahasan.

## 1.8 Kerangka Konsep

### a. Kerangka Konsep



### b. Definisi Konsep Operasional

#### 1. Komunikasi Virtual

Komunikasi Virtual merupakan sebuah kumpulan individu yang terhubung melalui internet untuk membentuk hubungan personal. Komunikasi ini tidak memerlukan pertemuan langsung dan menggunakan media internet. Komunikasi daring dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam berkomunikasi seperti jarak atau waktu.

Komunikasi virtual dapat diakses oleh seluruh masyarakat di seluruh dunia, kapan saja dan di mana saja. Hambatan yang sering terjadi dalam komunikasi daring adalah tergantung pada kualitas jaringan internet. Jika

jaringan internet tidak stabil, maka komunikasi akan menjadi lambat, tetapi jika jaringan internet bagus maka komunikasi dapat berjalan dengan lancar.<sup>14</sup>

Komunikasi virtual yang dimaksud di sini fokus pada sistem komunikasi yang terjadi dalam permainan PUBG Mobile secara online. Dalam permainan tersebut, para pemain dapat berkomunikasi menggunakan chatbox dan microphone yang telah disediakan di dalam game.

Di dunia maya, terdapat konsep hyper reality dan hyperpersonality. Menurut Baudrillard, hyper reality adalah hasil dari simulasi sistematis, di mana simbol semakin digunakan untuk menggantikan objek dan pengalaman yang sebenarnya. Ikon atau tanda berdiri sebagai penyederhanaan dan emulasi kenyataan yang lebih jelas.<sup>15</sup>

Menurut Walther, hyper personality terjadi ketika pengguna mengalami kesamaan dan kesadaran diri, terpisah secara fisik dan berkomunikasi melalui saluran isyarat terbatas. Ada empat unsur yang menentukan model komunikasi hyperpersonal menurut Walther. Pertama, peserta menciptakan kesan yang ideal dari penerima. Kedua, para peserta dapat memproyeksikan citra diri ideal mereka kepada penerima karena mereka memilih informasi yang akan diungkapkan. Ketiga, saluran komunikasi yang tidak sinkron memungkinkan para peserta untuk mengedit lebih banyak daripada yang mungkin terjadi dalam situasi tatap muka. Terakhir, umpan balik meningkatkan persepsi ideal dari kedua peserta. Dapat disimpulkan bahwa komunikasi hyperpersonal memainkan peran penting dalam kelompok online di mana peserta dapat saling membantu mengatasi masalah yang sama tanpa bertemu secara langsung.<sup>16</sup>

Dalam berkomunikasi melalui media virtual, terdapat dampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah pesan dapat disampaikan dengan cepat

---

<sup>14</sup> Rafki Muhammad, Rouli Manalu, "Analisis Pemanfaatan Virtual Community Sebagai Media Komunikasi Kelompok Melalui Sosial Media", Jurnal Mutakallimin Ilmu Komunikasi 3, No.1, (2020).

<sup>15</sup> Baudrillard, J. (2001). Jean Baudrillard: selected writings. Stanford University Press..

<sup>16</sup> Walther, J. B. (1996). Computer-mediated Communication: Impersonal, Interpersonal and Hyperpersonal Interaction. *Communication Research*, 23(1),3-43.

tanpa harus bertemu secara langsung dan dapat dilakukan dengan orang di dalam maupun di luar negara karena komunikasi ini bersifat global. Namun, dampak negatifnya adalah sering terjadi kesalahan dalam membaca pesan karena hanya berupa teks yang dikirim dan dapat menimbulkan konflik jika tidak benar dalam menggunakannya, seperti mengirim pesan dengan kata yang tidak sopan. Jika pesan yang dikirim dianggap serius oleh penerima padahal sebenarnya hanya bahan bercanda, maka konflik dapat terjadi. Oleh karena itu, perlu bijak dalam menggunakan komunikasi virtual agar tidak menimbulkan konflik.

Pada awalnya, klaim ideologis bahwa internet membebaskan informasi serta penggunaannya merupakan salah satu yang terkuat dan menjadi dasar bagi batasan baru. Gambaran tentang batasan baru ini menjadi metafora kuat bagi budaya maya populer yang merujuk pada periode pendidikan kemasyarakatan atas populasi dalam memahami internet.<sup>17</sup>

## 2. Toxic Behaviour

Toxic behavior dalam game online adalah perilaku negatif yang dilakukan seorang pemain secara berulang yang disengaja untuk menyakiti pemain lain secara online.

## 3. Social Cognitive Theory

Pencetus teori ini adalah Albert Bandura (2008 : 94-124), teori pembelajaran dimana individu belajar melalui observasi dengan perilaku, lingkungan, dan kognisi sebagai faktor primer dari perubahan atau pembentukan perilaku individu. dan setiap perilaku yang dilihat oleh individu tersebut dapat mengubah cara berpikir individu tersebut.

---

<sup>17</sup> Annisa Risecha Junep, Frenky, “ Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2” Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian 3, No.1, (2017), hlm.3