

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Permassanty & Irawan (2018) dengan judul proses penetrasi sosial antarpemain pada *Game Mobile Legends*, mengungkapkan bahwa adanya tahapan-tahapan proses penetrasi sosial dalam *game Mobile Legends* tergantung dari seberapa seringnya bermain bersama. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenis *game* yang diteliti dan teori yang mendukung. Penelitian Permassanty & Irawan (2018) menggunakan jenis *game* dari Mobile Legend, yaitu MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), sedangkan penelitian ini menggunakan GTA V jenis *role play*. Penelitian ini sama-sama menggunakan teori penetrasi sosial, tetapi terdapat perbedaan teori lain yang mendukung, yaitu teori *technological determinism*. Perbedaan lain juga terlihat dari tujuan penelitian yang tidak hanya menggambarkan pertemanan di dalam dunia *game* saja, tetapi juga sampai di dunia nyata. Konflik-konflik yang terjadi dalam dunia *game* GTA V relatif lebih kompleks, sehingga kemungkinan akan berdampak pada perusakan hubungan antarpemain GTA V. Teori *technological determinism* digunakan untuk melihat perkembangan masyarakat dengan teknologi, khususnya dunia *game online*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Kanat (2019) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game* dengan keterampilan komunikasi, namun tidak ada korelasi antara kecanduan *game* digital dengan

kesendirian. Hal yang membedakan adalah pada metodologi penelitian. Metode penelitian yang digunakan oleh Kanat (2019) adalah kuantitatif sedangkan pada penelitian GTA V adalah kualitatif. Perbedaan lainnya juga tampak pada spesifikasi *game*, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kanat tidak disebutkan secara spesifik terkait *game* yang diteliti (secara general). Namun hasil penelitian ini bisa dijadikan alasan jika ada pengaruh antara kecanduan *game* dengan keterampilan komunikasi yang berimbas pada proses penetrasi sosial di dalam *game online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Mccarthy (2009) dengan judul *Social Penetration Theory, Social Networking and Facebook*, menemukan bahwa penetrasi sosial di sebuah jaringan internet atau media sosial dilakukan melalui, keseimbangan pertukaran positif dan negatif dalam hubungan interpersonal agar dapat bertahan, yaitu imbalan lebih besar dari pada biaya yang dikeluarkan. Sebuah hubungan dalam dunia nyata maupun virtual memiliki kecenderungan bahwa jalinan sebuah pertemanan akan baik ketika menggunakan prinsip dasar ekonomi (yang dijelaskan juga pada teori penetrasi sosial). Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada media yang diteliti, yaitu Facebook dan GTA V. Facebook merupakan media sosial, sedangkan GTA V merupakan media *game*. Ketika *game* cenderung dianggap sebagai suatu permainan hanya untuk bersenang-senang, maka seiring berkembangnya zaman *game* dapat dimainkan secara *online* dan terdapat suatu interaksi antarsesama pemain *game*. Dalam konteks ini, muncul suatu hubungan pertemanan yang menarik untuk dilihat apakah terdapat prinsip dasar ekonomi seperti yang dijelaskan dalam teori penetrasi sosial atau tidak ketika hubungan awal pertemanan tumbuh atau muncul dari dalam *game*.

Penelitian ini memiliki fokus yang berbeda dengan ketiga penelitian di atas. Penelitian ini lebih memfokuskan pada seorang pemain *game* GTA V *role play* server Indonesia yang bertemu (berteman) dan melakukan perkenalan pertama kali di dalam suatu *game*, serta berlanjut sampai ke dunia nyata. Antarpemain saling bertemu di dunia nyata, namun juga bermain *game* lainnya bersama. Proses ini merupakan keberlanjutan hubungan sosial yang sangat menarik untuk diteliti, karena tidak pernah terbayangkan sebelumnya ketika antarpemain bertemu dalam suatu *game* dunia digital. *Game* tidak hanya menjadi sarana permainan saja, tetapi bisa menjadi media sosial antarpemainnya. Para pemain dalam *game* dunia virtual yang sebelumnya tidak saling mengenal, bisa berlanjut pada hubungan pertemanan di dunia nyata.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Komunikasi Antarpribadi

Devito (2011) menjelaskan pengertian komunikasi antarpribadi adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh dua orang yang saling mempengaruhi satu sama lain. Komunikasi antarpribadi dapat saling bertukar informasi gerakan secara verbal maupun non-verbal (Novianti et al., 2017). Menurut Rakhmat terdapat faktor-faktor yang menumbuhkan hubungan komunikasi antarpribadi, seperti: kepercayaan, sikap suportif, dan sikap terbuka (Permassanty & Irawan, 2018).

Komunikasi yang terjalin antar manusia akan timbul yang dinamakan suatu hubungan. Hubungan tersebut apabila berjalan dengan baik, maka akan timbul “kedekatan atau keakraban.” Terdapat 4 tingkatan (tahap) dalam kedekatan atau

keakraban, yaitu kontak, keterlibatan, keakraban, dan perusakan. Tahap pertama, kontak merupakan suatu hal yang dapat dirasakan dengan indera saat terjadi komunikasi, pada tahap ini juga merupakan tahap keputusan untuk melanjutkan hubungan atau tidak. Tahap kedua, keterlibatan merupakan tahap mengikatkan diri untuk mengenal orang lain dan juga mengungkapkan diri. Tahap ketiga, keakraban adalah pengungkapan diri (rahasia terbesar) kepada orang lain dan sebaliknya. Sedang pada tahap keempat, perusakan antara masing-masing individu yang tidak memiliki waktu bersama-sama lagi sehingga membuat kedua individu semakin menjauh. Pemutusan dilakukan oleh kedua individu karena sudah tidak pernah menjalin hubungan dan sering terjadi ketegangan antara satu dengan yang lain (Devito, 2011).

Komunikasi dapat dilakukan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, seiring berkembangnya zaman. Dengan adanya teknologi internet saat ini, komunikasi dengan melihat muka atau *video call* dapat dilakukan, sehingga internet menjembatani komunikasi antarpribadi tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Dengan berkembangnya *game online* kini para pemain dapat melakukan komunikasi atau menjalin sebuah hubungan pertemanan dengan pemain *game* lainnya melalui sebuah perantara *game*. *Game* dapat menciptakan masyarakat baru atau komunitas-komunitas dunia maya. *Game* tidak hanya dipandang sebagai sebuah permainan saja seperti dahulu karena hanya dapat dimainkan secara *offline* yang tidak adanya interaksi terhadap pemain lainnya. Berbeda dengan sekarang, *game* dapat dimainkan secara *online* yang terdapat interaksi antar pemainnya sehingga mulai bermunculan komunitas-

komunitas *game online*, salah satunya GTA V *role play* Indonesia. Tidak hanya sekedar pertemanan di dalam *game* saja, namun pertemanan sampai ke dunia nyata bahkan sampai bertemu di kehidupan nyata. Dunia *game* membawa hal “baru” yang lebih terbuka bagi ketergantungan manusia dengan teknologi *game* yang menciptakan sebuah masyarakat dunia virtual.

2.2.2 Technological Determinism

Awal kemunculan istilah *Technological determinism* dari seorang sosiolog yang bernama Thorstein Veblen, yang memiliki gagasan bahwa teknologi merupakan inisiator utama dari transformasi atau perubahan masyarakat (Hauer, 2017). Teknologi dipandang sebagai pendorong dari budaya untuk membentuk tatanan masyarakat. Teknologi juga memiliki unsur komunikasi, teknologi komunikasi seiring berkembangnya zaman mengalami perubahan. Kini komunikasi bisa dilakukan secara *real time* tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Teknologi menghadirkan sebuah era yang baru dari waktu ke waktu salah satunya berampak pada media. Marshall McLuhan mengemukakan bahwa *Technological Determinism* merupakan perkembangan teknologi yang dapat mempengaruhi tata kelola masyarakat dan teknologi (Morissan, 2013).

Menurut McLuhan, teknologi media telah menciptakan revolusi di tengah masyarakat. Manusia sudah sangat tergantung pada teknologi, sehingga tatanan masyarakat terbentuk berdasarkan pada kemampuan masyarakat menggunakan teknologi. Dalam konteks ini, media berperan menciptakan dan mengelola budaya (Morissan, 2013 h. 486). Menurut McLuhan, teknologi berawal atau dibuat oleh manusia. Ketika manusia menciptakan teknologi secara terus menerus, maka

manusia juga mengalami revolusi teknologi secara berkelanjutan. Pada akhirnya, efek dari teknologi yang terus menerus berevolusi tersebut dapat menciptakan, membentuk, atau mempengaruhi tata kelola kehidupan manusia. Media yang dimaksud bukan media dalam arti sempit, tetapi media dalam arti secara luas seperti radio, televisi, film, hingga permainan (*game*). Media bukanlah hanya terbatas pada media massa tetapi segala sarana instrumen atau alat yang berfungsi memperkuat organ, indra, dan fungsi yang terdapat pada tubuh manusia. Teknologi saat ini merupakan perkembangan dari peran manusia yang membentuk budaya (Hauer, 2017).

Teknologi diciptakan oleh manusia dan manusia akan terdampak dengan adanya teknologi yang diciptakan. Dengan adanya teknologi, masyarakat mengalami perubahan. Saat ini, berkenalan dengan seseorang lebih bervariasi. Berkenalan tidak hanya dapat dilakukan atau terjadi melalui dunia nyata saja, tetapi juga dapat melalui dunia *virtual*. Proses untuk berkenalan dengan individu lain, salah satunya melalui *game* GTA V. *Game* tersebut terus mengalami perkembangan serial dari sejak *game* GTA hanya dapat dimainkan secara *offline* dan kini serial terbarunya dapat dimainkan secara *online*, sehingga terjadi interaksi antara sesama pemain di dalam dunia *virtual game* GTA V. Adanya sebuah interaksi antar pemain ketika *game* dapat dimainkan secara *online* mendorong sebuah hubungan pertemanan di dunia *virtual*. Lingkungan simulasi yang berbasis komputer para pengguna dapat melakukan interaksi dengan pengguna lainnya melalui grafis atau tekstual dirinya dengan obrolan tekstual, suara, video, atau bentuk komunikasi lainnya (Gunkel, 2018).

2.2.3 Teori Penetrasi Sosial

Teori penetrasi sosial yang dikemukakan oleh Irwin Altman dan Dalmas Taylor berupaya mengidentifikasi proses peningkatan keterbukaan dan keintiman seseorang dalam menjalin hubungan dengan orang lain (Morissan, 2013). Manusia memiliki pengorganisasian (pemilahan hal untuk diungkapkan atau tidak kepada orang lain) informasi tentang diri sendiri yang tinggi mengenai informasi diri tersebut dan orang lain (Littlejohn et al., 2012). Menurut Morissan (2013), teori penetrasi sosial dijelaskan melalui perumpamaan bahwa diri kita sebagai sebuah bola yang memiliki beberapa lapisan luar hingga dalam. Setiap lapisan bola tersebut memiliki sebuah informasi, semakin dalam lapisan tersebut, maka semakin dalam informasi penting terkait diri kita dan hanya orang tertentu saja yang memiliki pengetahuan tentang lapisan dalam diri kita. Lapisan luar diibaratkan berisi informasi yang dapat secara langsung dimaknai seperti perilaku, pakaian atau apa saja yang mudah dilihat oleh orang lain.

Terdapat dua aspek dalam teori penetrasi sosial yaitu “keluasan” (*breadth*) dan aspek “kedalaman” (*depth*). Kita dapat mengetahui dua atau satu aspek dari orang lain dan sebaliknya, ketika hubungan antar individu berkembang maka masing-masing individu akan mendapatkan lebih banyak informasi yang akan semakin menambah keluasan dan kedalaman pengetahuan mereka satu sama lainnya. Konsep ini juga disusun dalam ide bahwa manusia membuat keputusan didasarkan atas prinsip “biaya” (*cost*) dan “imbalan” (*reward*) (Littlejohn et al., 2012). Setiap keputusan merupakan keseimbangan antara biaya dan imbalan.

Apabila prinsip ini diterapkan dalam interaksi manusia, maka suatu proses yang disebut dengan pertukaran sosial dapat dilihat keberadaannya.

Altman dan Taylor mengajukan empat tahapan perkembangan hubungan antarindividu:

1. Tahap orientasi, saat individu hanya memberikan informasi yang bersifat umum.
2. Tahap pertukaran efek eksploratif, tahap di mana muncul gerakan menuju ke arah yang lebih dalam.
3. Tahap pertukaran efek, tahap munculnya perasaan kritis dan evaluatif pada level yang lebih dalam.
4. Tahap pertukaran stabil, adanya keintiman pada tahap ini masing-masing individu dimungkinkan tindakan mereka dan memberikan tanggapan dengan sangat baik.

Dalam tulisan selanjutnya Altman dan Taylor merevisi teori penetrasi sosial awal dengan memberikan gagasan yang lebih kompleks terhadap perkembangan hubungan. Perkembangan dalam teori penetrasi sosial menunjukkan sifat yang lebih konsisten dan sesuai dengan pengalaman aktual sehari-hari yang menunjukkan proses dialektis dan *cyclical* (bergerak secara melingkar, membentuk siklus) (Morissan, 2013).

Sikap seseorang untuk terbuka atau tertutup merupakan suatu siklus, siklus keterbukaan atau ketertutupan suatu individu dengan individu lainnya memiliki pola perubahan reguler, atau perubahan yang dapat diperkirakan. Pada hubungan

yang sudah sangat berkembang siklus berlangsung dalam periode waktu yang lebih panjang dari pada pola yang kurang berkembang. Alasannya adalah hubungan lebih berkembang rata-rata memiliki keterbukaan lebih besar dari pada hubungan yang kurang berkembang (ini sesuai atau konsisten dengan ide dasar teori penetrasi sosial awal) (Morissan, 2013). Teori penetrasi sosial dapat diterapkan atau digunakan dalam penelitian penetrasi sosial di komputer (*virtual*), seperti yang dikemukakan oleh Mccarthy bahwa melalui komputer atau secara virtual pengguna cenderung membagikan hal yang sama atau tidak jauh berbeda dengan dunia nyata (Mccarthy, 2009). Salah satu kelebihan teori penetrasi sosial dibandingkan dengan pertukaran sosial adalah keluasan kajiannya yang dapat diterapkan pada bentuk-bentuk hubungan sosial yang tercipta melalui Computer-Mediated Communication (CMC) atau media interaktif. Beberapa penelitian terdahulu telah mengaplikasikan teori penetrasi sosial ini untuk mengkaji aspek-aspek hubungan antarmanusia melalui media komputer/interaktif (internet) (Monggilo, 2018).

2.3 Kerangka Konsep

Kerangka konsep pada penelitian Grand Theft Auto V ini menggunakan pijakan awal konsep yang dipinjam dari Aristoteles. Aristoteles mengemukakan kata atau makna dari *Zoon Politicon* yang memiliki maksud bahwa manusia adalah makhluk yang hidupnya bermasyarakat dan berinteraksi satu sama lain. Hal ini yang membedakan manusia dengan hewan (lihat Setiawan, 2021). Konsep dasar pemikiran dalam penelitian ini adalah bahwa manusia saling berinteraksi satu sama lain dan mengembangkan teknologi hingga zaman sekarang. Dengan berkembangnya internet, manusia dapat terhubung satu sama lain tanpa adanya

batasan ruang dan waktu sehingga menciptakan masyarakat baru “dunia maya”. Penulis ingin melihat kejadian atau peristiwa di lapangan dengan adanya teknologi internet yang berkembang, khususnya dalam *game*. Interaksi yang dilakukan oleh sesama manusia di dunia virtual, yaitu *game*, juga menarik untuk diketahui. Hal ini dapat memberikan pemahaman bahwa dunia “baru” atau virtual memiliki keluasan dan kedalaman dalam menjalin hubungan pertemanan. Hubungan lebih lanjut dapat terpetakan ketika para pemain bertemu pertama kali dalam *game* dan kemudian bertemu dalam kehidupan nyata. Dalam konteks ini, *game* dapat digunakan sebagai media sosial untuk mempertemukan antarpemain.

Konsep yang kedua adalah seperti yang sudah diprediksi oleh McLuhan yang mengibaratkan dunia ini seperti desa yang saling terhubung dan dapat mengenal satu dengan yang lain di seluruh dunia. Hal ini tercipta dengan adanya perkembangan internet dan seiring dengan perkembangan tersebut juga memunculkan genre-genre *game* yang baru seperti salah satunya Grand Theft Auto V. *Game* ini sangat menarik karena penjualannya dapat mencetak berbagai macam rekor dan juga ide atau alur dari permainan ini berbeda dari *game* lainnya. Seolah-olah hampir semua kehidupan nyata dipindahkan ke dalam dunia virtual, sehingga membuat kehidupan nyata menjadi semu (Fauzi, 2019). Saat ini, perkembangan *game* sudah ada *game* yang dapat dimainkan menggunakan *argument reality* dan *virtual reality* (Admin, 2020). Hal ini juga dapat menyebabkan dunia nyata semakin menjadi semu. *Argument reality* adalah teknologi yang dapat menggabungkan (simulasi) antara dunia nyata dan *virtual* seperti filter Instagram, sedangkan *virtual reality* adalah simulasi secara keseluruhan di mana pengguna seolah-olah berada di

tempat lain atau berada di dalam *game*. Pada dasarnya dunia virtual merupakan lingkungan yang otomatis, bersama, dan persisten dengan cara manusia dapat berinteraksi dalam waktu nyata dari virtual (Gunkel, 2018).

Konsep yang ketiga adalah *game* Grand Theft Auto V ini menyediakan wahana pada pemain untuk dapat berinteraksi dengan pemain lainnya (*online*). Hal ini yang ingin diketahui oleh peneliti tentang proses penetrasi sosial “komunikasi” perkenalan di dalam dunia *game*. Dengan meminjam teori penetrasi sosial yang mengatakan bahwa perkembangan dalam teori penetrasi sosial menggambarkan sifat yang lebih konsisten dan sesuai dengan pengalaman aktual sehari-hari yang menunjukkan proses dialektis dan *cyclical* (bergerak secara melingkar, membentuk siklus) (Morissan, 2013). Sebuah hubungan pertemanan dengan cara berkenalan, kemudian keberlanjutannya tergantung dari keterbukaan dan ketertarikan masing-masing individu. Permainan *game online*, khususnya Grand Theft Auto V, kebanyakan pemain menggunakan nama samaran atau nama *game*, bukan identitas nama aslinya. Peneliti ingin mengetahui kenyataan “pemain” pertemanan yang bermula dari dunia *game* Grand Theft Auto V. Pertemanan yang terjalin melalui dunia virtual hingga ke dunia nyata, dari awal mula bertemu secara virtual dan nyata hingga pemutusan sebuah hubungan.