

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Komunikasi Verbal

Komunikasi merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia. Secara etimologis, kata komunikasi berasal dari bahasa Latin *communicare* yang berarti “membagi” atau “milik bersama”, menunjukkan bahwa komunikasi bertujuan menciptakan kesamaan makna antara pengirim dan penerima pesan. Secara terminologis, komunikasi dapat dipahami sebagai proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dengan tujuan membentuk pemahaman, mengubah sikap, memperluas pengetahuan, atau memengaruhi perilaku.²³

Menurut Hovland, Janis, dan Kelley, komunikasi adalah proses di mana individu mengirimkan stimulus, biasanya dalam bentuk simbol atau tanda-tanda, untuk mengubah perilaku orang lain. Dalam konteks yang lebih luas, komunikasi manusia (*human communication*) mencakup semua bentuk interaksi yang melibatkan simbol, bahasa, dan makna, baik secara langsung maupun melalui media tertentu. Komunikasi tidak sekadar proses penyampaian informasi, tetapi juga merupakan tindakan sosial yang mencerminkan hubungan antarindividu dan nilai-nilai budaya yang mereka anut.²⁴

Salah satu bentuk komunikasi yang paling mendasar dan paling sering digunakan adalah komunikasi verbal, yaitu komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan. Melalui kata-kata, manusia mampu mengekspresikan perasaan, emosi, gagasan, serta membangun relasi sosial. Komunikasi verbal memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, ide, dan makna yang membentuk pemahaman bersama di antara partisipan komunikasi. Bahasa

²³ Kurniati, “Modul Komunikasi Verbal Dan Nonverbal.”

²⁴ Prasetya and others, “Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari.”

yang digunakan dalam komunikasi verbal berfungsi sebagai sistem simbolik yang merepresentasikan realitas sosial dan kultural dari para penggunanya.²⁵

Dalam konteks pesantren, komunikasi verbal memiliki nilai yang sangat penting karena mencerminkan adab, kesantunan, dan keilmuan seorang santri. Cara berbicara, memilih kata, dan menyampaikan pesan menjadi ukuran moral dan kepribadian seseorang. Komunikasi verbal santri tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan refleksi nilai-nilai Islam, seperti kejujuran, kesantunan, serta penghormatan kepada guru dan sesama. Oleh karena itu, penguasaan bahasa yang baik dan penggunaan kata yang beradab menjadi bagian integral dari proses pendidikan pesantren.²⁶

1. Unsur dan Karakteristik Komunikasi Verbal²⁷

Komunikasi verbal memiliki dua unsur utama, yaitu kata dan bahasa.

- a. Kata merupakan satuan terkecil dari bahasa yang memiliki makna simbolik. Kata berfungsi sebagai representasi ide, benda, atau pengalaman yang dipahami bersama oleh pengguna bahasa. Meskipun kata-kata bersifat arbitrer, maknanya disepakati secara sosial, sehingga efektivitas komunikasi bergantung pada kesamaan pemahaman antara komunikator dan komunikan.
- b. Bahasa adalah sistem lambang yang memungkinkan manusia berbagi makna. Bahasa tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga membina hubungan sosial, mengembangkan pengetahuan, serta membentuk kebudayaan. Melalui bahasa, manusia dapat mengekspresikan realitas yang jauh dari dirinya (pengalihan), mentransmisikan nilai budaya, dan menciptakan identitas kelompok.

²⁵ Agustria, "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA N 1 X Koto Diatas Kab. Solok."

²⁶ Fadhil, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Islamic Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat."

²⁷ Kurniati, "Modul Komunikasi Verbal Dan Nonverbal."

Menurut teori Operant Conditioning dari B.F. Skinner (1957), kemampuan berbahasa diperoleh melalui proses pembiasaan dan penguatan, sedangkan Noam Chomsky melalui Cognitive Theory berpendapat bahwa kemampuan berbahasa adalah bawaan biologis yang secara alamiah dimiliki manusia. Sementara itu, Mediating Theory oleh Charles Osgood menyatakan bahwa penguasaan bahasa merupakan hasil interaksi antara rangsangan eksternal dan proses internal individu. Ketiga teori tersebut menunjukkan bahwa komunikasi verbal merupakan hasil dari proses sosial, biologis, dan kognitif yang kompleks.²⁸

Bahasa juga memiliki beberapa karakteristik penting, antara lain: (1) pengalihan, kemampuan untuk membicarakan hal-hal di luar ruang dan waktu saat ini; (2) pelenyapan, sifat bunyi bahasa yang cepat hilang dan memerlukan simbol tertulis untuk bertahan; (3) kebebasan makna, di mana kata dapat memiliki arti yang berubah sesuai konteks; dan (4) transmisi budaya, bahasa diwariskan melalui proses sosial dan pembelajaran dari generasi ke generasi.

2. Fungsi dan Bentuk Komunikasi Verbal²⁹

Secara umum, komunikasi verbal memiliki beberapa fungsi utama:

- a. Fungsi informatif, yaitu untuk menyampaikan pengetahuan, gagasan, atau data kepada orang lain.
- b. Fungsi regulatif, untuk mengatur dan mengarahkan perilaku individu dalam masyarakat.
- c. Fungsi interaktif, untuk membangun dan memelihara hubungan sosial.
- d. Fungsi ekspresif, untuk mengekspresikan emosi, perasaan, dan pikiran.

²⁸ Budiono, "Penerapan Teori Penetrasi Sosial Dalam Komunikasi Virtual (Studi Kasus Pada Komunitas Penggemar BTS Atau ARMY)."

²⁹ Kurniati, "Modul Komunikasi Verbal Dan Nonverbal."

- e. Fungsi transformatif, yaitu sebagai sarana mengubah pandangan, sikap, dan perilaku melalui dialog dan nasihat.

Dalam dunia pendidikan pesantren, fungsi komunikasi verbal tidak hanya terbatas pada aspek informatif atau ekspresif, tetapi juga mencakup fungsi dakwah dan pembinaan moral. Proses pembelajaran di pesantren banyak dilakukan secara verbal melalui ceramah, diskusi, musyawarah, dan pembacaan kitab. Oleh karena itu, kemampuan menggunakan bahasa dengan santun dan tepat menjadi indikator keberhasilan pembentukan karakter santri.

Bentuk komunikasi verbal dapat dibedakan menjadi komunikasi lisan dan komunikasi tulisan. Komunikasi lisan melibatkan pengucapan kata secara langsung, seperti dalam percakapan, pengajaran, dan nasihat. Sedangkan komunikasi tulisan diwujudkan dalam bentuk teks, surat, catatan, atau bahan ajar yang memerlukan ketelitian dan kejelasan bahasa. Kedua bentuk ini memiliki peran penting dalam membangun pemahaman dan memperkuat hubungan sosial di lingkungan pesantren.

3. Komunikasi Verbal dalam Interaksi Tatap Muka

Komunikasi verbal tatap muka merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif karena memungkinkan terjadinya umpan balik langsung antara pengirim dan penerima pesan. Dalam situasi ini, pesan verbal biasanya diperkuat dengan unsur nonverbal seperti ekspresi wajah, intonasi, gerak tubuh, dan kontak mata yang membantu memperjelas makna pesan.[26][27][28

Dalam lingkungan pesantren, interaksi tatap muka menjadi sarana utama dalam proses pendidikan, baik antara kyai dan santri maupun antar-sesama santri. Melalui komunikasi langsung, nilai-nilai seperti sopan santun, keikhlasan, dan penghormatan dapat ditanamkan secara lebih mendalam. Namun, dalam era digital, kebiasaan komunikasi tatap muka mulai berkurang akibat meningkatnya penggunaan media daring, termasuk game online seperti Mobile Legends. Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan menurunnya kualitas

komunikasi verbal santri yang sebelumnya terbentuk melalui interaksi langsung dan beretika.[29]

Maka komunikasi verbal bukan hanya sekadar aktivitas linguistik, tetapi juga bagian dari proses sosial dan moral yang membentuk identitas individu. Dalam konteks penelitian ini, pemahaman terhadap komunikasi verbal menjadi landasan penting untuk menganalisis bagaimana paparan media digital dan aktivitas bermain Mobile Legends berpotensi memengaruhi cara santri berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan pesantren.

B. Terpaan Media

Terpaan media (media exposure) merupakan konsep penting dalam kajian komunikasi massa yang menggambarkan sejauh mana individu atau kelompok terpapar oleh pesan-pesan media. Terpaan tidak hanya berarti kegiatan mendengar, melihat, atau membaca isi media, tetapi juga mencakup perhatian, pemahaman, serta keterlibatan emosional terhadap pesan yang disampaikan. Dengan kata lain, terpaan media mencakup pengalaman dan interaksi individu dengan media secara aktif maupun pasif.³⁰

Dalam konteks modern, media tidak terbatas pada bentuk konvensional seperti media cetak, audio, atau audiovisual, tetapi juga mencakup media digital seperti permainan daring (game online). Game online dapat dikategorikan sebagai bentuk media baru yang memiliki daya tarik tinggi karena menyajikan pengalaman interaktif, kolaboratif, dan kompetitif. Oleh sebab itu, konsep terpaan media menjadi relevan untuk memahami bagaimana paparan terhadap game online seperti Mobile Legends dapat mempengaruhi perilaku dan pola komunikasi penggunanya.³¹

³⁰ Ardianto, "Pengaruh Terpaan Media Televisi Tentang Berita 'kenaikan Tarif BPJS' Terhadap Sikap Pengguna BPJS."

³¹ Suyatno Kahar and Rahmat Abd Fatah, "Marshall McLuhan and the Media Revolution: A Narrative Review of The Medium Is the Message in the Perspective of Communication Sociology," *International Journal of Applied Studies in Research*, ahead of print, 2024, <https://doi.org/10.59890/ijasr.v3i6.41>.

Terpaan media berperan dalam membentuk kesadaran simbolik dan perilaku konsumtif pengguna. Informasi atau konten yang disajikan secara berulang dalam media mampu menanamkan nilai-nilai tertentu yang kemudian diinternalisasi oleh khalayak. Dalam konteks game online, pesan-pesan yang disampaikan tidak hanya berupa visual dan narasi permainan, tetapi juga meliputi interaksi verbal antar pemain yang membentuk norma komunikasi baru. Semakin tinggi tingkat keterpaparan terhadap media, semakin besar pula peluang terjadinya perubahan pada aspek kognitif (pengetahuan dan persepsi), afektif (emosi dan sikap), serta behavioral (tindakan dan kebiasaan) individu.

Untuk memahami sejauh mana media mempengaruhi khalayaknya, terpaan dapat diukur melalui tiga dimensi utama, yaitu frekuensi, durasi, dan atensi.³²

1. Frekuensi mengacu pada seberapa sering individu menggunakan atau berinteraksi dengan media dalam periode waktu tertentu. Dalam konteks Mobile Legends, frekuensi dapat diukur dari seberapa sering seseorang bermain dalam satu minggu atau bulan. Semakin tinggi frekuensi, semakin besar kemungkinan pesan-pesan dalam game memengaruhi cara berpikir dan berkomunikasi pemain.
2. Durasi berkaitan dengan lamanya waktu yang dihabiskan dalam satu sesi penggunaan media. Durasi yang panjang dalam bermain game menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi terhadap isi media. Hal ini dapat meningkatkan intensitas internalisasi nilai atau pola komunikasi yang muncul selama permainan.
3. Atensi merujuk pada tingkat perhatian dan keterlibatan mental seseorang terhadap media yang digunakan. Dalam game online, atensi tercermin dari sejauh mana pemain fokus pada pesan, interaksi, serta dinamika sosial dalam permainan. Atensi yang tinggi

³² Nurmiarani, "Masa Depan Media Massa Di Era Digital: Transformasi Dan Strategi Adaptasi."

menunjukkan keterikatan emosional dan kognitif yang kuat terhadap konten media..³³

Ketiga dimensi ini saling berkaitan dalam membentuk intensitas terpaan media. Individu yang memiliki frekuensi tinggi, durasi lama, dan atensi besar terhadap suatu media cenderung mengalami pengaruh yang lebih signifikan terhadap pola pikir dan perilakunya. Dalam penelitian ini, konsep tersebut digunakan untuk menganalisis bagaimana intensitas bermain Mobile Legends mempengaruhi perubahan pola komunikasi verbal santri di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri.

Untuk menjelaskan bagaimana khalayak berinteraksi dengan media dan alasan mereka memilih jenis media tertentu, teori Uses and Gratifications menjadi kerangka yang relevan. Teori ini berasumsi bahwa audiens bersifat aktif dalam memilih media sesuai dengan kebutuhan, kepentingan, dan motivasi mereka. Individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan personal, sosial, maupun psikologis yang spesifik seperti hiburan, interaksi sosial, pelarian dari tekanan, atau pencarian identitas diri.³⁴

Dalam konteks santri, penggunaan game online seperti Mobile Legends dapat dimaknai sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan hiburan atau sosialisasi di tengah rutinitas pesantren yang padat. Namun, gratifikasi yang diperoleh dari aktivitas tersebut dapat berimplikasi pada munculnya ketergantungan dan perubahan perilaku komunikasi. Paparan intensif terhadap bahasa, simbol, dan interaksi dalam game dapat membentuk pola komunikasi baru yang cenderung lebih spontan, ekspresif, dan emosional dibandingkan dengan komunikasi tradisional di lingkungan pesantren.³⁵

³³ Ardianto, *PENGARUH TERPAAN MEDIA TELEVISI TENTANG BERITA "KENAIKAN TARIF BPJS" TERHADAP SIKAP PENGGUNA BPJS*, 2014, 4.

³⁴ Kahar and Fatah, "Marshall McLuhan and the Media Revolution: A Narrative Review of The Medium Is the Message in the Perspective of Communication Sociology."

³⁵ Medazeldio and Arifputri, *Fenomena Game Online Mobile Legends Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal)*.

Terpaan media, khususnya melalui game online, tidak hanya memengaruhi aspek hiburan, tetapi juga berpotensi mengubah dimensi kognitif, afektif, dan perilaku komunikasi penggunanya. Pemahaman terhadap konsep ini menjadi landasan penting dalam menelaah bagaimana keterlibatan santri dalam Mobile Legends dapat berkontribusi terhadap dinamika komunikasi verbal di lingkungan pesantren.