**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Manusia diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa sebagai makhluk sosial, makhluk yang suka atau tidak pasti berinteraksi dengan manusia yang lain dengan menggunakan komunikasi. Dimanapun dan kapanpun kita berada pasti kita berkomunikasi baik itu di rumah, sekolah, di kantor dan dimanapun manusia itu berada.

Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan umat manusia. Kebutuhan manusia untuk berhubungan dengan sesamanya diakui oleh hampir semua agama telah ada sejak Tuhan menciptakan Adam dan Hawa di muka bumi ini. Kapan manusia mulai mampu berkomunikasi dengan manusia lainnya tidak ada data autentik yang dapat menerangkan tentang hal itu. Hanya saja diperkirakan bahwa kemampuan manusia berkomunikasi dengan orang lain secara lisan adalah suatu peristiwa yang berlangsung dengan sendirinya.

Era globalisasi sekarang ini, ternyata tidak hanya saja perkembangan teknologi menjadi canggih akan tetapi juga pola hidup manusia sekarang ini menjadi modern dan serba mudah. Hal ini bisa dilihat, ketika seseorang sedang melakukan komunikasi dengan orang lain yang jauh dari tempat. Mereka tidak perlu lagi menggunakan surat sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan, akan tetapi dengan perkembangan teknologi sekarang ini, mereka dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi terkini untuk berkomunikasi satu sama lain.

Media sosial merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, munculah kebutuhan untuk dapat berkomunikasi secara langsung walaupun terpisah jarak yang jauh. Didukung dengan perkembangan teknologi informasi, komunikasi didunia maya akhirnya menjadi salah satu solusi untuk kebutuhan tersebut dan menjadi salah satu aktivitas yang sering dijalani dalam kehidupan sehari-hari.Salah satu sarana komunikasi didunia maya yang cukup popular dikalangan masyarakat adalah instant messenger seperti *Yahoo Messenger, Windows Live Messenger*, dan *Skype*.

Di zaman serba teknologi modern dan praktis ini, para penggila media sosial tentunya mencari berbagai cara untuk berkomunikasi didunia maya dengan mudah, hal ini didukung dengan maraknya gadget smartphone yang beredar dipasaran yang menyediakan layanan akses cepat untuk para penggunanya. Contohnya smartphone seperti Blackberry, Samsung dan iPhone yang sangat laris penjualannya di Indonesia dan dengan menggunakan gadget smartphone yang sudah semakin canggih didalamnya terdapat pula berbagai aplikasi yang menunjang komunikasi para penggunanya seperti aplikasi jejaring sosial. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bias membuat *web page* pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi.

Jejaring sosial terbesar antara lain *Facebook*, *MySpace*, dan *Twitter*. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.Saat teknologi internet dan *smartphone* makin maju, maka media sosialpun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses *facebook* atau *twitter* misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya menggunakan sebuah gadget smartphone.

Revolusi perkembangan teknologi dan *gudget*, masyarakat yang menggunakannya lebih banyak menghabiskan waktu untuk online diberbagai media sosial yang terdapat pada *smartphone*nya. Seorang jurnalis yang bernama Emily Bell berasal dari Colombia mengungkapkan mayoritas masyarakat di Amerika adalah pengguna *facebook*, para pengguna secara teratur mendapatkan berbagai jenis berita dari *facebook*. Menurut data *Pew Research Center* bahwa sekitar 40% masyarakat di Amerika secara keseluruhan menggunakan sumber berita dari *facebook*. Ini menjelaskan bahwa dengan cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia.

Karena kecepatannya media sosial juga mulai tamapak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan pesan dan berita-berita. Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bias memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televise, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial.

Berkembangnya teknologi, semakin meningkat pula teknologi dan gudget di Indonesia, ini terbukti dengan semakin banyaknya *smartphone* yang ada di Indonesia dengan type yang berbeda, dan sekarang hampir setiap orang memiliki smartphone. Itu karena *smartphone* di anggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang yang selain untuk alat komunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai hiburan, sehingga sekarang semakin banyak bermunculan aplikasi hiburan yang salah satunya adalah *game*, seperti *Game Clash Of Clans* yang banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia.

Maka peneliti tertarik mengamati juga meneliti lebih dalam untuk mengambil judul **“FENOMENA *GAME CLASH OF CLANS* DI KALANGAN MAHASISWA BANDUNG”**

**1.2 Fokus Penelitian**

*Clash Of Clans* adalah sebuah *game* strategi di mana pemain membangun clan, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, *trophy, elixir* dan *dark elixir*, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan maupun jumlah pasukan. Permainan ini juga dilengkapi kampanye *pseudo* di mana pemain harus menyerang serangkaian benteng desa milik *goblin*. Pemain juga bisa menggunakan fitur chat untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun sesama komunitas clan. *Troops* (pasukan) juga bervariasi mulai dari Barbarian, *Archer, Wizard, Giant* dan mahkluk mitos lainnya. *Defenses* (pertahanan) mencakup *Canon, Archer Tower, Wizard Tower* dan lain lain. *Laboratory* juga dapat digunakan untuk mengupgrade kekuatan *troops*.

*Game Clash Of Clans* yang fenomenal, bahkan sekarang permainan ini menjadi *game* yang paling unggul bila dibandingkan dengan *game* yang lainnya. Banyak pengguna dari Indonesia yang bermain *Clash Of Clans* karena jumlah pemilik smartphone di Indonesia yang melebihi jumlah penduduk Indonesia. kini masyarakat lebih mudah memainkan *Game Clash Of Clans* dengan semakin canggihnya *smartphone* pada saat ini.

Bahkan pada daerah tertentu terbentuk suatu komunitas gamer yang mania dengan *game* ini, salah satunya di kota Bandung yang banyak mendirikan suatu komunitas sehingga dapat bermain bersama untuk game ini.Komunitas ini memiliki *clan*nya masing-masing, banyak komunitas-komunitas yang saling ingin unggul dengan komunitas lainnya. Sehingga *game* ini tengah menjadi fenomena dikalangan masyarakat.

Hasil pengamatan peneliti, fenomena *Game Clash Of Clans* juga terjadi di lingkungan mahasiswa. Yang membuat *game* ini menarik mahasiswa untuk menggunakan yaitu membangun sebuah kerajaaan dari level 1 sampai level 11 yang tidak mudah dinaikan levelnya. Inilah yang membuat mahasiswa penasaran dan ingin terus memainkan *game* ini. Walaupun tiap mahasiswa yang memiliki *Game Clash Of Clans* susah untuk menaikan levelnya agar menjadi lebih kuat, akan tetapi mahasiswa terus semangat memainkannya agar *clan* yang lainnya bisa dikalahkan.

Pengguna *game* ini tidak hanya bermain saja untuk mengalahkan *clan* yang lain, akan tetapi *game* ini juga bisa menjadi alat komunikasi dengan pengguna lainnya. Dari komunikasi yang dilakukan pengguna pada *game* ini bisa menambahkan pertemanan antara pengguna. *Game* ini juga menjadi ajang eksistensi dikalangan pengguna *Game Clash Of Clans* antar mahasiswa.

*Game Clash Of Clans* ini tidak seperti halnya perangkat yang ada pada komputer dan laptop, akan tetapi *game ini* dapat kita akses atau kita gunakan kapan saja dan dimana saja tanpa harus menggunakan laptop atau komputer. Dengan memiliki id ini maka mahasiswa bisa bermain *Game Clash Of Clans* bisa dimanapun dan kapanpun yang mengakibatkan ketagihan dan kecanduan terhadap *game* ini.

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti memfokuskanpada penelitian ini pada :**“Bagaimana Fenomena *Game Clash Of Clans* Dikalangan Mahasiswa Bandung ?”.**

* 1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengindefikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana makna penggunaan *Game Clash Of Clans* dikalangan mahasiswa Bandung.
2. Bagaimana tindakan pengguna *Game Clash Of Clans* dikalangan mahasiswa Bandung.
3. Bagaimana motif penggunaan *Game Clash Of Clans* dikalangan mahasiswa Bandung.
   1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagi syarat ujian siding strata satu (S1), dan mengetahui secara lebih mendalam tentang latar belakang mahasiswa dalam mengikuti trend untuk berkomunikasi juga dalam memenuhi kebutuhannya sebagai pengguna *Game Clash Of Clans* serta ketertarikannya dengan fenomenologi.

1. Untuk mengetahui makna penggunaan *Game Clash Of Clans* dikalangan mahasiswa Bandung.
2. Untuk mengetahui tindakan pengguna *Game Clash Of Clans* dikalangan mahasiswa Bandung.
3. Untuk mengetahui motif penggunaan *Game Clash Of Clans* dikalangan mahasiswa Bandung.
   1. **Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu sosial. Berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini terbagi menjadi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yang secara umum diharapkan mampu mendatangkan manfaat bagi pengembangan Ilmu Komunikasi dan Jurnalistik.

* + 1. **Kegunaan Teoretis**

1. Secara teoris, peneliti ini diharapkan dapat memperkaya wacana kajian ilmu komunikasi tentang fenomena para pengguna *Game Clash Of Clans* dikalangan mahasiswaa Bandung.
2. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakan mengenai fenomena para pengguna *Game Clash Of Clans* di kalangan mahasiswa Bandung.
   * 1. **Kegunaan Praktis**
3. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai sumbangan pemikiran dalam menyikapi fenomena *Game Clash Of Clans* dikalangan mahasiswa Bandung.
4. Diharapkan para pengguna *Game Classh Of Clans* dikalangan mahasiswa bisa lebih mengoptimalkan komunikasinya melalui media sosial ini dan dapat memudahkan aktifitas komunikasi antar mahasiswa.
   1. **Kerangka Pemikiran**

**1.6.1 Kerangka Fenomenologi**

Pada peneliti ini, peneliti menggunakan studi fenomenologi yaitu peneliti dengan melihat realitas yang terlihat disekitar kehidupan manusia. Fenomenologi menganalisis gejala-gejala yang berkaitan dengan realitis sosial dan bagaimana bentuk-bentuk tertentu dari pengetahuan memberikan konstribusi kepada keadaan tersebut. Seperti yang diungkapkan **Leeuw** dalam bukunya **Muslih** yang berjudul **Filsafat Ilmu,** mengenai fenomenologi sebagai berikut :

**Fenomenologi pada prinsipnya adalah mencari atau mengamat fenomena sebagaimana yang tampak, yaitu :(1) sesuatu itu berwujud, (2) sesuatu itu tampak, dan (3) karena sesuatu itu tampak dengan tepat maka ia merupkan fenomena. Penampakan itu menunjukan kesamaan antara yang tampak dengan yang diterima oleh si pengamat tanpa melakukan modifikasi. (74:2004)**

Menurut **Little John** (2009: dalam Silvadha, 2012) bahwa :

**Fenomenologi adalah suatu tradisi untuk mengeksplorasi pengalaman manusia. Dalam konteks ini ada asumsi bahwa manusia aktif memahami dunia di sekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Fokus penelitian pada metode fenomenologi ini yaitu :**

1. ***Textural description :* apa yang dialami subjek penelitian tentang sebuah fenomena**
2. ***Structural description :*bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamnya.**

Selaras dengan permasalahan yang peneliti angkat, peneliti melihat bahwa *Game Clash Of Clans* yang berupa media hiburan serta media komunikasi pengguna game. Peneliti ini dapat dilakukan dengan studi fenomenologi, sesuai dengan yang dikemukakan oleh **Wilson** dalam bukunya **Kuswarno** yang berjudul **Fenomenologi** sebagai berikut :

**Praktikan fenomenologi adalah dengan cara mengembangkan kejadian dalam suatu kajian sebagaimana apa yang dihasilkan pekerjaan peneliti fenomenologi melalui berbagai publikasi. Analisis fenomenologi terhadap isi budaya media massa misalnya, menerapkan unsur-unsur melalui pendekatan untuk menghasilkan pemahaman refleksif keadaan yang saling mempengaruhi dunia kehidupan audiens dan materi program. (2009:21)**

Teori Schutz juga sering dijadikan *center* dalam penerapan metodelogi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. *Pertama,* karena melalui Schutz-lah pemikiran dan ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan mudah dipahami. *Kedua,* Shuctz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, Schutz menggembangkan juga model tindakan manusia *(human of action)* dengan tiga dalil umum yaitu :

1. ***The postulate of logical consistency* (Dalil Konsistensi Logis)**

**Ini berarti konsistensi logis mengharuskan peneliti untuk tahu validitas tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana hubungannya dengan kenyataan kehidupan sehari-hari. Apakah bisa dipertanggung jawabkan ataukah tidak.**

1. ***The postulate of subjective interpretation* (Dalil Interpretasi Subyektif)**

**Menuntut peneliti untuk memahami segala macam tindakan manusia atau pemikiran manusia dalam bentuk tindakaan nyata. Maksudnya peneliti mesti memposisikan diri secara subyektif dalam penelitian agar benar-benar memahami manusia yang diteliti dalam fenomenologi sosial.**

1. ***The postulate of adequacy* (Dalil Kecukupan)**

**Dalil ini mengamanatkan peneliti untuk membentuk kontruksi ilmiah (hasil penelitian) agar peneliti bisa memahami tindakan sosial individu. Kepatuhan terhadap dalil ini akan memastikan bahwa konstruksi sosial yang dibentuk konsisten dengan kontruksi yang ada dalam realitas sosial.**

Media sosial merupakan merupakan media komunikasi, tidak hanya itu dunia virtual yang di mana penggunanya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti virtual game yang berinteraksi dengan yang lainnya. Dengan media virtual game ini para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, bebagi dan berkomunikasi dalam dunia maya yang berkekuatan internet dan teknologi web. Hal ini sesuai dengan yang diungkap oleh **Andreas K** dan **Michael Haenlein**, sebagai berikut :

**Sosial Media sebagai kelompok berbasis internet aplikasi yang dibangun diatas fondasi ideologi dan teknologi web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user generated content. (2010 : 59-68)**

Menurut **Kuswarno** dalam Buku **Fenomenologi : Konsepsi, Fenomena dan Contoh Penelitiannya**, mengatakan bahwa :

**Memahami metodelogi fenomenologi, akan lebih jelas dengan mengikuti pemikiran dari Alfred Schutz. Walaupun pelopor fenomenologi dalam Edmund Husserl.Schutz adalah orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.Selain itu, melalui Schutz lah pemikiran – pemikiran Husserl yang disarankan abstrak pada masa itu dapat dimengerti. (2009:38).**

Inti dari pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif terutama dalam mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari- hari.

Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran akan di dunia kehidupan sehari – hari adalah kesadaran sosial. Dunia individu merupakan dunia intersubjektif dengan makna yang beragam, dan perasaan sebagai bagian dari kelompok. Manusa dituntut untuk memahami satu sama lain dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Dengan demikian ada penerimaan timbal balik atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri ke dalam dunia yang lebih luas , dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang memainkan peran dalam tipikal.

Menurut **Schutz** dalam Buku **Kuswarno** dalam judul **Fenomenologi : Konsepsi, Fenomena dan Contoh Penelitiannya**, mengatakan bahwa :

**Tindakan manusia adalah bagian dari posisinya di masyarakat. Sehingga tindakan seseorang itu bisa jadi hanyalah kamuflase atau peniruan dari tindakan orang lain yang ada di sekelilingnya. (2009:113).**

Konsep “sosial” didefinisikan sebagai hubungan antara dua orang atau lebih dan konsep “tindakan” didefinisikan sebagai perilaku yang membantu makna subjektif. Akan tetapi menurut Schutz makna subjekif tersebut bukan ada pada dunia privat, personal atau individu. Makna subjektif terbentuk dalam dunia sosial oleh aktor manusia yang berperilaku dalam dunia sosial keseharian sebagai realitas yang bermakna secara sosial berupa sebuah “kesamaan” dan “kebersamaan” diantara para aktor. Oleh karenanya sebuah makna subjektif disebut sebagai “intersubjektif”.

Selain makna “intersubjektif” dunia sosial, menurut Schutz harus dilihat secara historis oleh karenanya Schutz menyimpulkan bahwa tindakan sosial adalah tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang maupun akan datang.

Menurut **Kuswarno** dalam buku **Fenomenologi : Konsepsi, Fenomena daan Contoh Penelitian,** mengatakan bahwa :

**Dalam konteks fenomenologi, para pengguna adalah aktor yang melakukan tindakan sosial bersama aktor lainnya sehingga memiliki kebersamaan dan kesamaan dalam ikatan makna intersubjektif. Mengikuti pemikiran Schutz, para pengguna sebagai aktor mungkin memiliki salah satu dari dua motif, yaitu motif berorientasi ke masa depan (  *in order to motive )* dan motif berorientasi ke masa lalu (*because motive).* (Kuswarno,2009:111)**

Model komunikasi fenomenologi dapat dilihat pada gambar berikut :

**Gambar 1.1 Bagan Teori Fenomenologi**

**FENOMENOLOGI**

**NOUMENA**

**Sumber : Alfred Schutz tahun 194**

Dari semua uraian diatas maka dapat digambarkan dalam bagan kerangka sebagai berikut :

**Gambar 1.2 Bagan Kerangka Pemikiran**

**Teori Fenomenologi**

*(Phenomenology Theory)*

**Alfred Schutz**

**FENOMENA *GAME CLASH OF CLANS* DIKALANGAN MAHASISWA BANDUNG**

**NOUMENA**

Motif

Tindakan

Makna

Dilihat dari tindakan pengguna dalam menggunakan *Game Clash Of Clans*

Dilihat dari makna pengguna dalam menggunakan *Game Clash Of Clans*

Dilihat dari motif pengguna dalam menggunakan *Game Clash Of Clans*