**BAB I**

**LATAR BELAKANG**

* 1. **Konteks Penelitian**

Memainkan game online saat ini telah menjadi gaya hidup dalam kehidupan masyarakat modern. Selalu ada game-game baru yang kemudian popular dan banyak digandrungi, bukan hanya anak-anak, dan remaja, tetapi juga orang dewasa. Game terbaru yang sedang digemari saat ini adalah game Duel Otak. *Game online* Duel Otak yang diluncurkan pada Juni 2015 ini sedang popular dikalangan pengguna gadget, mulai dari *desktop, smartphone dan handphone*.

Game pada umumnya menuntut para pemainnya untuk beradu strategi, berbeda dengan game *Duel Otak* yang mekanisme bermainnya mirip dengan kuis "Who Wants To Be a Millionaire" yang sempat popular di Indonesia dan dibawakan oleh presenter Tantowi Yahya. Game ini, lebih mengutamakan kemampuan mengenai pengetahuan umum.Game yang diklaim sudah digunakan oleh kurang lebih 500.000 pengguna ini memungkinkan untuk menantang teman atau pengguna game *Duel Otak* lainnya serta menguji kemampuan wawasan pemainnya dari pertanyaan-pertanyaan objektif yang diberikan,  Kategori yang dijadikan bahan soal juga beragam, mulai dari **Kuliner, Jelajah Ilmu, Iman & Kepercayaan, Buku & Kata, Tubuh dan Kesehatan, Sinema, Seputar Dunia, Sejarah Modern dan lainnya.** Semua pertanyaan yang diajukan memancing secara otomatis untuk belajar dan semakin ingin tahu. Di media sosial Twitter misalnya, banyak akun yang men-share hasil duel otak bersama temannya, dan juga memenuhi *timeline* media social *line* khususnya, karena men-*share* ajakan bermain *Duel Otak* agar dapat mencari lawan main sebanyak-banyaknya.

*Game online Duel Otak* juga dilengkapi dengan fitur *chatting*, yang memudahkan para pemainnya untuk dapat berkomunikasi dengan mudah melalui pesan bersama *user* yang telah berteman di setiap pemilik akun game ini.Untuk dapat bermain Game *Duel Otak* ini, diminta untuk membuat akun terlebih dahulu atau bisa menggunakan akun *Facebook*. Setelah itu, dapat dengan segera mulai berduel dengan berapapun lawannya. Biasanya Kedua pihak berjuang saling mengalahkan demi sebuah harga diri, eksistensi, dan yang terpenting kemenangan.

Permainan *game online* adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti *video*. Permainan *game online* umumnya menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor, yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan.

*Game online* digandrungi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Perkembangan *game online* sangatlah pesat. Dahulu *game* hanya bisa dimainkan maximal dua orang, sekarangdengan adanya internet bisa mencapai 100 orang lebih. Bahkan seluruh duniapun bias memainkan secara bersamaan dan berhubungan satu sama lain. Tidak hanya bermain *game* nya saja, tetapi juga bisa saling chating. Chating merupakan salah satu fasilitas internet untuk berkomunikasi sesama pemakai internet yang sedang online atau yangsedang memakai internet (Pandosi, 2001: 201). Dengan chating kita bisa saling berhubungan baik itu jarak jauh maupun dekat, bahkan seluruh dunia bisa saling berhubungan.

*Game online* atau biasa disebut dengan *online game*, merupakan game yang dimainkan dalam suatu jaringan baik itu dengan internet maupun dengan LAN. *Game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online hingga saat ini. Dengan banyak nya bermunculan *game online*, maka makin banyak pula tempat-tempat yang menyediakan layanan tersebut dengan fasilitas 24jam. Keberadaan game dan pengaruhnya bagi masyarakat, terutama anak-anak dan remaja, sendiri masih menjadi kontroversi hingga saat ini. Banyak yang mengatakan bahwa *game online* adalah pemicu kekerasan dalam dunia nyata seperti membunuh dan memukul orang lain serta dengan makin banyaknya bermunculan game makin banyak pula kejahatan yang disebabkan karakter dalam game, atau yang sering disebut dengan hack. Tetapi juga *game online* membawa keuntungan bagi orang yang memainkannya.

Fenomena *game online* dijadikan sebagai gaya hidup diberbagai belahan dunia saat ini. Dan juga menjadi fenomena baru di kawasan Asia tenggara, tetapi sudah memiliki banyak penggemarnya tersendiri, terutama di Indonesia. *Game online* di Indonesia terutama di kota-kota besar, seperti Bandung game sangat digemari. Mark Griffiths (dalam Tadris, 2007) mengungkapkan bahwa game dapat membuat orang lebih bermotivasi. Beberapa individu yang gemar bemain game (gamers) dalam beberapa segi lebih memberi kepuasan psikologis dari pada game yang model lama, untuk memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks. Kecanggihan di dalam permainan game online menjadikannya dapat dinikmati oleh masyarakat dunia segala usia dan menjadi suatu sarana hiburan dan trand tertentu yang masuk dalam kehidupan manusia. Kejenuhan dari rutinnya aktivitas sehari-hari membuat manusia membutuhkan hiburan.

Indonesia merupakan negara berkembang yang tak luput dari wabah *game online*. Meskipun kehadiran internet bisa dibilang terlambat di Indonesia, tetapi perkembangannya menjadi sangat cepat. Berdasarkan data dari situs internet Word Stats, pengguna internet di indonesia mencapai 30 juta orang pada akhir tahun 2010. Tingkat pertumbuhan penggunaan internet yang terjadi selama 10 tahun mencapai 12,30 %. Jauh melebihi data yang diambil pada tahun 2000, dimana jumlahnya hanya 2 juta orang. Besarnya pertumbuhan pengguna internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 3% pertahun.

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dan kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan jaman. Perkembangan ilmu pengetahuan diakui telah banyak memberikan jasa yangsangat besar kepada umat manusia dalam bentuk sumbangan-sumbangan berupa kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi semakin pesat di masa kini, hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Dari yang sederhana, hingga yang menghebohkan dunia. Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang. Karena teknologi adalah salah satu penunjang kemajuan manusia. Di banyak belahan masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi, pangan, komputer, dan masih banyak lagi. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang. Kemajuan teknologi yang menjadi sangat penting dan sangat vital di era modern ini adalah internet.

Internet merupakan suatu jaringan antar komputer yang saling dihubungkan. Media penghubung tersebut bisa melalui kabel, kanal satelit maupun frekwensi radio sehingga komputer yang saling berhubungan tersebut bisa saling berkomunikasi (Febrian, 2001: 20). Teknologi internet ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain.Permainan *video game* dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Sebagai media *game online* sangat berpengaruh terhadap komunikasi dan pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari suatu pihak kepihak lain agar terjadi saling mempengaruhi di antara keduanya. Komunikasi juga merupakan bagian dari hidup manusia yang tidak dapat terpisahkan. Karena komunikasi sangat penting bagi kehidupan manusia sehingga membuat para pakar ilmu pengetahuan meneliti mengenai komunikasi dan lingkupnya.

Komunikasi merupakan hal penting yang tidak bisa lepas dari seluruh bidang kehidupan. Setiap orang tentu pernah melakukannya, karena pada hakekatnya manusia adalah makhluk soaial yang selalu bergantung pada manusia lain.  Sehingga satu-satunya cara dan alat yang digunakan agar tetap bisa saling berhubungan adalah dengan berkomunikasi satu sama lain.  Baik itu melalui komunikasi sederhana maupun komunikasi yang tergolong canggih karena proses penyampaiannya melalui saluran yang disebut media massa.

Komunikasi selalu mempunyai tujuan yang dikehendaki oleh pemberi informasi, ada informasi yang disampaikan kepada penerima, harus menimbulkan dampak atau pengaruh tertentu yang dikehendaki, dilakukan melalui media tertentu. Juga sangat jelas bahwa dalam komunikasi selalu mengandung informasi. Media massa menjadi kebutuhan masyarakat modern dewasa ini. Bahkan ketergantungan manusia terhadap media massa demikian besar. Tiada hari tanpa informasi dari media massa, diantara lain media massa cetak, elektronik, dan internet. Media cetak adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi melalui media cetak seperti Koran, tabloid, majalah, dan lainnya. Media elektronik adalah media yang menyampaikan isi pesan atau informasi dalam bentuk media elektronik seperti televise, radio, film, dan lainnya yang bersifat audio, visual atau audio visual. Sedangkan media massa internet adalah media yang menyampaikan pesannya melaui internet contohnya berupa audio, visual dan audio visual.

Fenomenologi (fenomena) adalah salah satu metode pencarian data dalam metode penelitian kualitatif. Fenomenologi merupakan sebauh aliran filsafat yang menilai manusia sebagai sebuah fenomena. Fenomenologi bersasl dari bahasa Yunani, phainomai yang berarti ‘menampak’ dan phainomenon merujuk ‘pada yang nampak’. Fenomenologi mempelajari tentang arti kehidupan beberapa individu dengan melihat konsep pengalaman hidup mereka atau fenomenanya. Fokus dari fenomenologi adalah melihat apakah objek penelitiannya memiliki kesamaan secara universal dalam menanggapi sebuah fenomena.

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksikan makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektif. Intersubjektif karena pemahaman kita terbentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya, dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain di dalamnya. Jadi fenomenologi adalah ilmu yang mengenai fenomenologi yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklarifikasi fenomena, atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari tentang fenomena yang nampak di depan mata dan bagaimana penampakannya.

Tentunya sebagai mahasiswa kita pernah mendengar beberapa fenomena yang terjadi di kalangan mahasiswa, baik yang bersifat disengaja atau terjadi dengan sendirinya. Namun tetap mendapatkan porsi khusus dalam benak masyarakat ataupun di hati mahasiswa itu sendiri. Berbicara tentang fenomena di kalangan mahasiswa merupakan suatu pembahasan yang menarik, karena mahasiswa merupakan kaum intelektual yang dinamis dan fleksibel dengan perubahan yang ada.

Berdasarkan fenomena dan uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut untuk mendalami kasus tersebut dengan judul **“FENOMENA PENGGUNAAN GAME ONLINE DUEL OTAK DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNPAS”.**

* 1. **Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian**

**1.2.1 Fokus Penelitian**

Melihat konteks penelitian diatas maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada “**Bagaimana Fenomena Penggunaan Game Online Duel Otak di Kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Pasundan Bandung**?”.

**1.2.2 Pertanyaan penelitian**

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dalam fokus penelitian, maka peneliti mengajukan pertanyaan yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kesadaran diri penggunaan *Game Online Duel Otak* dikalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan Bandung?
2. Bagaimana tindakan penggunaan *Game Online Duel Otak* dikalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan Bandung?
3. Bagaimana makna penggunaan *Game Online Duel Otak* dikalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan Bandung?
	1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai syarat ujian sidang stara satu (S1), dan mengetahui secara lebih mendalam tentang latar belakang mahasiswa dalam mengikuti trend untuk dan kebutuhannya sebagai pengguna game online duel otak. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kesadarn diri penggunaan *Game Online Duel Otak* dikalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan Bandung.
2. Untuk mengetahui tindakan penggunaan *Game Online Duel Otak* dikalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan Bandung.
3. Untuk mengetahui makna penggunaan *Game Online Duel Otak* dikalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan Bandung.
	1. **Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu social. Berkaitan dengan tema penelitian, kegunaan ini terbagi menjadi dua bagian yaitu **Kegunaan Teoritis** dan **Kegunaan Praktis**, yang secara umum diharapkan mampu mendatangkan manfaat bagi pengembangan Ilmu Komunikasi, khususnya pada kajian *jurnalistik.*

* + 1. **Kegunaan Teoritis**
1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana kajian ilmu komunikasi tentang fenomena para pengguna *Game Online Duel Otak* dikalangan mahasiswa fisip unpas.
2. Dengan selesainya penelitian ini maka sangat berguna bagi perkembangan program studi ilmu komunikasi pada umumnya dan dan khususnya ilmu jurnalistik terutama dalam penelitian fenomena penggunaan *Game Online Duel Otak* di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan.
3. Menjadi bahan masukan, informasi, referensi dan melengkapi bahan kepustakaan bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademi dan praktisi.
	* 1. **Kegunaan Praktis**
4. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai sumbangan pemikiran dalam menyikapi fenomena *Game Online Duel Otak* dikalangan mahasiswa fisip unpas.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, pemikiran, dan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi peneliti komunikasi lain yang mengambil obyek serupa.
6. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan berusaha menjadi bahan pertimbangan dalam bahan referensi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan *Game Online Duel Otak.*
	1. **Kerangka Pemikiran**

Sebagai landasan untuk memecahkan masalah yang telah dikemukakan peneliti, maka diperlukan kerangka pemikiran yang berupa teori atau pendapat para ahli yang tidak diragukan lagi kebenarannya, yaitu teori mengenai hal yang terkait dengan penelitian yang sekarang dilkukan oleh peneliti.

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam mebahas dan memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini. Istilah fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Oleh karena itu, fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Dengan demikian fenomenologi adalah sebuah pengalaman yang nyata sebagai data pokok sebuah realitas. Fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana mestinya.

Istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johann Heirinkich.Meskipun demikian, yang menjadi pelopor aliran fenomenologi adalah Edmund Husserl. Husserl yang dikutip **Kuswarno** dalam bukunya **Fenomenologi**, menyatakan bahwa:

**Fenomenologi merupakan ilmu mengenai fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklarifikasi fenomena atau studi tentang fenomena yang tampak di depan kita dan bagaimana menampakannya (2009:1).**

Pendapat tersebut cukup memberikan gambaran bahwa bagaimana fenomena memunculkan hal-hal yang kita sadari ke dalam diri kita. Fenomenologi berarti studi tentang cara fenomena memunculkan hal-hal yang kita sadari ke dalam diri kita, dan cara yang paling mendasar dari pemunculannya adalah sebagai suatu aliran pengalaman-pengalaman inderawi yang berkesinambungan yang kita terima melalui panca indera kita.

Manusia sebagai objek penelitian mengandung aspek fenomena dan noumena.Fenomena merupakan objek pengamatan ilmu alam, dimana gejala yang dialami dengan panca indera terbuka untuk diamati secara rasional, dan terikat hubungan sebab akibat (korelasi atau desterminisme) yang teratur.

**Husserl** (dalam **Kuswanto)** di buku yang berjudul ***Fenomenologi*** mengatakan bahwa:

**“Menjalin keterkaitan manusia dan realitas, realitas bukan sesuatu yang berbeda pada dirinya lepas dari manusia yang mengamati”. (1998 : 22)**

 Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan serta bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi makna dan konsep- konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas. **Stanley Deetz** menyimpulkan tiga prinsip dasar fenomenologi dalam bukunya **Fenomenologi (Little John dan Foss)**:

**Pengetahuan ditemukan secara langsung dalam pengalaman sadar akan pengetahuan dunia ketika berhubungan dengannya.**

**Makna benda terdiri atas kekuatan benda dalam kehidupan seseorang. Dengan kata lain, bagaimana seseorang berhubungan dengan benda menentukan maknanya bagi orang tersebut.**

**Bahasa merupakan kecenderungan makna. (2009 : 57)**

Fenomenologi merupakan pendekatan penelitian yang diaplikasikan pada bidang- bidang permasalahan yang melibatkan ikon kehidupan yang terjadi pada suatu ruang dan waktu. Ikon tersebut bisa berupa peristiwa, pengalaman hidup, proses, tren, atau hal lain. Fenomenologi bertujuan mencari refleksi dibalik kesemua hal tersebut, sehingga kajian teoritis bukanlah bagi seorang peneliti fenomenologi.

Fenomenologi Husserl ini mempengaruhi filsafat kontemporer secara mendalam sekitar tahun 1950-an. Tokoh-tokoh seperti Heidegger, Sarter, Scheler, Marleu-Ponty, dan Paul Ricoeur menggunakan fenomenologi untuk memahami realitas.Dengan demikian ambisi Husserl menjadikan fenomenologi sebagai cabang filsafat yang mampu melukiskan seluk - beluk pengalaman manusia semkain menjadi kenyataan.

 Menurut Husserl fenomena harus dipertimbangkan sebagai muatan objektif yang disengaja (intentional object), dari tindakan sadar subjektif.Jadi, fenomenologi mempelajari kompleksitas kesadaran dan fenomena yang terhubung dengannya. Husserl mengistilahkan proses kesadaran yang disengaja dengan noesis, dan istilah noumena untuk isi kesadaran itu. Noumena dari tindakan sadar oleh Husserl sebagai makna ideal, objek sebagaimana tampak. Fenomena sebagaimana tampak adalah noumena.

Kemudian penggunaan metode fenomenologi (*phenomenological method*) memfokuskan kepada pemahaman atau keberadaan manusia bukan sekedar pemahaman atas bagian yang spesifik atau prilaku khusus. Menurut **Stephen W Littlejohn** yang dikutip oleh **Engkus Koswara** dalam metode penelitian komunikasi bahwa “ ***Phenomenology Makes Actual Lived Experience The Basic Data Of Reality*”. (Little John,1996 :204)**. Jadi fenomenologi menjadikan pengalaman terhadap yang sesungguhnya sebagai data dasar dari realitas, sebagai suatu gerakan dalam berfikir fenomenologi (*Phenomenology*) dapat diartikan sebagai studi tentang pengetahuan yang timbul karena rasa kesadaran ingin mengetahui.Objek pengetahuan berupa gejala atau kejadian dipahami melalui pengalaman secara sadar (*Councious Experience*).

Penjelasan tersebut memberikan gambaran bagaimana teori tersebut berusaha meperdalam pemahaman mahasiswa dalam memahami bagaimana fenomena penggunaan *game online Duel Otak* ini. Bila dikaitkan dengan fenomenologi maka peneliti mencoba menggunakan teori diatas menjelaskan bahwa setiap khalayak mempunyai sudut pandang berbeda dalam memaknai fenomena penggunaan *game online Duel Otak*, atau dengan kata lain tiap-tiap individu akan mengalami pemaknaan yang berbeda dalam memahami fenomena tersebut.

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

**Gambar 1.1**

**Bagan Kerangka Pemikiran**

**TEORI FENOMENOLOGI**

**(Phenomenology Theory)**

**EDMUND HUSSERL**

**FENOMENA PENGGUNAAN GAME ONLINE DUEL OTAK DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG**

**NOUEMENA**

1. **Kesadaran diri menggunakan *Game Online* Duel Otak**
2. **Tindakan menggunakan *Game Online* Duel Otak**
3. **Makna menggunakan *Game Online* Duel Otak**

(Sumber : Teori Fenomenologi Husserl, Modifikasi Peneliti & Pembimbing, 2016)