**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Game adalah suatu hiburan berbentuk virtual yang tidak asing lagi di lingkungan masyarakat, bahkan game itu sendiri dijadikan sebuah kebutuhan sehari-hari dalam aktivitas manusia untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh. Terkadang manusia bisa terkena efek dari sebuah game seperti kecanduan, kurang nya sosialisasi, terlihat pendiam dan efek lainnya. Akan tetapi game itu sendiri dapat mengembangkan pemikiran-pemikiran yang kreatif dan cerdas seperti yang terdapat pada game strategi ataupun lainnya.

Asal usul permainan video game terletak pada awal tabung sinar katoda berbasis pertahanan peluru kendali sistem pada akhir 1940-an. Program-program ini kemudian diadaptasi ke dalam permainan sederhana lainnya di era tahun 1950-an.  Pada akhir 1950-an dan melalui tahun 1960-an, lebih banyak permainan komputer yang dikembangkan (kebanyakan di komputer mainframe), secara bertahap tingkat kecanggihan dan kompleksitasnya pun turut bertambah. Setelah periode ini, video game menyimpang ke berbagai platform: arcade, mainframe, konsol, pribadi komputer dan gadget.

Perusahaan komersial pertama konsol permainan video adalah Computer Space pada 1971, yang meletakkan dasar bagi industri hiburan baru di akhir 1970-an di Amerika Serikat, Jepang, dan Eropa.  tapi ini perusahaan tidak bertahan lama ini sebagian besar disebabkan oleh banjir dari video game yang datang ke pasar mengakibatkan keruntuhan total industri game konsol di seluruh dunia, akhirnya menggeser dominasi pasar dari Amerika Utara ke Jepang. Tapi ini hanya mempengaruhi pasar game konsol, pasar game komputer sebagian besar tidak terpengaruh.  Generasi selanjutnya dari konsol video game akan terus didominasi oleh perusahaan-perusahaan Jepang.  Walaupun beberapa upaya akan dilakukan oleh Amerika Utara dan perusahaan-perusahaan Eropa, generasi keempat konsol, usaha mereka pada akhirnya akan gagal . Tidak sampai generasi keenam konsol permainan video akan non-perusahaan Jepang merilis sebuah sistem konsol sukses secara komersial. Pasar telah mengikuti jalan yang sama dengan beberapa kali gagal dilakukan oleh perusahaan-perusahaan Amerika yang semuanya gagal di luar beberapa keberhasilan terbatas dalam permainan elektronik genggam sejak dini.  Saat ini hanya perusahaan-perusahaan Jepang memiliki sukses besar konsol game handheld, walaupun dalam beberapa tahun terakhir permainan genggam telah datang ke perangkat seperti ponsel dan PDA.

Di era globalisasi seperti ini kecanggihan teknologi semakin meningkat dan mulai berbagai macam tekhnologi gadget yang modern 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 pokemon Go* yang baru rilis tahun ini sudah banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia.

Maka peneliti tertarik mengamati juga meneliti lebih dalam untuk mengambil judul **“FENOMENA *GAME POKEMON GO* DI KALANGAN KOMUNITAS GAMERS BALAI KOTA BANDUNG”**

* 1. **Fokus Penelitian**

Dengan berkembang nya tekhnologi dan suatu jaringan media. Game adalah salah satu media sosial baru, dengan adanya game di zaman modern sudah menjadi 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.

[Pokemon Go](http://tekno.liputan6.com/read/2552763/menkominfo-rudiantara-angkat-bicara-soal-demam-pokemon-go) adalah game berbasis lokasi yang mengandalkan fitur augmented reality (AR) untuk menangkap berbagai jenis Pokemon yang tersebar di dunia nyata. Pada tahun 2014, Google dan Pokemon Company bekerja sama untuk menghadirkan Game dengan menggunakan GPS Map. Dengan game tersebut pengguna dapat menemukan karakter Pokemon pada peta Google.

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 Pokemon Go* yang banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia.

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti memfokuskan pada penelitian ini pada :**“Bagaimana fenomena *Game Pokemon Go* di kalangan komunitas gamers balai kota bandung ?”.**

* 1. **Pertanyaan Penelitian**

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

1. Bagaimana kesadaran diri pengguna game *Pokemon Go* di kalangan komunitas gamers Balai Kota Bandung.
2. Bagaimana tindakan dari penggunaan *Game Pokemon Go* di kalangan gamers balai Kota Bandung.
3. Bagaimana makna penggunaan *Game Pokemon Go* di kalangan gamers balai Kota Bandung.
4. Bagaimana nilai sosial bagi pengguna *Game Pokemon Go* di Kalangan gamers balai Kota 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 Pokemon Go* serta ketertarikannya dengan fenomenologi.

1. Mengetahui fenomena perilaku pengguna Pokemon Go pada komunitas gamers Balai Kota Bandung dilihat dari kesadaran sosial.
2. Mengetahui bagaimana noumena perilaku pengguna Pokemon Go pada komunitas gamers Balai Kota Bandung dilihat dari tindakan sosial dan nilai sosial.
   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 Teoritis**

1. Secara teoritis, peneliti ini diharapkan dapat memperkaya wacana kajian ilmu komunikasi tentang fenomena para pengguna *Game Pokemon Go* dalam komunitas gamers di Balai Kota Bandung.
2. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan mengenai fenomena para pengguna *Game Pokemon Go* pada komunitas gamers di Balai Kota Bandung.
   * 1. **Kegunaan Praktis**
3. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai sumbangan pemikiran dalam menyikapi fenomena *Game Pokemon Go* di kalangan komunitas gamers.
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai fenomena dan noumena di masyarakat mengenai *Game Pokemon Go*.
   1. **Kerangka Pemikiran**

**1.6.1 Kerangka Fenomenologi**

Sebagian besar tindakan manusia berkaitan dengan orang lain. Tindakan yang berhubungan dengan orang lain disebut sebagai tindakan sosial (*social action*). Suatu tindakan dianggap sebagai tindakan sosial apabila tindakan tersebut memengaruhi atau dipengaruhi oleh orang lain. Tindakan sosial adalah suatu tindakan yang memiliki makna yaitu ketika [individu](https://id.wikipedia.org/wiki/Individu) yang ber[interaksi](https://id.wikipedia.org/wiki/Interaksi) dengan individu lain dan hasilnya individu tersebut dapat mempengaruhi perilaku [individu](https://id.wikipedia.org/wiki/Individu) lainnya. Menurut **Talcot** **Parsons** yang dikutip **Dadang** dalam buku  **Pengantar Ilmu Sosial : Sebuah Kajian Pendekatan Struktural**, tindakan sosial menggunakan kerangka alat tujuan *(means ends framework)* yang intinya:

1. **Tindakan itu diarahkan pada tujuannya atau memiliki suatu tujuan.**
2. **Tindakan terjadi suatu situasi, di mana beberapa elemennya sudah pasti, sdangkan elemen-elemen lainnya digunakan oleh yang bertindak sebagai alat untuk mencapai tujuan tersebut.**
3. **Secara normatif tindakan itu diatur sehubungan dengan penentuan alat dan tujuan. Dalam arti bahwa tindakan itu dilihat sebagai  satuan kenyataan sosial yang paling kecil dan paling fundamental. Elemen-elemen dasar dari suatu tindakan adalah tujuan, alat, kondisi dan norma (2011: 153).**

Selain itu menurut **Karl Marx** Tindakan Sosial adalah sebagai aktvitas manusia yang berusaha menghasilkan barang, atau mencoba sesuatu yang unik untuk mengejar tujuan tertentu. Sebagai makhluk hidup senantiasa melakukan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Tindakan merupakan suatu perbuatan, perilaku, atau aksi yang dilakukan oleh manusia sepanjang hidupnya guna mencapai tujuan tertentu.

Perkembangan teknologi membuat masyrakat memiliki kemampuan mendapatkan informasi secara praktis, dengan berkembang nya teknologi mampu mengubah pola sosial seseorang dengan dari sikap, perilaku dan pemikiran yang berdampak pada orang yang menggunakannya. Fenomena tersebut secara menyeluruh juga meliputi noumena seperti yang diungkapkan oleh Husserl.

Fenomena pokemon goadalah merupakan masalah yang sangat penting dan menarik untuk dibahas. Karena, sesuai dengan perkembangan gadget masyarakat dapat mencari kesenangan dalam mengisi waktu kosong. Namun pada kenyataannya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Dari game ini sendiri dapat mengubah sifat, perilaku dan pemikiran bagi yang menggunakannya banyak sekali peristiwa di media sosial akibat kecanduan game secara berlebihan. Berbagai kesadaran diri dan alasan untuk melakukan perilaku untuk menyalurkan emosi yang berasal dari masyarakat itu sendiri dan lingkungannya. Fenomena tersebut secara bertahap dalam kurun waktu tertentu dapat mempengaruhi perilaku masyarakat lain untuk bertindak dan berperilaku yang serupa. Menurut **Webber** dalam buku **Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian** karangan **Kuswarno,** menyatakan bahwa :

**“Suatu tindakan hanya dapat disebut tindakan sosial apabila tindakan tersebut dengan mempertimbangkan perilaku oranng lain dan berorientasi pada perilaku orang lain” (2009 : 109).**

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomai* yang berarti “menampak”. *Phainomenon* merujuk pada “yang menampak”. Maka, fenomena adalah fakta yang disadari dan masuk kedalam pemahaman manusia.

Fenomena merupakan suatu yang tampak atau muncul dengan sendirinya (hasil sintetis antara pengindraan dan bentuk konsep dari objek, sebagaimana tampak dirinya). Fenomenologi menurut Husserl terbagi atas dua, yaitu fenomena (unsur yang berasal dari pengalaman) dan noumena (unsur yang terdapat didalam akal). Menurut Husserl dalam buku **Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian** karangan **Kuswarno,** menjelaskan fenomena mencangkup noumena :

**Pada dasarnya fenomenologi mempelajari struktur tipe-tipe kesadaran, yang terentang dari presepsi, gagasan, memori, imajinasi, emosi, hasrat, kemauan, sampai tindakan, baik tindakan sosial maupun bahasa. (2009 : 1).**

Jadi fenomenologi memiliki struktur yang rentan dari suatu presepsi atau gagasan baik sosial maupun bahasa sampai dengan tindakan. Kuswarno dalam buku berjudul **Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian** karangan **Kuswarno,** menyatakan bahwa :

**Fenomenologi merupakan ilmu mengenai fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan fenomena, atau studi fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari fenomena yang tampak di depan mata kita dan bagaimana menampakkannya. (2009 : 1).**

Fokus perhatian fenomenologi juga lebih luas sekedar fenomena, yakni pengalaman sadar dari sudut pandang orang pertama (yang mengalaminya secara langsung). Fenomenologi bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat-sifat alami pengalaman manusia.

Jadi menurut **Kuswarno** dalam bukunya **Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitian**, menyatakan bahwa fenomenologi adalah :

**“Studi yang mempelajari fenomena, seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu, dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita.” (2009 : 22).**

Dalam membuktikan realita mengenai fenomena kenakalan remaja dikalangan pelajar dengan pendekatan fenomenologi, peneliti memisahkan unsur-unsur yang bersifat fenomena (unsur yang berasal dari pengalaman) dan dapat ditangkap melalui panca indera dan unsur-unsur yang bersifat noumena (unsur yang terdapat di dalam akal) individu. Unsur fenomena tersebut berawal dari kesadaran diri yang melandasi terjadinya perilaku tersebut, serta tindakan perilaku sosial yang dilakukan oleh individu. Unsur-unsur noumena penelitian ini yaitu persepsi individu atas perilaku sosial serta nilai sosial yang dimaknai oleh individu.

Manusia adalah 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 determinisme) yang teratur.

Menurut **Husserl** yang dikutip **Kuswanto** dalam bukunya berjudu; **Fenomenologi** mengatakan bahwa :

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

Edmund Husserl melalui tulisannya yang berjudul *“Logical Investigations”*, menggabungkan antara psikologi deskriptif dengan logika. Pemikiran tersebut memperlihatkan Husserl terinspirasi oleh pemikiran Bolzano mengenai logika ideal, dan psikolog deskriptif. 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.

Fenomenologi tidak beranjak dari kebenaran fenomena seperti yang tampak apa adanya, namun sangat meyakini bahwa fenomena yang tampak itu adalah objek yang penuh dengan makna transedental. Untuk mendapatkan hakikat kebenaran maka harus menerobos melampaui fenomena yang tampak itu. Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan serta bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis.

Secara etimologis noumena berasal dari bahasa Yunani yaitu noumenon yang artinya pikiran dan nous berarti intuisi. Filsuf Kant menjelaskan bahwa ketika kita ingin menggunakan konsep untuk menggambarkan atau mengkatagorikan noumena, maka sebenarnya sama dengan kita menggambarkan atau mengkategorikan fenomena. Alasannya bahwa dunia fenomena merupakan ekspressi dan bersumber dari dunia noumena. Noumena adalah realitas yang tidak dapat dijangkau oleh rasio terlebih panca indera. Imanuel Kant seorang filsuf berkebangsaan Jerman menyimpulkan bahwa noumena tidak akan bisa dijamah oleh manusia. Noumena merupakan istilah untuk isi dari kesadaran itu sendiri. Noumena dari tindakan yang sadar disebut sebagai makna ideal, dan objek sebagaimana yang tampak.

Berdasarkan penjelasan teori diatas maka fenomena *Game* *Pokemon Go* di kalangan komunitas gamers Balai Kota Bandung yang akan diteliti dapat peneliti gambarkan sebagai berikut :

**Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran**

**FENOMENA *GAME POKEMON GO* DI KALANGAN GAMERS BALAI KOTA BANDUNG**

**Teori Tindakan Sosial**

**(Max weber)**

**NOUMENA**

Kesadaran Diri

Tindakan

Makna

Dilihat dari kesadaran diri pengguna dalam menggunakan *Game Pokemon Go*

Dilihat dari tindakan pengguna dalam menggunakan *Game Pokemon Go*

Dilihat dari makna pengguna dalam menggunakan *Game Pokemon Go*

**Teori Fenomenologi**

**(Edmund Husserl)**

Nilai Sosial

Dilihat dari Nilai Sosial pegguna dalam menggunakan *Game Pokemon Go*

*Sumber : Husserl, Hasil modifikasi peneliti dan pembimbing 2016*