**BAB II**

13

**TINJAUAN PUSTAKA**

* 1. **Lingkup Komunikasi**
     1. **Pengertian Komunikasi**

Komunikasi adalah topik yang amat sering diperbincangkan bukan hanya dikalangan ilmuan komunikasi tetapi juga dikalangan awam, sehingga kata komunikasi itu sendiri memiliki terlalu banyak arti yang berlainan. Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa inggris berasal dari kata latin yaitu *communis* yang berarti “sama”, *commonico, communication, atay communicare* yang berarti “membuat sama” *(to make common).* Istilah pertama *(communis)* paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata latin lainnya yang mirip.

Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna atau suatu pesan dianut secara sama. Komunikasi adalah “interaksi antara dua makhluk hidup atau lebih” kemudian menurut **Tubbs** dan **Moss** komunikasi adalah proses penciptaan makna antara dua orang (komunikator 1 dan komunikator 2) atau lebih.

Meskipun komunikasi menyangkut perilaku manusia, tidak semua perilaku manusia itu adalah komunikasi. Menurut **Pace** dan **Faules** perbedaan tersebut sederhana tapi rumit sebagai contoh apakah bernyanyi sendirian di kamar mandi itu merupakan komunikasi? Akan tetapi sebenarnya jawaban atas pertanyaan tersebut kembali lagi dengan bagaimana kita mendefisinikan komunikasi.

Komunikasi pada dasarnya bersifat instrumental dan persuasive kita berkomunikasi untuk mengajak baik itu orang lain dan sebenarnya bisa juga berkomunikasi dengan diri sendiri. Ketika kita ingin melakukan suatu hal yang menjadi dilema bagi kita. Kita akan berusaha mempertimbangkan apa tindakan yang akan dilakukan, hal tersebut juga disebut sebuah komunikasi.

Lebih dalam lagi menurut **Ross** dalam **Ilmu Komunikasi** karya **Mulyana** bahwa komunikasi adalah sebagai berikut:

**Suatu proses menyortir, memilih dan mengirimkan symbol. Simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respon dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator. (2011 : 69)**

Intinya apa yang disampaikan **Ross** adalah adanya respon balik dari pesan yang disampaikan komunikator agar sama dengan apa yang dimaksud oleh komunikator. Komunikasi sebenarnya belum ada persetujuan antara ahli – ahli sebagai definisi yang paling utama dan disetujui oleh para ahli – ahli tersebut.

Komunikasi memiliki banyak versi dari segi definisi. Kemudian, Menurut **Rogers dan Kincaid** pada 1981 dalam **Pengantar Ilmu Komunikasi** karya **Cangara** bahwa :

**“Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lain – nya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam” (2006 : 19 )**

**Rogers** mencoba mengspesifikasikan hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan) dimana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan saling pengertian dari orang – orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

Definisi yang sampaikan oleh para pakar komunikasi yang disampaikan diatas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Komunikasi hanya bisa terjadi bila seseorang memiliki pesan yang akan disampaikan kepada orang lain dengan mempunyai maksud dan tujuan tertentu.

* + 1. **Unsur – unsur Komunikasi**

1. **Komunikator**

Komunikator adalah pihak yang mengirim pesan kepada khlayak atau komunikan.Karena itu komunikator bisa disebut pengirim, sumber, *source*, *encoder*. Sebagai perilaku utama dalam proses komunikasi. Komunikator memegang peranan yang sangat penting, terutama dalam mengendalikan jalannya komunikasi. Oleh karena itu, seorang komunikator harus terampil berkomunikasi, dan juga kaya ide serta penuh daya kreativitas.

1. **Pesan**

Dalam buku pengantar ilmu komunikasi, pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda.

Menurut **Cangara** dalam **Pengantar Ilmu Komunikasi** adalah sebagai berikut:

**Pesan pada dasarnya bersifat abstrak. Untuk membuatnya konkret agar dapat dikirim dan diterima oleh komunikan, manusia dengan akal budinya menciptakan sejumlah lambang komunikasi berupa suara, mimik, gerak – gerik, bahasa lisan, dan bahasa tulisan. (2006 : 23 )**

1. **Media**

Dalam buku pengantar ilmu komunikasi oleh Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khlayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga.

Dalam buku **Pengantar Ilmu Komunikasi** karya **Cangara** dikatakan bahwa :

**Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh panca indera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan. (2006 : 119 ).**

Sedangkan dalam buku **Ilmu Komunikasi** karya **Vardiansyah,** menyatakan bahwa :

**Media bentuk jamak dari medium – medium Komunikasi diartikan sebagai alat perantara yang sengaja dipilih Komunikator untuk menghantarkan pesannya agar sampai ke komunikan.Jadi, unsur utama dari media Komunikasi adalah pemilihan dan penggunaan alat perantara yang dilakukan komunikator dengan sengaja. Artinya, hal ini mengacu kepada pemilihan dan penggunaan teknologi media komunikasi. (2004:24-26 )**

1. **Komunikan**

Komunikan atau penerima pesan adalah pihak yang nantinya akan menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh komunikator. Komunikan sebagai elemen yang penting dalam proses komunikasi karena komunikan yang menjadi sasaran dari komunikasi.

1. **Efek**

Efek komunikasi diartikan sebagai pengaruh yang ditimbulkan pesan komunikator dalam diri komunikasinya. Terdapat tiga tataran pengaruh dalam diri komunikasi, yaitu kognitif (seseorang menjadi tahu tentang sesuatu). Efektif (sikap seseorang terbentuk, misalnya setuju atau tidak setuju terhadap sesuatu), dan konatif (tingkah laku, yang membuat seseorang bertindak melakukan sesuatu). Oleh sebab itu, pengaruh dapat juga diartikan sebagai perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, tindakan, dan sikap seseorang sebagai akibat dari penerimaan pesan.

1. ***Feedback* (Tanggapan Balik)**

Feedback adalah out put yang dihasilkan berupa tanggapan atau respon berupa hasil pengaruh pesan (*massage* yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan). Antara komunikator dan komunikan dalam jalinan komunikasi, komunikator menghendaki memperoleh *feedback* positif, negative, atau netral.

* + 1. **Fungsi Komunikasi**

**Menurut Effendy**, terdapat empat fungsi komunikasi, sebagai berikut:

1. **Menginformasikan (*to inform*)**

**Yaitu memberikan informasi kepada masyarakat, memberitahukan kepada masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan tingkah laku orang lain, serta segala sesuatu yang disampaikan orang lain.**

1. **Mendidik (*to educate*)**

**Fungsi komunikasi sebagai sarana pendidikan. Melalui komunikasi, manusia dalam masyarakat dapat menyampaikan ide dan pikirannya kepada orang lain sehingga orang lain mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan.**

1. **Menghibur (*to entertaint*)**

**Fungsi komunikasi selain menyampaikan pendidikan, dan mempengaruhi, komunikasi juga berfungsi untuk memberi hiburan atau menghibur orang lain.**

1. **Mempengaruhi (*to influence*)**

**Fungsi mempengaruhi setiap individu yang berkomunikasi, tentunya berusaha saling mempengaruhi jalan pikiran komunikan dan lebih jauh lagi berusaha merubah sikap dan tingkah laku komunikan sesuai dengan apa yang diharapkan.**  **(1997:36)**

* + 1. **Tujuan Komunikasi**

Setiap individu dalam berkomunikasi pasti mengarapkan dari tujuan komunikasi itu sendiri, secara umum tujuan komunikasi adalah mengharapkan adanya umpan yang diberikan oleh lawan bicara serta semua pesan yang kta sampaikan dapat diterima oleh lawan bicara kita dan adanya efek yang terjadi setelah melakukan komunikasi tersebut.

Tujuan komunikasi menurut **Effendy** dalam bukunya **Ilmu komunikasi dan Teknik Komunikasi** bahwa terdapat tujuan komunikasi yang meliputi :

1. **Mengubah sikap (*to change the attitude*)**

**Mengubah sikap disini adalah bagian dari komunikasi, untuk mengubah sikap komunikan melalui pesan yang disampaikan oleh komunikator, sehingga komunikan dapat mengubah sikapnya sesuai dengan apa yang diharpkan oleh komunikator.**

1. **Mengubah opini/pendapat/pandangan (*to change the opinion*)**

**Mengubah opini, dimaksudkan pada diri komunikan terjadi adanya perubahan opini/pandangan/mengenai suatu hal, yang sesuai dengan apa yang diharapkan komunikator.**

1. **Mengubah perilaku (*to change the behavior*)**

**Dengan adanya komunikasi tersebut, diharapkan dapat merubah perilaku, tentunya perilaku komunikan agar sesuai dengan apa yang diharapkan komunikator.**

1. **Mengubah masyarakat (*to change the society*)**

**Mengubah masyarakat yaitu dimana cakupannya lebih luas, diharapkan dengan komunikasi tersebut dapat merubah pola hidup masyarakat sesuai dengan keinginan komunikator.** (**1993:55**).

Jadi dapat disimpulkan tujuan komunikasi itu adalah mengharapkan perubahan sikap, perubahan pendapat, perubahan perilaku, perubahan sosial. Serta tujuan utama adalah agar semua pesan yang disampaikan dapat dimengerti dan diterima oleh komunikan dan menghasilkan umpan balik.

* + 1. **Proses Komunikasi**

**Effendi**, dalam bukunya **Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi,** menjelaskan proses komunikasi dari dua tahap, yaitu:

1. Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pesan dan atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang atau simbol berupa bahasa, kial, syarat, gambar, warna dan lain sebagainya, yang secara langsung mampu ”menerjemahkan” pikiran, perasaan komunikator kepada komunikan. Bahasa yang paling banyak digunakan dalam komunikasi adalah jelas karena bahasalah yang paling mampu “menerjemahkan” pikiran seseorang kepada orang lain. Berkat kemampuan bahasa, maka kita dapat mempelajari ilmu pengetahuan sejak ditampilkan oleh **Aristoteles, Plato,** dan **Socrates**, dapat menjadi manusia yang beradap dan berbudaya, dan dapat memperkirakan apa yang akan terjadi pada tahun, *decade*, bahkan abad yang akan datang. Media primer atau lambang yang paling banyak digunakan dalam komunikasi adalah bahasa. Akan tetapi tidak semua orang pandai mencari kata-kata yang tepat dan lengkap yang dapat mencerminkan pikiran dan perasaan yang sesungguhnya. Komunikasi berlangsung apabila terjadi kesamaan makna dalam pesan yang diterima oleh komunikan. Dengan perkataan lain, komunikasi adalah proses membuat sebuah pesan setala (*tuned*) bagi komunikator dan komunikan.
2. Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua, setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi adalah media kedua yang seringa digunakan dalam komunikasi. Karena proses komunikasi sekunder ini merupakan sambungan dari komunikasi primer untuk menembus dimensi ruang dan waktu, maka dalam menata lambang-lambang untuk memformulasikan isi pesan komunikasi, komunikator harus memperhitungkan ciri-ciri atau sifat-sifat media yang akan digunakan. Penentuan media yang akan dipergunakan sebagai hasil pilihan dari sekian banyak alternatif perlu didasari pertimbangan mengenai siapa komunikan yang akan dituju.
   * 1. **Prinsip-prinsip Komunikasi**

**Deddy Mulyana** mengungkapkan dalam bukunya yang berjudul **Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar.** Terdapat 12 prinsip komunikasi yakni :

1. **Komunikasi Adalah Proses Simbolik.**
2. **Setiap Prilaku Mempunyai Potensi Komunikasi.**
3. **Komunkasi Punya Dimensi Isi dan Dimensi Hubungan.**
4. **Komunikasi Berlangsung dalam Bebagai Tingkat Kesenjangan.**
5. **Komunikasi Terjadi dalam Konteks Ruang dan Waktu.**
6. **Komunikasi Melibatkan Prediksi Peserta Komunikasi.**
7. **Komunikasi Bersifat Sistemik.**
8. **Semakin Mirip Latar Belakang Sosial budaya semakin Efektiflah Komunikasi.**
9. **Komunikais Bersifat Nonkonsekuensial.**
10. **Komunikasi Bersifat Prosensual, Dinamis, dan Transaksional.**
11. **Komunikasi Bersifat *Irreversible* (yang tidak dapat diubah).**
12. **Komunikasi Bukan Panasea (obat mujarab).**

**(2015:91-127)**

* 1. **Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih, yang biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua elemen dari proses komunikasi. Misalnya, masing- masing pihak akan membicarakan latar belakang dan pengalaman masing – masing dalam percakapan tersebut.

Komunikasi sangat penting bagi semua aspek kehidupan manusia. Dengan komunikasi manusia dapat mengekspresikan gagasan, perasaan, harapan dan kesan kepada semua serta memahami gagasan, perasaan dan kesan orang lain. Komunikasi tidak hanya mendorong perkembangan kemanusiaan yang utuh, namun juga menciptakan hubungan sosial yang sangat diperlukan dalam kelompok sosial apapun.

Menurut Effendy komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar komunikator dengan komunikan**,**[komunikasi jenis ini dianggap paling efektif](http://jurnal-sdm.blogspot.com/2007/12/faktor-faktor-yang-berkaitan-dengan.html) dalam upaya mengubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya yang dialogis berupa percakapan. Arus balik bersifat langsung, komunikator mengetahui tanggapan komunikan ketika itu juga.

Komunikasi memungkinkan terjadinya kerjasama sosial, membuat kesepakatan-kesepakatan penting dan lain-lain. Individu yang terlibat dalam komunikasi memiliki latar belakang sosial, budaya dan pengalaman psikologis yang berbeda-beda. Perbedaan ini dapapt mempengaruhi efektifitas sebuah komunikasi. Sangat penting bagi setiap individu untuk memahami simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi.

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih. Setiap pihak dapat menjadi pemberi dan pengirim pesan sekaligus pada waktu bersamaan.

* + 1. **Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal**

[Komunikasi interpersonal](http://tukangbisnis.com/ciri-ciri-komunikasi-interpersonal.html)memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Pihak-pihak yang melakukan komunikasi berada dalam jarak yang dekat. Pihak yang dapat dikatakan melakukan komunikasi interpersonal harus tidak berada dalam jarak jauh melainkan saling berdekatan/*face to face*. Apabila salah satu lawan bicara menggunakan media dalam penyampaian pesan karena perbedaan jarak, itu tidak dapat dikatakan sebagai komunikasi interpersonal.
2. Pihak-pihak yang berkomunikasi mengirim dan menerima pesan secara spontan baik secara verbal maupun non verbal. Di dalam komunikasi interpersonal feed back yang diberikan oleh komunikan biasanya secara spontan begitu juga dengan tanggapan dari komunikator. Dengan respon yang diberikan secara spontan dapat mengurangi kebohongan salah satu lawan bicara dengan cara melihat gerak gerik ketika sedang berkomunikasi.
3. Keberhasilan komunikasi menjadi tanggung jawab para perserta komunikasi. *Mutual understanding* akan diperoleh dalam komunikasi interpersonal ini, apabila diantara kedua belah pihak dapat menjalankan dan menerapkan komunikasi ini dengan melihat syarat-syarat yang berlaku seperti, mengetahui waktu, tempat dan lawan bicara.
4. Kedekatan hubungan pihak-pihak komunikasi akan tercermin pada jenis-jenis pesan atau respon nonverbal mereka, seperti sentuhan, tatapan mata  yang ekspresif, dan jarak fisik yang dekat. Kita dapat membedakan seberapa dekat hubungan seseorang dengan lawan bicaranya, hal ini dapat dilihat dari respon yang diberikan. Misalnya kedekatan dalam berkomunikasi antara sepasang kekasih dengan sepasang persahabatan, melalui respon nonverbal kita dapat melihat mereka sepasang kekasih atau hanya teman biasa.

Meskipun setiap orang berhak mengubah topik dalam pembicaraan, akan tetapi didalam kenyataannya komunikasi antarpersonal bisa saja didominasi oleh satu pihak misalnya komunikasi dosen-murid didominasi oleh dosen, komunikasi suami-istri didominasi oleh suami. Didalam komunikasi interpersonal sering kali kita mengganggap pendengaran dan penglihatan sebagai indera primer, padahal sentuhan dan penciuman juga sama pentingnya dalam menyampaikan pesan-pesan bersifat intim. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa komunikasi interpersonal sangat potensial dalam hal membujuk lawan bicara kita.

Komunikasi interpersonal dikatakan lebih efektif dalam hal membujuk lawan bicara karena tanpa menggunakan media dalam penyampaian pesannya serta dapat langsung melihat reaksi dari lawan bicara. Komunikasi interpersonal sering dilakukan oleh semua orang dalam berhubungan dengan masyarakat luas.

* + 1. **Jenis-jenis Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal yaitu kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi ini masih terbagi menjadi dua jenis yaitu :

1. Komunikasi diadik *(Dyadic communication)*

Komunikasi diadik adalah komunikasi yang dilakukan oleh dua orang. Misalkan Anda berkomunikasi dengan seseorang yang Anda temui di jalan. Atau Anda sedang menelpon seseorang yang lokasinya jauh dari Anda.

1. Komunikasi triadik *(Triadic communication)*

Komunikasi triadik adalah komunikasi antarpribadi yang pelaku komunikasinya terdiri dari tiga orang, yaitu seorang komunikator dan dua orang komunikan.

Apabila dibandingkan dengan komunikasi triadik, maka komunikasi diadik lebih efektif, karena komunikator memusatkan perhatiannya kepada seorang komunikan sepenuhnya, sehingga ia dapat menguasai  *frame of reference*komunikan sepenuhnya, juga umpan balik yang berlangsung, kedua faktor yang sangat berpengaruh terhadap efektif tidaknya proses komunikasi.

* + 1. **Tujuan Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal memiliki beberapa tujuan, yaitu :

1. Menemukan Diri Sendiri.

Menemukan pribadi atau personal merupakan salah satu tujuan dari komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal memberikan peluang kepada setiap orang buat membicarakan apa yang disukai atau seperti apa diri Anda. Mendiskusikan perasaan, tingkah laku, dan pikiran ialah hal yang sangat menarik. Dengan membicarakn diri sendiri dengan orang lain, Anda berarti memberi sumber balikan yang hebat pada perasaan, pikiran, dan tingkah laku.

1. Menemukan Global Luar.

Hanya dengan komunikasi interpersonal, Anda mampu mengerti lebih banyak tentang diri sendiri dan orang lain yang sedang berkomunikasi dengan Anda. Sangat banyak kabar yang bisa diketahui melalui komunikasi interpersonal. Walaupun banyak informasi yang diketahui berasal dari media massa, hal ini justru sering didiskusikan yang pada akhirnya didalami dan dipelajari lewat hubungan interpersonal.

1. Membentuk dan Menjaga Interaksi yang Penuh Arti.

Membentuk dan memelihara interaksi dengan orang lain merupakan salah satu keinginan orang terbesar dalam hidup. Sebagian besar waktu yang Anda habiskan dalam komunikasi interpersonal digunakan buat membentuk dan juga memelihara interaksi sosial dengan orang di sekitar.

1. Mengubah Sikap dan Tingak Laku.

Pada umumnya, setiap orang menggunakan sebagian waktunya buat mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan rendezvous komunikasi interpersonal. Misalnya Anda mungkin saja membeli barang tertentu, melihat film, menulis buku, membaca buku, dan lain-lain. Pada intinya, setiap orang banyak memanfaatkan waktunya terlibat dalam komunikasi interpersonal.

1. Untuk Bermain dan Kesenangan.

Dalam hal ini, bermain meliputi seluruh kegiatan yang memiliki tujuan primer mencari kesenangan, misalnya berdiskusi, bercerita lucu, dan lain-lain. Komunikasi interpersonal seperti ini mampu menciptakan ekuilibrium dalam pikiran yang membutuhkan rileks dari ativitas rutin.

1. Tujuan komunikasi interpersonal.

Tujuan komunikasi interpersonal ialah untuk membantu para pakar kejiwaan, pakar psikologi, para terapi biasanya memakai komunikasi interpersonal ketika berhadapan dengan kliennya. Semua orang pun berfungsi membantu orang di sekitarnya dalam hubungan interpersonal sehari-hari, misalnya berkonsultasi dengan teman yang terkena masalah, berkonsultasi tentang pekerjaan, dan lain-lain.

* 1. **Game**
     1. **Pengertian Game**

Salah satu program yang bisa berjalan di dalam perangkat berbasis komputer adalah program *game* atau program permainan. Kita dapat dengan mudah mendapatkan [*game*](http://www.mandalamaya.com/aplikasi-game-racing-android-gratis-terbaik/) untuk dijalankan pada komputer atau smartphone. Pergertian *game* sendiri adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* (senang) atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta *game*s di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsul *game* biasa seperti PS2 ,X-Box dan sejenisnya. Sedangkan Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Adapun dalam kamus Wikipedia, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet *games* dimainkan olehbanyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan komputer.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Membantu pemakai dalam memenuhi kebutuhannya dalam kegiatan sosial. Gadget termasuk perangkat media social, Selaras dengan permasalahan yang peneliti angkat, peneliti melihat bahwa *Game Pokemon Go* 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)**

Dari pengertian di atas dikatakan bahwa media baru adalah perpaduan antara telekomunikasi, komputer dan media dalam bentuk *digital*. Perpaduan unsur-unsur tersebut telah mengubah banyak aspek dasar dari media massa dan komunikasi. Jika dikatakan dengan menggunakan media massa, pesan akan bisa disampaikan secara luas, maka media baru bisa menyiarkannya secara lebih luas lagi menembus ruang dan waktu dan tidak hanya sekedar aspek penyiaran yang akan dihasilkan tetapi media baru mampu membentuk sebuah jaringan.

* + 1. **Sejarah Perkembangan Game**

Perkembangan *game* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Dengan muncul nya jaringan computer game dapat dimainkan secara *online*, merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil *(small local network)* sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil *(small local network)* sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama *(Multiplayer Games*).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah trend hobi baru bagi kalangan muda dan dewasa pada jaman modern saat ini, karena di dalam *game online* ini permainannya yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh peralatan sehingga banyak disukai oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Permainan *game online* umumnya menyediakan sistem penghargaan misalnya skor, poin, chip yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan misi-misi yang ada di dalam permainan. *Game online* kini dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan meskipun mereka terpisahkan antar pulau bahkan antar benua, memainkannya puntak lagi konvesional dengan mesin video *game arcade*, kali ini dengan computer maupun konsol (*Wii, PS, Xbox*) yang terkoneksi dengan internet, yang disebut dengan istilah *game online*.

*Game online* itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbaruhi tren *game online* itu sendiri, baik jenis *game* maupun *update game* baru. 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 tersendiri dari pada *game* yang model lama, untuk memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks. Kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relevan secarasosial dan gambar yang lebih realistis. 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.

* 1. **Gadget**
     1. **Pengertian Gadget**

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Membantu pemakai dalam memenuhi kebutuhannya dalam kegiatan sosial. Gadget termasuk perangkat media social, Selaras dengan permasalahan yang peneliti angkat, peneliti melihat bahwa *Game Pokemon Go* 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)**

Dari pengertian di atas dikatakan bahwa media baru adalah perpaduan antara telekomunikasi, komputer dan media dalam bentuk *digital*. Perpaduan unsur-unsur tersebut telah mengubah banyak aspek dasar dari media massa dan komunikasi. Jika dikatakan dengan menggunakan media massa, pesan akan bisa disampaikan secara luas, maka media baru bisa menyiarkannya secara lebih luas lagi menembus ruang dan waktu dan tidak hanya sekedar aspek penyiaran yang akan dihasilkan tetapi media baru mampu membentuk sebuah jaringan.

* 1. **Komunitas**
     1. **Pengertian Komunitas**

Pada dasarnya komunitas adalah sebuah sekumpulan individu atau kelompok yang memiliki ketertarikan yang sama. Komunitas merupakan sarana berkumpulnya orang-orang yang memiliki kesamaan minat, komunitas dibentuk berdasarkan 4 faktor yaitu:

* Keinginan untuk berbagi dan berkomunikasi antar anggota sesuai dengan kesamaan minat
* Basecamp atau wilayah tempat dimana mereka biasa berkumpul
* Berdasarkan kebiasaan dari antar anggota yang selalu hadir
* Adanya orang yang mengambil keputusan atau menentukan segala sesuatunya

Sedangkan dalam ilmu sosial, komunitas memiliki arti sebagai kelompok dari berbagai organisme yang melakukan kegiatan sosial karna memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Komunitas dapat di bedakan menjadi 3 komponen, yaitu :

1. Berdasarkan lokasi atau tempat, dalam komponen ini suatu komunitas terbentuk karena adanya interaksi diantara beberapa orang maupun kelompok yang tinggal di wilayah yang sama.
2. Bersarkan minat, komunitas ini terbentuk karna adanya interaksi antara orang-orang yang memiliki minat yang sama pada satu bidang tertentu.
3. Berdasarkan keinginan, komunitas ini terbentuk melalui ide-ide tertentu yang menjadi landasan bagi komunitas itu sendiri.
   1. **Bentuk dan Aspek Game Terhadap Komunitas**

Menurut **Selo Sumardjan** dalam bukunya berjudul **Perubahan Sosial** menyatakan bahwa bentuk-bentuk social dan perilaku yaitu:

**Segala perubahan pada berbagai lembaga masyarakat dalam suatu lingkungan masyarakat yang mempengaruhi sistem sosial, termasuk di dalamnya nilai sosial, sikap, pola perilaku antara kelompok-kelompok dalam masyarakat (2009: 95)**

Perubahan terjadi karena adanya modifikasi dari berberapa pola kehidupan. Ada berbagai kondisi yang menyebabkan terjadinya modifikasi tersebut. Kondisi tersebut dapat dijelaskan dengan beberapa Teori Perubahan Sosial berikut :

* + - 1. **Teori Evolusi (Evolutionary Theory)**

Teori Evolusi menjelaskan bahwa perubahan sosial memiliki arah tetap dan dialami setiap masyarakat. Arah tetap yang dimaksud adalah perubahan sosial akan terjadi bertahap, mulai dari awal sampai perubahan terakhir. Saat telah tercapai perubahan terakhir maka tidak akan terjadi perubahan lagi.

* + - 1. **Teori Konflik ( Conflict Theory)**

Teori ini menjelaskan bahwa Perubahan Sosial dapat terbentuk dari konflik. Konflik ini berasal dari pertentangan kelas antara kelompok penguasa dengan kelompok masyarakat yang tertindas sehingga melahirkan sebuah perubahan sosial yang dapat mengubah sistem sosial tersebut.

* + - 1. **Teori Fungsionalis**

Teori Fungsionalis menjelaskan bahwa, Perubahan Sosial merupakan suatu yang konstan dan tidak memerlukan penjelasan. Oleh karena itu perubahan sosial bisa saja mengacaukan suatu keseimbangan dalam masyarakat. Jadi Teori Fungsional hanya menerima perubahan yang bermanfaat bagi masyarakat, sedangkan perubahan yang tidak bermanfaat akan dibuang (tidak dipakai).

Tokoh yang berpengaruh dalam teori ini adalah William Og burn. Menurutnya, biarpun unsur – unsur masyarakat saling berkaitan satu sama lain, namun kecepatan perubahan setiap unsur tidaklah sama. Ada Unsur yang berubah dengan cepat, adapula yang perubahannya lambat.

* + - 1. **Teori Siklis / Siklus**

Teori siklus menjelaskan bahwa, Perubahan sosial terjadi secara bertahap (sama seperti teori evolusi), namun perubahan tidak akan berhenti pada tahapan “terakhir” yang sempurna, namun akan berputar kembali ke awal untuk peralihan ke tahapan selanjutnya. Sehingga digambarkan seperti sebuah siklus.

* 1. **Kesadaran diri**

Konsepsi Husserl tentang proses pengetahuan manusia adalah suatu proses sintesa antara apa yang ia sebut dengan *apriori* dan *aposteriori*.  Yang pertama merupakan aktivitas rasio yang aktif dan dinamis dalam membangun, dan berfungsi sebagai bentuk (*form*) pengetahuan, sedang yang kedua merupakan terapan pengalaman yang berfungsi sebagai isi (*matter*) pengetahuan, yang terdiri dari fenomena objek. Karena rasio bersifat aktif dalam mengkonstruk fenomena menjadi pengetahuan sesuai dengan kategori-kategori rasio, maka pengetauan manusia tidak mungkin menjangkau noumena.

Dari sini tampak bahwa Husserl menggunakan kata fenomena untuk menunjukkan penampakan sesuatu dalam kesadaran, sedangkan noumena adalah realitas yang berada di luar kesadaran pengamat. Manusia hanya dapat mengenal fenomena-fenomena yang nampak dalam kesadaraan, bukan noumena yaitu realitas di luar berupa benda-benda atau atau nampak tetap menjadi objek kesadaran kita. Ini berarti kesadaran kita tertutup dan terisolasi dari realitas. Husserl sebenarnya mengakui adanya realitas eksernal yang berada diluar diri manusia, yaitu sebuah realitas objek pada dirinya sendiri ataupun noumena, akan tetapi menurutnya manusia tidak ada sarana ilmiah untuk mengetahuinya.

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

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

Terkait faktor-faktor sosiopsikologis, terdapat beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilaku manusia dalam proses sosialnya sebagai makhluk sosial. Karakteristik tersebut meliputi komponen afektif, kognitif, dan konatif. Komponen afektif merupakan aspek emosional dari faktor sosiopsikologis. Komponen ini terdiri dari kesadaran diri sosiogenis, sikap, dan emosi. **Coleman** dalam buku **Psikolog Komunikasi** karangan **Jalaluddin Rahmat**, menjelaskan kesadaran diri – kesadaran diri sosiogenis sebagai berikut :

1. **Kesadaran diri ingin tahu, yaitu mengerti, menata, dan menduga.**
2. **Kesadaran diri kompetensi. Kesadaran diri ini erat kaitannya dengan kebutuhan akan rasa aman.**
3. **Kesadaran diri harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas.**
4. **Kebutuhan akan nilai, kedambaan, dan makna kehidupan. Manusia membutuhkan nilai-nilai untuk mengarahkannya dalam mengambil keputusan atau memberikan makna pada kehidupannya. Termasuk dalam kesadaran diri ini adalah kesadaran diri keagamaan.**
5. **Kebutuhan akan pemenuhan diri. Hal ini dilakukan melalui: (1) mengembangkan dan menggunakan potensi-potensi kita dengan cara yang kreatif konstruktif; (2) memperkaya kualitas kehidupan dengan memperluas rentangan dan kualitas pengalaman serta pemuasan; (3) membentuk hubungan yang hangat dan berarti dengan orang-orang lain di sekitar kita; serta (4) berusaha “memanusia”. (1985 : 38-39).**
   1. **Tindakan Sosial**

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 tindakantindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Tindakan merupakan suatu perbuatan, perilaku, atau aksi yang dilakukan oleh manusia sepanjang hidupnya guna mencapai tujuan tertentu.

* 1. **Nilai Sosial**

Menurut **Robert M. Z. Lawang**, pengertian nilai sosial adalah nilai adalah gambaran mengenai apa yang diinginkan, yang pantas, yang berharga, dan memengaruhi perilaku orang yang memiliki nilai itu.

Secara umum, **nilai** berkaitan dengan kemerdekaan seseorang dalam bertindak. Nilai membantu individu untuk mengarahkan tindak tanduknya berdasarkan pilihan-pilihan yang dibuat secara sadar. Nilai merupakan dasar pertimbangan seseorang dalam memilih dan juga menentukan sikap serta mengambil keputusan atau suatu hal. Jadi, nilai menentukan peringkat prioritas dari berbagai alternatif tingkah laku yang mungkin dilakukan oleh seseorang. Setiap individu menyakini bahwa nilai-nilai tersendiri yang turut memberikan pengaruh pada nilai yang dimiliki oleh masyarakat.

Dalam menkonstruksi realita mengenai fenomena pengguna game *Pokemon Go* 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 prilaku sosial yang dilakukan oleh individu. Unsur-unsur noumena penelitian ini yaitu presepsi individu atas prilaku serta nilai sosial yang dimaknai oleh individu.

* 1. **Fenomologi**

Istilah fenomenologi tidak dikenal setidaknya sampai menjelang abab ke-20. Abad ke-18 menjadi awal digunakannya istilah fenomenologi sebagai nama teori tentang penampakan, yang menjadi dasar pengeetahuan empiris (penampakan yang diterima secara inderawi). Istilah fenomenologi itu sendiri diperkenalkan oleh Johann Heinrich Lambert, pengikut Christian Wolff. Sesudah itu, filosof Imanuel Kant memulai sesekali menggunakan Istilah fenomenologi dalam tulisannya, seperti halnya Johann Gottlieb Fitchte dan G. W. F. Hegel. Pada tahun 1899, Franz Brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologi deskriptif. Dari sinilah awalnya Edmund Husserl mengambil istilah fenomenologi untuk pemikirannya mengenai “kesengajaan”.

Abad ke-18 tidak saja penting bagi fenomenologi, namun juga untuk dunia filsafat secara umum. Karena pada abad inilah, pembahasan filsafat modern dimulai. Di satu sisi ada aliran empirisme yang percaya bahwa pengetahuan muncul dari pengindraan. Dengan demikian kita mengalami dunia dan melihat apa yang sedang terjadi. Bagi penganut empirisme, sumber pengetahuan yang memadai itu adalah pengalaman. Akal yang dimiliki manusia hanya bertugas untuk mengatur dan mengolah bahan-bahan yang diterima oleh panca indera.

Sedangkan di sisi lain ada aliran rasionalisme yang percaya bahwa pengetahuan timbul dari kekuatan pikiran manusia (rasio). Hanya pengetahuan yang diperoleh melalui akal lah yang memenuhi syarat untuk diakui sebagai pengetahuan ilmiah. Menurut aliran ini, pengalaman hanya dapat dipakai untuk mengukuhkan kebenaran pengetahuan yang telah diperoleh melalui akal.Akal tidak memerlukan pengalaman dalam memperoleh pengetahuan yang benar.

Kemudian filosof Immanuel Kant muncul dengan menjembatani keduanya.Menurut **Immanuel Kant** dalam buku **Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitiannya** karya  **Engkus** menyebutkan bahwa fenomena adalah:

**Fenomena adalah sebagai sesuatu yang tampak atau muncul dengan sendirinya (hasil sintesis antara pengindraan dan bentuk konsep dari objek, sebagaimana tampak pada dirinya). (2009:4)**

Jadi bisa kita simpulkan pula bahwa Imanuel Kant mengartikan sebuah pengetahuan adalah apa yang tampak kepada kita. Semenjak pemikiran Immanuel Kant ini menyebar luas, barulah fenomena menjadi titik awal pembahasan filsafat, terutama pembahsan mengenai bagaimana sebuah pengetahuan dibangun (abad 18 dan 19).

Dengan demikian sebagai suatu istilah, fenomenologi telah ada sejak Immanuel Kant mencoba memilah unsur mana yang berasal dari pengamalan (*phenomena*), dan mana yang terdapat dalam akal (*noumena* atau *the thing in its self*). Fenomenologi kemudian menjadi pusat dalam tradisi filsafat eropa sepanjang abad ke-20.

Setelah itu kemudian muncul kembali pendapat dari Franz Brentano yang meletakan dasar fenomenologi lebih tegas lagi. Dala tulisannya yang berjudul *Psychology from an Emprical Standpoint* (1874). Bretano mendefinisikan fenomena sebagai sesuatu yang terjadi dalam pikiran. Sedangkan fenomena mental adalah tindakan yang dilakukan secara sadar. Kemudian ia membedakan antara fenomena mental dengan fenomena fisik (objek atau persepsi eksternal yang dimulai dari warna dan bentuk). Jadi bagi Bretano, fenomena fisik ada karena “kesengajaan”, dalam tindakan sadar (*intentional in existence*).

Lebih lanjut lagi menurut **Bretano** yang di kutif **Engkus** dala bukunya **Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitiannya ¸** pengertian fenomenologi adalah :

**“Fenomena adalah sesuatu yang masuk ke dalam “kesadaran” kita, baik dalam bentuk persepsi, khalayan, keinginan, atau pikiran”. (2009:5)**

Bila kita bandingkan dengan pemikiran sebelumnya yang diungkapkan oleh Immanuel Kant, pengertian tentang fenomenologi yang diungkapkan oleh bretano ini lebih luas. Pengertian fenomenologi ini juga yang mengantarkan pada sebuah fenomenologi yang lebih hakiki.

Selanjutnya Bretano membedakan antara psikologi deskriptif dengan psikologi genetis. Psikologi genetis mencari tipe-tipe penyebab dari fenomena mental, sedangkan fenomenologi deskriptif mendefinisikan dan mengkasifikasikan beragam tipe fenomena mental, termasuk diantaranya persepsi, pendapat, dan emosi. Setiap fenomena mental (tindakan sadar) selalu berhubungan dengan objek tertentu. Hubungan antara kesadaran objek inilah yang kemudian diistilahkan Bretao dengan fenomenologi tahun 1889.

Pada masa berikutnya, selain bretano dan William James dengan *principles of psycology* (1891), berkembang pula teori semantik atau logika dari Bernard Bolzano dan Edmund Husserl (logika modern), termsuk Gottlob Frege.

Husserl melalui tulisannya yang berjudul *Logical Investigations* menggabungkan antar psikologi deskriptif dengan logika. Pemikiran tersebut memperlihatkan bahwa Husserl terinpirasi oleh pemikiran Bolzano mengenai logika ideal dan psikologi deskriptif.

Menurut **Husserl** yang dikutif **Engkus** dalam bukunya **Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitiannya** menjelaskan bahwa :

**Fenomena harus dipertimbangkan sebagai muatan objektif yang disengaja (*intentional objects*), dan tindakan sadar subjektif.Jadi fenomenologi mempelajari kompleksitas kesadaran dan fenomena yang terhubung dengannya. (2009:6).**

Husserl mengistilahkan proses kesadaran yang disengaja dengan noesis, dan sedangkan istilah noema untuk isi dari kesadaran itu. Noema dari tindakan sadar disebut Husserl sebagai makna ideal dan objek sebagaimana tampak. Fenomena (objek sebagaimana tampak) adalah noema. Interpretasi Husserl ini menjadi dasar dari teori Husserl selanjutnya mengenai kesengajaan (apakah noema salah aspek dari objek, ataukah media dari tujuan).

Singkatnya, fenomenologi Husserl adalah gabungan antara psikologi dan logika. Fenomenologi membangun penjelasan dan analisis psikologi, dan tindakan sadar. Jadi fenomenologi adalah bentuk lain dari logika.

Dari beberapa perkembangan serta berbagai pendapat mengenai fenomenologi, ini menjadikan fenomenolgi menjadi semakin berkembang, yang kemudian banyak dikaitkan dengan beberapa keilmuan, salah satunya hubungan fenomenologi dalah ranah filsafat. Pada umumnnya pembahasan filosfis selalu melibatkan empat bidang inti, yakni ontologi, epistemologi, etika, dan logika. Keempat bidang inilah yang menjadi dasar bagi semua ilmu pengetahuan.

1. **Fenomenologi dan Ontologi**

Ditinjau dari ontologi, fenomenologi mempelajari sifat-sifat alami kesadaran secara ontologis, fenomenologi akan dibawa kedalam permasalahan mendasar jiwa dan raga (*traditional mind-body problem*).

Sebagai pengembangan pembahasan ontologi, fenomenologi Husserl kemudian mencoba membuat teori pengandaian mengenai “keseluruhan dan bagiannya” (*universals and particulars*), hubungan keseluruhan dan bagiannya, dan teori tentang makna ideal.

1. **Fenomenologi dan Epistimologi**

Berkenaan dengan epistimologi yang bertugas untuk membantu kita dalam menemukan pengetahuan, fenomenologi terutama mebantu dalam mendefinisikan fenomena. Fenomenologi percaya bahwa dalam fenomena-lah pengetahuan itu berada. Disisi yang lain fenomenologi telah mengklaim dirinya sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan mengenai sifat-sifat alami kesadaraan dan jenis-jenis khusus pengetahuan orang pertama, melalui bentuk-bentuk intuisi. Menurut husserll sebagai epistemologi, fenomenologi menggunakan intuisi sebagai sarana untuk mencapai kebenaran dan pengetahuan.

Demikianlah pembahasan fenomenologi dihubungkan dengan bidang-bidang inti dari filsafat. Jelas kiranya penambahan bidang fenomenologi bagi ilmu sosial masih menjadi perdebatan hingga saat ini. Namun kedudukan fenomenologi sebagai sebuah aliran filsafat kiranya tidak perlu diragukan lagi. Apalagi secara historis, fenomenologi merupakan bagian dari filsafat, sebagaimana halnya matematika dan logika. Kemampuan fenomenologi dalam memenuhi kriteria ilmu ditinjau dari bidang-bidang inti filsafat pun, secara tidak langsung telah mengukuhkan kedudukan fenomenologi sebagai disiplin ilmu yang berdiri sendiri.

1. **Fenomenologi dan Logika**

Seperti yang diterangkan dalam sejarah lahirnya fenomenologi, teori logika mengenai makna-lah yang membawa Husserl kepada “teori kesengajaan”, yang menjadi jantung fenomenologi. Dalam penjelasanya, fenomenologi menyebutkan bahwa kesengajaan dan tekanan semantik dari sebuah makna ideal dan proposisi itu berpusat paada teori logika. Sementara itu, logika yang terstruktur dapat ditemukkan pada bahasa, baik bahsa sehari-hari maupun dalam bentuk simbol-simbol, seperti logika predikat, matematika, dan bahasa komputer.

1. **Fenomenologi dan Etika**

Fenomenologi mungkin saja memainkan peran penting dalam bidang etika dengan menawarkan analisis terhadap kehendak, penelaian, kebahagian dan perhatian terhadap orang lain (dalam bentuk simpati dan empati). Apabila menelaah sejarah fenomenologi, akan kita temukan bahwa etika menjadi tujuan akhir fenomenologi.

* + 1. **Fenomenologi Edmund Husserl**

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). 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.

Husserl adalah pendiri dan tokoh utama dari aliran filsafat fenomenologi. Bagi Husserl, fenomenologi adalah ilmu yang fendumental dalam berfilsafat. Fenomenologi adalah ilmu tentang hakikat dan bersifat apriori.

Selain itu Husserl banyak membahas mengenai ciri – ciri kesadaran dari orang pertama. Menurutnya, dengan fenomenologi seseorang dapat mempelajari bentuk bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung, seolah – olah mengalaminya sendiri.

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 bukunya **Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitian**, mengutip pandangan **Husserl** tentang fenomenologi, dimana **Husserl** merepresentasikan :

**“Fenomenologi sebagai belokan transedental dan pencariannya ini mengantarkan pada metode epoche (dari bahasa Yunani, yang artinya menjauh dan percaya).”**

**(2009 : 10).**

Pemahaman diawali dengan ajakan kembali pada sumber atau realitas yang sesungguhnya. Untuk itu diperlakukan langkah – langkah metodis “reduksi” atau menempatkan fenomena dalam keranjang (bracketing) atau tanda kurung sehingga dengan reduksi tersebut terjadi penundaan upaya menyimpulkan sesuatu dari setiap prasangka terhadap realitas.

Dengan menempatkan fenomena dalam tanda kurung, maka perhatian berarti ditempatkan dalam struktur pengalaman sadar. Kata kuncinya adalah membedakan apakah kesadaran tersebut dibagian dari kesengajaan atau karena terhubung langsung dengan sesuatu. Hal ini dinamakan Husserl dengan pengertian noema dan noematic dari pengalaman.

Fenomenologi Husserl pada prinsipnya bercorak idealistik karena menyerukan untuk kembali kepada sumber asli pada diri subjek dan kesadaran. Konsep Husserl tentang “aku transedental” dipahami sebagai subjek absolut, yang seluruh aktivitasnya adalah menciptakan dunia.

Pokok – pokok pikiran **Husserl** mengenai fenomenologi dikutip **Kuswarno** dalam bukunya **Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitian**, adalah :

1. **“Fenomena adalah realitas sendiri (*realitas in se*) yang tampak.**
2. **Tidak ada batas antara subjek dan realitas**
3. **Kesadaran bersifat intensional.” (2009 : 9-12)**

Edmund Husserl mengakui fenomenologi sosial mengkaji tentang intersubyektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubyektivitas adalah upaya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti :

1. Bagaimana kita mengetahui kesadaran diri, tindakan, makna dan nilai sosial pada orang lain?
2. Bagaimana kita mengetahui makna atas keberadaan orang lain?
3. Bagaimana kita dapat mengerti dan memahami atas segala sesuatu secara mendalam?
4. Bagaimana nilai kita mengetahui nilai sosial atas keberadaan orang lain ?

Realitas intersubyektif yang bersifat sosial memiliki tiga pengertian, yaitu:

1. Adanya hubungan timbal balik atas dasar asumsi bahwa ada orang lain dan benda-benda yang diketahui oleh semua orang.
2. Ilmu pengetahuan yang intersubyektif itu sebenarnya merupakan bagian ilmu pengetahuan sosial.
3. Ilmu pengetahuan yang bersifat intersubyektif memiliki sifat distribusi secara sosial.
   1. ***Game Pokemon Go***

[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.

Permainan ini mengharuskan pemain melalui wilayah-wilayah tertentu untuk menangkap 150 dari makhluk karakter dan melatih mereka untuk melawan Elite Four dan menjadi juara daerah.

**Gambar 2.1**

**Karakter Pokemon Go**

Seiring berjalannya waktu, gila Pokemon mereda. Tapi seri Pokemon masih terus membekas pada penggemarnya. Pikachu, yang merupakan maskot Pokemon, tetap dikenali di seluruh dunia.

Pada tahun 2014, *Pokemon* kembali muncul dalam April Mop. Saat itu, Google dan *Pokemon Company* bekerja sama untuk menghadirkan candaan dengan memungkin pengguna untuk menemukan karakter *Pokemon* pada peta Google. Hal ini sempat menjadi *trend*, dan dari situlah pengembang *Pokemon Go* berpikir untuk merubah ide itu menjadi game. Google meluncurkan "*Pokemon* *Challenge*" untuk Google Maps lengkap dengan video promosi dengan mengundang pengguna untuk menemukan dan menangkap monster fiksi itu dalam aplikasi. Fitur yang aktif untuk sementara waktu sebelum dimatikan. Sejak peluncurannya pekan lalu di Amerika Serikat (AS), Australia dan Selandia Baru, *Pokemon GO* telah meningkatkan saham *Nintendo*. *Pokemon CO*. tim dari pengembang *Nintendo CO*. dan Niantic bersama-sama mengembangkan permainan tersebut. Pada 2015 Niantic menjadi bagian dari Google. *Pokemon Go* mendapat pendanaan dari *Nintendo, Google, Pokemon*, dan investor lain.

**Gambar 2.2**

**Tampilan Gambar Saat *Launching* *Game Pokemon Go***

*Pokemon Go* memiliki 3 faksi seperti *Team Mystic, Team Valor dan Team Instinct*. Pemain diminta untuk memilih salah satu faksi setelah mereka mencapai level 5. Saat mencapai level 5, banyak fitur pada game ini yang juga akan mulai dapat digunakan.

1. **Tim Mystic**

Asisten Professor Willow yang paling pintar. Satu hal yang paling menarik bagi tim biru adalah evolusi *Pokemon*. Para anggota tim ini memiliki karakter yang begitu tenang, sehingga sedikit menakutkan. Apabila tertarik dengan sains di balik Pokemon dan percaya bahwa tetap tenang adalah kunci kemenangan adalah karakter dari *Team Mystic*. Tim ini dilambangkan oleh Articuno.

1. **Tim Valor**

Tim Candela adalah pemimpin tim Valor dan memiliki karakter yang semangat untuk menjadi Pokemon Master terbaik, kuncinya adalah untuk berlatih keras sifat ini berada pada tim Valor. Tim ini dilambangkan oleh burung legendaris Moltres.

1. **Tim Instinct**

Tim ini dipimpin oleh Spark, bagi yang memiliki kepercayaan insting. Apabila Pokemon memang yang dimiliki sudah hebat sejak awal dan untuk sukses dalam sebuah pertarungan karakter ini ada pada tim Instinct. Tim ini dilambangkan burung legendaris Zapdos.

**Gambar 2.3**

**Gambar Fraksi *Pokemon Go* (tim)**



*Pokemon Go* adalah game permainan realitas tertambah dalam telepon pintar yang dikembangkan oleh Niantic, sebuah perusahaan sempalan milik Google, yang tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Permainan ini diluncurkan secara beta pada bulan Juli 2016.

**Gambar 2.4**

**Tampilan *Home Game Pokemon Go***

****

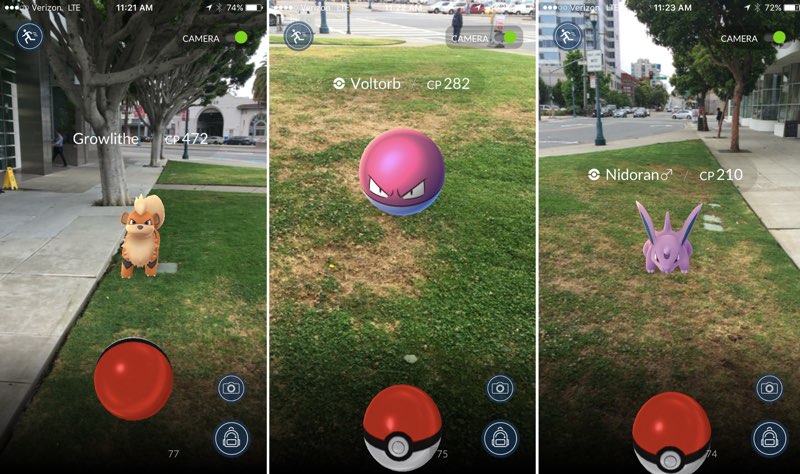
Dalam *Pokemon GO* terdapat beberapa penjelasan sebagai berikut:

1. **Poke Ball**

Poke ball berfungsi untuk menyimpan dan menangkap Pokemon pada saat awal bermain pengguna game pokemon di berikan Poke Ball sebanyak 50 buah, karna pada saat penangkapan Pokemon tidak mudah dengan satu lemparan Poke Ball belum tentu mendapatkan karakter pokemon terkadang lemparan yang dilakukan tidak tepat dengan target.

**Gambar 2.5**

**Proses penangkapan Pokemon**



1. **Poke Stops**

Poke stops berfungsi untuk melihat keberedaan sebuah pokemon dan mengambil Poke Ball, apabila pengguna Pokemon kehabisan Poke Ball bisa mencari tempat yang tertera pada Poke stops.

1. **Poke Gym**

Poke Gym merupakan tempat dimana pengguna melakukan pertarungan dengan pengguna Pokemon lain. Hal ini komponen utama saat melawan team lain di Gym, pengguna diharuskan membawa 6 pokemon untuk dipertarungkan. Pada saat pertarungan melihat kelemahan tipe Pokemon lawan itu sangat penting untuk memenangkan pertandingan Battle Pokemon tersebut.

**Gambar 2.6**

**Pokemon Battle (Poke Gym)**



1. **AR (Augmented Reality)**

Maksud dari *Augmented Reality* yaitu game yang berhubungan langsung dengan pengguna di dunia nyata. Pada saat bermain game pokemon pengguna berperan serta di game tersebut dengan cara melihat map dan menangkap Pokemon yang tertera pada Map game tersebut.

1. **Combat Powder**

Fungsi dari combat powder itu sendiri untuk melihat kualitas pokemon yang didapat dan juga dapat digunakan dalam bahan meng evolve pokemon agar menjadi lebih kuat. Apabila CP (*Combat Powder*) nilai nya besar maka kualitas pokemon sangat kuat.

**Gambar 2.7**

**Combat Powder Pokemon**



1. **Poke Egg**

Telur pekemon merupakan sebuah cara alternatif yang bisa kamu lakukan untuk mendapatkan pokemon. selain mendapatkan pokemon di alam liar, para trainer pokemon go juga bisa mendapatkan pokemon dengan cara menetaskan telur pokemon yang mereka dapatkan. Apabila pengguna mendapatkan telur pokemon maka pengguna diharuskan untuk berjalan kaki dengan jarak yang telah ditentukan, jarak tersebut mulai dari 2 sampai 10 km.

**Gambar 2.8**

**Gambar Poke Egg**

