

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1. Kajian Literatur

##### 2.1.1. Review Penelitian Sejenis

Tabel 2.1

Review Penelitian

| Identitas   | Judul   | Metode & Teori               | Perbedaan  |
|---|---|------------------------------|--|
| Bonny Pratama,<br>Jurusan Ilmu<br>Komunikasi,<br>Fakultas Ilmu<br>Sosial dan Ilmu<br>Politik<br>Universitas<br>Pasundan | Fenomena Game<br>Online Dota2 Di<br>Kalangan<br>Mahasiswa Unpas   | Kualitatif<br>& Fenomenologi | Perbedaan pada<br>penelitian ini<br>terdapat pada<br>objek penelitian,<br>yaitu jenis <i>games</i><br>yang akan diteliti.<br>Dimana pada<br>penelitian ini<br>meneliti tentang<br>game Dota2 |
| Dimas Arya<br>Dwi Permana,<br>Fakultas<br>Komunikasi<br>dan Informatika<br>Universitas<br>Muhammadiyah<br>Surakarta     | “Komunikasi<br>Interpersonal<br>Orangtua Kepada<br>Anak<br>Dalam Memahami<br>Dampak Bermain<br>Game Online” | Kualitatif<br>& Fenomenologi | Penelitian ini<br>lebih bagaimana<br>cara orang tua<br>berkomunikasi<br>kepada anaknya<br>dalam memahami<br>dampak bermain<br>game online  |

## **2.1.2. Kerangka Konseptual**

### **2.1.2.1. Komunikasi**

#### **2.1.2.1.1. Pengertian Komunikasi**

Pengertian komunikasi secara umum yaitu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain baik secara verbal maupun non-verbal. Komunikasi dapat dilakukan baik secara dua arah maupun satu arah. Komunikasi juga dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media.

Kata komunikasi berasal dari bahasa Latin “*comunis*”, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar katanya “*communis*” adalah “*communico*” yang artinya berbagi.

Menurut Rogers dan Kincaid mengenai pengertian dari komunikasi berpendapat bahwa:

Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. (Rogers dan Kincaid, 2002, h.20)

Pendapat di atas menjelaskan bahwa proses dari komunikasi dapat membentuk suatu pengertian yang mendalam antara dua orang atau lebih yang melakukan komunikasi tersebut dimana dua orang atau lebih tersebut saling bertukar informasi.

Definisi lain mengenai pengertian komunikasi didefinisikan seperti berikut ini “Komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-

asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap.” (Hovland, 2005, h.10)

Definisi dari Hovland mengenai pengertian komunikasi di atas menunjukkan bahwa yang dijadikan objek studi ilmu komunikasi bukan hanya penyampaian informasi saja, melainkan pembentukan dari pendapat umum.

#### **2.1.2.1.2. 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.

##### **2. 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 – gerak, bahasa lisan, dan bahasa tulisan  
(Cangara, 2006, h.23)

### **3. Media**

Dalam buku pengantar ilmu komunikasi oleh Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesandari 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. (Cangara, 2006, h.119)

Sedangkan dalam buku Ilmu Komunikasi karya Vardiansyah,

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.(Vardiansyah, 2004, h.24 – 26 )

#### **4. 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.

#### **5. 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.

#### **6. *Feedback* (Tanggapan Balik)**

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

#### **2.1.2.1.3. Fungsi Komunikasi**

Menurut Nurudin dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa menyatakan bahwa fungsi-fungsi komunikasi adalah sebagai berikut :

1. Fungsi penjagaan/pengawasan lingkungan

Fungsi ini menunjukkan pengumpulan dan distribusi informasi baik didalam maupun diluar masyarakat tertentu.

2. Fungsi menghubungkan bagian-bagian yang terpisah dari masyarakat untuk menanggapi lingkungannya.

Tindakan menghubungkan bagian-bagian meliputi interpretasi informasi mengenai lingkungan dan pemakainya untuk berperilaku dalam reaksinya terhadap peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian tadi.

3. Menurunkan warisan sosial dari generasi ke generasi.

Ketika semua proses fungsi terjadi, maka dalam jangka waktu panjang akan terjadi pewarisan nilai tertentu kepada generasi selanjutnya. Misalnya adalah pendidik di dalam pendidikan informasi atau formal akan menciptakan keterlibatan warisan adat kebiasaan, nilai dari generasi ke generasi. (Nurudin, 2004, h. 17)

Dan menurut Effendy dalam bukunya yang berjudul Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi menjelaskan bahwa fungsi komunikasi selain diatas pada khususnya dapat dibagi menjadi 5 yaitu:

1. Pengawasan (*surveillance*)

Fungsi ini dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu:

– Pengawasan peringatan (*warning or beware surveillance*)

Pengawasan jenis ini terjadi jika media menyampaikan

kriminal, bencana alam, kondisi ekonomi negara dan sebagainya.

– Pengawasan instrumental (*instrumentsurveillance*)

Jenis kedua ini berkaitan dengan penyebaran informasi bagi kehidupan sehari-hari.

2. Interpretasi (*interpretation*)

Fungsi kedua serta kaitannya dengan fungsi pengawasan media. Media massa tidak hanya menyajikan fakta dan data tetapi juga informasi beserta interpretasi mengenai suatu peristiwa tertentu.

3. Hubungan (*linkage*)

Media massa mampu menghubungkan unsur-unsur yang terdapat didalam masyarakat yang tidak bisa dilakukan secara langsung saluran perseorangan.

4. Sosialisasi

Sosialisasi merupakan transmisi nilai-nilai yang mengacu kepada cara-cara dimana seseorang mengadopsi perilaku dan nilai-nilai suatu kelompok. Media massa menyajikan penggambaran maka seseorang mempelajari bagaimana khalayak berperilaku dan nilai-nilai apa yang penting.

5. Hiburan (*entertainment*)

Hal ini memang jelas tampak pada televisi, film dan suara. Media massa lainnya seperti surat kabar dan majalah punya

rubric hiburan seperti cerita pendek, cerita bersambung maupun cerita bergambar. (Effendi, 2003, h. 29)

Penjabaran diatas peneliti menyimpulkan bahwa fungsi komunikasi yaitu sebagai pengawasan yang berarti informasi yang keluar dan masuk itu harus diawasi agar tidak terjadi salah paham, salah persepsi dan sebagainya. Kemudian ada fungsi hubungan dan interpretasi dimana komunikasi membentuk jalinan yang baik antara komunikator dengan komunikan, dengan menyajikan fakta dan data-data yang ada untuk dijadikan bahan informasi yang dibutuhkan oleh penerima informasi. Lalu ada fungsi mewariskan sosial atau bisa disebut sosialisasi yakni media massa mempelajari bagaimana khalayak berperilaku dan nilai-nilai apa yang penting, yang diwariskan ke generasi selanjutnya tentu akan berdampak pula terhadap lingkungan sekitar, dan yang terakhir fungsi hiburan ini berhubungan dengan media yang digunakan untuk berkomunikasi salah satunya menggunakan teknologi masa kini yakni media massa elektronik, media ini dapat menghasilkan suara serta gambar yang menarik bagi penontonnya. Hal ini tentu menjadikan media tersebut sebagai alat komunikasi yang bersifat menghibur. Adapun media cetak dan media online, media komunikasi ini juga berfungsi untuk menghibur.

#### **2.1.2.1.3. Tujuan Komunikasi**

Selain fungsinya komunikasi juga memiliki beberapa tujuan. Menurut Effendy dalam bukunya yang berjudul Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi menjelaskan bahwa tujuan-tujuan komunikasi adalah sebagai berikut :

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



Setiap pesan baik itu berupa berita atau informasi yang disampaikan secara luas baik secara antar personal dapat merubah sikap sasarannya secara bertahap.

2. Mengubah Opini/pendapat/pandangan (*to change the opinion*)

Perubahan pendapat. Memberikan berbagai informasi pada masyarakat dengan tujuan akhirnya supaya masyarakat mau merubah pendapat dan persepsinya terhadap tujuan informasi itu disampaikan.

3. Mengubah Perilaku (*to change the behavior*)

Pada tahap perubahan perilaku komunikasi berperan secara sistematis sehingga masuk kedalam perilaku seseorang.

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

Perubahan sosial dan berpartisipasi sosial. Memberikan berbagai informasi pada masyarakat yang tujuan akhirnya supaya masyarakat mau mendukung dan ikut serta terhadap tujuan informasi yang disampaikan. (Effendi, 2003 h.55)

Tujuan komunikasi diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan komunikasi intinya mengubah sikap, opini, perilaku seseorang maupun khalayak agar tujuan komunikasi tercapai.

### **2.1.2.2. 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 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 dapat 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.

### 2.1.2.2.1. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal 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 gerak ketika sedang berkomunikasi.
3. Keberhasilan komunikasi menjadi tanggung jawab para peserta 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 menganggap 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.

#### **2.1.2.2.2. 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.

## 2. 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.

### 2.1.2.2.3. 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 membicarakan diri sendiri dengan orang lain, Anda berarti memberi sumber balikan yang hebat pada perasaan, pikiran, dan tingkah laku.

#### 2. 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 dialami dan dipelajari lewat hubungan interpersonal.

3. 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.

4. 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.

5. 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 aktivitas rutin.

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.

### **2.1.2.3. *New Media***

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi, khususnya teknologi komunikasi telah menggeser kehebatan media massa yang selama ini menjadi primadona di antara media lainnya sebagai media penyampai pesan. Kehadiran internet di tengah-tengah kehidupan masyarakat merupakan awal dari munculnya Media Baru (*New Media*).

Internet menjadi sebuah revolusi dari komunikasi yang sangat luas dan mendalam serta memberikan banyak kemudahan bagi individu maupun organisasi dalam menyampaikan dan menerima informasi dalam waktu yang lebih cepat dan lebih luas jangkauannya.

Media Baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya. Termasuk di dalamnya adalah *web*, *blog*, *online social network*, *online forum* dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya.

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.

Menurut Darmawan dalam bukunya Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi mengemukakan bahwa :

Istilah internet pada mulanya diciptakan oleh para pengembangnya karena mereka memerlukan kata yang dapat menggambarkan jaringan dari jaringan-jaringan yang saling terkoneksi yang tengah mereka buat waktu itu. Internet (*International Networking*) atau *Net* adalah kumpulan luas dari jaringan komputer yang saling terhubung di seluruh dunia, mulai dari komputer kecil (*personal computer atau PC*) di rumah-rumah sampai komputer besar di perusahaan-perusahaan. (Darmawan, 2012 h.66)

Salah satu dari lima kategori utama media baru adalah Media partisipasi kolektif (*collective participatory media*). Kategorinya khusus meliputi penggunaan internet untuk mengembangkan hubungan pribadi aktif. Situs jejaring sosial termasuk di dalam kelompok ini. Pada sekarang ini, sudah banyak sekali media sosial yang telah banyak digunakan publik terlebih pada kalangan mahasiswa. Seiring berkembangnya zaman, semakin berkembang pulalah alat-alat teknologi dalam kehidupan masyarakat. Kehadiran smartpone seperti ipad, iphone, dan android turut membantu dalam peningkatan dalam penggunaan sosial media.



Pandangan *new media* (media baru) dari masyarakat sekitar, karena masyarakat selalu berhubungan dengan adanya *new media* misalnya internet yang mencakup jejaring sosial, televisi analog, iPhone maupun *game*. Luasnya jejaring sosial yang bisa menghubungkan semua *user* di seluruh dunia bisa berkomunikasi dengan mudah. Kesenian, hal ini yang memicu masyarakat untuk bermain game di internet maupun *online* jejaring sosial, tetapi dampak negatif dari faktor ini adalah terkadang masyarakat bisa terasingkan dari dunia luar (nyata) karena terlalu fokus pada *new media* di dunia maya.

Penjelasan diatas menggambarkan bahwa perubahan pola komunikasi ini dipengaruhi oleh keberadaan media baru. Media baru *menggeser* cara komunikasi yang terdahulu seperti komunikasi dengan tatap muka yang bisa dirubah dengan perangkat komunikasi seperti *gadget*, yang mana bisa bertatap muka dengan media internet, salah satunya seperti *skype*. Dengan *skype*, orang yang diajak mengobrol seakan-akan berada di dekat kita karena menampilkan wajah dari lawan bicaranya. Semakin canggihnya teknologi tersebut, membuat masyarakat dimanjakan dengan media baru tersebut. Hingga akhirnya masyarakat melupakan esensi dari pentingnya berkomunikasi secara langsung.

#### **2.1.2.4. Game Online**

Salah satu program yang bisa berjalan di dalam perangkat berbasis komputer adalah program *game* atau program permainan. Kita dapat dengan mudah mendapatkan game untuk dijalankan pada komputer atau smartphone. Pengertian *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 *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *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 oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan komputer.

#### **2.1.2.4.1. Sejarah dan Perkembangan *Game Online***

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri 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*).

Lalu 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 konvensional 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 memperbarui tren *game online* itu sendiri, baik jenis *game* maupun *update game* baru. Mark Griffiths (dalam Tadriz, 2007) mengungkapkan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi. Beberapa individu yang gemar bermain *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 secara sosial 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 trend tertentu yang masuk dalam kehidupan manusia. Kejenuhan dari rutinitas aktivitas sehari-hari membuat manusia membutuhkan hiburan.

#### **2.1.2.5. Mobile Games**

*Mobile games* adalah video *game* yang dimainkan dalam *mobile phone*, *smartphone*, PDA atau *handheld computer*, tidak termasuk yang dimainkan dengan *handheld video game* seperti *Playstation Portable* atau *Nintendo DS*. *Mobile game* tidak hanya dapat dimainkan melalui telepon selular, namun dapat dikembangkan dalam berbagai macam *mobile handset* seperti PDA, *Symbian OS* dan *Microsoft's*

*Smartphone. Mobile game* dimainkan dengan menggunakan teknologi yang ada di dalam alat itu sendiri, contohnya *software game* yang telah ada dalam telepon selular itu sendiri. Untuk *game* yang dimainkan secara *online*, terdapat beberapa teknologi yang umum digunakan, misalnya dengan pesan teks (SMS), pesan multimedia (MMS) atau GPRS untuk mengidentifikasi lokasi *video games* yang dapat dimainkan atau khusus dimainkan untuk *mobile phone* atau PDA.

#### **2.1.2.6. Rules Of Survival**

*Rules Of Survival* adalah *game* yang mensimulasikan pengguna sebagai seorang yang akan bertahan hidup dari lawan – lawan lain yang ada di dalam aplikasi ini. Pengguna akan di jatuhkan dari pesawat ke suatu pulau yang cukup besar dan di pulau itu terdapat banyak sekali bangunan disana, dalam bangunan tersebut ada berbagai macam senjata yang bisa pengguna pakai di dalam permainan ini seperti baju, helm dan senjata. Pengguna harus cerdas dalam menentukan dimana posisi pengguna akan jatuh pada saat di awal permainan. Pengguna juga melawan 120 orang yang berbeda memainkan permainan ini. *Rules of Survival* merupakan *game mobile* yang dikembangkan *NetEase* ini, sudah mencapai 10 juta *download* di *Play Store* dan *game* ini pun semakin ramai di kalangan *gamer mobile*. *Rules of Survival* adalah *game shooter* 3D yang dapat dimainkan secara gratis. *Game* ini juga memiliki *mechanic* yang cukup sempurna, jadi kalian dapat lebih merasakan sensasi realistis dari *game* ini.

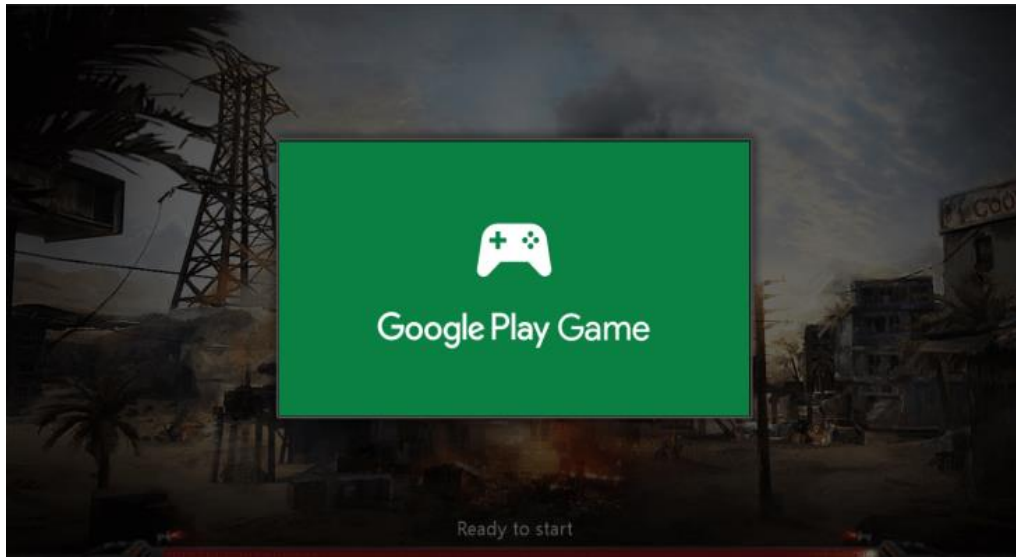
##### **2.1.2.6.1. Cara Memainkan Game Rules Of Survival**

Cara memainkannya cukup mudah, setelah pengguna mendownload aplikasi ini maka pengguna akan langsung masuk kedalam aplikasi ini tapi harus melakukan

login ke google play pengguna terlebih dahulu. lalu pengguna akan pilih server terlebih dahulu. Setelah itu pengguna langsung saja bisa klik start di aplikasi ini. Lalu pengguna akan di arahkan untuk memberikan nama pengguna, setelah itu pengguna bisa langsung main gamenya. dengan pilih solo mode. Tapi disini ada 4 pilihan permainan yaitu *solo, duo, team dan fireteams*. Pada saat bermain pertama pengguna akan di kumpulkan dulu disuatu tempat lalu pengguna akan di tampilkan di sebuah pesawat yang akan membawa pengguna ke suatu pulau dan pengguna nanti tinggal pencet gambar parasut yang ada di kanan layar untuk lompat dari pesawatnya tersebut dan nantinya pengguna akan mengarahkan kemana pengguna akan jatuh. Setelah itu pengguna harus mencari senjata di gedung – gedung yang ada di sana. Ambil senjatanya mudah pengguna tinggal deketin saja benda yang warnannya putih setelah itu akan muncul berupa button baru di sebelah kanan yang untuk mengambil barang yang ada di dalamnya tersebut dan ambil saja yang sekiranya pengguna butuhkan. Seperti biasa untuk mengerakkannya bisa pake tangan kiri dan untuk menembak dan mengarahkan ada di posisi tangan sebelah kanan.

**Gambar 2.1**

**Tampilan pada saat akan login ke Google Play**



*Sumber: <http://www.blue-la-goon-idn.com>*

#### **2.1.2.6.2. Fitur-fitur Yang Terdapat Dalam *Game Rules Of Survival***

Fitur – fitur disini adalah sebuah menu yang dapat di klik oleh pengguna yang berguna membantu pengguna dalam menggunakan ataupun menggunakan aplikasi permainan ini. Fitur – fitur yang terdapat dalam aplikasi ini adalah, shop, wardrobe, papan peringkat dan teman.

##### **2.1.2.6.2.1 Fitur *Wardrobe* Di *Game Rules Of Survival***

Fitur wadrobe disini adalah gunanya untuk melihat wadrobe apa saja yang pengguna telah dapatkan di dalam permainan ini. Jadi bagi pengguna yang ingin tau apa saja pakaian yang pengguna punya di dalam aplikasi ini bisa lihat disini dan juga pengguna yang ingin pakai pakaian yang sudah di beli bisa di fitur ini juga

dan juga mengetahui kelebihan dari wardrobe tersebut. Dan disini juga pengguna bisa mengganti dari karakter yang pengguna punyai mau jadi laki atau perempuan.

**Gambar 2.2**

**Tampilan Di Menu Wardrobe**



Sumber: <http://www.blue-la-goon-idn.com>

**2.1.2.6.2.2. Fitur Shop Di Game Rules Of Survival**

Fitur Shop gunanya untuk pengguna membeli kotak yang ada di aplikasi ini dengan menggunakan uang asli yang pengguna punyai jadi pengguna harus membeli dulu kotak yang di sediakan untuk mendapatkan wardrobe yang pengguna dapatkan dari kotak tersebut yang nantinya pengguna bisa pakai dalam permainan.



Gambar 2.3

## Tampilan Menu Shop Di Game Rules Of Survival



Sumber: <http://www.blue-la-goon-idn.com>

2.1.2.6.2.3 Fitur *Leadersboard* Di Game *Rules Of Survival*

Fitur *Leadersboard* disini adalah gunanya untuk pengguna melihat *Leadersboard* yang pengguna punyai di dalam aplikasi permainan ini. Jadi pengguna akan melihat score siapa yang paling tertinggi setiap harinya dan setiap saatnya jadi pengguna akan tertantang dalam memainkan aplikasi permainan ini.

**Gambar 2.4**

***Tampilan Menu Leadersboard Di Game Rules Of Survival***

| Points Rank | Rank | Player ID  | Points | Win ratio | Top 5 Ratio | KDR  |
|-------------|------|------------|--------|-----------|-------------|------|
| Total       | 1    | VNzOne     | 9175   | 34.74%    | 62.13%      | 3.30 |
| Duo         | 2    | Nobita     | 8435   | 24.54%    | 57.56%      | 2.26 |
| Squad       | 3    | Infor      | 7640   | 23.61%    | 50.00%      | 3.78 |
| Wins Rank   | 4    | SooBin     | 7564   | 29.87%    | 59.34%      | 1.69 |
| Kills Rank  | 5    | AhneNayaki | 7412   | 23.79%    | 51.92%      | 6.00 |
|             | 6    | Jinx       | 7281   | 27.36%    | 60.05%      | 4.30 |
|             | 7    | Kenji      | 6175   | 41.60%    | 74.79%      | 3.31 |
|             | 8    | TomM       | 6089   | 27.86%    | 58.82%      | 3.98 |
|             | 9    | GodKnss    | 6029   | 23.55%    | 49.31%      | 3.73 |
|             | 10   | p0wp0w2    | 5978   | 26.43%    | 61.79%      | 2.14 |
|             | —    | jurinasae  | 0      | 0.00%     | 0.00%       | 0.00 |

*Sumber: <http://www.blue-la-goon-idn.com>*

### **2.1.3. Kerangka Teoretis**

#### **2.1.3.1. Fenomenologi**

Fenomenologi menekankan bahwa masyarakat merupakan informan yang terpenting dalam mencari fakta-fakta dan bukti-bukti yang akurat. Penelitian fenomenologi menekankan subjektif dan perilaku seseorang. Menurut Kuswarno dalam bukunya Metode Penelitian: Fenomenologi, Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitiannya bahwa:

Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep penting dalam kerangka

intersubjektivitas (pemahaman kita melalui dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain). (Kuswarno, 2009, h.2)

Dalam konteks ini ada asumsi bahwa manusia aktif memahami dunia disekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalaman tersebut. Asumsi pokok fenomenologi adalah manusia secara aktif menginterpretasikan pengalamannya dengan memberikan makna atas sesuatu yang dialaminya. Oleh karena itu interpretasi merupakan proses aktif untuk memberikan makna atas sesuatu yang dialami manusia. Dengan kata lain pemahaman adalah suatu tindakan kreatif menuju pemaknaan.

Fenomenologi menjelaskan fenomena perilaku manusia yang dialami dalam kesadaran. Fenomenologi mencari pemahaman seseorang dalam membangun makna dan konsep yang bersikap intersubjektif. Oleh karena itu, penelitian fenomenologi harus berupaya untuk menjelaskan makna dan pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala. Natanson menggunakan istilah fenomenologi merujuk kepada semua pandangan sosial yang menempatkan kesadaran manusia dan makna subjektifnya sebagai fokus untuk memahami tindakan sosial.

#### **2.1.3.1.2 Fenomenologi Edmund Husserl**

Husserl adalah pendiri dan tokoh utama dari aliran filsafat fenomenologi. Bagi Husserl fenomenologi adalah ilmu yang fundamental dalam berfilsafat. Seperti telah disebutkan sebelumnya dalam sejarah fenomenologi, pemikirannya banyak dipengaruhi oleh Frans Brentano, terutama pemikirannya tentang

“kesengajaan”. Bagi Husserl fenomenologi adalah ilmu yang fundamental dalam berfilsafat.

Menurut Husserl yang dikutip oleh Kuswarno dalam bukunya Fenomenologi menyatakan bahwa :

Fenomenologi tidak saja mengklarifikasi setiap tindakan sadar yang dilakukan, namun juga meliputi prediksi terhadap tindakan di masa yang akan datang, dilihat dari aspek-aspek yang terkait dengannya (Kuswarno, 2009, h.10)

Adapun pokok-pokok pikiran Husserl mengenai fenomenologi, adalah sebagai berikut :

1. Fenomena adalah realitas sendiri (*realitas in se*) yang tampak
2. Tidak ada batas antara subjek dengan realitas
3. Kesadaran bersifat intensional
4. Terdapat interaksi antara tindakan kesadaran (*noesis*) dengan objek yang disadari (*noema*)

Semuanya itu bersumber dari bagaimana seseorang memaknai objek dalam pengalamannya. Oleh karena itu, tidak salah apabila fenomenologi juga diartikan sebagai studi tentang makna, dimana makna itu lebih luas dari sekedar bahasa yang mewakilinya.

### 2.1.3.1.3 Fenomenologi Alfred Schutz

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 membuat pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas. Fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya. Sebagai aliran filsafat, objek fenomenologi tidak dibatasi dalam satu bidang kajian data. Tujuannya adalah untuk mencari pemahaman hakiki sehingga diperlukan pembahasan yang mendalam.

Fenomenologi memulai segala sesuatu dengan diam, yakni sebagai tindakan untuk mengungkap makna sesuatu yang diteliti. Kuswarno dalam buku yang berjudul Fenomenologi memaparkan bahwa :

Fenomenologi bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat-sifat alami pengalaman manusia itu sendiri. Fenomenologi juga tidak diawali serta tidak bertujuan untuk menguji sebuah teori. (Kuswarno, 2009, h.35)

Pendapat tersebut cukup memberi gambaran bahwa fenomenologi berusaha mendalami pemahaman informan terhadap fenomena yang muncul sesuai kesadarannya. Artinya oleh kaum fenomenologis menekankan aspek subjektif perilaku manusia yang dilakukan secara sadar. Dengan demikian fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang ditelitinya. Mereka berusaha untuk masuk ke dalam dunia konseptual para

subjek yang ditelitinya sedemikian rupa, sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka di sekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka “intersubjektif”.

Para perilaku tindakan sosial oleh Schutz dinamakan sebagai “aktor” memiliki makna subjektif terhadap tindakan sosial yang dilakukannya. Namun Schutz berpendapat, makna subjektif tersebut bukan ada di dunia privat, personal atau individual. Hal ini di perjelas oleh Schutz yang dikutip dari buku Fenomenologi karya Kuswarno, adalah sebagai berikut :

Makna subjektif yang terbentuk dalam dunia sosial oleh aktor berupa sebuah “kesamaan” dan “kebersamaan” (*common and share*) diantara para aktor. Oleh karenanya sebuah makna subjektif disebut sebagai “intersubjektif”. (Kuswarno, 2013, h.110)

Memahami metode fenomenologi, akan lebih jelas dengan mengikuti pemikiran dari *Alfred Schutz*. Walaupun pelopor fenomenologi adalah *Edmund Husserl*, Schutz adalah orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial. Selain itu, melalui Schutz lah pemikiran-pemikiran Husserl yang dirasakan abstrak pada masa itu dapat dimengerti.

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

Schutz memiliki pandangan bahwa manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah sebuah kesadaran sosial. Dunia individu merupakan dunia intersubjektif dengan makna beragam, dan perasaan sebagai bagian dari kelompok. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama.

#### **2.1.3.1.4 Fenomenologi Max Weber**

Fenomenologi yang menekankan keunikan spirit manusia, membutuhkan metode khusus untuk dapat dipahami secara otentik, khususnya dalam rangka memahami makna tindakan manusia. Weber mengemukakan metode *verstehen* yang mengarah pada suatu tindakan bermotif demi tujuan yang hendak dicapai atau *in order motive*, sebagai salah satu metode untuk memahami motif dan makna dibalik tindakan manusia. Dengan begitu tindakan individu dilihat sebagai tindakan subjektif yang merujuk pada suatu motif tujuan, yang sebelumnya mengalami proses intersubjektif berupa hubungan interaksi *face to face* antar person yang bersifat unik.

Tindakan rasional yang demikian ini adalah tindakan yang bertujuan atas dasar rasionalitas nilai yang berlaku (afektual), atau tindakan yang terkait dengan kemampuan intelektual dan emosi, serta berdasarkan pemahaman makna subjektif dari pelaku itu sendiri.

Weber meyakini bahwa empati, simpati, intuisi, dan intensionalitas merupakan hal yang esensial untuk dipahami. Kemudian mengembangkan teknik intuitif yang melibatkan bentuk identifikasi terhadap aktor, dengan partisipasi simpatik terhadap emosi mereka. Sebagaimana yang diamini oleh Schutz, dunia sosial bagi Weber adalah dunia arti yang intersubjektif, dan dunia tempat terjadinya interaksi makna dan simbol di antara manusia. Tugas fenomenologi untuk melampaui pandangan aktor, sehingga drama permainan hidup dari aktor tersebut dapat dipahami dengan baik.

## **2.2. Kerangka Pemikiran**

### **2.2.1 Fenomenologi Alfred Schutz**

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam membahas dan memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini.

Fenomenologi menurut Schutz yang dikutip Kuswarno dalam bukunya yang berjudul Fenomenologi Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitian menyatakan bahwa :

Fenomenologi adalah menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Dengan kata lain



mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran. (Kuswarno, 2009, hal.17)

Fenomenologi merupakan penghubung antara pengetahuan dan pengalaman sehari-hari, yang dimana dari kegiatan itu merupakan pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Dengan kata lain fenomenologi didasari tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran.

Tindakan manusia menurut Schutz yang dikutip Kuswarno dalam buku yang berjudul Fenomenologi Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitian menyatakan bahwa :

Tindakan manusia adalah bagian dari posisinya dalam masyarakat sehingga tindakan seseorang itu bisa jadi hanya merupakan kamufase peniruan dari tindakan orang lain yang ada di sekelilingnya. (Kuswarno, 2009, hal.38)

Fenomenologi merupakan tindakan manusia atau seseorang, yang dimana tindakan itu ditiru oleh masyarakat lain di sekelilingnya, biasanya tindakan tersebut ditiru karna menarik dan memiliki makna dan rasa penasaran terhadap sesuatu hal yang kemudian menjadi sebuah fenomena.

Adanya tindakan manusia yang meniru dari orang lain maka hal tersebut dapat menjadikan sebuah fenomena. Sehingga orang makin banyak yang penasaran dan membuat hal tersebut menjadi fenomena dikalangan masyarakat.

Fenomenologi bukan hanya motif dan tindakan menurut Schutz yang dikutip Sobur dalam bukunya yang berjudul Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi, menyatakan bahwa :

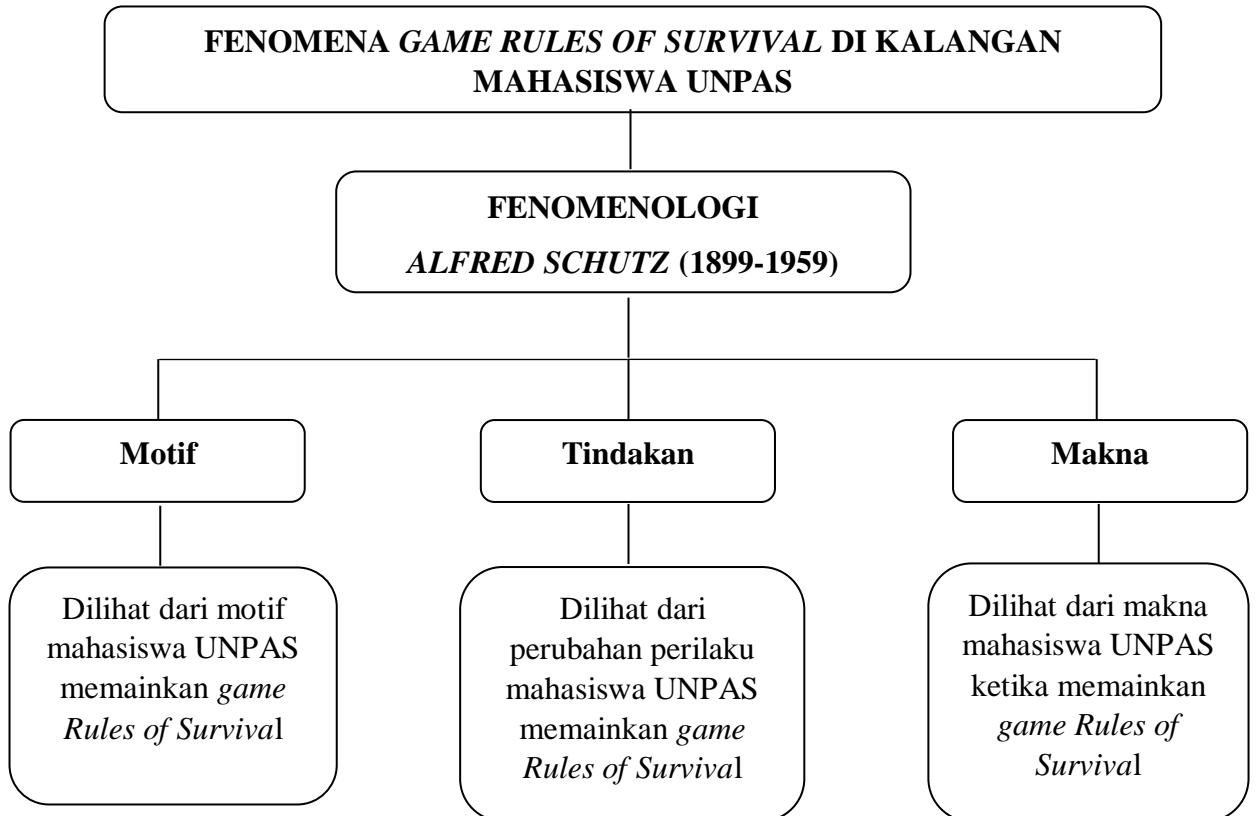
Semua tindakan memiliki makna; jadi, bukan hanya tindakan yang rasional saja, melainkan semua tindakan. Lebih dari itu, makna tindakan orang lain dalam pengertian motif tidak bisa kita peroleh. (Sobur, 2014, hal.56)

Semua tindakan tidak hanya memiliki makna saja namun terdapat juga makna di antara motif dari tindakan tersebut. Motif berkembang menjadi tindakan yang kemudian masuk akal atau rasional saja, dibalik itu semua setiap orang memiliki makna yang berbeda dengan alasan yang berbeda-beda mengapa melakukan tindakan itu.

Fenomenologi sendiri berawal dari tindakan manusia yang pada awalnya memiliki makna dan motif yang berkembang menjadi tindakan kemudian menjadi fenomena karena banyak ditiru oleh masyarakat.

Bila dikaitkan dengan fenomenologi maka peneliti mencoba mengungkapkan teori diatas bahwa fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan tentang realitas sosial, tentang studi fenomenologi mengenai mengapa *game Rules of Survival* tersebut dapat digemari dan dapat menjadi suatu fenomena sedangkan banyak *game* lainnya yang serupa dengan game tersebut. Dari penjelasan diatas maka dapat digambarkan sebuah kerangka pemikiran sebagai berikut:

**Gambar 2.5**  
**Bagan Kerangka Pemikiran**



*Hasil modifikasi peneliti dan pembimbing tahun 2018*