**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

**2.1 Kajian Literatur**

**2.1.1 Review Penelitian Sejenis**

Rujukan penelitian pertama yaitu skripsi dari Rizki Ramadhan Leksono mahasiswa Universitas Pasundan pada tahun 2014 dengan judul skripsi Fenomena pengguna Bigo Live di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung. Dalam penelitiannya peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian yang deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi kepustakaan, observasi, dan wawancara mendalam.

Rujukan penelitian kedua yaitu skripsi dari Hikmah Avianty mahasiswa Universitas Pasundan pada tahun 2012 dengan judul Fenomena Penggunaan Game Online Duel Otak di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan Bandung. Dalam penelitiannya peneliti menggunakan data dilakukan dengan cara : Studi Kepustakaan, Observasi, dan wawancara mendalam dengan menggunakan metode Kualitatif dengan jenis penelitian Deskriptif.

**Tabel 2.1 Matriks *Review* Penelitian Sejenis**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Judul** | **Metodelogi Penelitian & Teori** | **Hasil Penelitian** | **Analisis Perbedaan** | **Lokasi dan Tahun penelitian** |
| **1** | Rizki Ramadhan Leksono  Program studi Ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung | Fenomena pengguna Bigo Live di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung. | peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian yang deskriptif. | Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, fenomena bigo live di kalangan mahasiswa bandung sangatlah besar terutama di kalangan mahasiswa putri yang meluangkan waktu senggangnya dengan cara live di bigo live. | Studi yang digunakan oleh peneliti yaitu kepustakaan, observasi, dan wawancara mendalam. Teori yang digunakan adalah teori Fenomenologi. | Bandung, 2014 |
| 2 | Hikmah Avianty mahasiswa Universitas Pasundan  Program studi Ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung | Fenomena Penggunaan Game Online Duel Otak di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan Bandung. | peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian yang deskriptif. | Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Game duel otak sangatlah baik untuk mengasah otak, karena dengan game ini pemain dapat mengasah otak dengan cara menebak gambar-gambar yang terdapat dalam game tersebut. | Perbedaan peneliti ini dengan penelitian penulis terdapat pada subjek yang diteliti yaitu perbedaan jenis game. Studi yang digunakan Studi Kepustakaan, Observasi, dan wawancara mendalam dengan menggunakan metode Kualitatif dengan jenis penelitian Deskriptif. | 2012  Fisip Unpas Bandung |

**2.1.2 Kerangka Konseptual**

**2.1.2.1 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”, c*ommonico, 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 antara dua orang (komunikator 1 dan komunikator2) 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 sebenernya jawaban atas pertanyaan tersebut kembali lagi dengan bagaimana kita mendefinisikan komunikasi.

Komunikasi pada dasarnya bersifat instrumental dan persuasif 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 disebutsebuah komunikasi.

**“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.” (Ross, 2011 h.6)**

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

**“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, 2006 h.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 disampaikan oleh para pakar komunikasi yang disampaikan diatas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Komunikasi hanya bisa ternyaji bila seseorang memiliki pesan yang akan disampaikan kepada orang lain dengan mempunyai maksud dan tujuan tertentu.

**2.1.2.2 Unsur – unsur Komunikasi**

**1. Komunikator**

Komunikator adalah pihak yang mengirim pesan kepada khalayak atau komunikan. Karena itu komunikator bisa disebut pengirim, sumber, *souce,* *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 dengan 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.

**”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” (Cangara, 2006 h.23)**

**3. Media**

Dalam buku pengantar ilmu komunikasi oleh **Cangara**, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antara manusia, maka media yang paing dominasi dalam berkomunikasi adalah panca indra manusia seperti mata dan telinga.

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

**“Media bentuk jamak dari medium – medium komunikasi diartikan sebagai alat perantara yang sengaja dipilih komunikator untuk menghantarkan pesannya agar sampai kekomunikan. Jadi, unsur utama dari media komunikasi adalah pemilihan dan penggunaan alat perantara yang dilakukan komunikator dengan sengaja. Artinya, hal ini mengacu kepada pemilihan dan penggunaanteknologi 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 komunikan.

**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 dan 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 (*massage* yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan). Antara komunikator dan komunikan dalam jalinan komunikasi, komunikator menghendaki memperoleh *feedback* positif, negatif atau netral.

**2.1.2.3 Fungsi Komunikasi**

Menurut **Effendy (1997 : 36),** terdapat empat fungsi komunikasi, sebagai berikut :

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

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

**2. Mendidik (*to educate*)**

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

**3. Menghibur (*to entertaint)***

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

**4. 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.

**2.1.2.4 Tujuan Komunikasi**

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

**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 diharapkan oleh komunikator.**

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

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

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

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

**4. 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. (Effendy, 1993 h.55)**

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

**2.1.2.5 Proses Komunikasi**

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

**1.Proses komunikasi secara primer**

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 “menterjemahkan” pikiran, perasaan komunikator kepada komunikan. Bahasa yang banyak paling 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**

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 sering 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.

**2.1.2.6 Prinsip – prinsip Komunikasi**

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

1. **Komunikasi adalah proses simbolik**
2. **Setiap prilaku mempunyai potensi komunikasi**
3. **Komunikasi punya dimensi isi dan dimensi hubungan**
4. **Komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkat**

**kesenjangan**

1. **Komunikasi terjadi dalam konteks ruang dan waktu**
2. **Komunikasi melibatkan prediksi peserta komunikasi**
3. **Komunikasi bersifat sistematik**
4. **Semakin mirip latar belakang sosial budaya semakin**

**efektilah komunikasi**

1. **Komunikasi bersifat nonkonsekuensial**
2. **Komunikasi bersifat posensual, dinamis, dan transaksional**
3. **Komunikasi bersifat *Irreversible* (yang tidak dapat diubah)**
4. **Komunikasi bukan pancasea (obat mujarab). (Mulyana,**

**2015 h.91-127)**

**2.1.2.7 Komunikasi Interpesonal**

Komunikasi interpesonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih, yang biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpesonal, 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, harapan dan kesan kepada semua serta memahami gagasan, perasaan, harapan dan kesan kepada semua serta 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 prilaku 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 psikologi 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.

**2.1.2.8 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 atau *face to face.* Apabila salah satu lawan bicara menggunakan media dalam penyampaikan 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. Didalam 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 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 nonverbalkita dapat melihat mereka sepasang kekasih atau hanya teman biasa.

Meskipun setiap orang berhat mengubah topik dalam pembicaraan, akan tetapi didalam kenyataanya komunikasi intarpersonal bisa saja di dominasi oleh satu pihak misalnya komunikasi dosen dan murid didominasi oleh dosen, komunikasi suami dan 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 di pungkiri lagi bahwa komunikasi interpersonal sangat potensial dalam hal membujuk lawan bicara.

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 dalam berhubungan dengan masyarakat luas.

**2.1 2.9 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. Misalnya anda berkomuniasi 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 antar pribadi 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.

**2.1.2.10 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.

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 di diskusikan yang pada akhirnya di alami 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 tingkah 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 mamou menciptakan ekuilibrium dalam pikiran yang membutuhkan *rileks* dan aktivitas rutin.

1. Tujuan komunikasi interpersonal

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

**2.2 Media**

**A. *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 penyampaian 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 mencangkup kemunculan digital atau jaringan informasi dan komunikasi di akhir abad ke – 20. Sebagian besar teknologi yang di gambarkan sebagai media baru adalah digital, sering kali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dan komputer dan internet secara khususnya. Termasuk didalamnya adalah *web, blog online social network, online forum* dan lain – lain yang menggunakan komputer sebagai medianya.

Dari pengertian diatas 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 **Everett M. Rogers (dalam Abrar, 2003 : 17 – 18)** merangkumkan perkembangan media komunikasi kedalam empat era. Pertama, era komunikasi tulisan. Kedua, era komunikasi cetak. Ketiga, era telekomunikasi. Keempat, era komunikasi interaktif. Media baru adalah meda yang berkembang pada era komunikasi interaktif. **Ron Rice** mendefinisikan media baru adalah media teknologi komunikasi yang melibatkan komputer didalamnya (baik *inframe,* PC maupun *notebook)* yang memfasilitasi penggunanya untuk berinteraksi antar sesama pengguna ataupun dengan informasi yang diinginkan. Sementara menurut **McQuail**, media baru adalah tempat dimana seluruh pesan komunikasi terdesentralisasi distributor pesan lewat *satelite* meningkatkan pengguna jaringan kabel dan komputer, keterlibatan *audiens* dalam proses komunikasi yang semakin meningkat.

Pandangan *new media* (media baru) dari masyarakat sekitar, karena masyarakat selalu berhubungan dengan adanya *new media* misalnya internet yang mencangkup jejaring sosial, televisi analog, iPhone maupun *game.* Berikut adalah pandangan masyarakat :

1. Luasnya jejaring sosial yang bisa menghubungkan semua *user* di seluruh dunia bisa berkomunikasi dengan mudah.
2. Kesepian, hal yang memicu masyarakat untuk bermain *game* di internet maupun *online* jejaring sosial, tetapi dampak negatif dari faktor ini adalah terkadang masyarakat bisa tersaingi dari dunia luar (nyata) karena terlalu fokus pada *new* media di dunia maya.

Penjelasan diatas menggambarkan bahwa perubahan pola komunikasi ini di pengaruhi oleh keberadaan media baru. Media baru menggeser cara komunikasi yang terdahulu seperti komunikasi dengan tatap muka yang bisa dirubah dengan perangkat komunikasi seperti *gadged*, yang mana bisa bertatap muka dengan media internet, salah satunya seperti *skype* dan *video call.* Dengan *skype* dan *video call*, 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.

**2.2.1 Internet (*Interconnection Networking)***

**A. Pengertian Internet**

Munculnya internet telah menyedot perhatian dan membawa perubahan yang cukup mendalam, terutama cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Setiap orang saat ini bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Setiap orang saat ini bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan mudah dan biaya yang sangat terjangkau dengan orang lain diseluruh penjuru dunia. Penyebaran informasi ini bisa dilakukan dengan jangkauan dunia. Seolah – olah dunia yang tanpa batas, tanpa batasan fisik daerah, dan batas waktu. Bergeser ke belahan dunia yang lain, teknologi informasi ini adalah jaringan yang sangat di andalkan oleh setiap orang untuk berkomunikasi dengan rekannya.

**”Dalam hal daya tarik menarik komunikasi, internet menawarkan kemampuan berkomunikasi secara elektronik (via *e-mail* dan *chating*) yang relatif mudah dan dapat diakses selama 24 jam.” (Tjipto dan Santoso, 2000 h.35)**

Definisi internet itu sendiri adalah hubungan sejumlah jaringan komputer dengan menggunakan standar *sysytem global contol protocol internet protocol suit* (TCP/IP). TCP berfungsi untuk memastikan semua hubungan kerja dengan benar. Sedangkan IP berguna untuk mentransmisikan dari komputer satu ke komputer ini.

Menurut **Harjono** dalam media pembelajaran internet dapat pula diartikan sebagai kumpulan dari komputer, bahkan jutaan komputer, diseluruh dunia yang saling berhubungan atau terkoneksi satu sama lain. Media yang digunakan bisa menggunakan bisa menggunakan kabel atau serat optik, satelit atau melalui sambungan telepon.

Dari uraian diatas dapat diartikan bahwa internet merupakan media komunikasi dan informasi modern yang dapat dimanfaatkan secara global oleh penggunanya diseluruh dunia dalam interaksi antar jaringan komputer yang terbentuk melalui sebuah sarana yang efektif dan efesien untuk melakukan pertukaran dan penyebaran informasi tanpa terhalang oleh jarak, waktu dan faktor geografis. Koneksi internet ini sendiri dapat dilakukan di komputer pribadi maupun LAN/WAN.

Model koneksi itu sendiri dapat dilakukan pada komputer pribadi maupun LAN/WAN. Definisi LAN/WAN menurut **Nugroho** yaitu LAN (*Local Area Network)* suatu jaringan yang terbentuk dengan menghubungkan beberapa komputer yang berdekatan yang berada pada suatu ruang atau gedungyang terkoneksi ke *internet gateway.* WAN (*Wide Area Network)* adalah format jaringan dimana suatu komputer dihubungkan dengan yang lainnya melalui sambungan telepon. Data dikirim dan diterima oleh atau dari suatu komputer ke komputer lainnya lewat sambungan telepon.

Jaringan internet sangat memberikan keuntungan yang beragam dimana dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk membantu kegiatan berbagai aspek kehidupan. Keuntungan lainnya yang diberikan jaringan internet, sehingga membuat internet diminati yaitu internet dapat digunakan sebagai media konfrensi dimana sejumlah orang dapat melakukan diskusi tanpa harus bertatap muka secara langsung satu dengan lainnya.

Internet merupakan perpustakaan multimedia yang sangat lengkap, bahkan dipandang sebagai dunia dalam dunia dalam bentuk lian (maya), dikatakan begitu karena hampir seluruh informasi dibidang ilmu pengetahuan ada dalam internet, seperti bisnis, hiburan llembaga pemerintah dan swasta dari seluruh Negara. Khusus dalam bidang pendidikan, pengguna dapat memperoleh informasi mengenai Universitas institusi, akademik, lembaga pendidikan, museum, perpustakaan, data biografi (buku, jurnal dsb), serta seminar dan pertemuan ilmiah lainnya yang sedang berlangsung dan yang akan diselenggarakan, yang paling penting adalah bahwa informasi di internet yang disuguhkan cepat dan *up to date.*

1. *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* adalah aktifitas 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 konteks, fisik atau mental,menurut aturan tertentu, untuk hiburran, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut **Eddy Liem,** Direktur Indonesia *Gamer,* sebuah pencinta *game* 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 dengan sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Adapun dalam kamu **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.

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 netwoek)* sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game 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 komputer 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 komputer berbasis paket *(packet based computer networking),* jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencangkup WAN dan menjadi internet.*Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game – game* simulai perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya di lepas lalu dikomersialkan, *game – game* ini kemudia 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 didalam *game online* ini permainannya yang menggunakan interaksi dengan antar muka 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 pun tidak lagi konvensional dengan mesin video *game arcade,* kali ini dengan komputer maupun konsol(Wii, PS,Xbox) yang terkoneksi dengan internet, yang disebut dengan istilah *game online.*

*Game online* itu sendiri tidak akan habis di makan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbaruhi tren *game online* itu sendiri, baik jenis *game* maupun *update game* baru. **Mark Griffiths** (dalam **Tradis, 2007)** mengungkapkan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi. Beberapa individu yang gemar bermain *game (gamers)* dalam beberapa segi lebih memberi kepuasan tersendiri daripada *game*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 kedalam kehidupan manusia. Kejenuhan dari rutinnya aktivitas sehari – hari membuat manusia membutuhkan hiburan.

* + 1. **Fenomenologi**

1. **Sejarah fenomenologi**

Istilah fenomenologi tidak dikenl setidaknya sampai menjelang abad ke–20. Abad ke – 18 menjadi awal digunakannya istilah fenomenologi sebagai nma teori tentang penampakan, yang menjadi dasar pengetahuan empiris (penampakan yang diterima secara inderawi). Istilah fenomenologi itu sendiri diperkenalkan oleh **Johann Heinrich Lambert,** pengikut **Cristian 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 disisi 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.

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

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

Dengan demikian sebagai suatu istilah, fenomenologi telah ada sejak **Immanuel Kant** mencoba memilih unsur mana yang bersal dari pengalaman (*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. Dalam tulisannya yang berjudul *psychology from an Emprical Standpoint* (1874). **Brentano**  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 **Brentano**, fenomena fisik ada karena ”kesengajaan”, dalam tindakan sadar (*intentional in exsitencei).*

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

Bila kita dibandingkan 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 **Brentano** 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 **Brentano** dengan fenomenologi tahun 1889.

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

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

**“Fenomenologi harus di pertimbangkan sebagai muatan objektif yang disengaja *(intentional objects)*, dan tindakan sadar subjektif. Jadi fenomenologi mempelajari kompleksitas kesadaran dan fenomena yang terhubung dengannya.” (Husserl, 2009 h.6).**

**Husselr** 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 **Husselr** ini menjadi dasar dari teori **Husserl** selanjutnya mengenai kesengajaan (apakah *noema* salah satu 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 fenomenologi menjadi semakin berkembang, yang kemudian banyak dikaitkan dengan beberapa keilmuan, salah satunya hubungan fenomenologi dalam ranah filsafat. Pada umumnya pembahasan filosofi 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 jiw 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 membantu dalam mendefinisikan fenomena. Fenomenologi percaya bahwa dalam fenomena-lah pengetahuan itu berada. Disisi yang lainfenomenologi telah mengklaim dirinya sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan mengenai sifat – sifat alami kesadaran dan jenis – jenis khusus pengetahuan orang pertama, melalui bentuk – bentuk intuisi. Menurut **Husselr** 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 setelah mengkukuhkan 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 penjelasannya, fenomenologi menyebutkan bahwa kesengajaan dan tekanan semantik dari sebuah makna ideal dan proposisi itu berpusat pada teori logika. Sementara itu, logika yang terstruktur dapat ditemukkan pada bahasa, baik bahasa sehari – hari maupun dalam bentuk simbol – simbol, seperti logika predikat, matematika, dan bahasan komputer.

Fenomenologi mungkin saja memainkan peran penting dalam bidang etika dengan menawarkan analisis terhadap kehendak, penilaian, kebahagiaan 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 Alfred Schutz**

**Shutz** dengan aneka latar belakangnya memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi. Sebagai seorang ekonom yang suka dengan musik dan tertarik dengan filsafat begitu juga beralih ke psikologi, sosiologi dan ilmu sosial lainnya terlebih komunikasi membuat **Shutz** mengakji fenomenologi secara lebih komprehensif dan juga mendalam.

**Shutz** sring dijadikan *centre*dalam penerapan metodelogi penelitian kuaitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Pertama, karena melalui **Shutz** pemikiran dan ide **Husserl** yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan lebih gamblang dan mudah dipahami. Kedua, **Shutz** merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, **Shutz** mengembangkan juga model tindakan manusi *(human of action)* dengan tiga dalil umum yaitu :

1. *The postulate of logical consistency* (dalil konsistensi logis)

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

1. *The postulate of subjective interpretation* (dalil interpretasi subjektif)

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

1. *The postulate of adequancy* (dalil kecukupan)

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

**Shutz** dalam mendirikan fenomenologi sosialnya telah mengawinkan fenomenologi transendentalnya **Husselr** dengan konsep *verstehen* yang merukapan buah pemikiran weber.

Jika **Husselr** hanya memandang filsafat fenomenologi (transendental) sebagai metode analisis yang digunakan untuk mengkaji “sesuatu yang muncul”, mengkaji fenomena yang terjadi di sekitar kita. Tetapi **Shutz**  melihat secara jelas implikasi sosiologisnya didalam analisis ilmu pengetahuan, berbagai gagasan dan kesadaran. **Shutz** tidak hanya menjelaskan dunia sosial semata, melainkan menjelaskan berbagai hal mendasar dari konsep ilmu pengetahuan serta berbagai model teoritis dari realitas yang ada.

Dalam pandangan **Schutz** memang ada berbagai ragam realitas termasuk di dalamnya dunia mimpi dan ketidakwarasan. Tetapi realitas yang tertinggi itu adalah dunia keseharian yang memiliki sifat intersubjektif yang disebutnya sebagai *the life word.*

Menurut **Schutz** ada enam karakteristik yang sangat mendasar dari *the life word* ini, yaitu yang pertama *wide – awakeness* (ada unsur dari kesadaran yang berarti sadar sepenuhnya). Kedua, *reality* (orang yakin akan eksistensi dunia), ketiga, dalam dunia keseharian orang – orang berinteraksi.keempat, pengalaman dari seseorang merupakan totalitas dari pengalaman dia sendiri. Kelima, dunia intersubjektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial. Keenam, adanya perspektif waktu dalam masyarakat.

Dalam kehidupan di dunia terjadi dialektika yang memperjelas konsep “dunia budaya” dan “kebudayaan”. Selain itu pada konsep ini **Schutz** juga menekankan adanya *stock of knowledge* (bekal pengetahuan) yang memfokuskan pada pengetahuan yang kita miliki atau dimiliki seseorang. *Stock of knowledge* (bekal pengetahuan) terdiri dari *knowledge of skills* (pengetahuan keterampilan) dan *useful knowledge* (pengetahuan yang berguna). *Stock of knowledge* (bekal pengetahuan) sebenarnya merujuk pada *content* (isi), *meaning* (makna), *intensity* (intensitas) dan *duration* (waktu). **Schutz** juga sangat menaruh perhatian pada dunia keseharian dan fokusnya hubungan antara dunia keseharian itu dengan *science* (ilmu),khususnya ilmu sosial.

**Schutz** mengakui fenomenologi sosialnya mengkaji tentang intersubjektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubjektivitas adalah upaya untuk menjawab petanyaan – pertanyaan seperti :

1. Bagaimana kita mengetahui motif, keinginan, dan makna tindakan orang lain ?
2. Bagaimana kita mengetahui makna atas keberadaan orang lain ?
3. Bagaimana kita dapat mengerti dan memahami atas segala sesuatu secara mendalam ?

Realitas intersubjektif 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 intersubjektif itu sebenarnya merupakan bagian ilmu pengetahuan sosial.
3. Ilmu pengetahuan yang bersifat intersubjektif memiliki sifat disribusi secara sosial.

Ada beberapa tipifikasi yang dianggap penting dalam kaitan dengan intersubyektifitas, antara lain :

1. **Tipifikasi pengalaman** (semua bentuk yang dapat dikenali dan di identifikasi, bahkan berbagai obyek yang ada di luar dunia nyata, keberadaannya didasarkan pada pengetahuan yang bersifat umum).
2. **Tipifikasi benda – benda** (merupakan sesuatu yang kita tangkap sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu).
3. **Tipifikasi dalam kehidupan sosial** (yang dimaksud sosiolog sebagai *system*, *role status, role expextation,* dan *institutionalization* itu dialami atau melekat pada diri individu dalam kehidupan sosial).

**Schutz** mengidentifikasikan empat realitas sosial, dimana masing – masing merupakan abstraksi dari dunia sosial dan dapat dikenali melalui tingkat imediasi dan tingkat determinabilitas. Keempat elemen itu diantaranya *umwelt, mitwelt, folgewelt* dan *vorwelt.*

1. ***Unwelt,*** merujuk pada pengalaman yang dapat dirasakan langsung di dalam dunia kehidupan sehari – hari.
2. ***Mitwelt,*** merujuk pada pengalaman yang tidak dirasakan dalam dunia keseharian.
3. ***Folgewelt,***  merupakan dunia tempat tinggal para penerus atau generasi yang akan datang.
4. ***Vorwelt,*** dunia tempat tinggal para leluhur, para pendahulu kita.

**Schutz** juga mengatakan untuk meneliti fenomena sosial, sebaiknya peneliti merujuk pada empat tipe ideal yang terkait dengan interaksi sosial. Karena interaksi sosial sebenarnya berasal dari hasil pemikiran diri pribadi yang berhubungan dengan orang lain atau lingkungan. Sehingga untuk mempelajari interaksi sosial antara pribadi dalam fenomenologi digunakan empat tipe ideal berikut ini :

1. *The eyewitness* (saksi mata), yaitu seseorang yang melaporkan kepada peneliti sesuatu yang telah diamati di dunia dalam jangkauan orang tersebut.
2. *The insider* (orang dalam), seseorang yang karena hubungannya dengan kelompok yang lebih langsung dari peneliti sendiri, lebih mampu melaporkan suatu peristiwa atau pendapat orang lain, dengan otoritas berbagai sistem yang sama relevansinya sebagai anggota lain dari kelompok. Peneliti menerima informasi orang dalam sebagai “benar” atau “salah”, setidaknya sebagian, karena pengetahuannya dalam konteks situasi dalam diri saya.
3. *The analyst* (analis), seseorang yang berbagi informasi yang relevan dengan peneliti, orang itu telah mengumpulkan informasi dan mengorganisasikannya sesuai dengan sistem relevan.
4. *The commentator* (komentator), **Schutz** menyampaikan juga empat unsur pokok fenomenologi sosial, yaitu :
5. *Pertama,*  perhatian terhadap aktor
6. *Kedua,* perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah (*natural attitude*)
7. *Ketiga,* memusatkan perhatian kepada masalah mikro
8. *Keempat,* memperhatikan pertumbuhan, perubahan dan proses tindakan. Berusaha memahami bagaimana keteraturan dalam masyarakat diciptakan dan dipelihara dalam pergaulan sehari – hari.
   * 1. ***Game Mobile Legends***
9. **Sejarah *Game Mobile Legends***

*Mobile Legends* adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh **Moonton**. Namun, permainan ini lebih dikenal di luar negeri, ketimbang di negara asalnya, China. *Mobile Legends: Bang Bang* adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom* yang menghubungkan basis-basis.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai *hero*, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

**2.3 Kerangka Teoritis**

**2.3.1 Fenomenologi**

Fenomenologi menekankan bahwa masyarakat adalah informan terpenting dalam mencri data – data yang akurat dan benar keberadaannya. Penelitian fenomenologi menekankan subjektif dan perilaku seseorang. Menurut **Kuswarno** dalam bukunya **Metode Penelitian : Fenomenologi, konsepsi, Pedoman dan Contoh penelitiannya yaitu :**

**”Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi makna dan konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas (pemahaman kita melalui dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain). (kuswarno, 2009:2)”**

Dalam konteks ini ada asumsi bahwa manusia aktif memahami dunia disekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalamn 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.

**2.3.2 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, intuisi dan intensionalitas merupakan hal yang esensial untuk dipahami. Kemudian mengembangkan teknik intuitif yang melibatkan bentuk identifikasi terhadap aktor dengan partisipasi simpati 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 diantara manusia. Tugas fenomenologi untuk melampaui pandangan aktor sehingga drma permasalahan hidup dari aktor tersebut dapat dipahami dengan baik.

**2.3.3 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 “kesenjangan”. Bagi **Husserl** fenomenologi adalah ilmu yang fundamental dalam berfilsafat.

Menurut **Husserl** yang dikutif 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 2009:10)”**

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.

* 1. **Kerangka Pemikiran**

**2.4.1 Fenomenologi**

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

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

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

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

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

Selaras dengan permasalahan yang peneliti angkat, peneliti melihat bahwa *Game Mobile Legends* 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 refleksi keadaan yang saling mempengaruhi dunia kehidupan audiens dan materi program. (2009:21)**

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

Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, **Shuctz** mengembangkan juga model tindakan manusia *(human of action)* dengan tiga dalil ilmu yaitu :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Menurut **Schutz** dalam buku **Kuswarno** dalam judul **Fenomenologi : Konsep, Fenomena dan Contoh Penelitiannya,** mengatakan bahwa :

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

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

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

Menurut **Kuswarno**  dalam buku **Fenomenologi : Konsep, Fenomena dan contoh penelitian,** mengatakan bahwa :

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

Model komunikasi fenomenologi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

**Gambar 1.1 Bagan Teori Fenomenologi**

**Sumber : Alferd Schutz tahun 194**

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

**Gambar 1.2 Bagan Kerangka Pemikiran**

**FENOMENA GAME *MOBILE LEGENDS***

**DI KALANGAN MAHASISWA BANDUNG**

**FENOMENA**

Dilihat dari makna dalam menggunakan *Game Mobile Legends*

Dilihat dari tindakan dalam menggunakan *Game Mobile Legends*

Dilihat dari motif pengguna dalam menggunakan *Game Mobile Legends*

Motif

Makna

Tindakan

**Teori Fenomenologi**

**(*Phenomenology Theory*)**

**Alferd Schutz**