**BAB II
 KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

**2.1. Kajian Literatur**

**2.1.1. *Review* Penelitian Sejenis**

Kajian tentang penelitian sejenis penting untuk dijadikan rujukan pustaka oleh peneliti di dalam melakukan penelitian. Peneliti dapat menemukan beberapa informasi mengenai objek penelitian ini sebagai data sekunder. Diantaranya studi literatur untuk mendapatkan kerangka teoritis dan untuk dijadikan acuan yang relevan dari peneliti – peneliti sebelumnya. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang sejenis dan berkaitan dengan masalah yang diteliti:

1. Aldi Renaldi, Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung (122050183). Dengan judul penelitian “Fenomena *Smartphone* Sebagai Media Permainan Di Kalangan Mahasiswa FISIP UNPAS”. Tujuan dan Kegunaannya untuk mengungkap gagasan yang mendasari pengguna *smartphone* yang menjadikan *gadget-*nya untuk media permainan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan studi teori fenomenologi, dengan teknik wawancara dan observasi.
2. Kukuh Azhari Ismail, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Malang (09130036). Dengan judul penelitian “ Fenomena Permainan *Game Online Defense Of The Ancients* (DOTA 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang”. Metode yang di gunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan teknik reduksi data. Dari hasil penelitiannya ia menjelaskan bahwa *game online* berjenis strategi ini membuat para pemainnya menjadi ambisius, sebenarnya baik untuk rekreasi tetapi jika tidak bisa mengontrol diri akan menjadikannya candu. Game ini sangat di gemari oleh mahasiswa di kota Malang, tetapi jika sudah menjadi candu akan berakibat pada menurunnya prestasi akademik mahasiswa

8

**Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama****Peneliti** | Aldi Renaldi (122050183)Universitas Pasundan | Kukuh Azhari Ismail(09130036).Universitas Islam Negeri Malang |
| **Judul****Penelitian** | Fenomena *Smartphone* Sebagai Media Permainan Di Kalangan Mahasiswa FISIP UNPAS. | Fenomena Permainan *Game Online Defense Of The Ancients* (DOTA 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang. |
| **Metode****Penelitian** | Kualitatif dengan teori Fenomenologi Alfred Schutz. | Kualitatif dengan teori Konstruksi Realitas Sosial Peter L.Berger dan Thomas Luckman . |
| **Tujuan****Penelitian** | Tujuan penelitian diantaranya untuk mengungkap gagasan yang mendasari pengguna *smartphone* yang menjadikan *gadget-*nya untuk media permainan. | Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa motif para mahasiswa memainkan game ini dan menjadikannya sebagai salah satu media sebagai ajang eksistensi dikalangan mahasiswa itu sendiri. |
| **Hasil****Penelitian** | Hasil dari penelitian tersebut menunjukan bahwa dengan menggunakan *smartphone*, para pengguna jadi bisa bermain *game* dengan lebih mudah kapanpun dan dimanapun, bisa menambah teman baru dan sebagai referensi hiburan ketika sedang dalam kesibukan serta kepenatan rutinitas.  | Hasil yang didapatkan dalam penelitian tersebut menunjukan bahwa *game* DOTA2 ini sangat di gemari oleh mahasiswa dan untuk mengatasi candu atas game ini diantaranya mahasiswa tersebut dapat merancang kembali target kuliah,mengisi waktu luang dengan hal yang bermanfaat, kurangi pergaulan dengan para pemain game dan perkuat hubungan dengan Tuhan. |

***Sumber: Catatan Peneliti (2018)***

Pada penelitian tedahulu, terdapat persamaan dan perbedaan. Penelitian yang dilakukan oleh Aldi Renaldi menggunakan teori Fenomenologi Alfred Schutz sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Azhari Ismail menggunakan teori Konstruksi Realitas Sosial Peter L.Berger dan Thomas Luckman.

Penelitian yang dilakukan oleh Aldi Renaldi dengan Kukuh Azhari Ismail intinya sama mengambil tentang fenomena suatu permainan yang sedang banyak diperbincangkan mahasiswa dengan menggunakan suatu media sebagai alatnya. Bedanya, Aldi Renaldi melakukan penelitian tentang kegunaan *smartphone* yang dijadikan sebagai media permainan sedangkan Kukuh melakukan penelitian tentang dampak dari memainkan game online dengan menggunakan *pc* pada prestasi akademik mahasiswa, tetapi walaupun media yang digunakan berbeda tetap ada yang membuat sama antara penelitian Aldi dan Kukuh yaitu makna dari penelitiannya. Bedanya, Aldi menggunakan media *smartphone* sebagai metodologi penelitian sementara Kukuh menggunakan *PC* atau komputer sebagai media metodologi penelitiannya.

**2.1.2. Kerangka Konseptual**

* + - 1. **Komunikasi**

Dalam kehidupannya manusia adalah makhluk sosial. Dalam pergaulan hidup manusia di mana masing-masing individu satu sama lain beraneka ragam itu terjadi interaksi, saling mempengaruhi demi kepentingan dan keuntungan pribadi masing-masing. Terjadilah saling mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bentuk percakapan. Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan antarmanusia. Yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai penyalurnya (Effendi, 1993).

Komunikasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia di seluruh dunia karena dengan adanya komunikasi, segala maksud dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Komunikasi tidak hanya menggunakan kata-kata dari mulut saja namun komunikasi juga bisa dilakukan dengan menggunakan media dan aspek-aspek lain di luar penggunaan kata-kata yang dihasilkan oleh manusia.

Ilmu komunikasi apabila diaplikasikan secara benar akan mampu mencegah dan menghilangkan konflik antarpribadi, antarkelompok, antarsuku, antar bangsa, dan antar ras, membina kesatuan dan persatuan umat manusia penghuni bumi. Pentingnya studi komunikasi karena permasalahan-permasalahan yang timbul akibat komunikasi. Manusia tidak bisa hidup sendirian.

Secara etimologis, komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti 'sama'. *Communico*, *communicatio* atau *communicare* yang berarti membuat sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna atau sama arti. Secara sederhana komuniikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampaian pesan dan orang yang menerima pesan. Oleh sebab itu, komunikasi bergantung pada kemampuan kita untuk dapat memahami satu dengan yang lainnya

 Onong Uchjana Effendy, dalam bukunya yang berjudul **Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi**, mendefinisikan bahwa komunikasi yaitu:

 **“Proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung (melalui media).” (1993)**

 Menurut *Carl I. Hovland* dalam buku **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** yang dikutip Deddy Mulyana, pengertian komunikasi adalah:

**“Proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikan)” (2009, h.67)**

 Sedangkan menurut Everett M. Rogers, seorang pakar sosiologi Amerika dalam bukunya yang berjudul *Communication Network: Towards a New Paradigm for Research,* definisi komunikasi yaitu:

 “**Proses dimana dua orang atau lebih melakukan pertukaran informasi dan membentuk informasi tersebut dengan cara sedemikian rupa sehingga pada akhirnya tercipta suatu rasa saling pengertian yang mendalam.” (1981)**

Jadi, komunikasi secara umum adalah proses penyampaian pesan oleh seorang komunikator kepada orang lain (komunikan) baik individu maupun kelompok melalui media tertentu dengan tujuan tertentu untuk menciptakan sebuah feedback.

**2.1.2.1.1 Unsur-Unsur Komunikasi**

Sesuai dengan konsep komunikasi Laswell yang dikutip oleh Deddy Mulyana dalam buku **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar**, yaitu “komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan pengaruh bagaimanaatau *Who? Says What? In which channel? To whom? With What Effect?*” (2009, h.69)

Berdasarkan definisi tersebut terdapat lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, yaitu :

1. Sumber *(source)*

Sumber merupakan pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber bisa berupa seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan atau bahkan suatu Negara.

2). Pesan *(message)*

Pesan yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud dari sumber. Pesan memiliki tiga komponen yaitu makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan.

3). Saluran atau media *(Channel)*

Saluran merupakan alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran bisa merujuk kepada bentuk pesan dan cara penyajian pesan.

4). Penerima *(receiver)*

*Receiver* sering juga disebut sasaran atau tujuan *(destination), communicate, decoder, audience, listener* dan *interprener. Receiver* adalah orang yang menerima pesan dari sumber.

5). Efek *(effect)*

Efek merupakan apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut. Bila arti pesan yang dimaksudkan oleh si pengirim diinterpretasikan sama oleh si penerima maka akan menimbulkan komunikasi efektif. (2009, h.69-71)

Setiap unsur dalam komunikasi saling bergantung satu sama lain dimana tanpa keikutsertaan satu unsur akan membawa pengaruh pada jalannya komunikasi. Jadi, setiap unsur memiliki peranan yang penting dalam membangun proses komunikasi.

**2.1.2.1.2. Fungsi Komunikasi**

Komunikasi memiliki fungsi untuk kelangsungan hidup diri sendiri dan kelangsungan hidup bermasyarakat sebagai media penyampaian kepada orang lain. Dapat juga dikatakan untuk membangun konsep diri, dan bersifat membujuk dan mempengaruhi sehingga komunikan dapat mempercayai informasi yang diberikan oleh komunikator. Sebenarnya banyak sekali fungsi komunikasi yang dapat dirasakan oleh manusia baik itu secara individu maupun kelompok. Secara umum fungsi dari komunikasi Menurut Effendy terdapat empat fungsi yaitu sebagai berikut:

1. Menginformasikan *(to inform)*

Memberikan informasi yang diperlukan setiap individu maupun kelompok, memberitahukan kepada masyarakat peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan tingkah laku orang lain, serta segala sesuatu yang disampaikan orang lain sehingga dapat mengambil keputusan dengan meneruskan data mengenai dan menilai pemilihan alternatif.

1. Mendidik *(to educate)*

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

1. Menghibur *(to entertain)*

Selain menyampaikan pendidikan dan mempengaruhi, komunikasi juga berfungsi untuk memberi hiburan atau menghibur khalayak atau publik.

1. Mempengaruhi *(to influence)*

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

**2.1.2.2. Media Baru (*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*).

 Meurut **Martin Lister** dalam bukunya ***New Media A Critical Introduction*** mengungkapkan bahwa:

**“Dunia media dan komunikasi mulai terlihat berbeda dengan kehadirannya media baru ini, terlihat berbeda dengan kehadiranya media baru ini, tidak terbatas pada satu sektor atau elemen tertentu. Dalam pengertian ini, munculnya ‘media baru’ sebagai semacam fenomena yang dilihat dari sisi sosial teknologi, dan perubahan budaya.”(2009:10)**

Proses kemajuan terhadap medai ini bersifat sentral bagi pemahaman tentang *mediamorfosis. Mediamorfosis* adalah transformasi media komunikasi, yang biasanya ditimbulkan akibat hubungan timbal balik yang rumit antara berbagai kebutuhan yang dirasakan, tekanan persaingan dan politik, serta berbagai inovasi sosial dan teknologi. .

Media baru tidak muncul begitu saja dan terlepas dari yang lainnya, semuanya muncul secara bertahap dari metamorphosis media terdahulu. Ketika bentuk-bentuk yang lebih baru muncul, bentuk-bentuk terdahulu cenderung beradaptasi dan terus berkembang bukan mati.

Media baru ini sesungguhnya merujuk pada berbagai perushaan mendalam media produksi, distribusi dan penggunaan. Ini adalah perubahan teknologi, tekstual, konvesional dan budaya. Mengingat hal ini, tetap diskusi bahwa sejak pertengahan 1980-an sejumlah konsep kedepan yang menawarkan untuk menentukan karakteristik kunci dari bidang media baru secara keseluruhan.

Istilah utama dalam wacana tentang media baru ini adalah digital, *interaktif, hypertextual, virtual*, jaringan dan simulasi. Beberapa contoh, seperti internet, *website,* komputer, multimedia, permainan komputer, CD-Roms, dan DVD. Media baru bukalnah televisi, film, majalah, buku yang berbasis kertas. Sudah jelaskan bahwa *new media* adalah media yang berbasis teknologi komputer, kemajuan, kemajuan teknologinya baik dari segi *hardwere* dan *softwere.*

Media baru juga merupakan bagian dari *cyberculture*, implikasi dari perkembangan teknologi dunia maya sebagai perpanjangan indera manusia menyebabkan lahirnya perilaku baru atau sosiologi, dan budaya ang berhubungan dengan penggunaan teknologi dunia maya.

Menurut **Anne Gregory**, dalam bukunya **Hubungan Media Yang Efektif**, internet merupakan suatu sumber informasi yang sangat besatr. Namun hal tersebut tergantung dari apa yang dilihat oleh si pengguna internet dari keanekaragaman sumber informasi yang tersedia. Dengan ditemukannya mesin pencari (*searche engine*) seperti google dan yahoo, maka hal tersebut menjadi semakin mudah untuk dilakukan. Pada tahun 1990. Seorang ilmuwan eropa mengembangkan *world wide web* (WWW) atau biasa yang kita kenal dengan *website*. *Website* merupakan halaman-halaman informasi yang berbentuk teks, grafik, dan *hypertext*. Informasi yang diletakan di WWW disebut *homepage*. Setiap *hompage* mempunyai alamatnya sendiri-sendiri. Informasi yang disajikan dalam *website* bukan hanya berupa *text,* tetapi juga berupa gambar bahkan multimedia.

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.

Pakar media baru **John Pavlik** dan **Shawan Melntosch** dalam **cutlip, center & broom** pada buku ***Effective Public Relations*** mengatakan tentang “konvergasi media” yaitu:

**“Menyatukan telekomunikasi, komputer, dan media dalam lingkungan digital. Konvergensi dan perubahan yang dihasilkan telah mengubah banyak aspek dasar dari media massa dan komunikasi.” (2007:287)**

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. Media baru bisa menyiarkannya secara lebih luas lagi yang mampu membentuk sebuah jaringan.

Dalam perkembangan *new media* selain diirngi dengan semakin berkembangan penggunaan internet juga diiringi dengan diperkenalkan istilah *Web* 2.0 menuru **Tim O’reilly**  yang dikutip **Wikipedia** istila *Web* 2.0 diartikan sebagai:

**“Sebuah revolusi bisnis didalam industri komputer yang terjadi akibat pergerakan ke internet sebagai *plaftorm,* dan suatu usaha untuk mengerti aturan-aturan agar sukse di *plaftorm* tersebut.” (4 Agustus 2011).**

Dalam uraian diatas perusahaan web 2.0 yang menyediakan layanan misalnya seperti *google, 4shared dll.* Mereka menyediakan konten-konten yang bisa digunakan, selain pengguna mendapatkan informasi pihak pengguna pun boleh ikut berbagai informasi sesuai dengan layanan yang mereka sediakan.

Web 2.0 ini bisa dikatakan pula sebagai wajah baru dari *world wide web*  dimana dulu pertukaran informasi hanya bisa dibuat oleh orang-orang yang mengerti pemograman dengan posisi audien yang pasif sehingga arus informasi yang terjadi disebut *one to many* namun sekarang siapapun bisa membuat dan mendistribusikan konten apapun tanpa harus belajar pemograman *one to many* sekarang telah beralih menjadi *many to many.*

 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.

**2.1.2.3. Internet (*Interconnection Networking*)**

Munculnya internet telah menyedot perhatian dan membawa perubahan yang cukup mendalam, terutama cara manusia berkomunikasi dan berinteraks 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 ini adalah jaringan yang sangat diandalkan oleh setiap orang untuk berkomunikasi dengan rekannya.

 Menurut **Tjipto** dan **Santoso** dalam bukunya **Strategi Riset Lewat Internet** mengatakan :

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

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

Menurut **Bungin** Internet (*Interconnection Networking*) adalah :

**“Jaringan computer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer jaringan lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagai media tanpa melihat jenis computer itu sendiri. Seperti yang diketahui internet merupakan bentuk konvergensi dan beberapa teknologi penting terdahulu, seperti computer, televise, radio, dan telepon.” (2007:135)**

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 penggunaanya diseluruh dunia dalam interkoneksi antar jaringan computer yang terbentuk melalui sebuah sarana yang efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran dan penyebaran informasi tanpa terhalang oleh jarak, waktu, dan factor geografis. Koneksi internet ini sendiri dapat dilakukan computer pribadimaupun LAN/WAN.

Model koneksi internet itu sendiri dapat dilakukan pada komputer pribadi maupun jaringan LAN/WAN. Defenisi LAN/WAN menurut Nugroho, antara lain, LAN (*Local Area Network*) suatu jaringan yang terbentuk dengan menghubungkan beberapa komputer yang berdekatan yang berada pada suatu ruang atau gedung yang 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 inetrnet sangat memberikan keuntungan yang bergam dimana dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk membantu kegiatan berbagai aspek kehidupan. Keuntungan lain 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 lembaga 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 inforrmasi diinternet yang disuguhkan cepat dan *up to date*.

**2.1.2.4. *Smartphone***

Perkembangan teknologi khususnya pada *smartphone* dimana yang sedang eksis atau digandrungi oleh masyarakat tanpa melihat perbedaan latar belakang sangat pesat. Hal ini yang menjadikan kenapa *smartphone* itu sendiri sangat penting dan berpengaruh dalam memenuhi kebutuhan penggunanya untuk mengakses informasi dan melakukan pertukaran pesan.

*Smartphone* adalah telepon genggam yang kemampuannya hampir sama dengan sebuah komputer, seperti dapat mengedit video, membuka *file-file* dokumen yang berbasis *word, powerpoint, dan excel*. Dikatakan menyerupai sebuah komputer sebab dilihat dari hardware *smartphone* mempunyai ram dan *processor* untuk memproses apa yang diinput para penggunanya.

*Smartphon*e merupakan suatu hasil inovasi dari handphone konvensional yang mengalami perkembangan dari sisi teknologi. Kalau dulu kita menggunakan handphone hanya untuk sekedar bertelepon ataupun berkirim pesan singkat sekarang di era s*martphone* kita tidak hanya bisa melakukan kedua aktivitas di atas ,dengan *smartphone* di genggaman kita bisa melakukan komunikasi dua arah dengan lawan bicara kita secara tatap muka menggunakan smartphone dan masih banyak fitur-fitur lain yang ditawarkan smartphone antara lain berkirim email, chatting, juga sebagai media untuk aktif bersosialisasi di jejaring sosial seperi twitter, facebook dll. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh pabrikan tersebut semakin menarik perhatian para calon pengguna smartphone yang menginginkan akses informasi yang tidak terbatas.

**2.1.2.5. *Game Playerunknown’s Battlegrounds***

*Playerunknown’s Battlegrounds* atau yang biasa disebut PUBG adalah game bergenre MMOFPS (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*) atau lebih *simple* nya *game online* menembak yang dimainkan bersama-sama dengan banyak orang. Game ini dibuat oleh Brendan Greene dan dipublikasikan oleh *PUBG Corporation* dan baru baru ini di rilis versi mobilenya oleh salah satu perusahaan asal tiongkok yaitu *Tencent Games*. *Game* dengan genre ini memang tergolong jarang, terbukti ketika *game* ini di *launching* peminat *game* ini terbilang fantastis.

 Permulaan *game* ini pemain dikumpulkan di suatu pulau dengan jumlah pemain 100 orang secara *online*, tanpa dilengkapi perlengkapan apapun, kemudian para pemain diangkut oleh pesawat ke suatu pulau dimana dipulau tersebut berbatasan langsung dengan laut dan semua pemain harus terjun dan memulai peperangan serta bertahan hidup disana. Ketika sudah terjain para pemain harus mencari rumah - rumah untuk mendapatkan senjata atau perlengkapan lain yang menunjang dan membantu pemain untuk tetap bertahan atau *survive* di pulau tersebut (*loot*) terdapat pula berbagai alat transportasi seperti mobil, kapal dan motor untuk membantu pemain bepergian di pulau tersebut. Pemain diwajibkan untuk terus bergerak karena setiap 3 menit, *play zone* yang berbentuk lingkaran akan terus mengecil dan jika keluar dari *play zone* maka darah pemain akan berkurang. Pemain harus *survive* dari musuh yang berjumlah 100 orang dengan cara apapun. 1 pemain terakhir yang bisa bertahan hidup ialah pemenangnya.

 Ada 3 mode dalam permainan *PUBG Mobile* yaitu *Squad*, bermain bersama tim yang berisikan 4 orang dan bertahan hidup melawan tim musuh, *Du*o, dipasangkan berdua melawan tim duo lain, dan *Solo*, bertahan hidup sendirian melawan 99 pemain lainnya. Dalam permainan inipun ada yang namanya wadrobe, dimana pemain bisa menentukan sendiri ingin menggunakan *outfit* seperti apa karena sangat banyak pilihan pakaiannya, ada pakaian yang didapatkan secara gratis ada pula yang harus menggunakan *diamond*.

* 1. **Kerangka Teoritis**

Dalam upaya menganalisis fenomena *game PUBG* di kalangan mahasiswa Bandung, peneliti penggunakan perspektif teoritis fenomenologi gagasan Alfred Schutz. Schutz sering dijadikan centre dalam penerapan metodelogi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Pertama, karena melalui Schutz-lah pemikiran dan ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan gamblang dan mudah dipahami. Kedua, Schutz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial. dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, Schutz mengembangkan juga model tindakan manusia (*human of action)*dengan tiga dalil umum yaitu *The postulate of logical consistency* (Dalil Konsistensi Logis), *The postulate of subjective interpretation* (Dalil Interpretasi Subyektif) dan *The postulate of adequacy*  (Dalil Kecukupan).

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

Schutz tidak hanya menjelaskan dunia sosial semata, melainkan menjelaskan berbagai hal mendasar dari konsep ilmu pengetahuan serta berbagai model teoritis dari realitas yang ada. Menurut model teori Schutz ada enam karakteristik mendasar dalam kehidupan di dunia, yang pertama ada unsur dari kesadaran yang berarti sadar sepenuhnya,yang kedua orang yakin akan eksistensi dunia, yang ketiga dalam dunia keseharian orang-orang berinteraksi, yang keempat pengelaman dari seseorang merupakan totalitas dari pengelaman dia sendiri, yang kelima dunia intersubyektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan social dan terakhir adanya perspektif waktu dalam masyarakat.

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

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

Ini berarti konsistensi logis mengharuskan 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 Subyektif)

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

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

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

Schutz dalam mendirikan fenomenologi sosial-nya telah mengawinkan fenomenologi transendental-nya Husserl dengan konsep *verstehen*yang merupakan buah pemikiran weber.

Jika Husserl hanya memandang filsafat fenomenologi (transendental) sebagai metode analisis yang digunakan untuk mengkaji ‘sesuatu yang muncul’, mengkaji fenomena yang terjadi di sekitar kita. Tetapi Schutz melihat secara jelas implikasi sosiologisnya didalam analisis ilmu pengetahuan, berbagai gagasan dan kesadaran. Schutz 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 intersubyektif yang disebutnya sebagai *the life world.*

Menurut Schutz ada enam karakteristik yang sangat mendasar dari *the life world* ini, yaitu ***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****,*pengelaman dari seseorang merupakan totalitas dari pengelaman dia sendiri. ***Kelima****,*dunia intersubyektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial. ***Keenam****,*adanya perspektif waktu dalam masyarakat.

Dalam kehidupan didunia ini 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 intersubyektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubyektivitas adalah upaya untuk menjawab pertanyaan-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 intersubyektif yang bersifat sosial memiliki tiga pengertian, yaitu:

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

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

1. **Tipifikasi pengalaman** (semua bentuk yang dapat dikenali dan diidentifikasi, 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 dimaksudkan sosiolog sebagai *System, role status, role expectation,* 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. ***Umwelt****,* merujuk pada pengelaman yang dapat dirasakan langsung di dalam dunia kehidupan sehari-hari.
2. ***Mitwelt****,*merujuk pada pengelaman 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.

Inti 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 implicit. Schutz meletakan hakikat dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari – hari. Dalam hal ini, Schutz mengikuti pemikin Husserl, yaitu proses pemahaman aktual kegiatan kita dan pemberian makna terhadapnya, sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku.

Bagi fenomenalogi, semua kesadaran manusia bersifat praktis termasuk juga segala sesuatunya. Aktor mengungkap kegiatan – kegiatan ke dalam kata – kata, tindakan mereka diarahkan untuk menerapkan tujuan – tujuannya yang disadari oleh tipikasi dan cara mempersiapkan untuk berbuat, kumpulan pengetahuan mereka ada di tangannya. Kesadaran sebagai proses internasional terdiri dari berpikir, mempersepsi, merasakan, mengingat, berimajinasi dan mengantisipasi yang merupakan sumber semua realitas sosial tersebut, sebaiknya materi adalah pengetahuan umum.

Jika dikaitkan dengan fenomena *game PUBG*, teori dari Alfred Schutz dianggap sesuai dengan kajian yang peneliti ambil, karena inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiram. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang *implicit*. Schutz meletakan hakikat dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari – hari. Dalam kehidupan sehari – hari peneliti selalu memperhatikan lingkungan disekitar peneliti, para mahasiswa pengguna *game* ini dapat dikatakan sebagai *game addicted* atau memiliki kecanduan terhadap *game*. Tiada hari tanpa memainkan game tersebut, jika ada waktu luang kebanyakan mahasiswa menggunakannya untuk memainkan permainan di smartphonenya mungkin karena ada dorongan dari faktor lingkungan ataupun bisa dari kebiasaan melakukan pola aktivitas yang sama di dalam rutinitas yang padat sehingga menganggap rekreasi yang paling tepat untuk melepas penatnya adalah dengan bermain *game PUBG* tersebut.

* 1. **Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran memberikan tahapan singkat mengenai tahapan penelitian dari tahap awal sampai dengan tahap akhir. Berupa teori atau pendapat para ahli yang tidak diragukan lagi kebenarannya,yaitu teori mengenai hal yang terkait dengan penelitian yang sekarang dilakukan oleh peneliti.

Dasar pemikiran yang peneliti ambil untuk mengambil studi fenomenologi terkait fenomena *game PUBG* dikalangan mahasiswa sebagai objek penelitian adalah karena peneliti tertarik untuk mengetahui penyebab dari *booming-*nya game tersebut dikalangan mahasiswa. Di zaman modernisasi dan globalisasi ini kebutuhan komunikasi sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan manusia. Dilihat dari segi komunikasinya *smartphone* yang seharusnya digunakan penggunanya untuk memperlancar proses komunikasi baik berinteraksi maupun bersosialisasinya, sebagian dari pengguna tersebut menggunakan *smartphone* yang mereka miliki sebagai media permainan dan dibeberapa kasus pun ini sangat menggangu terhadap proses dan kegiatan komunikasinya tersebut.

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

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

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

Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak dapat berdiri sendiri, karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran yang lebih lanjut. Tokoh-tokoh fenomenologi ini diantaranya Edmund Husserl, Alfred Schutz dan Peter L. Berfer dan lainnya.

Tujuan dari fenomenologi, seperti yang dikemukakan oleh **Husserl:**

**“Untuk mempelajari fenomena manusia tanpa mempertanyakan penyebabnya, realitas yang sebenarnya, dan penampilannya. Husserl mengatakan, “Dunia kehidupan adalah dasar makna yang dilupakan oleh ilmu pengetahuan.” Kita kerap memaknai kehidupan tidak secara apa adanya, tetapi berdasarkan teori-teori, refleksi folosofis tertenntu, atau berdasarkan penafsiran-penafsiran yang diwarnai oleh kepentingan-kepentingan, situasi kehidupan, dan kebiasaan-kebiasaan kita.”(1998:31)**

Maka fenomenologi menyerukan *zuruck zu de sachen selbst* (kembali kepada benda-benda itu sendiri), yaitu upaya untuk menemukan kembali dunia kehidupan.

Terdapat dua garis besar di dalam pemikiran fenomenologi, yakni fenomenologi transsendental seperti yang digambarkan dalam kerja Edmund Husserl dan fenomenologi sosial yang digambarkan oleh Alfred Schutz. Menurut Deetz dari dua garis besar tersebut (Husserl dan Schutz) terdapat tiga kesamaan yang berhubungan dengan studi komunikasi, yakni pertamaprinsip yang paling dasar dari fenomenologi yang secara jelas dihubungkan dengan idealisme Jerman adalah bahwa pengetahuan tidak dapat ditemukan dalam pengalaman eksternal tetapi dalam diri kesadaran individu. Kedua, makna adalah diservasi dari potensialitas sebuah objek atau pengalaman yang khusus dalam kehidupan pribadi.

Schutz dalam mendirikan fenomenologi sosialnya telah mengawinkan fenomenologi transendentalnya Husserl dengan konsep *verstehen* yang merupakan buah pemikiran weber. Jika Husserl hanya memandang filsafat fenomenologi *(transsendental)* sebagai metode analisis yang digunakan untuk mengkaji ‘sesuatu yang muncul’, mengkaji fenomena yang terjadi disekitar kita. Tetapi Schutz melihat secara jelas implikasi sosiologinya didalam analisis ilmu pengetahuan, berbagai gagasan dan kesadaran. Schutz tidak hanya menjelaskan dunia sosial semata, melainkan menjelaskan berbagai hal mendasar dari konsep ilmu pengetahuan serta berbagai model teoritis dari realita yang ada.

Pandangan Schutz memang ada berbagai ragam realitas termasuk didalamnya dunia mimpi ketidakwarasan. Tetapi realitas yang tertinggi itu adalah dunia keseharian yang memiliki sifat intersubyektif yang disebutnya sebagai *the life world.*

Penjelasan tersebut memberikan gambaran bagaimana teori tersebut berusaha memperdalam pemahaman mahasiswa dalam memahami bagaimana fenomena *Game PUBG* dikalangan mahasiswa Bandung. Bila dikaitkan dengan fenomenologi maka peneliti mencoba menggunakan teori diatas untuk menjelaskan bahwa setiap khalayak mempunyai sudut pandang berbeda dalam memaknai fenomena *Game PUBG* ini, atau dengan kata lain tiap-tiap individu akan mengalami pemaknaan yang berbeda dalam memahami fenomena tersebut.

Fitur dari *game* ini menawarkan desain, grafik dan gameplay yang apik dan detail ditambah dengan fitur *chat* dan *voice* yang menambah keseruan dan mempermudah berinteraksi denga orang lain ketika memainkan game tersebut. Akan tetapi akhir akhir ini aplikasi permainan dirasa mengurangi keefektifitasan *smartphone* itu sendiri dan juga bisa menghambat proses atau kegiatan komunikasi.

Seseorang ketika sedang sibuk memainkan permainan yang terdapat pada *smartphone*-nya bisa lupa akan kejadian ataupun situasi sekitarnya, mereka hanya terfokus pada permainannya. Tanpa terlalu memperhatikan apa yang terjadi di sekitarnya. Selain itu mereka lebih mementingkan permainannya dibanding untuk berinteraksi, bersosialisasi ataupun sekedar berselancar di internet untuk memeperoleh informasi ataupun berita yang terbaru. Hal ini menjadikan pengguna *smartphone* tersebut kurang pengetahuan akan informasi dan berita terbaru, disamping itu mereka melupakan kodratnya sebagai makhluk sosial yang perlu akan interaksi dengan orang lain.

Tidak ada penyebab khusus dalam fenomena yang terjadi ini, hanya saja terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang menggunakan *Games PUBG* ini baik itu positif maupun negatif, positinya melatih kecerdasan otak karena permainan ini penuh strategi, menambah teman, menghilangkan penat dalam kesibukan hingga bisa menghasilkan uang, tetapi ada juga dampak degatifnya seperti merusak mata, kesehatan menurun dan malas karena lupa waktu ketika sedang memainkan *game* ini, depresi dan stress, menjadi agresif dan kurangnya interaksi dengan oranglain yang menjadikan pemainan adalah pelariannya ini juga termasuk dalam faktor psikologisnya. Jika saja pengguna tersebut ingin atau mau membuka diri dengan dunia yang ada disekitarnya mungkin ia tidak akan mengalami seperti itu.

Garis besar kerangka pemikiran yang diambil oleh peneliti, berdasarkan dari teori fenomenologi Alfred Schutz. Alfred Schutz, mengemukakan empat unsur pokok fenomenologi sosial yaitu:

1. Perhatian terhadap aktor.
2. Perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah *(natural attitude).*
3. Memusatkan perhatian kepada masalah mikro.
4. Memperhatikan pertumbuhan, perubahan dan proses tindakan. Berusaha memahami bagaimana keteraturan dalam masyarakat diciptakan dan dipelihara dalam pergaulan sehari-hari.

Hasil dari jawaban pertanyaan diatas, akan menghasilkan sebuah fenomena yang baru, yang terjadi pada seorang *pengguna game PUBG* sebagai sarana media hiburannya dan dari semua uraian konsep diatas, maka dapat digambarkan dalam bagan kerangka sebagai berikut:

**Gambar 2.1**

**Bagan Kerangka Pemikiran**

**FENOMENA *GAMES PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUND* DI KALANGAN MAHASISWA BANDUNG**

**Fenomenologi**

(ALFRED SCHUTZ)

**FENOMENA**

(*Games PUBG* Dikalangan Mahasiwa)

**Motif**

**Makna**

**Tindakan**

Dilihat dari makna penggunaan *Game PUBG* dikalangan mahasiswa

Dilihat dari tindakan penggunaaan *Game PUBG* dikalangan mahasiswa

Dilihat dari motif penggunaan *Game PUBG* dikalangan mahasiswa

*Sumber: Hasil Modifikasi Peneliti 2018*