**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

* 1. **Kajian Literatur**
		1. **Review Penelitian Sejenis**

Pada bab ini kajian mengenai studi yang pernah di lakuakan sebelumnya. Pengkajian Literatur sangat penting untuk menambah wawasan penyususnan sebagai studi pembanding terhadanp isi pesan pesan dalam perfilman. Review Penelitian merupakan kumpulan dari penelitian – penelitian sebelumnya yang dibuat oleh orang lain yang berkaitan dengan penelitian ini. Peneliti harus belajar dari peneliti lain, untuk menghindari duplikasi dan pengulangan penelitian atau kesalahan yang sama seperti yang dibuat oleh peneliti sebelumnya. Penelitian terdahulu dalam tinjauan pustaka memudahkan penulis dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis dari teori maupun konseptual. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang menjadi acuan dan bahan referensi yang menunjang penulis untuk melakukan penelitian terkait tentang pola komunikasi lainnya yaitu seperti :

**Tabel 2.1.**

**Review Penelitian sejenis**

|  |  |
| --- | --- |
| NO | 1 |
| NAMA | Setiawan Cornelius Ardianto |
| JUDUL PENELITIAN | Pola Interaksi Antar Gamers Dalam Game Online (Analisis Deskriptif tentang Menggunakan Fitur Chatting pada Game Online Atlantica) |
| METODE PENELITIAN | Studi Kualitatif |
| TUJUAN PENELITIAN | Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan ini adalah untuk mengetahui pola interaksi yang dilakukan antar gamers dengan menggunakan fitur chatting dalam game Atlantica Online |
| HASIL PENELITIAN | Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan narasumber, banyak terlihat bahwa setiap narasumber memiliki kebutuhan di dalam *game* yang harus mereka penuhi. Kebutuhan-kebutuhan pemain dalam *game online* Atlantica mendorong pemain untuk melakukan interaksi dengan pemain lain. Hal ini hendaknya dapat dijadikan pemain untuk memanfaatkan fitur *chatting* yang telah disediakan oleh pihak *game* semaksimal mungkin dalam memenuhi kebutuhan pemain. Kebutuhan pemain dalam *game* tidak akan terpenuhi tanpa berinteraksi dengan pemain lain. |

**Sumber : Peneliti Tahun 2018**

1. Setiawan, Cornelius Ardianto, 2014 “Pola Interaksi Antar Gamers Dalam Game Online (Analisis Deskriptif tentang Menggunakan Fitur Chatting pada Game Online Atlantica)” UAJY
2. **Latar Belakang**

Komunikasi sangat penting digunakan dalam kehidupan sehari-hari, Deddy Mulyana (2005:61-69) mengkategorikan definisi-definisi tentang komunikasi dalam tiga konsep yaitu: Komunikasi sebagai tindakan satu arah, komunikasi sebagai interaksi, komunikasi sebagai transaksi. Interaksi adalah salah satu hal yang sangat dibutuhkan untuk berhubungan dengan makhluk hidup lainnya. Komunikasi sebagai interaksi adalah hal yang sangat menarik untuk dipelajari dan diteliti. Hal tersebut dikarenakan jika tanpa adanya interaksi maka hubungan antar makhluk hidup tidak akan terjalin.

Dunia *game* pada saat ini berkembang dengan pesat, pada awalnya *game* elektronik berbasis game *console,* dimana pemain game hanya bermain denngan program yang telah diseting dalam game tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi juga berdampak pada perkembangan *game* elektronik, sehingga munculah istilah *game online. Game Onl ine* atau ser ing disebut *Onl ine Games* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan, baik LAN maupun Internet (http://www.tnol.co.id/blog-anda/18383-jenis-jenis-game-online.html). *Game* adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. Sebuah *game* adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan yang merupakan rekayasa atau buatan. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

1. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
2. Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan ini adalah untuk mengetahui pola interaksi yang dilakukan antar gamers dengan menggunakan fitur chatting dalam game Atlantica Online.
3. Manfaat Penelitian :

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian tentang pola interaksi antar pemain game online adalah :

1. Manfaat Teoritis

Menemukan pola interaksi yang terjadi di dunia maya melalui permainan atau game, khususnya game online Atlantica.

1. Manfaat Praktis

Dapat memberikan masukan bagi pemain game. Khususnya dalam menggunakan fitur chatting sebagai media interaksi untuk memenuhi kebutuhan pemain dalam dunia game.

1. **Metode Penelitian**

 Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya. Penelitian kantitatif didasarkan pada upaya membangun pandangan mereka yang di teliti secara rinci, di bentuk dengan kata-kata gambaran holistik dan rumit. Disistensiskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain.

**Tabel 2.2.**

**Review Penelitian sejenis**

|  |  |
| --- | --- |
| NO | 2 |
| NAMA | Ananda Erfan Musthafa |
| JUDUL PENELITIAN | Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak |
| METODE PENELITIAN | Studi Kualitatif |
| TUJUAN PENELITIAN | Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas Game Online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. |
| HASIL PENELITIAN | Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan narasumber, bahwa game online dapat memberikan efek negatif kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresif. Perilaku agresif anak terbentuk dari apa yang mereka lihat dan game online yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresifitas yang biasa mereka mainkan merupakan model yang bisa menjadi contoh perilaku agresif. Dalam teori kognitif sosial, game online merupakan salah satu contoh model yang ada di sekitar kita. |

**Sumber : Peneliti Tahun 2018**

1. Ananda, Erfan Musthafa, 2015 “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak” UNDIP
2. **Latar Belakang**

Game online adalah salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati, dan saat ini menjadi tren dan lifestyleyang sedang digandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah memunculkan media baru (game online) yang semakin menambah kompleks kehidupan media. Peran orang tua dalam hal ini sangat diperlukan untuk mengajarkan pada anak agar anak memahami isi atau pesan dari sebuah media salah satunya dengan memberikan pengawasan kepada anak mereka saat menggunakan media.

Kurangnya pengawasan dan kepekaan orang tua menjadi salah satu faktor penyebab perilaku anak di dunia maya tidak terbendung. Kesalahan yang sering dilakukan oleh orang tua yaitu memberi kebebasan dan tidak memberi batasan waktu dalam mengakses internet dan tidak dibekali arahan dan pemahaman manfaatnya. Ameliya (2008:20) mengemukakan bahwa seorang anak bisa bermain game online

seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam). Biasanya dalam waktu seminggu bisa menghabiskan waktu sekitar 30 jam.

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas Game Online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak.

1. **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya. Penelitian kantitatif didasarkan pada upaya membangun pandangan mereka yang di teliti secara rinci, di bentuk dengan kata-kata gambaran holistik dan rumit. Disistensiskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain.

* + 1. **Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Kerangka ini didapatkan dari konsep ilmu / teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang didapatkan pada tinjauan pustaka atau kalau boleh dikatakan oleh penulis merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai variabel yang diteliti.
Tinjauan pustaka berisi semua pengetahuan (teori, konsep, prinsip, hukum maupun proposisi) yang nantinya bisa membantu untuk menyusun kerangka konsep dan operasional penelitian. Temuan hasil peneliti yang telah ada sangat membantu dan mempermudah peneliti membuat kerangka konseptual.
Kerangka konseptual diharapkan akan memberikan gambaran dan mengarahkan asumsi mengenai variabel-variabel yang akan diteliti. Kerangka konseptual memberikan petunjuk kepada peneliti di dalam merumuskan masalah penelitian. Peneliti akan menggunakan kerangka konseptual yang telah disusun untuk menentukan pertanyaan-pertanyaan mana yang harus dijawab oleh penelitian dan bagaimana prosedur empiris yang digunakan sebagai alat untuk menemukan jawaban terhadap pertanyaan tersebut. Kerangka konseptual diperoleh dari hasil sintesis dari proses berpikir deduktif (aplikasi teori) dan induktif ( fakta yang ada, empiris), kemudian dengan kemampuan kreatif-inovatif, diakhiri dengan konsep atau ide baru yang disebut kerangka konseptual.

* + - 1. **Komunikasi**

Komunikasi atau *communicaton* berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti 'sama'. *Communico*, *communicatio* atau *communicare* yang berarti membuat sama (*make to common*). 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 (*communication depends on our ability to understand one another*).

Pada awalnya, komunikasi digunakan untuk mengungkapkan kebutuhan organis. [Sinyal](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Sinyal)-sinyal kimiawi pada [organisme](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Organisme) awal digunakan untuk [reproduksi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Reproduksi). Seiring dengan evolusi kehidupan, maka sinyal-sinyal kimiawi [primitif](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Primitif) yang digunakan dalam berkomunikasi juga ikut berevolusi dan membuka peluang terjadinya perilaku yang lebih rumit seperti tarian kawin pada [ikan](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ikan).

[Manusia](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Manusia) berkomunikasi untuk membagi [pengetahuan](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Pengetahuan) dan [pengalaman](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Pengalaman). Bentuk umum komunikasi manusia termasuk bahasa sinyal, bicara, [tulisan](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tulisan), gerakan, dan penyiaran. Komunikasi dapat berupa [interaktif](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Interaksi), komunikasi transaktif|transaktif, komunikasi bertujuan, atau komunikasi tak bertujuan.

Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok [orang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Orang) dapat dipahami oleh pihak lain. Akan tetapi, komunikasi hanya akan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan sama oleh penerima pesan tersebut.

Walaupun komunikasi sudah dipelajari sejak lama dan termasuk “barang antik”, topik ini menjadi penting khususnya pada abad 20 karena pertumbuhan komunikasi digambarkan sebagai “penemuan yang revolusioner”, hal ini dikarenakan peningkatan teknologi komunikasi yang pesat seperti radio. Televisi, telepon, satelit dan jaringan komuter seiring dengan industrialisasi bidang usaha yang besar dan politik yang mendunia. Komunikasi dalam tingkat akademi mungkin telah memiliki departemen sendiri di mana komunikasi dibagi-bagi menjadi komunikasi masa, komunikasi bagi pembawa acara, humas dan lainnya, namun subyeknya akan tetap. Pekerjaan dalam komunikasi mencerminkan keberagaman komunikasi itu sendiri.

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian [informasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Informasi) (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gesture tubuh, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi nonverbal. (http://id.m.wikipedia.org/wiki/Komunikasi)

* + - 1. **Hambatan Komunikasi**

Tidaklah mudah untuk melakukan komunikasi secara efektif. Bahkan beberapa ahli komunikasi menyatakan bahwa tidak mungkinlah seseorang melakukan komunikasi yang sebenar-benarnya efektif. Ada banyak hambatan yang bisa merusak komunikasi.

1. Gangguan

Ada dua jenis gangguan terhadap jalannya komunikasi yang menurut sifatnya dapat diklasifikasikan sebagai gangguan mekanik dan gangguan semantic.

1. Gangguan mekanik (*mechanichal, channel noise*)

Yang dimaksudkan dengan gangguan mekanik ialah gangguan yang disebabkan saluran komunikasi atau kegaduhan yang bersifat fisik.

 Sebagai contoh, ialah gangguan suara ganda (interferensi) pada pesawat radio disebabkan dua pemancar yang berdempetan gelombangnya; gambar meliuk-liuk atau berubah-ubah pada layar televise; atau huruf yang tidak jelas, jalur huruf yang hilang atau terbalik, atau hambatan yang sobek pada surat kabar.

 Termasuk gangguan mekanik pula adalah bunyi mengaung pada pengeras suara atau riuh hadirin atau bunyi kendaraan lewat ketika seseorang berpidato dalam suatu pertemuan.

1. Gangguan semantic (*semantic noise*)

 Gangguan jenis ini bersangkutan dengan pesan komunikasi yang pengertiannya menjadi rusak. Gangguan semantik tersaring kedalam pesan melalui penggunaan bahasa. Lebih banyak kekacauan mengenai pengertian suatu istilah atau konsep yang terdapat pada komunikator, akan lebih banyak gangguan semantic dalam pesannya. Gangguan se-mantik terjadi dalam salah pengertian.

Pada hakikatnya orang-orang yang terlibat dalam komunikasi menginterpretasikan bahsa yang menyalurkan suatu pesan dengan berbagai cara, karena itu mereka mempunyai pengertian yang berebda. Seorang komunikan mungkin menerima suatu pesan dengan jelas sekali, baik secara mekanik maupun secara phonetic – secara fisik berlaku dengan keras dan jelas, tetapi disebabkan kesukaran pengertian (gangguan semantik) komunikasi menjadi gagal.

Semantic adalah pengetahuan mengenai pengertian kata-kata yang sebenarnya atau perubahan pengertian kata-kata. Lambing kata yang sama mempunyai pengertian yang berbeda untuk orang-orang yang berlainan. Ini disebabkan dua jenis pengertian mengenai kata-kata : ada yang mempunyai pengertian denotative dan ada yang mempunyai pengertian konotatif.

Pengertian denotative (*denotative meaning*) adalah pengertian suatu perkataan yang lazim terdapat dalam kamus yang secara umum diterima oleh orang-orang dengan bahasa dan kebudayaan yang sama.

Pengertian konotatif (*connotative meaning*) adalah pengertian yang bersifat emosional latar belakang dan pengalaman seseorang.

1. Kepentingan

*Interest* atau kepentingan akan membuat seseorang selektif dalam menanggapi atau menghayati suatu pesan. Orang akan hanya memperhatikan perangsang yang ada hubungannya dengan kepentingannya. Apabila kita tersesat dalam hutan dan beberapa hari tak menemui makanan sedikitpun, maka kita akan lebih memperhatikan perangsang-perangsang yang mungkin dapat dimakan daripada lain-lainnya. Andai kata dalam situasi demikian kita dihadapkan pada pilihan antara makanan dengan sekantong berlian, maka pastilah kita akan memilih makanan. Berlian barulah akan diperhatikan kemudian. Kepentingan bukan hanya mempengaruhi perhatian kita saja tetapi juga menentukan daya tanggap, perasaan, pikiran dan tingkah laku kita akan merupakan sifat reaktif terhadap segala perangsang yang tidak bersesuaian atau bertentangan dengan suatu kepentingan.

Setiap peraturan yang dikeluarkan, apakah itu mengenai perburuhan, perkawinan, kurikulum baru, dan sebagainya ada saja yang merasa dirugikan. Pihak yang berkepentingan biasanya tidak mangajukan tanggapan dengan alasan yang sungguh-sungguh, tetapi seringkali mengetengahkan argumentasi dan alasan tersembunyi (*disguised argumentation and reasons*).

1. Motivasi Terpendam

*Motivation*  atau motivasi akan mendorong seseorang berbuat sesuatu yang sesuai benar dengan keinginan, kebutuhan dan kekurangannya.

Keinginan, kebutuhan dan kekurangan seseorang berbeda dengan orang lainnya, dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat, sehingga karenanya motivasi itu berbeda dalam intensitasnya. Demikianlah pula intensitas tanggapan seseorang terhadap suratu komunikasi.

Semakin sesuai komunikasi dengan motivasi seseorang semakin besar kemungkinan komunikasi itu dapat diterima dengan baik oleh pihak yang bersangkutan. Sebaliknya, komunikan akan mengabaikan suatu komunikasi yang tak sesuai dengan motivasinya. Dalam pada itu seringkali pula terjadi seorang komunikator tertipu oleh tanggapan komunikan yang seolah-olah tampaknya khusu (*attentive*) menanggapinya, sungguhpun pesan komunikasi tak bersesuaikan dengan motivasinya. Tanggapan semu dari komunikan itu tentunya mempunyai mtivasi terpendam. Mungkin sekali seorang pegawai seolah-olah menanggapi komunikasi dari atasannya secara *attentive,* kendati pun ada yang tak disetujuinya. Hal itu dilakukannya nungkin sekali karena si pegawai itu berkeinginan naik pangkat, ingin menyenangkan hati atasannya, dan lain sebagainya.

1. Prasangka

*Prejudice* atau prasangka merupakan salah satu rintangan atau hambatan berat bagi suatu kegiatan komunikasi oleh karena orang yang mempunyai prasangka belum apa-apa sudah bersikap curiga dan menentang komunikator yang hendak melancarkan komunikasi. Dalam prasangka, emosi memaksa kita untuk menarik kesimpulan atas dasar syak wasangka tanpa menggunakan pikiran yang rasional. Emosi seringkali membutakan pikiran dan pandangan kita terhadap fakta yang nyata bagaimanapun, oleh karena sekali prasangka itu sudah mencekam, maka seseorang tak akan dapat berpikir secara objektif dan segala apa yang dilihatnya selalu akan dinilai secara negatif. Sesuatu yang objektif pun akan dinilai negatif. Prasangka bukan saja dapat terjadi terhadap suatu ras, seperti sering kita dengar, melainkan juga terhadap agama, pendirian politik, kelompok, pendek kata suatu perangsang yang dalam pengalaman pernah memberi kesan yang tidak enak.

* + - 1. **Komunikasi Antarpribadi (*Interpersonal Communication*)**

Komunikasi antarpribadi didefinisikan oleh Joseph A. Devito dalam bukunya “The Interpersonal Communication Book”. (Devito, 1989 : 4) sebagai :

**“Proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika”.**

**(*the process of sending and receiving messages between two persons, or among a small group of persons, with some effect and some immediate feedback*).**

Pentingnya situasi komunikasi antarpribadi ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis. Komunikasi yang berlangsung secara dialogis selalu lebih baik daripada secara monologis. Monolog menunjukkan suatu bentuk komunikasi dimana seorang berbicara, yang lain mendengarkan; jadi tidak terdapat interaksi. Yang aktif hanya komunkator saja, sedang komunikan bersikap pasif.

Dialog adalah bentuk komunikasi antarpribadi yang menunjukkan terjadinya interaksi. Mereka yang terlibat dalam komunikasi bentuk ini berfungsi ganda, masing-masing menjadi pembicara dan pendengar secara bergantian. Dalam proses komunikasi dialogis nampak adanya upaya dari pelaku komunikasi untuk terjadinya pengertian bersama (*mutual understanding*) dan empati. Di situ terjadi rasa saling menghormati bukan disebabkan status social ekonomi, melainkan didasarkan pada anggapan bahwa masing-masing adalah manusia yang wajib, berhak, pantas, dan wajar dihargai dan dihormati sebagai manusia.

* + - 1. **Komunikasi Diadik (*Dyaddic Communication*)**

Komunikasi diadik adalah komunikasi antarpribadi yang berlangsung antara dua orang yakni yang seorang adalah komunikator yang menyampaikan pesan dan seorang lagi komunikan yang menerima pesan. Oleh karena perilaku komunikasinya dua orang, maka dialog yang terjadi berlangsung secara intens. Komunikator memusatkan perhatiannya hanya kepada diri komunikan seorang itu.

Situasi komunikasi seperti itu akan nampak dalam komunikasi triadic atau komunikasi kelompok, baik kelompok dalam bentuk keluarga maupun dalam bentuk kelas atau seminar.

Dalam suatu kelompok terdapat kecenderungan terjadinya pemilihan interaksi seseorang dengan seseorang yang mengacu kepada apa yang disebut primasi diadik (*dyadic primacy*) (Devito, 1979 : 14) yang dimaksudkan dengan primasi diadik ialah setiap dua orang dari sekian banyak dalam kelompok itu yang terlihat dalam komunikasi berdasarkan kepentingannya masing-masing.

* + - 1. **Interaksi**

Interaksi sosial merupakan suatu fondasi dari hubungan yang berupa tindakan yang berdasarkan [norma](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Norma) dan [nilai](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Nilai) sosial yang berlaku dan diterapkan di dalam [masyarakat](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Masyarakat). Dengan adanya [nilai](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Nilai) dan [norma](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Norma) yang berlaku, [interaksi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Interaksi) sosial itu sendiri dapat berlangsung dengan baik jika aturan - aturan dan nilai – nilai yang ada dapat dilakukan dengan baik. Jika tidak adanya kesadaran atas pribadi masing – masing, maka proses sosial itu sendiri tidak dapat berjalan sesuai dengan yang kita harapkan. Di dalam kehidupan sehari – hari tentunya manusia tidak dapat lepas dari hubungan antara satu dengan yang lainnya, ia akan selalu perlu untuk mencari individu ataupun kelompok lain untuk dapat berinteraksi ataupun bertukar pikiran. Menurut [Prof. Dr. Soerjono Soekamto](https://id.m.wikipedia.org/w/index.php?title=Prof._Dr._Soerjono_Soekamto&action=edit&redlink=1) di dalam pengantar sosiologi, interaksi sosial merupakan kunci rotasi semua kehidupan sosial. Dengan tidak adanya [komunikasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Komunikasi) ataupun [interaksi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Interaksi) antar satu sama lain maka tidak mungkin ada kehidupan bersama. Jika hanya fisik yang saling berhadapan antara satu sama lain, tidak dapat menghasilkan suatu bentuk kelompok sosial yang dapat saling berinteraksi. Maka dari itu dapat disebutkan bahwa [interaksi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Interaksi) merupakan dasar dari suatu bentuk proses sosial karena tanpa adanya [interaksi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Interaksi) sosial, maka kegiatan–kegiatan antar satu individu dengan yang lain tidak dapat disebut interaksi.

* + - * 1. **Syarat-Syarat Interaksi Sosial**

Menurut Soerjono Soekanto, interaksi sosial tidak mungkin terjadi tanpa adanya dua syarat, yaitu kontak sosial dan komunikasi.

### Kontak Sosial

Kata “kontak” ([Inggris](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Inggris): “*contact*") berasal dari [bahasa Latin](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Latin) *con* atau *cum* yang artinya bersama-sama dan *tangere* yang artinya menyentuh. Jadi, kontak berarti bersama-sama menyentuh. Dalam pengertian sosiologi, kontak sosial tidak selalu terjadi melalui interaksi atau hubungan fisik, sebab orang bisa melakukan kontak sosial dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, misalnya bicara melalui telepon, radio, atau surat elektronik. Oleh karena itu, hubungan fisik tidak menjadi syarat utama terjadinya kontak. Kontak sosial memiliki sifat-sifat berikut.

1. Kontak sosial dapat bersifat positif atau negatif. Kontak sosial positif mengarah pada suatu kerja sama, sedangkan kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan atau konflik.
2. Kontak sosial dapat bersifat primer atau sekunder. Kontak sosial primer terjadi apabila para peserta interaksi bertemu muka secara langsung. Misalnya, kontak antara guru dan murid di dalam kelas, penjual dan pembeli di pasar tradisional, atau pertemuan ayah dan anak di meja makan. Sementara itu, kontak sekunder terjadi apabila interaksi berlangsung melalui suatu perantara. Misalnya, percakapan melalui telepon. Kontak sekunder dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Kontak sekunder langsung misalnya terjadi saat ketua RW mengundang ketua RT datang ke rumahnya melalui telepon. Sementara jika Ketua RW menyuruh sekretarisnya menyampaikan pesan kepada ketua RT agar datang ke rumahnya, yang terjadi adalah kontak sekunder tidak langsung.

### Komunikasi

Komunikasi merupakan syarat terjadinya interaksi sosial. Hal terpenting dalam komunikasi yaitu adanya kegiatan saling menafsirkan perilaku (pembicaraan, gerakan-gerakan fisik, atau sikap) dan perasaan-perasaan yang disampaikan. Ada lima unsur pokok dalam komunikasi yaitu sebagai berikut.

1. Komunikator, yaitu orang yang menyampaikan pesan, perasaan, atau pikiran kepada pihak lain.
2. Komunikan, yaitu orang atau sekelompok orang yang dikirimi pesan, pikiran, atau perasaan.
3. Pesan, yaitu sesuatu yang disampaikan oleh komunikator. Pesan dapat berupa informasi, instruksi, dan perasaan.
4. Media, yaitu alat untuk menyampaikan pesan. Media komunikasi dapat berupa lisan, tulisan, gambar, dan film.
5. Efek, yaitu perubahan yang diharapkan terjadi pada komunikan, setelah mendapatkan pesan dari komunikator.

Ada tiga tahap penting dalam proses komunikasi. Ketiga tahap tersebut adalah sebagai berikut:

#### Encoding

Pada tahap ini, gagasan atau program yang akan dikomunikasikan diwujudkan dalam kalimat atau gambar. Tahap ini, komunikator harus memilih kata, istilah, kalimat, dan gambar yang mudah dipahami oleh komunikan. Komunikator harus menghindari penggunaan kode-kode yang membingungkan komunikan.

#### Penyampaian

Pada tahap ini, istilah atau gagasan yang sudah diwujudkan dalam bentuk kalimat dan gambar disampaikan. Penyampaian dapat berupa lisan, tulisan, dan gabungan dari keduanya.

#### Decoding

Pada tahap ini dilakukan proses mencerna dan memahami kalimat serta gambar yang diterima menurut pengalaman yang dimiliki.

* + - * 1. **Faktor Dasar Terbentuknya Interaksi Sosial**

Proses interaksi sosial yang terjadi dalam masyarakat bersumber dari faktor imitasi, sugesti, simpati, motivasi, identifikasi dan empati.

### Imitasi

[Imitasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Imitasi) atau meniru adalah suatu proses [kognisi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kognisi) untuk melakukan tindakan maupun aksi seperti yang dilakukan oleh model dengan melibatkan alat [indera](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Indera) sebagai penerima rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah [informasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Informasi) dari rangsang dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan [motorik](https://id.m.wikipedia.org/w/index.php?title=Motorik&action=edit&redlink=1). Proses ini melibatkan kemampuan [kognisi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kognisi) tahap tinggi karena tidak hanya melibatkan bahasa namun juga pemahaman terhadap pemikiran orang lain. Imitasi saat ini dipelajari dari berbagai sudut pandang ilmu seperti [psikologi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Psikologi), [neurologi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Neurologi), [kognitif](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kognitif), kecerdasan buatan, studi hewan (animal study), [antropologi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Antropologi), [ekonomi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ekonomi), [sosiologi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Sosiologi) dan [filsafat](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Filsafat). Hal ini berkaitan dengan fungsi [imitasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Imitasi) pada pembelajaran terutama pada anak, maupun kemampuan manusia untuk berinteraksi secara sosial sampai dengan penurunan budaya pada generasi selanjutnya.

### Identifikasi

[Identifikasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Identifikasi) adalah pemberian tanda-tanda pada golongan barang-barang atau sesuatu. Hal ini perlu, oleh karena tugas identifikasi ialah membedakan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya, sehingga tidak menimbulkan kebingungan. Dengan identifikasi dapatlah suatu komponen itu dikenal dan diketahui masuk dalam golongan mana. Cara pemberian tanda pengenal pada komponen, barang atau bahan bermacam-macam antara lain dengan menggantungkan kartu pengenal, seperti halnya orang yang akan naik kapal terbang, tasnya akan diberi tanpa pengenal pemilik agar nanti mengenalinya mudah.

### Sugesti

[Sugesti](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Sugesti) adalah [rangsangan](https://id.m.wikipedia.org/w/index.php?title=Rangsangan&action=edit&redlink=1), pengaruh, [stimulus](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Stimulus) yang diberikan seorang individu kepada individu lain sehingga orang yang diberi [sugesti](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Sugesti) menuruti atau melaksanakan tanpa berpikir kritis dan rasional.

### Motivasi

[Motivasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Motivasi) yaitu [rangsangan](https://id.m.wikipedia.org/w/index.php?title=Rangsangan&action=edit&redlink=1) pengaruh, [stimulus](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Stimulus) yang diberikan antar [masyarakat](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Masyarakat), sehingga orang yang diberi [motivasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Motivasi) menuruti tau melaksanakan apa yang dimotivasikan secara kritis, [rasional](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Rasional) dan penuh rasa tanggung jawab . [Motivasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Motivasi) biasanya diberikan oleh orang yang memiliki status yang lebih tinggi dan berwibawa, misalnya dari seorang ayah kepada anak, seorang guru kepada siswa.

### Simpati

[Simpati](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Simpati) adalah ketertarikan seseorang kepada orang lain hingga mampu merasakan perasaan orang lain tersebut. Contoh: membantu orang lain yang terkena [musibah](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Musibah) hingga memunculkan [emosional](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Emosional) yang mampu merasakan orang yang terkena [musibah](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Musibah) tersebut.

### Empati

[Empati](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Empati) yaitu mirip dengan [simpati](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Simpati), akan tetapi tidak semata-mata perasaan [kejiwaan](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kejiwaan) saja. [Empati](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Empati) dibarengi dengan perasaan [organisme](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Organisme) tubuh yang sangat intens/dalam.[Hubungan](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Hubungan) antara suatu individu [masyarakat](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Masyarakat) dengan relasi - relasi sosial lainnya,menentukan struktur dari masyarakatnya yang dimana hubungan antar manusia dengan relasi tersebut berdasarkan atas suatu [komunikasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Komunikasi) yang dapat terjadi di antara keduanya. Hubungan antar manusia atau relasi – relasi sosial,suatu individu dengan sekumpulan kelompok [masyrakat](https://id.m.wikipedia.org/w/index.php?title=Masyrakat&action=edit&redlink=1),baik dalam bentuk individu atau perorangan maupun dengan kelompok – kelompok dan antar kelompok [masyarakat](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Masyarakat) itu sendiri,menciptakan segi [dinamika](https://id.m.wikipedia.org/w/index.php?title=Dinamika&action=edit&redlink=1) dari sisi [perubahan](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Perubahan) dan [perkembangan](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Perkembangan) [masyarakat](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Masyarakat). Sebelum terbentuk sebagai suatu bentuk konkrit,komunikasi atau hubungan yang sesuai dengan nilai – nilai sosial di dalam suatu [masyarakat](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Masyarakat),telah mengalami suatu proses terlebih dahulu yang dimana proses – proses ini merupakan suatu bentuk dari proses sosial itu sendiri. (http://id.m.wikipedia.org/wiki/interaksi\_sosial)

* + - 1. **Game Online**
				1. **Definisi Game Online**

Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis [permainan komputer](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_komputer) yang memanfaatkan [jaringan komputer](https://id.wikipedia.org/wiki/Jaringan_komputer). Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa [online](https://id.wikipedia.org/wiki/Online), atau dapat diakses langsung melalui [sistem](https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem) yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan [permainan](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan) tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah [teknologi](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi), dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah [mekanisme](https://id.wikipedia.org/wiki/Mekanisme) untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2012: 770)

Menurut Webster Dictionary edisi tahun 1913 istilah game didefiniskan sebagai :

***“A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc.”***

Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai [permainan sederhana](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Permainan_sederhana&action=edit&redlink=1) berbasis teks hingga permainan yang menggunakan [grafik](https://id.wikipedia.org/wiki/Grafik) kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu [server](https://id.wikipedia.org/wiki/Server) dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client,* sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*.

Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan [komunitas maya](https://id.wikipedia.org/wiki/Komunitas_maya).

* + - * 1. **Jenis-Jenis Game Online**
1. ***Massively Multiplayer Online First-person shooter game s***(MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam [sudut pandang](https://id.wikipedia.org/wiki/Sudut_pandang) tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, [refleks](https://id.wikipedia.org/wiki/Refleks), dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain [Counter Strike](https://id.wikipedia.org/wiki/Counter_Strike), [Call of Duty](https://id.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty), [Point Blank](https://id.wikipedia.org/wiki/Point_Blank), [Quake](https://id.wikipedia.org/wiki/Quake), Blood, Unreal.

1. ***Massively Multiplayer Online Real-time strategy games***  (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur [strategi](https://id.wikipedia.org/wiki/Strategi) dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa [sejarah](https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah) (misalnya seri [Age of Empires](https://id.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires)), fantasi (misalnya [Warcraft](https://id.wikipedia.org/wiki/Warcraft)), dan [fiksi ilmiah](https://id.wikipedia.org/wiki/Fiksi_ilmiah) (misalnya [Star Wars](https://id.wikipedia.org/wiki/Star_Wars)).

1. ***Massively Multiplayer Online Role-playing game*** (MMORPG)

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada [kompetisi](https://id.wikipedia.org/wiki/Kompetisi). Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online,The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, [Final Fantasy](https://id.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy), DotA.

1. ***Cross-platform online play***

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin [permainan konsol](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_konsol) (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti [Dreamcast](https://id.wikipedia.org/wiki/Dreamcast), [PlayStation 2](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayStation_2), dan [Xbox](https://id.wikipedia.org/wiki/Xbox) yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara *online* dari [PC](https://id.wikipedia.org/wiki/PC) maupun [Xbox 360](https://id.wikipedia.org/wiki/Xbox_360).

1. ***Massively Multiplayer Online Browser Game***

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti [Mozilla Firefox](https://id.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox), [Opera](https://id.wikipedia.org/wiki/Opera), atau [Internet Explorer](https://id.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer). Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui [HTML](https://id.wikipedia.org/wiki/HTML) dan teknologi scripting HTML ([JavaScript](https://id.wikipedia.org/wiki/JavaScript), [ASP](https://id.wikipedia.org/wiki/ASP), [PHP](https://id.wikipedia.org/wiki/PHP), [MySQL](https://id.wikipedia.org/wiki/MySQL)). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan [Java](https://id.wikipedia.org/wiki/Java) menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti [Pac-Man](https://id.wikipedia.org/wiki/Pac-Man) bahkan dibuat ulang menggunakan [pengaya](https://id.wikipedia.org/wiki/Pengaya) (*plugin*) pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi [web](https://id.wikipedia.org/wiki/Web) seperti [Ajax](https://id.wikipedia.org/wiki/Ajax) yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

1. ***Simulation Games***

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui [simulasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Simulasi). Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah [Second Life](https://id.wikipedia.org/wiki/Second_Life).

1. ***Massively multiplayer online games*** (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

1. [MMORPG](https://id.wikipedia.org/wiki/MMORPG) (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)
2. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*)
3. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*)
4. MMOTPS (*Massively Multiplayer Online Third Person Shhoter*)

Sumber : exchange-reference.unbar.web.id/id3/2971-2853/Permainan-Daring-Online-Games\_51323\_hidayatullah\_exchange-reference-unbar.html

* + - * 1. **Klasifikasi dan Sistem Rating Game Online**

Sistem rating berperan untuk memberikan peringatan tentang kecocokan konten dalam game untuk dimainkan usia tertentu. Ada banyak system rating yang diimplementasikan di berbagai negara dunia, seperti ESRB (Amerika), CERO (Jepang), dan PEGI (Eropa). Namun, di Indonesia sendiri implementasi dari system rating ini belum sepenuhnya bias berjalan dengan baik, karena adanya perbedaan kultur dan kebudayaan antara Indonesia dengan negara asal system rating tersebut. Untuk itu memang dibutuhkan system rating yang lebih sesuai dengan kultur yang ada di Indonesia (http://www.duniaku.net2015/03/04/sistem-rating-game-indonesia-mendikbud/).

* + - * 1. **Dampak Game Online**

### Dampak Positif

1. Melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk melakukan sosialisasi virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu. Bukan hal langka lagi ketika seorang pemain permainan daring menjalin hubungan pertemanan bahkan [pernikahan](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Pernikahan) yang bermula dari bermain game online bersama.
2. Permainan daring seringkali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang. Hasil penelitian University of Rochester di New York, Amerika menyebutkan bahwa para pemain memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka-mereka yang jarang main game, apalagi yang tidak main sama sekali.
3. Permainan daring jika dimanfaatkan dapat membuka peluang [bisnis](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Bisnis) dan lahan mandapatkan penghasilan tambahan. Misalnya saja dengan menjadi pengusaha game centre, berjualan voucher permainan, atau bahkan melakukan transaksi jual beli melalui permainan.

### Dampak Negatif

1. Sosialisasi fisik berkurang, karena pemain lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi di [dunia maya](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Dunia_maya).
2. Permainan daring dimainkan melalui komputer, yang mengeluarkan [spektrum cahaya](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Spektrum_cahaya) yang dapat merusak mata jika dipandangi terus-menerus tanpa istirahat.
3. Beberapa permainan daring memerlukan biaya untuk memainkannya, misalnya dalam kategori permainan pay-to-play atau sekadar biaya penyewaan komputer di warnet atau game centre. Apabila tidak diorganisir dengan baik, permainan daring dapat menghabiskan biaya cukup besar.
4. Permainan daring dapat mengacaukan manajemen waktu jika tidak diatur dengan baik. Banyak kasus di mana pemain yang kecanduan permainan daring bermain hingga lupa waktu dan melalaikan segala tanggung jawab dan pekerjaannya di dunia nyata, seperti bolos sekolah.
5. Dalam beberapa kasus, pemain sama sekali melupakan aktivitas fisik dan makan di dunia nyata selama berhari-hari sehingga menimbulkan serangan jantung dan kematian.
6. Pikiran akan selalu terarah pada game dan berakibat berkurangnya konsentrasi untuk belajar.
7. Emosi tidak stabil.

Sumber : http://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan\_daring

* + - 1. ***Chatting***

*Chatting* adalah suatu fitur atau suatu program di Internet untuk berkomunikasi langsung sesama pengguna internet yang sedang online / yang sedang sama-sama menggunakan Internet. Komunikasi ini dapat berupa teks (text chat) ataupun suara (voice chat).

Atau definisi chatting adalah suatu pesan instant ataupun instant messaging di sebuah teknologi jaringan komputer yang mengijinkan pemakainya untuk mengirimkan pesan ke pengguna lain yang tersambung dalam sebuah jaringan komputer ataupun internet.

Chatting tidak hanya populer dikalangan kaum remaja atau anak muda saja tetapi jaman sekarang ini, sudah merambah ke kalangan orang tua sekalipun. Dengan adanya  chatting, kita dapat dengan bebas mengobrol mengenai apa saja mulai dari persahabatan, pekerjaan, pelajaran di sekolah, mata kuliah, sampai masalah percintaan dan perjodohan, bahkan sampai dengan hal-hal bersifat pribadi sekali pun.

* + - * 1. **Fungsi dan Manfaat *Chatting***
1. Sarana murah serta mudah untuk berkomunikasi.
2. Sebagai sarana konsultasi dengan dokter (Beberapa situs tertentu menyediakan jasa konsultasi dengan dokter, & kita dapat memanfaatkan layanan tersebut)
3. Sebagai sarana untuk berhubungan dengan para pakar.
4. Mengetahui isi buku.
5. Dapat mendapatkan teman yang baru.
6. Sebagai sarana belajar dan juga berdiskusi, dan yang lainnya.
	* + - 1. **Dampak Negatif *Chatting***
7. Mengobrol yang tidak senonoh / tidak sopan.
8. Kompuer atau gadget dapat terkena virus.
9. Jika terlalu sering bisa menimbulkan masalah kesehatan misalnya seperti: rematik dan otot menjadi pegal.
10. Maniak atau ketagihan chatting.
11. Berhubungan dekat/ berteman dengan orang yang tidak jelas.
12. Jika terlalu sering dapat merusak mata karena terlalu lama di depan komputer.
13. Seseorang mudah tertipu (jadi harus berhati-hati jika chatting jangan langsung percaya pada orang yang baru dikenal), dan yang lainnya.

Sumber : www.pengertianku.net/2015/02/pengertian-chatting-dan-fungsinya-secara-lebih-jelas.html

* + - 1. **Free Fire Battlegrounds**

Free Fire Battlegrounds adalah game *Third-Person Shooter* dalam bentuk *Battle Royale.*  Pemain akan terjun ke pulau terpencil, di mana hanya ada satu pemenang yang terakhir bertahan hidup. Pemain bebas memilih tempat untuk mulai setelah turun dengan parasut. Cari dan ambil senjata untuk meningkatkan kesempatan untuk bertahan hidup. Area pertarungan akan mengecil secara perlahan, dan hanya yang dapat memanfaatkan lokasi yang ada yang akan menjadi pemenang. Free Fire Battlegrounds, adalah game survival terbaik dengan grafis yang memukau dan kontrol yang mudah. (<https://ff.garena.com>)

* + 1. **Kerangka Teoritis**

Teori interaksi simbolik adalah teori yang dibangun sebagai respon terhadap teori-teori psikologi aliran behaviorisme, behaviorisme, etnologi, serta struktural-fungsionalis. Teori ini sejatinya dikembangkan dalam bidang psikologi sosial dan sosiologi dan memiliki seperangkat premis tentang bagaimana seorang diri individu (*self*) dan masyarakat (*society*) didefinisikan melalui interaksi dengan orang lain dimana komunikasi dan partisipasi memegang peranan yang sangat penting.

Dalam tradisi pendekatan dalam penelitian ilmu komunikasi, teori interaksi simbolik berakar pada semiotika dan fenomenologi. Sehingga dapat dikatakan bahwa interaksionisme simbolik merupakan sebuah teori yang paling berpengaruh dalam sejarah bidang studi komunikasi.

Sebagaimana yang telah kita pahami bersama bahwa komunikasi adalah proses pembentukan makna melalui pesan, baik pesan verbal maupun pesan nonverbal yang berupa simbol-simbol, tanda-tanda, dan perilaku. Makna sebagai pemahaman pesan yang diberikan oleh orang lain tidak dapat terjadi kecuali kedua belah pihak atau para partisipan komunikasi dapat memperoleh makna yang sama bagi setiap kata, frasa, atau kode verbal yang ada.

Hasil ulasan singkat di atas, terlihat bahwa sebagai suatu proses pembentukan makna, komunikasi memiliki beberapa [prinsip-prinsip komunikasi](https://pakarkomunikasi.com/prinsip-prinsip-komunikasi) diantaranya adalah bahwa komunikasi diawali dengan diri (*the self*) dan komunikasi selalu melibatkan orang lain misalnya masyarakat (*society*) dalam konteks luas. Hal inilah yang coba dijelaskan oleh **George Herbert Mead** yang dikenal sebagai penggagas utama teori interaksi simbolik. Dengan demikian, teori interaksi simbolik merupakan teori yang menekankan pada peran komunikasi dalam membentuk dan mengelola hubungan interpersonal dan kelompok sosial.

* + - 1. **Sejarah Interaksi Simbolik**

Teori interaksi simbolik bermula dari interaksionisme simbolik yang digagas oleh**George Herbert Mead**yakni sebuah perspektif sosiologi yang dikembangkan pada kisaran pertengahan abad 20 dan berlanjut menjadi beberapa pendekatan teoritis yaitu aliran Chicago yang diprakarsai oleh **Herbert Blumer**, aliran Iowa yang diprakarsai oleh **Manford Kuhn,** dan aliran Indiana yang diprakarsai oleh **Sheldon Stryker**.

Ketiga pendekatan teoritis tersebut mempengaruhi berbagai bidang disiplin ilmu salah satunya ilmu komunikasi. Teori interaksi simbolik dapat diterima dalam bidang ilmu komunikasi karena menempatkan komunikasi pada baris terdepan dalam studi eksistensi manusia sebagai makhluk sosial.

Interaksionisme simbolik sebagai perspektif sosiologi dapat kita runut asal muasalnya saat idealisme Jerman atau pre-Sokratik, dan mulai berkembang pada akhir abad 19 dan awal abad 20 yang ditandai dengan berbagai tulisan dari beberapa tokoh seperti **Charles S. Peirce, William James,** dan **John Dewey.** Interaksionisme simbolik lahir ketika diaplikasikan ke dalam studi kehidupan sosial oleh para ahli sosiologi seperti **Charles H. Cooley, W.I. Thomas,** dan**George Herbert Mead.** Dari sekian banyak ahli sosiologi yang menerapkan interaksionisme simbolik, Mead-lah yang secara khusus melakukan sistematisasi terhadap perspektif interaksionime simbolik.

**George Herbert Mead** menjelaskan bahwa manusia termotivasi untuk bertindak berdasarkan pemaknaan yang mereka berikan kepada orang lain, benda, dan kejadian. Pemaknaan ini diciptakan melalui bahasa yang digunakan oleh manusia ketika berkomunikasi dengan pihak lain yakni dalam konteks [komunikasi antarpribadi](https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-antar-pribadi) atau komunikasi interpersonal dan komunikasi intrapersonal atau *self-talk* atau dalam ranah pemikiran pribadi mereka. [Bahasa sebagai alat komunikasi](https://pakarkomunikasi.com/bahasa-sebagai-alat-komunikasi) memungkinkan manusia mengembangkan *sense of self* dan untuk berinteraksi dengan pihak lain dalam suatu masyarakat.

Dikarenakan pemikiran Mead tidak pernah dapat dipublikasikan, **Herbert Blumer** kemudian mengumpulkan, menyunting, dan mempublikasikan pemikiran Mead ke dalam sebuah buku bertajuk *Mind, Self, and Society* (1937) sekaligus memberikan nama dan mengenalkan istilah teori interaksi simbolik. (http://www.google.co.id/amp/s/pakarkomunikasi.com/teori-interaksi-simbolik/amp)

* + - 1. **Interaksi Simbolik George Herbert Mead**

Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik, teori interaksi simbolik adalah teori yang dibangun sebagai respon terhadap teori-teori psikologi aliran behaviorisme, etnologi, serta structural fungsionalis. Teori ini sejatinya dikembangkan dalam bidang psikologi sosial dan sosiologi dan memiliki seperangkat premis tentang bagaimana seorang diri individu (self) dan masyarakat (society) didefinisikan melalui interaksi dengan orang lain dimana komunikasi dan partisipasi memegang peranan yang sangat penting.

Dalam tradisi pendekatan dalam penelitian ilmu komunikasi, teori interaksi simbolik berakar pada semiotika dan fenomenologi. Sehingga dapat dikatakan bahwa interaksionisme simbolik merupakan sebuah teori yang paling berpengaruh dalam sejarah bidang studi komunikasi.

Sebagaimana yang telah penulis pahami bahwa komunikasi adalah proses pembentukan makna melalui pesan, baik pesan verbal maupun pesan nonverbal yang berupa simbol-simbol, tanda-tanda, dan perilaku. Makna sebagai pemahaman pesan yang diberikan oleh orang lain tidak dapat terjadi kecuali kedua belah pihak atau para partisipan komunikasi dapat memperoleh makna yang sama bagi setiap kata, frasa, atau kode verbal yang ada.

Dari ulasan singkat di atas, terlihat bahwa sebagai suatu proses pembentukan makna, komunikasi memiliki beberapa [prinsip-prinsip komunikasi](https://pakarkomunikasi.com/prinsip-prinsip-komunikasi) diantaranya adalah bahwa komunikasi diawali dengan diri (the self) dan komunikasi selalu melibatkan orang lain misalnya masyarakat (society) dalam konteks luas. Hal inilah yang coba dijelaskan oleh **George Herbert Mead** yang dikenal sebagai penggagas utama teori interaksi simbolik. Dengan demikian, teori interaksi simbolik merupakan teori yang menekankan pada peran komunikasi dalam membentuk dan mengelola hubungan interpersonal dan kelompok sosial.

Sesuai dengan pemikiran-pemikiran Mead, definisi singkat dari tiga ide dasar dari interaksi simbolik adalah :

1. Mind (pikiran) - kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain.
2. Self (diri pribadi) - kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan teori interaksionisme simbolis adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri (the-self) dan dunia luarnya.
3. Society (masyarakat) - hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya.

Tiga tema konsep pemikiran George Herbert Mead yang mendasari interaksi simbolik antara lain:

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia

Tema ini berfokus pada pentingnya membentuk makna bagi perilaku manusia, dimana dalam teori interaksi simbolik tidak bisa dilepaskan dari proses komunikasi, karena awalnya makna itu tidak ada artinya, sampai pada akhirnya di konstruksi secara interpretif oleh individu melalui proses interaksi, untuk menciptakan makna yang dapat disepakati secara bersama dimana asumsi-asumsi itu adalah sebagai berikut : Manusia, bertindak, terhadap, manusia, lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepada mereka, Makna diciptakan dalam interaksi antar manusia, Makna dimodifikasi melalui proses interpretif.

1. Pentingnya konsep mengenai diri (self concept)

Tema ini berfokus pada pengembangan konsep diri melalui individu tersebut secara aktif, didasarkan pada interaksi sosial dengan orang lainnya dengan cara antara lain : Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain. Konsep diri membentuk motif yang penting untuk perilaku.

1. Hubungan antara individu dengan masyarakat

Tema ini berfokus pada dengan hubungan antara kebebasan individu dan masyarakat, dimana norma-norma sosial membatasi perilaku tiap individunya, tapi pada akhirnya tiap individu-lah yang menentukan pilihan yang ada dalam sosial kemasyarakatannya. Fokus dari tema ini adalah untuk menjelaskan mengenai keteraturan dan perubahan dalam proses sosial. Asumsi-asumsi yang berkaitan dengan tema ini adalah : Orang dan kelompok masyarakat dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial, Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial.

Dari hal diatas dapat ditarik sebagai poin untuk acuan penelitian dalam meneliti Pola Interaksi Antar Gamers dalam Game Online (Analisi Deskriptif tentang Pola Interaksi Antar Gamers dalam Menggunakan Fitur Voice Chat dalam Game Free Fire Battlegrounds), yaitu pola interaksi yang terjalin antar pemain dalam *game* Free Fire Battlegrounds.

(<http://www.google.co.id/amp/s/pakarkomunikasi.com/teori-interaksi-simbolik/amp>)

* 1. **Kerangka Pemikiran**

**Gambar 2.1.**

**Bagan Kerangka Pemikiran**

**“POLA INTERAKSI ANTAR-GAMERS”**

**(Analisis Deskriptif Pola Interaksi Antar-Gamers**

**dalam Menggunakan Fitur Voice Chat dalam Game Free Fire Battlegrounds**

**Free Fire Battlegrounds)**

**INTERAKSI SIMBOLIK**

**( George Herbert Mead )**

**MIND**

**SOCIETY**

**SELF**

**Dilihat dari cara gamers melakukan interaksi dengan gamers lain agar membangun suatu masyarakat dalam game Free Fire Battlegrounds.**

**Dilihat dari cara gamers menyikapi sudut pandang orang lain dalam game dalam Free Fire Battlegrounds.**

**Dilihat dari pemikiran gamers untuk berinteraksi apabila fitur voice chat dalam game Free Fire Battlegrouds tidak berfungsi.**

**(Sumber : George Herbert Mead, Modifikasi Peneliti & Pembimbing 2018)**