

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti mengawali dengan menelaah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan serta relevansi dengan penelitian yang dilakukan, peneliti juga mengambil berbagai sumber sebagai referensi. Mulai dari buku, jurnal hingga website. Beberapa acuan dari peneliti-peneliti terdahulu sebagai referensi bahan kajian dalam menyusun penelitian ini, antara lain :

- 1) Silvy Dian Setiawan, 1210863016 Universitas Andalas, judul penelitian Persepsi Gamers Kota Padang Terhadap Wacana Pemblokiran Game Online Oleh Pemerintah (Studi Deskriptif Pada Gamers Point Blank Kota Padang). Metode penelitian yang digunakan metode kualitatif dengan studi deskriptif. Tujuan dari penelitian untuk mendeskripsikan persepsi gamers point blank Kota Padang terhadap awcana pemblokiran game online point blank oleh pemerintah. Hasil dari penelitian ini bahwa informan tidak setuju dengan pemblokiran terhadap game point blank karena menurut mereka efek negatif dari game point blank tidak seperti yang di katakana KPAI bahwa point blank mengandung konten kekerasan dan unsur negatif bagi perkembangan anak.

- 2) Arman Marwing Institut Agama Islam Negeri Iainitulungagung judul Identitas Diri Remaja Pengguna Game Online: Point Blank Studi Fenomenologi pada Remaja Kota Masamba. Metode peneloitian yang digunakan kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Tujuan dari penelitian Untuk memahami dinamika identitas diri remaja pengguna game online point blank dengan mengungkap faktor-faktor pembentuk identitas diri, proses pembentukan identitas diri, proses pembentukan identitas diri, aktualisasi diri serta perasaan subjek pemangku identitas diri. Hasil dari penelitian ini 1. Faktor pembentuk identitas diri remaja pengguna game online Point Blank bersifat intrinsik dan ekstrinsik. 2. Proses pembentukan identitas diri remaja pengguna gim daring point blank sangat kompleks dan melalui beberapa tahapan-tahapan tertentu. 3. Aktualisasi identitas diri remaja biasanya berlangsung dalam konteks keluarga dan teman sebaya melalui pelbagai sarana pendukung baik yang bersifat dalam jaringan (online) atau luar jaringan. 4. Identitas diri remaja Pengguna game online point blank membawa konsekuensi
- 3) Taufik Hidayatullah 122050175 Universitas Pasundan, judul penelitian Fenomena Game Clash of Clans Dikalangan Mahasiswa Bandung. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui bagaimana fenomena Game Clash Of Clans dikalangan mahasiswa Bandung tersebut dapat mengubah perilaku dan gaya hidup seseorang. Hasil dari penelitian ini Hasil dari

penelitian ini fenomena Game Clash Of Clans adalah fenomena baru di kalangan mahasiswa Bandung untuk para pengguna smartphone yang menyukai aplikasi game yang tersedia di Playstore dan App Store. Merupakan gaya hidup baru di kalangan mahasiswa Bandung. Perilaku para mahasiswa yang menggunakan Game Clash Of Clans cenderung ingin mendapat hiburan serta pertukaran pesan antara pengguna

Tabel 2.1

Tabel 1 Review Penelitian Sejenis

No.	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan & Persamaan
1.	Silvy Dian Setiawan (2016) Persepsi Gamers Kota Padang Terhadap Wacana Pemblokiran Game Online Oleh Pemerintah (Studi Deskriptif Pada Gamers Point Blank Kota Padang).	Mendeskripsikan persepsi gamers point blank Kota Padang terhadap wacana pemblokiran game online point blank oleh pemerintah	Kualitatif dengan studi deskriptif	bahwa informan tidak setuju dengan pemblokiran terhadap game point blank karena menurut mereka efek negatif dari game point blank tidak seperti yang di katakana KPAI bahwa point blank mengandung konten kekerasan dan unsur negatif bagi perkembangan anak	Menggunakan teori penelitian sosial dan menggunakan pendekatan kualitatif Persamaanya ialah Teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi

2.	Arman Marwing (2014) Identitas Diri Remaja Pengguna Game Online: Point Blank Studi Fenomenologi pada Remaja Kota Masamba	Untuk memahami dinamika identitas diri remaja pengguna game online point blank dengan mengungkap faktor-faktor pembentuk identitas diri, proses pembentukan identitas diri, aktualisasi diri serta perasaan subjek pemangku identitas diri.	kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.	Faktor pembentuk identitas diri remaja pengguna game online Point Blank bersifat intrinsik dan ekstrinsik. Proses pembentukan identitas diri remaja pengguna gim daring point blank sangat kompleks dan melalui beberapa tahapan-tahapan tertentu. Identitas diri remaja Pengguna game online point blank membawa konsekuensi	Hasil penelitian Arman lebih memfokuskan identitas diri remaja pengguna game online Mengetahu i tentang Makna, Tindakan dan Motif yang dilakukan oleh model Alfred Schutz
----	---	---	--	---	---

3.	Taufik Hidayatullah (2016) Fenomena Game Clash of Clans Dikalangan Mahasiswa Bandung	bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena Game Clash Of Clans dikalangan mahasiswa Bandung tersebut dapat mengubah perilaku dan gaya hidup seseorang	Kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	Para pengguna smartphone yang menyukai aplikasi game yang tersedia di Playstore dan App Store. Merupakan gaya hidup baru dikalangan mahasiswa Bandung. Perilaku para mahasiswa yang menggunakan Game Clash Of Clans cenderung ingin mendapat hiburan serta	TaufikInginMengetahui Fenomena game tersebut dikalangan mahasiswa Bandung Mengetahui tentang Makna, Tindakan dan Motif yang dilakukan oleh model Alfred Schutz
----	--	---	--	---	---

2.2 Kerangka Konseptual

Komunikasi adalah topik yang amat sering diperbincangkan bukan hanya dikalangan ilmuan komunikasi tetapi juga dikalangan awam, sehingga kata komunikasi *communication* dalam bahasa inggris berasal dari kata latin yaitu *communis* yang berarti “sama”, *commonico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*) istilah pertama (*comm\unis*) paling sering disebut asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata latin lainnya yang mirip.

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

Menurut Ross dalam Ilmu Komunikasi karya Mulyana bahwa komunikasi adalah sebagai berikut:

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

Intinya apa yang disampaikan Ross adalah adanya respon balik dari pesan yang disampaikan komunikator agar sama dengan apa yang dimaksud oleh

komunikator. Komunikasi sebenarnya belum ada persetujuan antara ahli – ahli sebagai definisi yang paling utama dan disetujui oleh para ahli – ahli tersebut.

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

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

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

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

2.2.1 Unsur-unsur Komunikasi

1. Komunikator

Komunikator adalah pihak yang mengirim pesan kepada khlayak atau komunikan. Karena itu komunikator bisa disebut pengirim, sumber, source, encoder. Oleh karena itu, seorang komunikator harus terampil berkomunikasi, dan juga kaya ide serta penuh daya kreativitas.

2. Pesan

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

Menurut Cangara dalam Pengantar Ilmu Komunikasi adalah sebagai berikut:

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

3. Media

Dalam buku pengantar ilmu komunikasi oleh Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesandari komunikator kepada khlayak.

Dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi karya Cangara dikatakan bahwa :

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

4. Komunikan

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

5. Efek

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

6. *Feedback* (Tanggapan balik)

Feedback adalah out put yang dihasilkan berupa tanggapan atau respon berupa hasil pengaruh pesan (message yang disampaikan oleh komunikator

kepada komunikan). Antara komunikator dan komunikan dalam jalinan komunikasi, komunikator menghendaki memperoleh feedback positif, negative, atau netral.

2.2.2 Fungsi Komunikasi

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

1. Menginformasikan (to inform)

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

2. Mendidik (to educate)

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

3. Menghibur (to entertain)

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

4. Mempengaruhi (to influence)

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

2.2.3 Tujuan Komunikasi

Setiap Individu dalam berkomunikasi pasti mengharapkan dari tujuan komunikasi itu sendiri, secara umum tujuan komunikasi adalah mengharapkan adanya upaya umpan yang diberikan oleh lawan bicara serta semua pesan yang kita sampaikan melakukan komunikasi tersebut.

2.2.4 Proses Komunikasi

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

a. Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pesan dan atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media. Lambang atau simbol berupa bahasa, kial, syarat, gambar, warna dan lain sebagainya, yang secara langsung mampu "menerjemahkan" pikiran, perasaan komunikator kepada komunikan. Bahasa yang paling banyak digunakan dalam komunikasi adalah jelas karena bahasalah yang paling mampu "menerjemahkan" pikiran seseorang kepada orang lain. Berkat kemampuan bahasa, maka kita dapat

mempelajari ilmu pengetahuan sejak ditampilkan oleh Aristoteles, Plato, dan Socrates, dapat menjadi manusia yang beradab dan berbudaya, dan dapat memperkirakan apa yang akan terjadi pada tahun, decade, bahkan abad yang akan datang.

b. Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua, setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi. Karena proses komunikasi sekunder ini merupakan sambungan dari komunikasi primer untuk menembus dimensi ruang dan waktu, maka dalam menata lambang-lambang untuk memformulasikan isi pesan komunikasi, komunikator harus memperhitungkan ciri-ciri atau sifat-sifat media yang akan digunakan. Penentuan media yang akan dipergunakan sebagai hasil pilihan dari sekian banyak alternatif perlu didasari pertimbangan mengenai siapa komunikan yang akan dituju.

2.2.5 Prinsip-prinsip Komunikasi

Deddy Mulyana mengungkapkan dalam bukunya yang berjudul Ilmu

Komunikasi : Suatu Pengantar. Terdapat 12 prinsip komunikasi yakni :

- a. Komunikasi Adalah Proses Simbolik.
- b. Setiap Prilaku Mempunyai Potensi Komunikasi.
- c. Komunikasi Punya Dimensi Isi dan Dimensi Hubungan.
- d. Komunikasi Berlangsung dalam Berbagai Tingkat Kesenjangan.
- e. Komunikasi Terjadi dalam Konteks Ruang dan Waktu.
- f. Komunikasi Melibatkan Prediksi Peserta Komunikasi.
- g. Komunikasi Bersifat Sistemik.
- h. Semakin Mirip Latar Belakang Sosial budaya semakin Efektiflah Komunikasi.
- i. Komunikasi Bersifat Nonkonsekuensial.
- j. Komunikasi Bersifat Prosensual, Dinamis, dan Transaksional.
- k. Komunikasi Bersifat Irreversible (yang tidak dapat diubah).
- l. Komunikasi Bukan Panacea (obat mujarab). (2015:91-127)

2.2.6 Komunikasi Interpersonal

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

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

Menurut Effendy komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar komunikator dengan komunikan, komunikasi sejenis ini dianggap paling efektif dalam upaya mengubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang, karena sikapnya yang dialogis berupa percakapan.

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

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

2.2.7 Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

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

sepasang kekasih dengan sepasang persahabatan, melalui respon nonverbal kita dapat melihat mereka sepasang kekasih atau hanya teman biasa.

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

2.2.8 Jenis-jenis Komunikasi Interpersonal

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

a. Komunikasi diadik (Dyadic communication)

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

b. Komunikasi triadik (Triadic communication)

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

2.2.9 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal memiliki beberapa tujuan, yaitu :

1. Menemukan Diri Sendiri.

Menemukan pribadi atau personal merupakan salah satu tujuan dari komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal memberikan peluang kepada setiap orang buat membicarakan apa yang disukai atau seperti apa diri Anda.

2. Menemukan Global Luar.

Hanya dengan komunikasi interpersonal, Anda mampu mengerti lebih banyak tentang diri sendiri dan orang lain yang sedang berkomunikasi dengan Anda.

3. Membentuk dan Menjaga Interaksi.

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

4. Mengubah Sikap dan Tingak Laku.

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

5. Untuk Bermain dan Kesenangan.

Dalam hal ini, bermain meliputi seluruh kegiatan yang memiliki tujuan primer mencari kesenangan, misalnya berdiskusi, bercerita lucu, dan lain-lain.

6. Tujuan komunikasi interpersonal ialah untuk membantu para pakar kejiwaan, pakar psikologi.

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

2.3. New Media

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

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

Media Baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media

baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya. Termasuk di dalamnya adalah web, blog, online social network, online forum dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya.

Menurut Everett M. Rogers (dalam Abrar, 2003:17-18) merangkumkan perkembangan media komunikasi ke dalam empat era. Pertama, era komunikasi tulisan, Kedua, era komunikasi cetak, Ketiga, era telekomunikasi, dan Keempat, era komunikasi interaktif. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif. Ron Rice mendefinisikan media baru adalah media teknologi komunikasi yang melibatkan komputer di dalamnya (baik mainframe, PC maupun Notebook) yang memfasilitasi penggunaanya untuk berinteraksi antar sesama pengguna ataupun dengan informasi yang diinginkan. Sementara menurut McQuail, media baru adalah tempat dimana seluruh pesan komunikasi terdesentralisasi; distribusi pesan lewat satelite meningkatkan penggunaan jaringan kabel dan komputer, keterlibatan audiens dalam proses komunikasi yang semakin meningkat.

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

1. Luasnya jejaring sosial yang bisa menghubungkan semua user di seluruh dunia bisa berkomunikasi dengan mudah.

2. Kesenian, hal ini yang memicu masyarakat untuk bermain game di internet maupun online jejaring sosial, tetapi dampak negatif dari faktor ini adalah terkadang masyarakat bisa terasingkan dari dunia luar (nyata) karena terlalu fokus pada new media di dunia maya.

Penjelasan diatas menggambarkan bahwa perubahan pola komunikasi ini dipengaruhi oleh keberadaan media baru. Media baru menggeser cara komunikasi yang terdahulu seperti komunikasi dengan tatap muka yang bisa berubah dengan perangkat komunikasi seperti *gadget, skype*, orang yang diajak mengobrol seakan-akan berada didekat kita karena menampilkan wajah dari lawan bicara.

2.4 Internet (Interconnection Networking)

Munculnya internet telah menyedot perhatian dan membawa perubahan yang cukup mendalam, terutama cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Penyebaran informasi ini bisa dilakukan dengan jangkauan dunia. Seolah-olah dunia yang tanpa batas, tanpa batasan fisik daerah, dan batas waktu. Bergeser ke belahan dunia yang lain, teknologi informasi ini adalah jaringan yang sangat diandalkan oleh setiap orang untuk berkomunikasi dengan rekannya.

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 internet sangat membrikan keuntungan yang beragam 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 informasi diinternet yang disuguhkan cepat dan *up to date*.

2.5 Game Online

Secara umum game merupakan suatu bentuk permainan. Game tidak terbatas pada barang elektronik. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet

Jadi, yang dimaksud dengan game online adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa, dan biasanya

dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006), game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, sebuah pencinta games di Indonesia, game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol game biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya.

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

2.5.1 Sejarah dan Perkembangan Game Online

Saat muncul pertama kalinya pada 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time sharing sehingga pemain yang bisa memaikannya lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama

Pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*). Game online

pertama kali muncul kebanyakan game simulasi perang. Game ini kemudian menginspirasi game - game yang lain muncul dan berkembang.

Game berkembang sangat cepat, berawal dari single players game lalu ke multi players game. Game Pac Man, Tetris, Mario Bross, dan Contra adalah beberapa game single/multi players game yang terkenal. Game ikut berkembang setelah tahun 1990 dengan sistem single/multi players, game telah dimainkan dengan jaringan internet atau biasa dikenal dengan game online

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat.

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

puntak lagi konvensional dengan mesin video game arcade, kali ini dengan computer maupun konsol (Wii, PS, Xbox) yang terkoneksi dengan internet, yang disebut dengan istilah game online.

Game online bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone, bahkan tablet sekalipun. Game online tidak terbatas dalam bentuk game bisa dimainkan di sosial media seperti facebook, twitter, line dan masih banyak lainnya. Game online itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbarui tren game online itu sendiri, baik jenis game maupun update game baru.

2.6 Game Point Blank

2.6.1 Sejarah Game Point Blank

Point Blank adalah sebuah permainan komputer tembak menembak yang dimainkan secara online. Permainan bergenre FPS ini bercerita tentang perseteruan antara Free Rebels dan pemerintah yang dalam hal ini adalah Counter Terrorist Force (CT-Force). Permainan ini dikembangkan oleh Zepetto dari Korea Selatan dan dipublikasikan oleh Zepetto.

Di Indonesia, Point Blank awalnya dirilis oleh PT Kreon melalui Gemscool pada tahun 2009. Layanan Point Blank di Gemscool berjalan hingga kontrak dengan Zepetto berakhir pada bulan Juni 2015.

Gambar 2.1**Tampilan Logo *Game Point Blank*****Gambar 1 Tampilan Logo Game Point Blank**

Sempat terkatung-katung selama sebulan akibat mati server, terlebih lagi dikabarkan bahwa permainan ini akan ditutup oleh Gemscool, pada 30 Juni 2015 Point Blank kembali diluncurkan oleh pengembang Garena Indonesia

Dengan peluncuran ulang Point Blank oleh pengembang yang baru, Garena bertekad untuk meningkatkan kenyamanan bermain permainan, begitu juga dikarenakan Point Blank Garena Indonesia telah menggantikan menjadi Point Blank Evolution.

Pada tanggal 30 November 2018, Garena Indonesia mengumumkan peralihan operasi layanan oleh Zepetto, pada tanggal 1 Januari 2019, masa

peluncuran Point Blank Zepetto Indonesia efektif beroperasi. Alasan peralihan kepengurusan merupakan hasil dari berakhirnya masa kontrak dari izin operasi Garena Indonesia atas Point Blank di Indonesia.

Oleh karenanya, game developer Zepetto mengalihkan operasional Point Blank Online Indonesia melalui unit perusahaannya di Indonesia yakni PT. Zepetto Interaktif Indonesia.

Pada permainan Point Blank, para pemain akan diwakili oleh sebuah karakter (char). Saat permainan baru dimulai, char memiliki pangkat rendah. Makin banyak bermain dan sering menang, akan ada poin tambahan yang bisa menaikkan pangkat char.

Bisa dikatakan, sistem kepangkatan di Point Blank mirip dengan kepangkatan di dunia militer. Pemain pemula biasanya memiliki pangkat Newbie. Untuk naik pangkat, pemain bisa membeli mission card dan menyelesaikannya. Setelah itu, pemain akan mendapatkan experience yang dapat meningkatkan pangkat. Jadi, makin banyak experience yang dimiliki, makin cepat juga pemain akan naik pangkat.

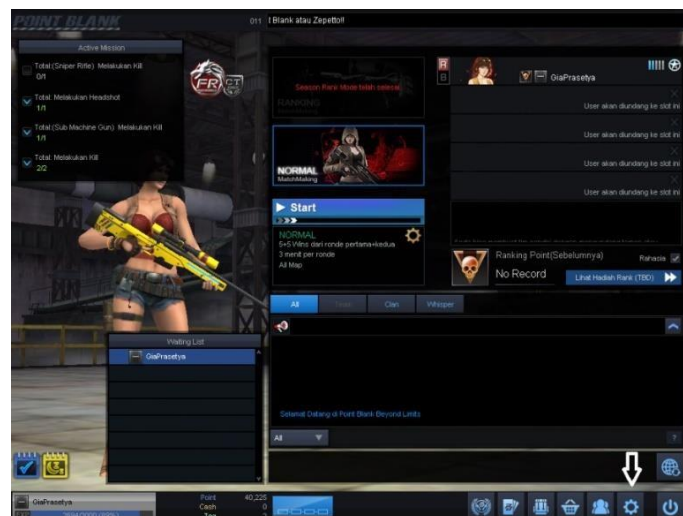
Gambar 2.2

Tampilan Urutan Pangkat dalam *Game PointBlank*

	TRAINEE		SERGEANT 1ST CLASS GRADE 3		2ND LT. GRADE 5		CAPT. GRADE 5		LT. COLONEL GRADE 5		COMMANDER
	SENIOR TRAINEE		SERGEANT 1ST CLASS GRADE 4		1ST LT. GRADE 1		MAJOR GRADE 1		COLONEL GRADE 1		
	PRIVATE		MASTER SGT. GRADE 1		1ST LT. GRADE 2		MAJOR GRADE 2		COLONEL GRADE 2		
	CORPORAL		MASTER SGT. GRADE 2		1ST LT. GRADE 3		MAJOR GRADE 3		COLONEL GRADE 3		
	SERGEANT		MASTER SGT. GRADE 3		1ST LT. GRADE 4		MAJOR GRADE 4		COLONEL GRADE 4		
	STAFF SGT GRADE1		MASTER SGT. GRADE 4		1ST LT. GRADE 5		MAJOR GRADE 5		COLONEL GRADE 5		
	STAFF SGT GRADE2		MASTER SGT. GRADE 5		CAPT. GRADE 1		LT. COLONEL GRADE 1		BRIGADIER		
	STAFF SGT GRADE3		2ND LT. GRADE 1		CAPT. GRADE 2		LT. COLONEL GRADE 2		MAJOR GENERAL		
	SERGEANT 1ST CLASS GRADE 1		2ND LT. GRADE 2		CAPT. GRADE 3		LT. COLONEL GRADE 3		LT. GENERAL		
	SERGEANT 1ST CLASS GRADE 2		2ND LT. GRADE 3		CAPT. GRADE 4		LT. COLONEL GRADE 4		GENERAL		

Gambar 2 Tampilan Urutan Pangkat Point Blank

Gambar 2.3

Tampilan *Home Game Point Blank*

Gambar 3 Tampilan Home Point Blank

Meskipun game ini sudah berusia cukup tua dan muncul banyak game sejenis, PB tetap digandrungi oleh gamers Indonesia dari berbagai kalangan. Hal ini tentunya tidak terlepas dari kelebihan yang dimiliki oleh game ini, serta cara memainkannya yang tergolong mudah. Berikut adalah kelebihannya :

1. Memiliki banyak mode game

Dengan banyaknya mode game ini menjadikan kita sebagai player lebih mudah untuk menyesuaikan tingkat kesulitan permainan, terutama untuk pemula yang baru pertama kali memainkan game ini. PB sendiri memiliki mode death match, bomb mission, eliminate, dan yang utama adalah mode online match.

2. Fitur Clan

Untuk bisa merasakan fitur clan, kita harus bergabung dengan sebuah kelompok. Jika kita telah bergabung dalam sebuah clan, maka kita akan bertarung ramai-ramai melawan clan lainnya. Fitur ini membuat Point Blank semakin menarik dan seru karena kita bisa memainkannya bersama-sama.

Gambar 2.4

Tampilan Clan dalam *Game Point Blank*



Gambar 4 Tampilan Clan Point Blank

3. Memiliki banyak tempat/arena

Saat ini, point blank telah memiliki banyak map yang dapat dimainkan secara online maupun offline sehingga kita bisa memilih bermacam lokasi yang berbeda. Hal ini tentu membuat game PB semakin seru dan tidak membuat kita cepat bosan.

4. Segudang Senjata

Terdapat beragam senjata yang dapat digunakan sesuai keinginan kita seperti Sniper Rifle, MP7, AK-47, Kriss SV, P90, SG 550, Dragonav, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, dijamin player akan ketagihan saat memainkan game point blank ini.

5. Title

Salah satu fitur menarik dari Point Blank adalah Title. Title adalah gelar spesialisasi senjata yang memberi kelebihan jika digunakan yang disesuaikan dengan tipe senjata yang digunakan. Title memiliki efek yang berbeda-beda, mulai dari meningkatkan kecepatan menembak namun meningkatkan efek recoil senjata, meningkatkan akurasi namun mengurangi kecepatan bergerak, dan lain-lain. Title yang sejenis (misalnya title Assaulter Private dan Senior Assaulter) tidak dapat digunakan bersama

Gambar 2.4

Tampilan Title Game Point Blank



Gambar 5 Tampilan Title Point Blank

6. Karakter

Gambar 2.5

Tampilan Karakter dalam Game Point Blank



Gambar 6 Tampilan Karakter Point Blank

7. Event atau Promo

Pihak penyelenggara biasanya selalu memberika event atau promo yang menarik untuk para pemain, agar pemain merasa puas dalam memaikan game tersebut.

Gambar 2.6

Tampilan Promosi Belanja dalam *Game Point Blank*



Gambar 7 Tampilan Promo Point Blank

2.7 Kerangka Teoritis

2.7.1 Sejarah Fenomenologi

Istilah fenomenologi tidak dikenal setidaknya sampai menjelang abad ke 20. Abad ke-18 menjadi awal digunakannya istilah fenomenologi sebagai nama teori tentang penampakan, yang menjadi dasar pengetahuan empiris (penampakan yang diterima secara inderawi). Istilah fenomenologi itu sendiri diperkenalkan oleh johann Heinrich Lambert, pengikut Christian Wolff. Sesudah

itu, filosof Imanuel Kant memulai sesekali menggunakan Istilah fenomenologi dalam tulisannya, seperti halnya johann Gottlieb Fichte dan G. W. F. Hegel. Pada tahun 1899, Franz Brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologi deskriptif. Dari sinilah awalnya Edmund Husserl mengambil istilah fenomenologi untuk pemikirannya mengenai “kesengajaan”.

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

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

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

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

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

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

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

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

Selanjutnya Bretano membedakan antara psikologi deskriptif dengan psikologi genetis. Psikologi genetis mencari tipe-tipe penyebab dari fenomena

mental, sedangkan fenomenologi deskriptif mendefinisikan dan mengklasifikasikan beragam tipe fenomena mental, termasuk diantaranya persepsi, pendapat, dan emosi. Setiap fenomena mental (tindakan sadar) selalu berhubungan dengan objek tertentu. Hubungan antara kesadaran objek inilah yang kemudian diistilahkan Bretao dengan fenomenologi tahun 1889.

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

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

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

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

Husserl mengistilahkan proses kesadaran yang disengaja dengan noesis, dan sedangkan istilah noema untuk isi dari kesadaran itu. Noumena dari tindakan sadar disebut Husserl sebagai makna ideal dan objek sebagaimana tampak. Fenomena (objek sebagaimana tampak) adalah noema. Interpretasi Husserl ini

menjadi dasar dari teori Husserl selanjutnya mengenai kesengajaan (apakah noema salah aspek dari objek, ataukah media dari tujuan).

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

a. Fenomenologi dan Ontologi

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

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

b. Fenomenologi dan Epistemologi

Berkenaan dengan epistemologi yang bertugas untuk membantu kita dalam menemukan pengetahuan, fenomenologi terutama membantu dalam mendefinisikan fenomena. Fenomenologi percaya bahwa dalam fenomena-lah pengetahuan itu berada. Disisi yang lain fenomenologi telah mengklaim dirinya sebagai alat untuk

memperoleh pengetahuan mengenai sifat-sifat alami kesadaran dan jenis-jenis khusus pengetahuan orang pertama, melalui bentuk-bentuk intuisi. Menurut husserll sebagai epistemologi, fenomenologi menggunakan intuisi sebagai sarana untuk mencapai kebenaran dan pengetahuan.

c. Fenomenologi dan Etika

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

2.7.3 Fenomenologi Max Weber

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

Tindakan rasional yang demikian ini adalah tindakan yang bertujuan atas dasar rasionalitas nilai yang berlaku (afektual), atau tindakan yang terkait

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

2.7.2 Fenomenologi Alfred Schutz

Schutz dengan aneka latar belakangnya memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi.

Schutz sering dijadikan centre dalam penerapan metodologi 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.

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.

2. 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 memosisikan diri secara subyektif dalam penelitian agar benar-benar memahami manusia yang diteliti dalam fenomenologi sosial.

3. 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.

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 semesta, melainkan

mejelaskan berbagai hal mendasar dari konsep ilmu pengetahuan serta berbagai model teoritis dan realistik yang ada.

Schutz mengakui fenomenologi sosialnya mengkaji tentang intersubektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubektivitas 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 intersubjektif yang bersifat sosial memiliki tiga pengertian, yaitu:

- a. Adanya hubungan timbal balik atas dasar asumsi bahwa ada orang lain dan benda-benda yang diketahui oleh semua orang.
- b. Ilmu pengetahuan yang intersubjektif itu sebenarnya merupakan bagian Ilmu pengetahuan sosial.
- c. Ilmu pengetahuan yang bersifat intersubjektif memiliki sifat distribusi secara sosial.

Ada beberapa tipifikasi yang dianggap penting dalam kaitan dengan intersubektivitas, 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 mengidentifikasi empat realitas sosial, dimana masing-masing merupakan abstraksi dari dunia sosial dan dapat dikenali melalui tingkat imediasi dan tingkat determinabilitas. Keempat elemen itu diantaranya *unwelt*, *mitwelt*, *folgewelt*, dan *vorwelt*.

- a. *Umwelt*, merujuk pada pengalaman yang dapat dirasakan langsung di dalam dunia kehidupan sehari-hari.
- b. *Mitwelt*, merujuk pada pengalaman yang tidak dirasakan dalam dunia keseharian.
- c. *Folgewelt*, merupakan dunia tempat tinggal para penerus atau generasi yang akan datang.
- d. *Vorwelt*, dunia tempat tinggal para leluhur, para pendahulu kita.

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

a. *The eyewitness (saksi mata)*, yaitu seseorang yang melaporkan kepada peneliti sesuatu yang telah diamati di dunia dalam jangkauan orang tersebut.

b. *The insider (orang dalam)*, seseorang yang karena hubungannya dengan kelompok yang lebih langsung dari peneliti sendiri, lebih mampu melaporkan suatu peristiwa, atau pendapat orang lain, dengan otoritas berbagi sistem yang sama relevansinya sebagai anggota lain dari kelompok. Peneliti menerima informasi orang dalam sebagai 'benar' atau sah, setidaknya sebagian, karena pengetahuannya dalam konteks situasi lebih dalam dari saya.

c. *The analyst (analisis)*, seseorang yang berbagi informasi relevan dengan peneliti, orang itu telah mengumpulkan informasi dan mengorganisasikannya sesuai dengan sistem relevansi.

d. *The commentator (komentator)*, Schutz menyampaikan juga empat unsur pokok fenomenologi sosial yaitu:

1. Pertama, perhatian terhadap aktor.

2. Kedua, perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah (natural attitude).
3. Ketiga, memusatkan perhatian kepada masalah mikro.
4. Keempat, memperhatikan pertumbuhan, perubahan, dan proses tindakan. Berusaha memahami bagaimana keteraturan dalam masyarakat diciptakan dan dipelihara dalam pergaulan sehari-hari.

2.8 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini menggunakan studi fenomenologi yaitu peneliti dengan melihat realitas yang terlihat disekitar kehidupan manusia. Fenomenologi menganalisis gejala-gejala yang berkaitan dengan realitis sosial dan bagaimana bentuk-bentuk tertentu dari pengetahuan memberikan kontribusi kepada keadaan tersebut.

Istilah fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Oleh karena itu, fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, fenomenologi membuat pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas. Fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya.

Fenomenologi dikenal sebagai aliran filsafat sekaligus metode berfikir, yang mempelajari fenomena manusiawi (*Human Phenomena*), tanpa mempertanyakan penyebab fenomena itu, realistis objektifnya dan

penampakkannya. Seperti yang diungkapkan Leeuw dalam bukunya Muslih yang berjudul Filsafat Ilmu, mengenai fenomenologi sebagai berikut :

Fenomenologi pada prinsipnya adalah mencari atau mengamati fenomena sebagaimana yang tampak, yaitu :

(1) sesuatu itu berwujud,

(2) sesuatu itu tampak, dan

(3) karena sesuatu itu tampak dengan tepat maka ia merupakan fenomena. Penampakan itu menunjukkan kesamaan antara yang tampak dengan yang diterima oleh si pengamat tanpa melakukan modifikasi. (74:2004)

Selaras dengan permasalahan yang peneliti angkat, peneliti melihat bahwa Game Point Blank yang berupa media hiburan serta media komunikasi pengguna game. Peneliti ini dapat dilakukan dengan studi fenomenologi, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Wilson dalam bukunya Kuswarno yang berjudul Fenomenologi sebagai berikut :

Praktikan fenomenologi adalah dengan cara mengembangkan kejadian dalam suatu kajian sebagaimana apa yang dihasilkan pekerjaan peneliti fenomenologi melalui berbagai publikasi. Analisis fenomenologi terhadap isi budaya media massa misalnya, menerapkan unsur-unsur melalui pendekatan untuk menghasilkan pemahaman reflektif keadaan yang saling mempengaruhi dunia kehidupan audiens dan materi program. (2009:21)

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

Media sosial merupakan merupakan media komunikasi, tidak hanya itu dunia virtual yang di mana penggunanya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti virtual game yang berinteraksi dengan yang lainnya. Dengan media virtual game ini para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan berkomunikasi dalam dunia maya yang berkekuatan internet dan teknologi web.

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

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

Fenomenologi merupakan tindakan manusia atau seseorang, yang dimana tindakan itu ditiru oleh masyarakat lain di sekelilingnya, biasanya

tindakan tersebut ditiru karna menarik dan memiliki makna dan rasa penasaran terhadap sesuatu hal yang kemudian menjadi sebuah fenomena.

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

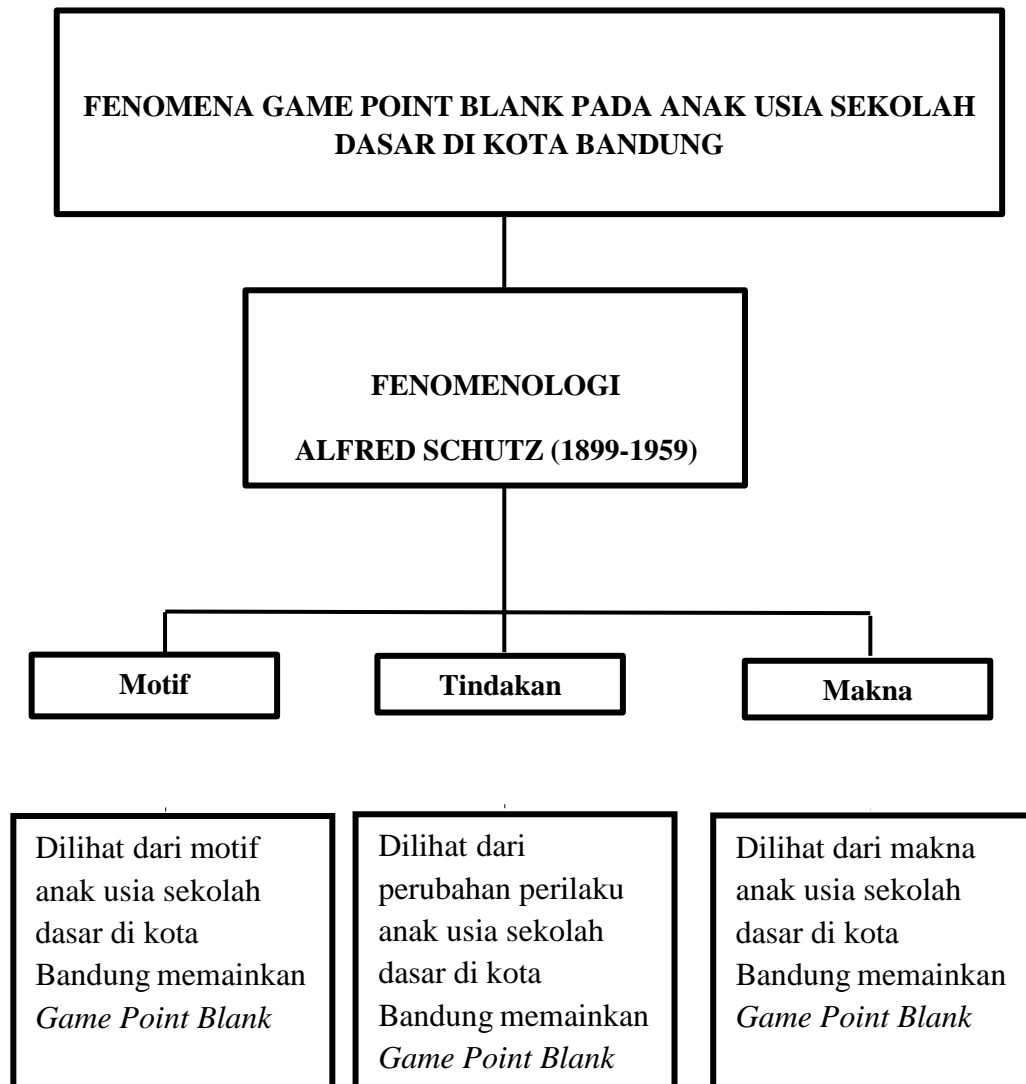
Fenomenologi sendiri berawal dari tindakan manusia yang pada awalnya memiliki makna dan motif yang berkembang menjadi tindakan kemudian menjadi fenomena karna banyak ditiru oleh masyarakat.

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

Bagan Kerangka Pemikiran

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

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran



Gambar 8 Bagan Kerangka Pemikiran

