

BAB II

PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Sebelum melakukan penelitian “**FENOMENA GAME GTA 5 ROLE PLAY DI KALANGAN REMAJA**” peneliti lebih dahulu melakukan referensi yang terdiri dari penelitian-penelitian yang telah di buat oleh para peneliti sebelumnya, yang dapat di jadikan acuan dan perbandingan untuk melakukan sebuah penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti memfokuskan beberapah penelitian dalam memperkuat bahan kajian pada peneliti. Berikut adalah *review* penelitian sejenis dari beberapa penelitian yang di jadikan referensi, di antaranya :

1. Tujuan penelitian pertama yaitu skripsi dari Vina Oktaviani mahasiswa Universitas Pasundan pada tahun 2014 dengan judul skripsi “Fenomena *Game Mobile Legends* di kalangan mahasiswa Bandung”. Dalam penelitiannya peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian yang deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara : studi keperustakaan, observasi, dan wawancara.

Penelitian yang berjudul “Fenomena *Game Mobile Legends* di kalangan mahasiswa Bandung”. Tujuan dilakukan penelitian untuk mengetahui motif, tindakan, dan makna pada pengguna dari aplikasi *Game Mobile Legends* di kalangan mahasiswa Bandung.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori fenomenologi oleh Alfred Schutz. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, teknik pengumpulan data yaitu studi keperustakaan dan studi lapangan

meliputi observasi dan wawancara.

Berdasarkan hasil penelitian, melalui lima informan diperoleh bahwa motif menggunakan aplikasi *Game Mobile Legends* di kalangan mahasiswa Bandung adalah untuk mengisi waktu luang penggunaannya dan sebagai alat hiburan saja. Tindakan yang dilakukan baru menggunakan dan sudah lama menggunakan *Game Mobile Legends*. Kemudian makna penggunaan *Game Mobile Legends* itu merupakan *game* yang menghibur, menghilangkan stress, lupa akan masalah dan untuk mengisi waktu luang.

Saran untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya peneliti melakukan penelitian berdasarkan teori-teori dari tokoh-tokoh fenomenologi lain agar dapat mendapatkan penelitian dan penemuan yang lebih menarik lagi. Peneliti sebaiknya juga melakukan wawancara tambahan kepada informan atau menambah informan untuk menggali penelitian lebih dalam. Saran kepada pengguna aplikasi *Game Mobile Legends* untuk dapat selektif dalam menggunakan aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan menjadikan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran untuk mengasah strategi.

2. Tujuan penelitian kedua yaitu skripsi dari Noviana Rahayu mahasiswa Universitas Pasundan pada tahun 2016 dengan judul skripsi “Fenomena Aplikasi Gopay di kalangan remaja kota Bandung”. Dalam penelitiannya peneliti mengumpulkan datanya dengan cara : Studi Perpustakaan, observasi, dan wawancara mendalam dengan menggunakan metode Kualitatif.

Penelitian ini berjudul **“FENOMENA APLIKASI GOPAY DIKALANGAN REMAJA KOTA BANDUNG”**. Fenomenologi (fenomena) adalah salah satu metode pencarian data

dalam metode penelitian kualitatif. Fokus dari fenomenologi adalah melihat apakah objek penelitiannya memiliki kesamaan secara universal dalam menanggapi sebuah fenomena.

Penelitian ini berjudul untuk mengetahui bagaimana Fenomena Aplikasi Gopay dikalangan remaja kota Bandung tersebut dapat mengubah perilaku dan gaya hidup seseorang. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori Fenomenologi Alfred Schutz.

Hasil penelitian ini, Fenomena Aplikasi Gopay adalah fenomena dikalangan remaja kota Bandung untuk para pengguna smartphone yang menyukai aplikasi gopay yang tersedia di Playstore dan App Store. Fenomena aplikasi gopay ini para remaja cenderung sangat memudahkan transaksi pembayaran secara online.

Saran untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya peneliti melakukan penelitian berdasarkan tokoh-tokoh fenomenologi lain agar mendapatkan penelitian dan penemuan yang lebih menarik lagi. Peneliti sebaiknya juga melakukan wawancara tambahan kepada informan guna menggali penelitian lebih mendalam. Saran kepada pengguna aplikasi gopay untuk selektif menggunakan aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan menjadi aplikasi tersebut untuk saran melatih strategi dalam mencapai tujuan.

3. Tujuan penelitian ketiga yaitu skripsi dari Syahrul Rizalu Auliya Universitas Pasundan pada tahun 2020 dengan judul skripsi “KONTROL DIRI REMAJA PECANDU GAME ONLINE”. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan, menggambarkan kontrol diri pecandu game online, faktor penghambat faktor yang mempengaruhi, dan implikasi praktis pekerjaan sosial dari kontrol diri remaja pecandu game online. Metode ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini tentang Aspek- Aspek Kontrol Diri terdiri atas Kontrol Perilaku, Kontrol Kognitif, Kontrol Keputusan. Jenis-Jenis Kontrol diri yang

terdiri atas Over Control, Under Control, dan Appropriate Control. Dimensi Kontrol diri terdiri atas Self-dicipline, Non- Impulsif, Healty Habits, Work Ethic, dan Reliability. Fungsi Kontrol Diri terdiri atas Membatasi perhatian individu kepada orang lain, Membatasi keinginan individu untuk mengendalikan orang lain di sekitarnya, Membatasi individu untuk bertingkah laku negatif, dan Membantu individu untuk memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang. Pengaruh Kontrol diri terhadap Kecanduan Game Online terdiri atas Ketidakmampuan melepaskan diri dari perilaku memikirkan atau bermain Game Online, Pengabaian pekerjaan atau Neglect to work, Pengabaian akan kehidupan sosial atau Neglect to Social Life, dan Adanya ketidakmampuan mengontrol diri atau Lack of Control. Faktor- faktor yang mempengaruhi Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Online terdiri dari faktor internal dan eksternal. Implikasi Pekerjaan Sosial yaitu Fokus Pekerjaan sosial, dan Relasi Pekerjaan Sosial dengan Kontrol Diri. Rekomendasi untuk para remaja diharapkan Diharapkan pemain dapat lebih mengatur dan mengarahkan kebiasaan *gaming* atau kebiasaan buruk lainnya ke arah yang lebih positif dan Pemain yang memiliki kecanduan *game online* yang sedang diharapkan mampu lebih membatasi dan menghentikan dirinya dalam bermain.

4. Tujuan penelitian keempat yaitu skripsi dari Arif Muzayyina Fahmi universitas pasundan pada tahun 2021 dengan judul skripsi “FENOMENA MODIFIKASI SEPEDA MOTOR DI KALNGAN REMAJA KOTA BANDUNG” Tujuan dan kegunaan penelitian ini adalah sebagai informasi dalam suatu fenomena dimana anak remaja melakukan modifikasi serta manfaat yang didapatkan dari kegiatan tersebut.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif yang berfokus pada deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara

mendalam, dan studi dokumentasi. Peneliti mengambil 6 informan yang terdiri dari 5 informan utama dan 1 informan ahli. Teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori Fenomenologi Alfred Schutz.

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil bahwa motif remaja Kota Bandung melakukan modifikasi karena ketidak puasannya terhadap sepeda motor standar pabrik baik itu dari segi tampilan maupun performa yang ingin ditingkatkan. Modifikasi sendiri mempunyai makna yang baik di mata anak remaja, mereka menilai modifikasi mampu menghasilkan nilai-nilai positif pada kehidupan sosialnya. Modifikasi dinilai mampu memperluas relasi, menambah teman bahkan kolega yang memiliki hobi serupa. Perilaku atau tindakan para remaja Kota Bandung dalam memodifikasi sepeda motor begitu beragam, tetapi akhir dari tindakan para informan ini berujung dengan tindakan modifikasi. Saran peneliti yang ingin disampaikan adalah sebaiknya para remaja yang melakukan modifikasi lebih menyadari dan memaksimalkan apa yang telah mereka lakukan, dengan contoh membangun personal branding pada media sosial. dengan begitu kegiatan dan juga dedikasi yang telah mereka lakukan akan lebih terasa manfaatnya.

Table 2.1

Riview Penelitian Sejenis

NAMA & TAHUN PENELITI	JUDUL PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL PENELITIAN	TEORI PENELITIAN
Vina Oktaviani Universitas Pasundan, 2018	Fenomena Game Mobile Legends di kalangan mahasiswa bandung.	Kualitatif	Hasil penelitian yang di lakukan oleh Vina Oktaviani menunjukan bahwa dalam Fenomena Game Mobile Legends adanya suatu motif, makna, dan manfaat bagi dikalangan mahasiswa bandung.	Di dalamnya terdapat penjelasan tentang komunikasi kelompok dan teori yang di pakai yaitu teori Alfred Schutz.

Noviana Rahayu Universitas Pasundan, 2020	Fenomena aplikasi Gopay di kalangan remaja kota bandung	kualitatif	Hasil penelitian yang di lakukan oleh Noviana Rahayu menunjukkan bahwa dalam Fenomena Aplikasi gopay di kalangan remaja kota Bandung cenderung sangat memudahkan transaksi pembayaran secara online	Di dalamnya terdapat penjelasan tentang komunikasi kelompok dan teori yang di pakai yaitu teori Alfred Schutz
---	--	------------	--	--

<p>Syahrul Rizalu Auliya Universitas Pasundan, 2020</p>	<p>Kontrol diri remaja pecandu Game online</p>	<p>kualitatif</p>	<p>Hasil penelitian yang dilakukan Syahrul Rizalu Auliya menunjukkan bahwa dalam Kontrol diri Rmeja Pecandu Game Online adanya suatu aspek-aspek kontrol diri terdiri atas perilaku, kontrol kognitif, kontrol keputusan.</p>	<p>Di dalamnya terdapat penjelasan tentang komunikasi individu kepada kelompok, teori yang dipakai yaitu teori Alwasilah</p>
---	--	-------------------	---	--

Arif Muzayyina Fahmi Universitas Pasundan, 2021	Fenomena Modifikasi Sepeda Motor Di Kalnagan Remaja Kota Bandung	Kualitatif	Hasil penelitian yang dilakukan Arif Muzayyina Fahmi menunjukkan bahwa Fenomena Modifikasi Sepeda Motor Di Kalangan Remaja Kota Bandung sangat ketidak puasannya terhadap motor standar pabrik dari segi penampilan & performa	Di dalamnya terdapat penjelasan tentang komunikasi kelompok dan teori yang di pakai yaitu teori Alfred Schutz.
--	---	------------	---	---

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah pada umumnya suatu aktivitas penyampaian informasi, baik itu pesan, ide, dan gagasan, dari satu pihak ke pihak yang lainnya. Komunikasi ini dilakukan secara verbal dan non verbal sehingga memudahkan komunikasi antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok yang saling mengerti.

Menurut **Efendy** dalam bukunya **Ilmu,Teori dan Filsafat Komunikasi** mengatakan :

Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan antara manusia, pernyataan tersebut berupa pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai penyalur.(2003:28)

Sedangkan menurut **Deddy Mulyana** dalam bukunya *Ilmu Suatu Pengantar* menamakan pengertian komunikasi sebagai berikut : "Komunikasi adalah suatu proses berbagai makna melalui perilaku verbal dan non verbal."(mulyana,2012)

Adapun pendapat lain dari Hovland dan Kelly komunikasi adalah suatu proses mana seseorang (komunikator) penyampaian stimulus (biasanya dalam bentuk kata kata) dengan tujuan mengubah, membentuk perilaku orang lain (komunikan/khalayak) (sendjaja,2005:10)

Dari pengertian tokoh tokoh diatas peneliti dapat mengambil kesimpulan komunikasi melibatkan sejumlah orang, dimana seseorang menyampaikan sesuatu kepada orang lain yang merupakan hubungan sosial sekaligus memberikan gambaran perilaku seseorang dengan melakukan komunikasi dengan cara memberikan lambang atau bahasa yang dapat di mengerti oleh komunikator kepada komunikan. Perubahan ini juga dapat merubah perilaku tapi dapat juga

merubahan cara berfikir orang yang ditunjukkan. Perubahan ini juga bisa menjadi langsung dan tidak langsung reaksi perubahan seseorang yang memahami maksud dari komunikasinya.

2.2.1.2 Tujuan Komunikasi

Seseorang dalam komunikasi membutuhkan tujuan untuk memastikan informasi komunikator dapat dimengerti oleh orang lain (komunikan). Setiap berkomunikasi berlangsung ada tujuan tertentu :

1. Mengubah sikap (*to change the attitude*). Perubahan sikap ini bisa terjadi pada komunikator atau komunikan. Hal ini tergantung dengan isi dari pesan yang sedang di komunikasikan. Perubahan sikap dapat berupa sikap menerima, sikap membenci, sikap marah dan sikap lainnya.
2. Mengubah opini/ pendapat/ pandangan (*to change the opinion*). Selain dapat merubah sikap, komunikasi juga dapat merubah pendapat seseorang. Hal ini tergantung dari bagaimana cara mereka melihat dan menyikapi pesan yang di terima. Perubahan pendapat bisa berbentuk penolakan, persetujuan dan lainnya.
3. Merubah perilaku (*to change the behavior*). Komunikasi dapat mengubah perilaku seseorang atau kelompok. Hal ini didasari atas isi pesan yang terkadang di dalamnya sehingga mampu berubah perilaku penerima pesan tersebut. Perilaku ini kearah yang lebih baik namun bisa juga ke arah yang tidak baik atau menyimpang.
4. Mengubah masyarakat (*to change the society*). Tujuan komunikasi yang terakhir merubah masyarakat atau kehidupan sosial, namun hal ini tidaklah mudah. Masyarakat yang jumlahnya besar belum tentu terpengaruh untuk merubah kehidupan sosial mereka berdasarkan pesan atau informasi yang

mereka terima. Tapi bukan hal yang tidak mungkin komunikasi dapat merubah kehidupan sosial suatu masyarakat dalam jumlah yang luas. (Effendy,2003,h.55).

Kesimpulan dari tujuan komunikasi di atas, bahwa komunikasi sangat berpengaruh besar bagi penerima pesan. Komunikasi berfungsi menghubungkan beberapa yang terpisah meliputi informasi mengenai pesan atau informasi yang disampaikan terhadap peristiwa dan kejadian. Komunikasi juga dapat menjadi warisan sosial dalam semua proses komunikasi yang terjadi dengan jangka waktu yang lama akan menjadi pengetahuan bagi generasi-generasi selanjutnya.

2.2.1.3 Unsur-Unsur Komunikasi

Komunikasi dibentuk oleh berbagai unsur di dalamnya, Harold Lasswell dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar mengemukakan bahwa komunikasi adalah : *“Who Say What In Which Channel To Whom With What Effect ?”* (Mulyana, 2015:69)

Yang di terjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia *“Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Apa ?”*. Dari definisi Lasswell tersebut di dapatkan lima unsur komunikasi yang saling berkaitan satu dengan yang lain, yaitu :

1) Sumber

Segala peristiwa komunikasi akan diawali atau dimulai dari sumber terlebih dahulu. Sumber merupakan orang yang memiliki inisiatif dan berbagai kebutuhan untuk berkomunikasi, seperti untuk menyampaikan informasi, mengedukasi, menghibur, membina hubungan baik, hingga pada mempengaruhi dan mengubah ideologi ataupun keyakinan yang dianut oleh orang lain.

Sumber bisa jadi merupakan seseorang atau individu, kelompok, perusahaan, maupun organisasi, diman sumber tersebut dapat menyampaikan pesan atau informasi yang ia dapatkan

dari pikiran atau perasaanya, yang kemudian diolah dan diubah kedalam bentuk verbal dan non verbal. Dalam hal ini bisa di sebut sebagai proses *encoding* atau penyandian.

2) Pesan

Pesan adalahn suatu gagasan atau ide yang dapat di sampaikan atau di komunikasikan oleh sumber atau komunikator kepada penerima pesan atau komunikan. Pesan yang disampaikan dapat berupa ucapan kata (Bahasa) yang biasa di sebut dengan verbal, seperti ucapan yaitu wawancara, diskusi, pidato dan lainnya, serta tulisan berupa surat, berita, artikel, cerpen, novel, puisi dan lainnya. Terdapat pesan nonverbal dimana pesan disampaikan melalui *Gesture*, simbol, tanda, ekspresi serta lain sebagainya.

Pesan nonverbal dapat diartikan sebagai pelengkap dari pesan verbal, yang keduanya sama pengtinngnya. Pesan verbal yang di sampaikan komunikator terkadang dapat disalahpahami oleh komunikan, maka dari itu pesan nonverbal dapat menegaskan pesan verbal sehingga pesan mampu tersampaikan sabagai mestinya.

3) Saluran atau Media

Saluran atau media merupakan alat penghubung yang digunakan oleh sumber untuk menyampaikan pesan kepada komunikan. Saluran bisa jadi merujuk kepada bentuk pesan yang disampaikan kepada penerima, apakah saluran verbal atau saluran non verbal.

Saluran dapat merujuk pada cara penyajian pesan, apakah secara langsung (tatap muka) atau melewati media cetak (surat kabar, majalah) atau media elektronik (radio, tevelisi). Surat pribadi, telepon, selebaran, *Overhead projector (OHP)*, system suara (*sound system*), mulimedia, semua itu dapat dikategorikan sebagai bagian dari saluran komunikasi. Pengirim pesan akan memilih

saluran tersebut tergantung kepada situasi yang hendak dicapai serta jumlah penerima pesan yang dihadapi.

4) Penerima

Penerima tau *receiver*, sering juga disebut sebagai sasaran/tujuan (*destination*), penyandi-balik (*decode*) atau khalayak (*audience*), pendengar (*listener*), penafsir (*interpreter*), yaitu merupakan orang yang menerima pesan dari sumber. Berdasarkan pengalaman masa lalu, rujukan nilai, pengetahuan, persepsi, pola pikir dan perasaanya, penerima pnesan ini menerjemahkan, menafsirkan dan menginterpretasikan seperangkat simbol verbal dan nonverbal yang diterima menjadi gagasan yang dapat dipahami. Proses ini disebut penyendian-balik (*decoding*).

5) Efek

Unsur kelima ini merupakan apa yang akan muncul setelah pesan disampaikan oleh komunikator diterima oleh komunikan dan diinterpretasikan menjadi ide atau gagasan yang dipahami, sehingga menimbulkan efek yang akan terjadi kepada komunikan. Contohnya dengan adanya perubahan sikap, perilaku, keyakinan, atau merasa terhibur, maupun menjadi tahu akan suatu hal terhadap pesan tersebut.

Kelima Unsur-unsur komunikasi yang dikemukakan diatas belum lengkap, maka dari itu ditambahkan unsur tangkapan balik (*feedback*) dan lingkungan. Pertanyaan mengenai dua unsur diatas dikemukakan dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi Karya Cangara.

6) Tanggapan Balik

Tanggapan balik atau *feedback* jika di kemukakan ke dalam bahasa Inggris, merupakan respon atau reaksi yang berasal dari penerima kepada pengirim pesan. Menurut Cangara tanggapan balik adalah, “Ada yang beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk daripada pengaruh yang berasal dari penerima”. (Cangara, 2016:29)

Adanya umpan balik dalam komunikasi berarti telah terjadinya komunikasi dua arah atau *two-way communication*, namun *feedback* tidak hanya berasal dari penerima tetapi bisa juga adanya gangguan pada media yang mengantar pesan sehingga pesan mengalami gangguan dan tidak tersampaikan seperti seharusnya. Itu merupakan umpan balik yang diterima oleh sumber.

7) Lingkungan

Berlangsungnya sesuatu komunikasi tidak hanya dipengaruhi oleh unsur sumber dan penerima saja, tetapi juga unsur-unsur yang ada di sekitar mereka, seperti misalnya lingkungan. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Terdapat empat macam faktor lingkungan yaitu, lingkungan fisik, sosial budaya, psikologi, dan dimensi waktu.

Lingkungan fisik lebih mengarah pada bentuk geografis suatu wilayah. Jika penerima pesan berada pada wilayah pedalaman yang sulit dijangkau, maka akan sulit bagi sumber untuk dapat mengirimkan pesan karena tidak adanya akses komunikasi. Sedangkan sosial budaya, merupakan faktor-faktor yang dihadapi di ruang lingkup sosial sehari-hari, misalnya masyarakat yang homogen maka akan mempermudah proses komunikasi, sedangkan dengan masyarakat heterogen maka komunikasi akan menjadi lebih sulit.

Lingkungan psikologis dalam komunikasi merupakan penyajian pesan yang sesuai dengan khalayak, misalnya secara usai , jenis kelamin, dan lainnya, untuk menghindari adanya pesan-pesan yang dapat menyinggung perasaan khalayak. Lalu ada dimensi waktu, dimana hal ini merupakan situasi atau waktu yang tepat untuk melaksanakan keiatan komunikasi.

Ketujuh unsur ini memiliki ketertarikan satu sama lainnya, dimana setiap unsur ini merupakan hal yang penting dan pasti mutlak ada pada setiap komunikasi yang terjalin. Karena unsur-unsur ini saling mempengaruhi satu sama lain, maka jika salah satu unsur tidak lengkap, maka komunikasi tidak dapat terjadi atau tidak dapat berjalan secara maksimal.

2.2.1.4 Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi menurut Effendy dalam bukunya Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi menglompokkan fungsi komunikasi menjadi bagian, yaitu :

1) Mengeinformasikan (*to inform*)

Adalah memberikan informasi kepada masyarakat, memberitahukan kepada masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi, ide (pikiran dan tingkah laku orang lain), serta segala sesuatu yang di sampaikan orang lain.

2) Mendidik (*to educate*)

Adalah komunikasi merupakan sarana pendidikan. Dengan komunikasi, manusia dapat menyampaikan ide dan pikirannya kepada orang lain, sehingga orang lain mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan.

3) Menghibur (*to entertain*)

Adalah komunikasi selain berguna untuk menyampaikan komunikasi, pendidikan dan mempengaruhi juga fungsi untuk menyampaikan hiburan atau menghibur orang lain.

4) Mempengaruhi (*to influence*)

Adalah fungsi mempengaruhi setiap individu yang berkomunikasi, tentunya berusaha saling mempengaruhi jika pikiran komunikan dan lebih jauh lagi berusaha mengubah sikap dan tingkah laku komunikan sesuai dengan yang diharapkan. (Effendy, 2003:55)

Fungsi- fungsi tersebut dapat menjadi acuan bagi komunikator dalam menjalankan proses komunikasi yang meliputi penyampaian dan penerima pesan. Dimana komunikator dapat memilih pesan terlebih dahulu yang sesuai dengan fungsi dari komunikasi itu sendiri, sehingga pesan dapat tersampaikan pada segmentasi serta kondisi yang telah ditentukan, misalnya untuk menginformasikan, mengedukasi, menghibur, hingga pada mempengaruhi khalayaknya.

2.2.1.5 Proses Komunikasi

Proses komunikasi dapat terjadi ketika adana interaksi antara dua orang atau lebih untuk menyampaikan pesan demi tercapainya motif komunikasi itu sendiri. Dalam buku berjudul Ilmu Komunikasi teori dan Praktek karya Effendy bahwa proses komunikasi di bagi menjadi dua bagian, yaitu :

- 1) Secara primer, yaitu proses penyampaian pikiran dan perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lembaga (*symbol*) sebagai media. Lembaga itu sendiri adalah bahasa, isyarat, gambar, warna dan lain

sebagainnya. Yang secara langsung mampu “menerjemahkan” pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan.

- 2) Secara skunder, yaitu proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lembaga pada media pertama. Seseorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlah banyak. Dengan demikian proses komunikasi secara skunder itu menggunakan media yang dapat diklarifikasikan sebagai massa (*mass media*) dan media nirmassa atau non masa. (Effendy, 2011:18).

Tahapan proses komunikasi menunjukan bahwa proses komunikasi langsung dan tidak langsung memang sangat beda dari segi media yang di gunakan serta tata cara atau prosedur penyampaian pesan, akan tetapi keduanya sama-sama menciptakan komunikasi yang efektif. Proses komunikasi ini dapat di terapkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya, baik dari komunikator maupun komunikan dan segmentasi khalayak.

2.2.2.6 Prinsip – Prinsip Komunikasi

Deddy Mulyana mengungkapkan dalam bukunya yang berjudul **Ilmu Komunikasi : Suatu**

Pengantar. Terdapat 12 prinsip komunikasi yakni :

1. Komunikasi adalah proses simbolik
2. Setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi
3. Komunikasi punya dimensi isi dan dimensi hubungan
4. Komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkat kesenjangan
5. Komunikasi terjadi dalam konteks ruang dan waktu
6. Komunikasi melibatkan dalam prediksi peserta komunikasi

7. Komunikasi bersifat sistematis
8. Semakin mirip latar belakang sosial budaya semakin efektif komunikasi
9. Komunikasi bersifat non konsekuensi
10. Komunikasi bersifat posensual, dinamis, dan transaksional
11. Komunikasi bersifat *Irreversible* (yang tidak dapat diubah)
12. Komunikasi bukan pancasa (obat mujarab) (Mulyana, 2015 h. 91-127)

Dari sini dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip komunikasi dapat mencakup banyak hal, seperti simbol, ikon, bahkan orang yang dimanfaatkan, menunjukkan banyak pesan yang disarankan oleh banyak orang. Komunikasi memiliki aturannya sendiri dan komunikasi terkait pada ruang dan waktu.

2.2.2.7 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 element proses komunikasi. Dengan cara ini, masing-masing pihak akan membalas latar belakang dan pengalaman masing-masing.

Komunikasi sangat penting bagi semua aspek kehidupan manusia. Komunikasi memungkinkan orang untuk mengekspresikan ide, harapan, ide, dan kesan satu sama lain. Komunikasi tidak hanya mempromosikan pengembangan seluruh umat manusia, tetapi juga menciptakan hubungan sosial, yang penting dalam setiap kelompok sosial.

Menurut **Effendy** komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar komunikator dengan komunikan, komunikasi jenis ini dianggap paling efektif.

dalam upaya mengubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya yang dialogis berupa percakapan. Arus balik bersifat langsung, komunikator mengetahui tanggapan komunikan ketika itu juga.

Komunikasi memastikan kolaborasi sosial, membuat kesepakatan penting, dan banyak lagi. Orang-orang yang terlibat dalam komunikasi memiliki pengalaman sosial, budaya dan psikologi yang berbeda. Perbedaan ini dapat mempengaruhi efektifitas suatu komunikasi. Sangat penting bahwa setiap individu memahami simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi.

Komunikasi Interpersonal diuraikan mejadi dua jenis menurut sifatnya, yaitu :

1. Komunikasi Diadik (*Dyadic Communication*)

Komunikasi Diadik adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi tatap muka. Komunikasi Diadik menurut **Pace** dapat dilakukan dalam tiga bentuk,yakni percakapan, dialog, dan wawancara.

2. Komunikasi Triadik (*Triadic Communication*)

Komunikasi Triadik adalah komunikasi antar pribadi yang pelakunya terdiri dari tiga orang, yakni seorang komunikator dan dua orang komunikan. Jika misalnya A yang menjadi komunikator maka pertama-tama menyampaikan kepada komunikan B, kemudian bila di jawab atau di tanggapi akan beralih kepada komunikan C secara dialogis.

Dapat disimpulkan Komunikasi Diadik dan Komunikasi triadik yan lebih efektif komunikasinya adalah Komunikasi Diadik, karena komunikator hanya satu tujuan perhatinnya kepada komunikan, sehingga komunikator dapat menguasai dan memahami apah yang di

sampaikan oleh komunikator dengan sepenuhnya, yang dapat umpan balik secara langsung. Keduanya sangat berpengaruh kepada proses efektifitas proses komunikasi.

Menurut **David Berlo** dalam bukunya *The Process Of Communication* menekankan bahwa diantara komunikator dengan komunikan harus terdapat hubungan interdependensi. Interdependensi adalah kedua belah pihak terdapat hubungan yang saling mempengaruhi.

Adapun menurut **Martin Buber**, komunikasi antarpersonal sebagai proses yang selektif, sistemik, unik, prosensual, transaksional, dan menciptakan makna yang memungkinkan orang untuk merefleksikan dan membangun pengetahuan pribadi satu sama lain dan menciptakan makna bersama.

1. Selektif

Setiap orang tidak berkomunikasi secara akrab atau erat dengan mayoritas orang-orang yang di temui, setiap orang akan memilih dengan siapa dia akan berkomunikasi secara akrab dan intim

2. Sistematis

Komunikasi antarpersonal yang terjadi dalam berbagai sistem, sistemlah yang mempengaruhi komunikasi antarpersonal.

3. Unik

Komunikasi antar personal terjadi pada tingkatan terdalam, kita menyebutnya sebagai “Komunikasi antarpersonal yang unik”. Yang terjadi dalam keunikan ini karena setiap orang berkomunikasi mempertimbangkan interaksi dan relasi antarpersonal dengan segala kekurangan yang tak tergantikan.

4. Prosesual

Komunikasi antarpersonal merupakan proses yang berkesimbangan, proses yang terus dan sedang berlangsung. Ini berarti komunikasi antarpersonal berkembang dari waktu ke waktu yang membuat setiap orang yang terlibat di dalamnya menjadi lebih pribadi. Apa yang terjadi antara orang-orang yang berkomunikasi itu selalu terkait dengan masa lalu, masa kini dan masa depan.

5. Transaksional

Komunikasi antarpersonal merupakan proses transaksi antara dua orang yang berkomunikasi “dengan” dan bukan berkomunikasi “kepada” satu sama lain. Sifat transaksional dari komunikasi antarpersonal menyiratkan bahwa tanggung jawab komunikator adalah berbagai efektivitas komunikasi diantara mereka.

6. Menciptakan Makna

Jantung komunikasi antarpersonal adalah makna yang dibagi diantara mereka yang terlibat dalam komunikasi itu. Ketika dua orang berkomunikasi antarpersonal maka akan terjadi bahwa kedua orang itu sebagai (*Share*) makna pesan dengan mencari tau apa kata-kata itu mewakili perilaku, apa yang tersirat dan tidak tersurat.

Peneliti menyimpulkan bahwa penjelasan dari Martin buber yang paling penting dalam komunikasi makna itu terletak pada isi dan hubungan yang disampaikan komunikator kepada komunian secara langsung.

2.2.2.8 Ciri - Ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

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

Sementara setiap orang berhak untuk mengubah topik pembicaraan, pada kenyataan,

komunikasi interpersonal dapat didominasi oleh satu pihak. Misalnya, komunikasi antar gurudan siswa didominasi oleh guru dan komunikasi antara laki-laki dan perempuan didominasi oleh laki-laki. Dalam komunikasi interpersonal, kita sering menggap pendengaran dan penglihatan sebagai indra utama, meskipun sentuhan dan pemciuman sama pentingnya dalam menyampaikan pesan intim. Tidak dapat pungkiri bahwa komunikasi interpersonal memiliki potensi besar untuk meyakinkan orang lain.

2.2.2.9 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal memiliki beberapah tujuan berikut ini :

1. Menemukan Diri Sendiri

Menemukan pribadi atau personal merupakan salah satu tujuan dari komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal memberikan peluang kepada setiap orang buat membicarakan apa yang disukai atau seperti apa diri anda. Mendiskusikan perasaan, tingkah laku dan pikiran ialah hal yang sangat menarik. Dengan membicarakan diri sendiri dengan orang lain, anda berarti memberi sumber balikan yang hebat pada perasaan, pikiran dan tingkah laku.

2. Menemukan Global Luar

Hanya dengan komunikasi interpersonal, anda mampu mengerti lebih banyak tentang diri sendiri dan orang lain yang sedang berkomunikasi dengan anda. Sangat banyak kabar yang bisa diketahui melalui komunikasi interpersonal. Walaupun banyak informasi yang diketahui berasal dari media massa, hal ini justru sering di diskusikan yang pada akhirnya di alami dan dipelajari lewat hubungan interpersonal.

3. Membentuk & Menjaga Interaksi Yang Penuh Arti

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

4. Mengubah Sikap & Tingkah Laku

Pada umumnya, setiap orang menggunakan sebagian waktunya buat mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan *rendezvous* komunikasi interpersonal. Misalnya anda mungkin saja membeli barang tertentu, melihat film, menulis buku, membaca buku dan lain – lain. Pada intinya, setiap orang banyak memanfaatkan waktunya terlibat dalam komunikasi interpersonal.

5. Untuk bermain & Kesenangan

Dalam hal ini, bermain meliputi seluruh kegiatan yang memiliki tujuan primer mencari kesenangan, misalnya berdiskusi, bercerita lucu, dan lain-lain. Komunikasi interpersonal seperti ini mamou menciptakan ekuilibrium dalam pikiran yang membutuhkan *rileks* dan aktivitas rutin.

6. Tujuan Komunikasi Interpersonal

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

2.3 Media Komunikasi

Media komunikasi adalah wadah atau media dalam bidang komunikasi. Media komunikasi juga merupakan objek yang digunakan sebagai prantara untuk saling berkomunikasi. Media berperan penting dalam mempengaruhi perubahan di masyarakat apalagi dengan kemajuan teknologi saat ini yang dapat mempermudah seseorang untuk berkomunikasi seperti telepon seluler atau telepon genggam dimana semua telepon memiliki teknoloi yang canggih. Handphone saat ini di hanya di gunakan sebagai alat berkirin pesan dan telepon saja, tetapi sekarang sudah digunakan sebagai alat yang dapat melakukan segala hal dan juga kompatibel dengan internet.

Effendy dalam bukunya **Ilmu Komunukasi Teori dan Praktek** menyatakan bahwa :

Media komunikasi adalh sarana atau alat yang menyalurkan pesan komunikasi yang di sampaikan seseorang kepada orang lain, misalnya telephone, surat

elektronik, radio, televisi, komputer dengan menggunakan network yang di hubungkan dengan modem.(1998:64)

Bedasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media komunikasi adalah perantara dalam penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan yang bertujuan untuk menyebarkan informasi atau pesan secara efisien. Efisien diperoleh melalui penggunaan sarana komunikasi melalui jaringan internet yang tidak mengenal waktu dan jarak. Sarana komunikasi memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan siapa saja dengan mudah dan tanpa batasan.

2.3.1 Fungsi Media Komunikasi

Menurut **Burgon & Huffner**, dalam bukunya *Human Communication*, fungsi media komunikasi :

1. Efisien menybar informasi :dengan adanya media komunikasi terlebih hi-tech akan lebih membuat penyebaran informasi menjadi efisien. Efisien yang dimaksud disini ialah penghematan biaya, tenaga, pemikiran dan waktu. Misalnya, kita memberikan ucapan selamat hari raya Idul fitri atau Natal cukup melalui SMS, MMS, e-mail, mailist dan media canggih lainnya. Hal ini lebih disukai karena nilai praktisnya jika dibandingkan dengan mengirimkan kartu lembaran atau kartu Natal dengan waktu yang lebih lama.
2. Memperkuat eksistensi informasi : dengan adanya media komunikasi yang hi-tech, kita dapat membuat informasi dan pesan lebih kuat berkesan kepada audiens/komunikate. Suatu contoh, dosen yang mengajar dengan multimedia akan lebih efektif berkesan daripada dosen yang mengajar secara konvensional.
3. Mendidik/mengarahkan/persuasi : media komunikasi yang berteknologi tinggi dapat lebih menarik audience. Sebagaimana kita mempelajari pada bab sebelumnya tentang komunikasi persuasif maka hal yang menarik tentu mempermudah komunikator dalam persuasif, mendidik dan mengarahkan karena adanya efek emosi positif.
4. Menghibur/entertain/joyfull : media komunikasi berteknologi tinggi tentunya lebih menyenangkan (bagi yang familiar) dan dapat memberikan hiburan tersendiri bagi audience. Bahkan jika komunikasi itu bersifat hi-tech maka nilai jualanpun akan semakin tinggi. Misalnya, presentasi seorang marketing akan lebih mempunyai nilai jual yang tinggi jika menggunakan media

komunikasi hi-tech dari pada persentasi yang hanya sekedar menggunakan metode konvensional.

5. Kontrol sosial : media komunikasi yang berteknologi tinggi akan lebih mempunyai fungsi pengawasan terhadap kebijakan sosial. Seperti misalnya, informasi yang disampaikan melalui TV dan internet akan lebih mempunyai kontrol sosial terhadap kebijakan pemerintah sehingga pemerintah menjadi cepat tanggap terhadap dampak kebijakan tersebut.(2002:69)

Peneliti menyimpulkan bahwa fungsi utama media komunikasi adalah untuk secara efisien menyampaikan pesan berupa data, gelombang, frekuensi, gambar, suara atau yang memiliki makna tertentu, memperkuat berdasarkan informasi, mendidik, menghibur, dan mengecek secara sosial dimanapun pesan itu berada.

2.3.2 Internet

Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung untuk keperluan komunikasi dan informasi. Sebuah komputer di jaringan internet dapat ditemukan dimana saja. Internet sering di definisikan sebagai jaringan komputer global yang berisi informasi. Informasi dibuat oleh penyelenggara atau pemilik jaringan komputer yang mempercayakan informasi tersebut penyedia layanan internet.

Mnurut **Burhan** dalam bukunya **Sosiologi Komunikasi** menyatakan bahwa:

Internet (Interconnection networking) merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri. Seperti yang diketahui internet merupakan bentuk konvergensi dari beberapah teknologi penting terdahulu, seperti komputer, televisi, radio, dan telepon.(2006:135) (Burhan,2006)

Pemahaman di atas internet adalah jaringan yang menghubungkan satu dengan lainnya melalui media yang terhubung secara online berupa komputer, laptop, televisi, radio, dan telepon.

2.4 Game

2.4.1 Pengertian Game

Menurut **Agustinus Wilwan** dalam bukunya **Pemrograman Animasi dan Game profesional** terbitan **Elex Media Komputindo** mengemukakan bahwa :

Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan tekni dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. (2008)

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa game adalah suatu teknik dan metode animasi yang harus di dalami agar memahami pembuatan game karena keduanya saling berkaitan.

2.4.2 Pengertian Game Online

Menurut **Andrew Rollings & Ernest Adams** dalam bukunya **Fundamentals Of Game Design** menyatakan bahwa :

Sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. (2006:770)

Berdasarkan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian dari istilah game online mengacu pada jenis game yang dapat di akses melalui internet. Pada game online ini terdapat rangkaian game berupa gambar-gambar menarik yang dapat pindah-pindah sesuai keinginan para pemainnya.

2.5 Gta V RolePlay

GTA V Roleplay adalah permainan memerankan sebuah karakter seperti layaknya di dunia nyata dan bertemu dengan player lain dengan cerita kehidupan masing-masing. Sebagai player roleplay, pemain wajib memerankan dan memberlakukan karakter seperti dunia nyata. Ada hal yang di dunia nyata tidak bisa di lakukan maka di game ini juga tidak boleh dilakukan.

Roleplay atau sering di sebut juga RP adalah bermain peran. Pemain yang sedang memaikan peran seperti acting, seperti artis, seperti tratical, seperti bermain sinetron, seperti bermain film, seperti memaikan sebuah boneka, seperti sedang memaikan wayang dll, dengan menceritakan apa yang pemain buat dengan menjiwai peran itu dalam karakter roleplay, segala hal yang baik dalm bermain roleplay, bisa kalian ambil dan manfaatkan di dunia nyata. Dengan contohbertemu orang dan kenalan dengan orang lain secara baik-baik ,sopan dan tuturkata dengan baik, memudahkan untuk berkomunikasi antar pemain dengan player lain.

Didalam roleplay ada istilah dan praturan yang harus dipelajari dan memahami apah itu In Character (IC) dan Out Of Character (OOC). In Character (IC) adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan karakter kalian, tidak berhubungan dengan dunia luar (dunia nyata). Out Of Character (OOC) adalah kebalikan dari IC segala sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan kehidupan di dalam game dan karakter yang kalian perankan. Tidak hanya itu masih banyak peraturan peraturan roleplay yang masih banyak dikarenakan agar bermain peran di dalam game sangat membawa seperti layaknya kita di dunia nyata.

2.6 Remaja

Remaja dikatakan cenderung tidak stabil perubahannya secara psikologi karena proses dari usia anak-anak menuju usia dewasa sehingga dapat meniru sesuatu hal-hal yang mereka lihat di lingkungan sekitarnya.

Menurut **Elizabeth B. Hurlock** dalam bukunya (Psikologi perkembangan : Suatu pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan,1999,P.309) sebagai berikut :

menjelaskah bahwa remaja berasal dari kata latin (*adolescence*), kata bendanya *adolescentia* yang berarti remaja yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode- periode lain dalam rentang kehidupan anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa remaja usia dimana dapat terjadi perubahan-perubahan pada dirinya secara psikologis, sebagai cara untuk menyesuaikan dirinya dengan masyarakat untuk menjalani usia dewasa atau usia kematangan.

Memprediksikan remaja secara tepat tidak mudah, terdapat banyak pandangan-pandangan yang dapat digunakan untuk remaja.

Menurut **Papalia** dan **Ods** (2008) dalam Jahja (2011:220), yaitu :Remaja adalah : masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang pada umumnya di mulai pada usia 12 tahun atau 13 tahun sehingga usia belasan dan awal usia dua puluh tahun.

2.7 Kerangka Teoritis

2.7.1 Fenomologi

Istilah fenomenologi tidak dikenal setidaknya sampai menjelang abad ke 20. Abad ke-18 menjadi awal digunakan istilah fenomenologi sebagai 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, filsafat immanuel kant memulai sesekali menggunakan istilah fenomenologi dalam tulisannya, seperti halnya Johann gottlieb fichte dan G.W.F pada tahun 1899, franz brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologi deskriptif. Dari sinilah awalnya edmund husserl mengambil istilah fenomenologi untuk pemikiran 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 aliran empirisme yang percaya bahwa pengetahuan muncul dari penginderaan. Dengan demikian kita mengalami dunia dan apa yang sedang terjadi. Bagi penganut empirisme, sumberpengetahuan yang memadai

itu adalah pengalaman. Akal yang dimiliki manusia hanya bertugas untuk mengatur dan mengelolah bahan-bahan yang di terima oleh panca indra.

Di sisi lain ada aliran rasionalisme yang percaya bahwa pengetahuan timbul dari kekuatan pemikiran manusia (rasio). Hanya pengetahuan yang diperoleh melalui akal yang memenuhi syarat untuk diakui sebagai pengetahuan ilmiah. Menurut aliran ini, pengalaman hanya dipakai untuk mengkuhkan kebenaran pengetahuan yang telah diperoleh melalui akal. Akal tidak memerlukan pengalaman dan memperoleh pengetahuan yang benar.

Filosof Immanuel Kant muncul dengan menjabati keduanya, Menurut **Immanuel Kant** dalam **fenomologi Engkus** menyebutkan bahwa fenomena adalah : Sebagai suatu yang tampak atau muncul dengan sendirinya (hasil sintesis antar pengindraan dan bentuk konsep dari objek, sebagaimana tampak pada dirinya).(2009:4)

Jadi kita dapat simpulkan bahwa Immanuel Kant berarti bahwa pengetahuan adalah apa yang tampak bagi kita. Oleh karena itu, pemikiran Immanuel Kant menyebar luas, setelah itu fenomena titik menjadi awal dari diskusi filosofi, terutama diskusi tentang bagaimana pengetahuan dikonstruksi (abad-18 dan 19).

Misalnya, fenomenologi sebagai istilah sudah ada sejak Immanuel Kant mencoba memilih unsur mana yang berasal dari pengalaman (fenomena) dan mana yang terkandung dalam pemikiran (noumena atau hal-hal yang ada di dalam diri anda). Selanjutnya, fenomenologi menjadi pusat tradisi filsafat Eropa sepanjang abad ke-20.

Munculnya kembali pendapat dari Franz Brentano yang meletakkan dasar fenomenologi lebih tegas lagi. Dalam tulisannya yang berjudul *Psychology From An Empirical Standpoint* (1874). Brentano mendefinisikan fenomena sebagai suatu yang terjadi dalam pemikiran, **sedangkan**

fenomena mental adalah tindakan yang dilakukan secara sadar. Kemudian ia membedakan antar fenomena mental dengan fenomena fisik (objek atau persepsi eksternal yang mulai dari warna dan bentuk). Jadi bagi Brento, fenomena fisik ada karena ‘kesengajaan’, dalam tindakan sadar (*Intentional In Existence*).

Menurut **Bretano** yang dikutip oleh **engkus** dalam bukunya yang berjudul **Fenomologi**, pengertian fenomologi adalah : Fenomena adalah sesuatu yang masuk ke dalam ‘kesadaran’ kita, baik dalam bentuk persepsi, khayalan, keinginan atau pikiran. (2009:5) (Engkus, 2009)

Jika dibandingkan dengan pemikiran Immanuel Kant sebelumnya, pemahaman fenomologi yang di ungkap oleh Bretano lebih luas. Pemahaman fenomologi ini juga mengarah pada fenomologi yang lebih esensial.

Bretano membedakan antar psikologi deskriptif dan psikologi genetik. Psikologi genetik mencari jenis penyebab fenomena mental sementara fenomologi deskriptif mendefinisikan dan mengklarifikasikan berbagai jenis mental masuk persepsi, pendapat, dan emosi. Setiap fenomena mental (tindakan sadar) selalu dikaitkan dengan objek tertentu.

Pada masa berikutnya, berkembang pula teori semantic atau logika dari **Bernard Bolzano** dan **Edmund Husserl** (logika modern), termasuk **Gottlob Frege**.

Husserl melalui tulisannya yang berjudul *Logical investigations* menggabungkan antar psikolog deskriptif dengan logika. Pemikiran tersebut memeperlihatkan bahwa Husserl terinspirasi oleh pemikiran Bolzano mengenai logika ide dan psikologi deskriptif.

Menurut **Husserl** yang dikutip oleh Engkus dalam bukunya **Fenomenologi** 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 menyebutkan proses kesadaran yang disengaja sebagai noesis dan istilah noema untuk isi kesadaran itu. Neoma tindakan sadar disebut Husserl sebagai makna yang ideal dan objek yang muncul, fenomena (objek yang muncul) adalah noema. Husserl ini menjadi dasar teori intensionalitas Husserl berikutnya (apakah noema merupakan aspek objek atau medium tujuan).

Singkatnya, fenomenologi Husserl adalah kombinasi dari psikologi dan logika. Fenomenologi didasarkan pada penjelasan dan analisis psikologi dan tindakan sadar. Dengan demikian fenomenologi adalah bentuk lain dari logika.

Dari perkembangan yang berada dan sudut pandang yang berada tentang fenomenologi, hal ini membuat fenomenologi semakin berkembang, yang kemudian sering dikaitkan dengan ilmu yang berbeda, termasuk hubungan fenomenologi dalam bidang filsafat. Secara umum pembahasan filosofis selalu mengacu pada empat bidang tersebut, yaitu ontologi, epistemologi, etika dan logika. Keempat bidang ini adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan.

A. Fenomenologi dan Ontologi

Ditinjau dari ontologi, fenomenologi mempelajari sifat-sifat alami kesadaran secara ontologis, fenomenologi akan dibawa ke dalam 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 membuat kita dalam menemukan pengetahuan, fenomenologi terutama membantu dalam mendefinisikan fenomena. Fenomenologi percaya dalam bahwa dalam fenomenalah pengetahuan itu berbeda. Di sisi yang lain fenomenologi telah mengklaim dirinya sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan mengenai sifat-sifat alami kesadaran dan jenis-jenis Husserl sebagai epistemologi, fenomenologi menggunakan intuisi sebagai sarana untuk mencapai kebenaran dan pengetahuan.

C. Fenomenologi & Logika

Seperti yang diterangkan dalam sejarah lahirnya fenomenologi, teori logika mengenai makna yang membawa Husserl kepada 'teori kesenjangan' yang menjadi jantung fenomenologi. Dalam penjelasan, fenomenologi menyebutkan bahwa kesenjangan dan tekanan sinematis dari sebuah makna ideal dan proposal itu berpusat pada teori logika, sementara itu. Logika yang terstruktur dapat ditemukan pada bahasa, baik bahasa sehari-hari dalam bentuk simbol-simbol, seperti logika predikat, matematika, dan bahasa komputer.

D. Fenomenologi Alfred Schutz

Schutz dengan latar belakang yang berbeda memberikan warna tersendiri bagi tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi. Seorang ekonom yang menyukai musik dan tertarik pada filsafat serta psikologi, sosiologi, dan ilmu-ilmu sosial lainnya, terutama komunikasi, Schutz telah mempelajari fenomenologi secara lebih luas dan mendalam.

Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, **Schutz** mengembangkan juga model tindakan manusia (*Human Of Action*) dengan tiga 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 Subjektif)

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

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.

Schutz dalam mendirikan fenomenologi sosialnya telah menggabungkan fenomenologi transdentalnya **Husserl** dengan konsep *verstehen* yang merupakan buah pemikiran Weber.

Ketika **Husserl** melihat filsafat fenomenologi (Transendental) hanya sebagai metode analisa yang digunakan untuk mempelajari “sesuatu yang tampak”, ia sedang mempelajari fenomena yang terjadi disekitar kita. Tetapi **Schutz** dengan jelas melihat implikasi sosiologisnya dalam membahas sains, ide, dan kesadaran. Selain menjelaskan dunia sosial, **Schutz** menjelaskan dasar-dasar konsep ilmiah serta berbagai model teoritis dari realitas yang ada.

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

Schutz ada enam dari *The Life Word* sebagai berikut :

1. *Wide – Awakeness* (Ada unsur dari kesadaran yang berarti sadar sepenuhnya)
2. *Reality* (orang yakin akan eksistensi dunia)
3. Dunia keseharian orang-orang berinteraksi.
4. Pengalam dari seseorang merupakan totalitas dari pengalaman dia sendiri
5. Dunia intersubjektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial.
6. Adanya perspektif waktu dalam masyarakat.

Schutz mengakui fenomenologi sosialnya tentang intersubjektivitas dan dasar studi mengenai intersubjektivitas adalah untuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

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 mempunyai tiga pengertian sebagai berikut :

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

2.8 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi sebagai kerangka berpikir yang akan menjadi acuan dalam pembahasan dan mencegah permasalahan yang ada dalam penelitian ini. Istilah fenomenologi mengacu pada suatu objek, peristiwa, dan kondisi yang dilihat. Oleh karena itu, fenomenologi adalah cara yang digunakan orang untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Dengan demikian fenomenologi menjadi pengalaman aktual sebagai elemen terpenting dari sebuah realita. Fenomenologi berarti membuat sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya.

Fenomenologi diperkenalkan oleh Johann Heirinkich. Meskipun demikian, yang menjadi pelopor aliran fenomenologi adalah Edmund Husserl. Husserl yang dikutip **Kuswarno** dalam bukunya **Fenomenologi**, menyatakan bahwa :

Fenomenologi merupakan ilmu mengenai fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklarifikasikan fenomena atau studi tentang fenomena yang tampak di depan kita dan bagaimana menampaknya.(2009:1)

Pandangan ini cukup untuk memberikan gambaran tentang bagaimana fenomena membawa kepada kita hal-hal yang kita sadari. Fenomenologi berarti studi tentang cara fenomena munculkan hal-hal yang kita sadari, dan cara paling mendasar dimana mereka muncul adalah sebagai aliran pengalaman sensorik yang berkelanjutan yang kita terima melalui panca indra kita.

Fenomena tidak lebih dari fakta yang terjadi dan memasuki pemahaman manusia. Jadi sebuah objek ada dalam hubungannya dengan kesadaran. Dalam pengertian ini, fenomenologi mencerminkan pengalaman manusia secara langsung sejauh pengalaman itu sangat terkait dengan suatu objek. Jika dicerminkan kembali, fenomenologi berasal dari kata '*Phenomenon*' yang berarti

realitas yang tanpa dan logos yang berarti ilmu. Jadi secara terminologi fenomenologi adalah ilmu yang bertujuan untuk memperoleh penjelasan tentang realitas yang tampak.

Tujuan utama dari fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara etnis, karena fenomena itu sendiri tiada lain adalah fakta yang disadari dan masuk kedalam pemahaman manusia. Mengulas pokok-pokok pikiran **Husserl** mengenai fenomenologi antara lain adalah sebagai berikut :

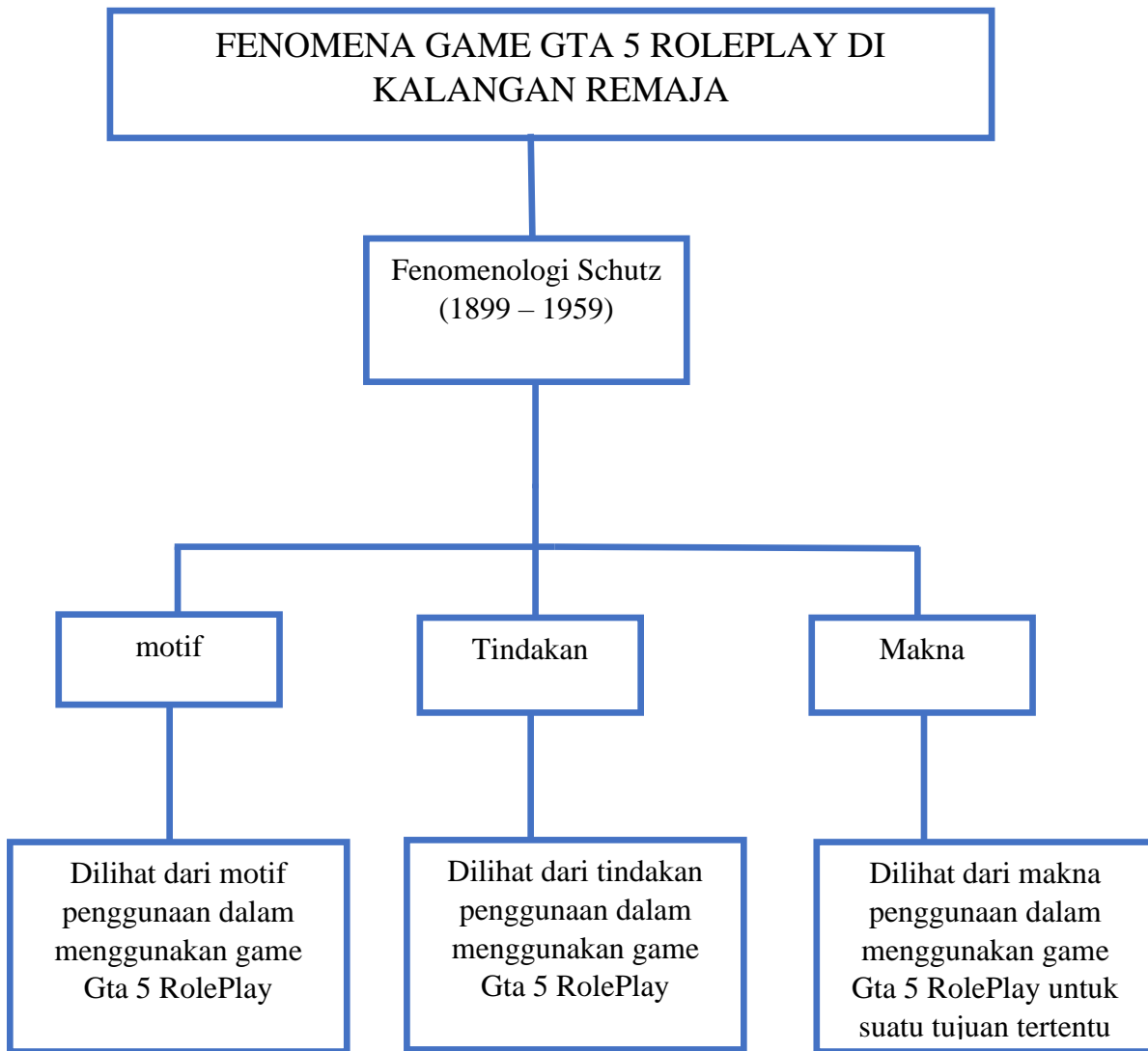
1. Fenomena adalah realitas sendiri yang tampak.
2. Tidak ada batas antara subjek dengan realitas.
3. Kesadaran bersifat intensional.
4. Terdapat interaksi antara tindakan kesadaran (noesis) dengan objek yang disadari (noema).(2009:12)

Fenomenologi Husserl ini mempengaruhi sifat kontemporer secara mendalam sekitar tahun 1950-an. Tokoh-tokoh seperti Heidegger, Sartre, Scheler, Merleau-Ponty, dan Paul Ricoeur menggunakan fenomenologi untuk memahami realitas. Dengan demikian ambisi Husserl menjadikan fenomenologi sebagai cabang filsafat yang mampu melikiskan seluk-seluk pengalaman manusia semakin menjadi kenyataan.

Kemudian penggunaan metode fenomenologi (*Phenomenological method*) memfokuskan kepada pemahaman atau keberadaan manusia bukan sekedar pemahaman atas bagian yang spesifik atau perilaku khusus. Menurut **Stephen W Littlejohn** yang dikutip oleh **Engkus Koswara** dalam metode penelitian komunikasi bahwa "*Phenomenology Makes Actual Lived Experience The Basic Data Of reality*".(Little john,1996 :204). Jadi fenomenologi menjadikan pengalaman terhadap yang sesungguhnya sebagai data besar dari realitas, sebagai suatu gerakan dalam berfikir fenomenologi (*Phenomenology*) dapat diartikan sebagai studi tentang pengetahuan yang timbul

karena rasa kesadaran ingin mengetahui. Objek pengetahuan berupa gejala jadian dipahami melalui pengalaman secara sadar (*Councious Experience*).

Penjelasan tersebut menggambarkan bagaimana teori tersebut berusaha untuk memperdalam pemahaman remaja tentang fenomena game Gta 5 RolePlay. Jika dikaitkan dengan fenomenologi, peneliti mencoba menggunakan teori di atas untuk menjelaskan bahwa setiap audiens memiliki sudut pandang yang berbeda ketika memaknai fenomena penggunaan zomato, atau dengan kata lain setiap individu akan mengalami makna yang berbeda dalam memahami fenomena tersebut.



(Sumber : Teori fenomenologi (Schutz, 1967), dan modifikasi penelitian dan pembimbing tahun 2021