

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Konteks Penelitian**

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat tinggi, mulai industri modern, internet, cyber, hand phone, dan lain sebagainya, guna memenuhi kebutuhan informasi dan teknologi manusia. Globalisasi dan modernisasi dalam bidang teknologi dan komunikasi semakin memudahkan arus informasi dan komunikasi. Hal itu menimbulkan perubahan pada bentuk nilai-nilai kehidupan secara bebas, perubahan bentuk pada nilai-nilai kehidupan *playstation* ini tidak bisa dihindari lagi, karena merupakan muatan global dari informasi dan komunikasi itu sendiri.

Social presence atau kehadiran sosial adalah derajat dimana komunikasi melalui media memiliki tingkat sosial yang sama dengan komunikasi tatap muka. Pengaruh media merupakan dampak dari kehadiran sosial yang dimiliki media dimana menyebabkan perubahan pada sektor pengetahuan, sikap dan tingkah laku kita yang merupakan hasil/pengaruh dari menggunakan media. Terjadinya komunikasi adalah konsekuensi hubungan social (*social relations*) masyarakat paling sedikit terdiri dari dua orang yang saling berhubungan satu sama lain, serta menimbulkan interaksi social, sebab terjadinya interaksi social disebabkan oleh interkomunikasi Playstation adalah salah satu bentuk perkembangan teknologi modern yang bergerak di bidang permainan (game). Game ini mempunyai

kehebatan tersendiri dari beberapa game sebelumnya yang telah beredar, seperti Nitendo, Sega, dan yang lainnya. Game ini mempunyai mesin transformasi Geometri yang terletak di dalam chip CPU, Bertugas melakukan rendering grafis 3 dimensi, sehingga layar tampak seperti nyata. Game ini mempunyai hard disk yang mempunyai memory hingga 10 GB (Giga Bite, sehingga dalam satu CPU alat ini mampu menyimpan hampir 50 (lima puluh) permainan yang berbeda-beda, tak heran anak-anak sangat menyukai game ini.

Game ini biasanya hanya dimainkan oleh anak-anak, namun lambat laun permainan ini juga disukai oleh kaum remaja, dewasa, bahkan orang tuapun ikut-ikutan bermain. Karena permainan ini tidak hanya berisi tentang permainan anak-anak saja, seperti pertarungan, atau permainan yang mengadopsi dari beberapa film kartun yang biasanya hanya dilihat di TV, namun ada juga permainan untuk orang dewasa, seperti sepak bola, bola sodok (billiard), dan masih banyak yang lainnya.

Playstation ini mungkin tidak begitu berpengaruh pada kaum dewasa dan seterusnya, namun berbeda dengan anak-anak yang bermain, kita pasti tau bahwa di beberapa berita di media massa yang menjelaskan bahwa begitu besarnya pengaruh Playstation terhadap pergaulan anak-anak, sehingga seorang anak harus menirukan adegan yang ada di Playstation seperti salah satu contoh smack down, game ini adalah salah satu game yang mengadop dari film/pertarungan yang disiarkan oleh salah satu TV swasta.

Game pertarungan ini menggambarkan tentang pertarungan bebas, dimana para pemainnya dipergunakan memakai senjata apa saja, dan memang seharusnya

permainan atau pertarungan ini hanya sebuah permainan biasa (tidak sungguh-sungguh), dan dilakukan oleh orang yang sangat profesional. Namun sangat disayangkan permainan ini berdampak negatif pada perilaku anak-anak, bahkan sempat ada yang dilarikan kerumah sakit, hal ini tidak lain karena anak-anak mencoba menirukan atau mempraktekkan cara bertarung smack down yang seharusnya dilakukan oleh orang yang cukup profesional, namun sayangnya hal ini dilakukan oleh seorang anak (belum dewasa) yang tidak profesional, dan sama sekali tidak mengerti bahaya apa yang akan menimpanya, jika dia mempraktekannya.

Permainan ini digandrungi oleh semua umur baik anak-anak sampai orang tua. Playstation menjadi hiburan tersendiri di kala suntuk, hari libur jika anda tidak berencana keluar rumah, Playstation menjadi pilihan utama bagi anda untuk bersantai. Awalnya Playstation hanya terdiri dari satu jenis saja, tetapi dengan berkembangnya teknologi tidak heran jika Playstation saat ini semakin keren dan canggih. Versi awal dari Playstation adalah Playstation1 dan Playstation2 dan Playstation3 lalu Playstation4 dimana Playstation4 ini memiliki sistem yang lebih canggih dan keren dibandingkan dengan Playstation sebelumnya. Playstation4 memiliki 33 tipe bentuk yaitu, slim, super slim dan yang terbaru adalah bentuk fat. Ketiga ketiga tipe ini sudah banyak dimiliki oleh penyuka game. Harga Playstation4 pun bervariasi sesuai dengan distributor yang menjualnya. Walaupun harganya yang lumayan mahal bukan berarti bagi penyuka game tidak bisa membelinya. Playstation menjadi gaya hidup saat ini yang tentunya menjadi salah satu hiburan yang tentunya akan menghibur dan menghilangkan rasa jenuh di kala

berkutik selama 6 hari bekerja atau anak-anak berlutik selama di sekolah. Playstation atau Playstation merupakan barang elektronik yang banyak di incar oleh setiap kalangan baik anak-anak atau orangtua. Dan bermain di akhir pekan dengan playstation adalah hal yang tentunya di tunggu-tunggu terutama bagi anak-anak. Adapun dampak baik negatif ataupun positif bermain playstation

Dampak negatif bermain playstation, menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri. Kehidupan real menjadi berantakan, seperti nilai pelajaran, tugas kampus, dipecah, dsb. Membuat orang menjadi bodoh. Orang berpikir terlalu pendek karena jalan main game yang ia mainkan. Ada salah satu kasus, seseorang membunuh seorang sopir taksi karena orang itu menginginkan uang dari sopir taksi itu untuk bermain game. Game kesukaannya adalah GTA. Permainan yang sangat terkenal di Playstation membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar.

Ini adalah efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga lupa akan kehidupan nyatanya. Mengganggu kesehatan. Karena seseorang yang bermain game dalam waktu sangat lama ia hanya melakukan kegiatan pasif. Mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit. Jika terlalu sering akan menimbulkan pengaruh psikologis. Menghayal dan pikiran yang selalu tertuju pada game adalah efek negative yang ditimbulkannya. Mempengaruhi pola pikir dan tingkah lakunya juga pemborosan, Jika Playstation telah menjadi candu. Karena jika seseorang telah kecanduan, ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya.

Dampak positif bermain Playstation, menghilangkan rasa jenuh, stress dan lain-lain. Membuat orang semakin pintar, jadi semakin cekatan, meningkatkan konsentrasi, membuat diri kita menjadi senang, dapat meningkatkan kemampuan untuk Berbahasa Inggris, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, meningkatkan tingkat solidaritas, menghilangkan rasa sakit, meningkatkan kemampuan untuk mendengar cerita dan membaca. Kurangnya pengawasan dari orangtua terhadap anak, pengawasan orang tua sangat lemah akibat orang tua yang terlalu sibuk dalam bekerja. Hal itu menyebabkan anak mencari kesibukan ataupun kesenangan sendiri dengan cara meluapkan emosi mereka dengan bermain Playstation.

Faktor internal dari anak itu sendiri memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kecanduan anak terhadap Playstation. Biasanya anak yang sudah kecanduan Playstation akan bersifat bandel dan keras kepala serta acuh tak acuh terhadap lingkungannya. Faktor lingkungan, lingkungan yang merupakan media interaksi anak-anak menjadi momok besar dalam mendorong kecanduan anak terhadap Playstation karena di lingkungan bermain mereka banyak terdapat rental-rental Playstation yang mudah untuk dikunjungi anak-anak. Terlepas dari pro dan kontra kehadiran Playstation, keberadaan orangtua memegang peranan penting untuk dapat mengatasi berbagai dampak yang ditimbulkan dari Playstation ini, sebagai pengawas dan juga pengontrol merupakan suatu kewajiban yang harus dimiliki setiap orang tua. Gaya hidup, biasanya berawal dari keseharian hidup yang jaraknya dekat dengan rental Playstation, menjadi sebuah magnet tersendiri untuk sering berkunjung ke rental Playstation tersebut untuk bermain Playstation dan kemudian menjadikan gaya hidup yang sudah biasa dijalankan sehingga jika tidak

dijalankan akan terasa aneh. Dan awalnya hanya iseng iseng saja bermain dan kemudian akhirnya menjadi gaya hidup mereka, lalu bisa saja bermain playstation ini menjadikan hobby mereka masing masing.

Iklan Playstation atau mendengar dari orang lain, adanya iklan playstation dimana mana menjadikan seseorang menjadi penasaran terhadap permainan playstation tersebut dan sangat ingin untuk mencobanya agar bisa dibilang tidak ketinggalan jaman oleh yang lainnya dan juga bisa saja diberi tahu oleh teman disekitar bahwa ada permainan playstation yang baru sehingga ingin mencoba permainan tersebut.

Menjadikan hobby, mungkin di luar sana banyak yang hobby basket, sepak bola, tetapi ada juga orang dari dulu sampai saat ini yang menjadikan playstation menjadi hobby mereka, mungkin dengan bermain playstation semua pikiran yang sedang diterimanya akan menghilang sekejap karena sangat asiknya bermain playstation tersebut sehingga banyak orang yang berumur masih kecil sampai orang dewasa masih sangat senang dengan permainan ini, dan juga bahkan di era sekarang banyak Playstation dijadikan sebagai tempat untuk mencari uang, karena banyak turnamen turnamen yang di adakan di kota kota besar termasuk bandung.

Akhir-akhir ini marak sekali permainan-permainan atau game-game elektronik yang sangat digemari oleh orang-orang, dari anak-anak sampai dewasa. Mulai dari Playstation maupun game online. Game Play Station merupakan salah satu hiburan yang sedang digemari oleh banyak pecinta game. Selain menarik, semua game yang ada juga mudah untuk dipelajari. Awalnya dari Playstation1,

yang hanya mengutamakan gerakan dua dimensi hingga Playstation4 keluaran terbaru yang menonjolkan bentuk gambar tiga dimensi.

Playstation3 dan Playstation4 masing-masing mempunyai kelebihan. Sebagian alasan tersebutlah yang menjadi daya tarik dari game ini. Akan tetapi, banyak pecinta game Play Station yang tidak mampu untuk membeli perangkat game Play Station itu sendiri. Selain itu para pecinta Play Station lebih memilih untuk memanfaatkan jasa rental Play Station karena menurut mereka dengan menyewa dirental mereka tidak akan dipusingkan dengan biaya perawatan mesin maupun stiknya. Kami melihat peluang tersebut sebagai lahan untuk membuka bisnis.

Playstation juga mampu melatih kecerdasan otak melalui permainan. karena banyaknya orang yang beranggapan miring dengan permainan karena banyak yang lupa akan waktu apabila asik dalam bermain. Playstation juga mampu mengurangi tingkat stres penduduk Indonesia dengan permainan. Akhir-akhir ini kondisi ekonomi Rakyat Indonesia makin memburuk dan berdampak pada banyaknya kriminalitas, bunuh diri, pembuangan anak, dan lain sebagainya, diharapkan dari misi ini dapat mengurangi tingkat stres rakyat Indonesia dan akhirnya dapat mengurangi pula tingkat kriminalitas. Bila kita mencermati pertumbuhan bisnis Playstation di Indonesia sungguh sangat mengagumkan kenaikan jumlahnya, begitu banyak orang membuka investasi pada usaha Playstation. Dengan berbagai variasi dan jenis yang ditawarkan, dengan aneka ragam interior design yang ditampilkan, sangat membanggakan perkembangan bisnis ini, disisi lain masih sangat banyak para pengusaha Playstation yang

mengabaikan aspek penting dalam bisnis ini yaitu kompetensi atau kualitas sumber daya manusia (SDM), baik di bagian pelayanan (service) maupun menjaga kualitas, masih banyak dari mereka yang tidak mendalami akan penting menjaga kualitas dan pelayanan yang dikelolanya..

Kelemahan utama PlayStation adalah mata optik yang lemah jika PlayStation tersebut sudah cukup lama digunakan. Hal ini berakibat banyak pemilik PlayStation menemui masalah loading game yang jauh lebih lama atau bahkan sama sekali tidak mampu untuk loading game. Banyak pemilik PlayStation mengatasi masalah ini dengan memiringkan atau membalikkan PlayStation mereka, walaupun sebenarnya ini hanya merupakan solusi sementara. Setelah beberapa waktu masalah tersebut akan muncul kembali, sehingga pemilik PlayStation harus memiringkan lagi dengan sudut yang lebih besar atau ke arah yang berlawanan. Tidak jarang banyak pemilik PlayStation lebih memilih membeli unit baru daripada menservis masalah ini, dikarenakan biaya perbaikan yang hampir sama harganya dengan membeli PlayStation baru. Masalah ini sering timbul terutama pada tipe PlayStation SCPH-1001. Selain itu, daya komputasi PlayStation jauh lebih kecil jika dibandingkan dengan konsol game bergenerasi sama, seperti Nintendo 64 atau Sega Saturn.

Para pakar Psikologi Amerika, secara resmi menyatakan kekhawatiran mereka terhadap efek yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah orang yang sangat gemar bermain playstation. Mereka menganggap penyakit yang ditimbulkan akibat kecanduan playstation harus segera diatasi karena bisa mengakibatkan penyakit kejiwaan yang cukup parah. Para pakar medis itu

mengatakan, cukup untuk permainan play station karena permainan itu sudah menjadi candu layaknya seseorang terikat dengan narkoba. Penyakit ketergantungan dan kecanduan berat seperti itu menurut mereka akan menjadi pintu berbagai penyakit jiwa yang lainnya.

Dalam laporan yang diajukan American Medical Association-Forum Kedokteran AS yang menghimpun lebih dari 250 ribu dokter-disampaikan agar para dokter melakukan tekanan terhadap para penentu kebijakan bisnis untuk mulai menahan peredaran playstation. Mereka juga menyebutkan, agar para orang tua berperan aktif mengatur jadwal anak-anak mereka yang gemar bermain playstation, tidak lebih dari dua jam dalam satu hari.

DR. Martin Wasserman, seorang pakar kesehatan jiwa menyatakan bahwa pernyataan ini sangat masuk akal. Karena kecanduan playstation bisa mengakibatkan keguncangan jiwa dan biasanya bisa merambat pada pola kehidupan pribadi yang bisa merusak kehidupan keluarga.

Dr. Karen Pierce, seorang psikiater di Chicago mengatakan, bahwa saat ini ia menangani sejumlah anak yang bermain video games secara ekstrim. Saya menemukan seorang dalam minggu ini, yang tidak tidur, tidak mandi, hanya karena video games. Mereka benar-benar sangat kacau.

Bagi para pelajar yang berada dipenghujung level kelas baik SD, SMP atau pun SMA jelas lebih berbahaya. Bagaimana tidak jika mereka dihadapkan pada standar kelulusan yang tinggi tapi mereka tetap pada kebiasaan mereka, menghabiskan waktunya di depan PLAYSTATION. Saatnya orang tua lebih tanggap, untuk masa depan generasi penerus bangsa yang lebih baik.

Game FIFA (dikenal juga sebagai FIFA Football atau FIFA Soccer) adalah seri permainan video yang dirilis oleh perusahaan Electronic Arts dibawah label EA Sports. FIFA Soccer pertama kali dirilis pada tanggal 15 juli 1993 dengan judul permainan *FIFA International Soccer*. FIFA Soccer merupakan permainan video sepak bola pertama yang mendapatkan lisensi langsung dari organisasi FIFA, sebuah lembaga internasional sepak bola. Seri terbaru FIFA menampilkan berbagai Liga dari seluruh dunia mulai dari Bundesliga Jerman, English Premier League and Football League, Serie A Italia, La Liga Spanyol, Portuguese Primeira Liga, Ligue 1 Perancis, Eredivisie Belanda, Brazilian Campeonato Brasileiro Série A, Mexican Liga MX, American Major League Soccer, South Korean K-League dan Australian A-League.

### **1.1.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian, maka fokus penelitian adalah: “Bagaimana Konstruksi Makna Game Fifa Playstation 4 Pada Remaja di Rental V3 Game TKI 3 Bandung?”

### **1.1.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian dan fokus penelitian, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengalaman remaja dalam bermain Game Fifa Playstation 4?
2. Bagaimana pemaknaan remaja tentang Game Fifa Playstation 4.

### **1.1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### **1.1.3.1 Maksud Penelitian**

Adapun maksud diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab fokus penelitian penelitian yang dipaparkan sebelumnya, yaitu: Untuk Mengetahui Konstruksi Makna Game Fifa Playstation 4 Pada Remaja (Studi Fenomenologi pada gamers di Rental V3 Game TKI 3 Bandung)

#### **1.1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian penelitian yang dipaparkan sebelumnya, yaitu:

1. Mengetahui Pengalaman remaja dalam bermain Game Fifa Playstation 4.
2. Mengetahui Pemaknaan remaja tentang Game Fifa Playstation 4.

### **1.1.4 Jenis Studi**

Menurut Kuswarno (2009: 36-37), ruang lingkup studi fenomenologi meliputi :

1. Menggali nilai-nilai dalam pengalaman dan kehidupan manusia
2. Fokus penelitiannya adalah seluruh bagian, bukan perbagian yang membentuk keseluruhan

3. Tujuan penelitiannya adalah menemukan makna dan hakikat dari pengalaman, bukan sekedar mencari penjelasan atau mencari ukuran-ukuran dari realitas
4. Memperoleh gambaran kehidupan dari sudut pandang orang pertama melalui wawancara formal dan informal
5. Data yang diperoleh adalah dasar bagi pengetahuan ilmiah untuk memahami perilaku manusia
6. Pertanyaan yang dibuat merefleksikan kepentingan, keterlibatan dan komitmen pribadi dari peneliti
7. Melihat pengalaman dan perilaku sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, baik itu kesatuan antara subjek dan objek maupun antara bagian dan keseluruhannya.

### **1.1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.1.5.1 Manfaat Filosofis**

Secara filosofis penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan referensi bagi pengembangan konsep ilmu komunikasi yang dapat diandalkan dan memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat. Dalam bermain playstation4 manusia belajar untuk melatih kecerdasan otak melalui permainan yang dimainkan.

### 1.1.5.2 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan khasanah ilmu komunikasi yang berada dalam posisi lintas disiplin ilmu, khususnya kajian ilmu komunikasi, komunikasi massa dan komunikasi virtual, dan studi fenomenologi komunikasi.

### 1.1.5.3 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk mengembangkan berbagai game yang sudah ada sejak dulu dan disukai banyak orang, dan juga untuk mengetahui Konstruksi makna game Fifa Playstation 4 pada Remaja di Bandung.

## 1.2 Kajian Literatur

### 1.2.1 Review Hasil Penelitian Terdahulu

**Tabel 1.1 Matriks Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti	Judul Subjudul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Cornelius.2014. Program Studi Ilmu Komunikasi	Pola Interaksi Antar Gamers dalam Game Online dalam	Deskriptif Kualitatif	Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, ditemukan dua pola interaksi yang digunakan

	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atmajaya Yogyakarta.	menggunakan Fitur Chatting pada Game Online Atlantica	oleh para pemain. Dua pola interaksi tersebut adalah pola interaksi dua arah dan pola interaksi banyak arah. Pola interaksi tersebut terbentuk melalui bagaimana pemain dalam game melakukan interaksi dengan pemain lain. Kedua pola interaksi tersebut memiliki karakteristik yang berbeda pada masing-masing pola sehingga pemain dapat memilih mana yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan. Pola pertama bersifat privat dimana hanya dua orang yang berinteraksi saja yang mengetahui informasi dari hasil interaksi tersebut, sedangkan pola interaksi
--	--	---	--

				yang kedua lebih umum karena dilakukan secara kelompok dan informasi dapat diketahui oleh seluruh anggota kelompok.
2	Saidah Naibaho. 2014. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan.	Perilaku Remaja pengguna Game Online di Saribudolok Kecamatan Silimakuta Kabupaten Simalungun.	Deskriptif Kualitatif	Berdasarkan penelitian ini ditemukan bahwa remaja pengguna game online di Saribudolok merupakan pengguna game online yang aktif. Mereka menggunakan game online adalah untuk memenuhi kebutuhannya akan hiburan. Komunikasi intrapribadi remaja pengguna game online di Saribudolok hanya kadang-kadang terwujud, apabila terwujud hanya kadangkadang terwujud kedalam perilaku remaja pengguna game online

				tersebut. Alasannya karena rata-rata remaja pengguna game online tersebut sudah ketagihan dan ketergantungan kepada game online sebagai sarana pemuas kebutuhan mereka akan hiburan
3	Muhammad Asrori. 2011. Program Studi Bimbingan Konseling dan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang	Kecanduan Game Online Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Malang	Deskriptif Kualitatif	Hasil temuan penelitian sebagai berikut: (1) jenis game online yang biasa dimainkan siswa adalah jenis FPS (First Person Shooter) yang berisi peperangan, (2) faktor-faktor yang membuat siswa sulit untuk melepaskan aktifitas bermain game online adalah subjek merasa sudah ketagihan atau kecanduan memainkan game online, (3) ciri-ciri

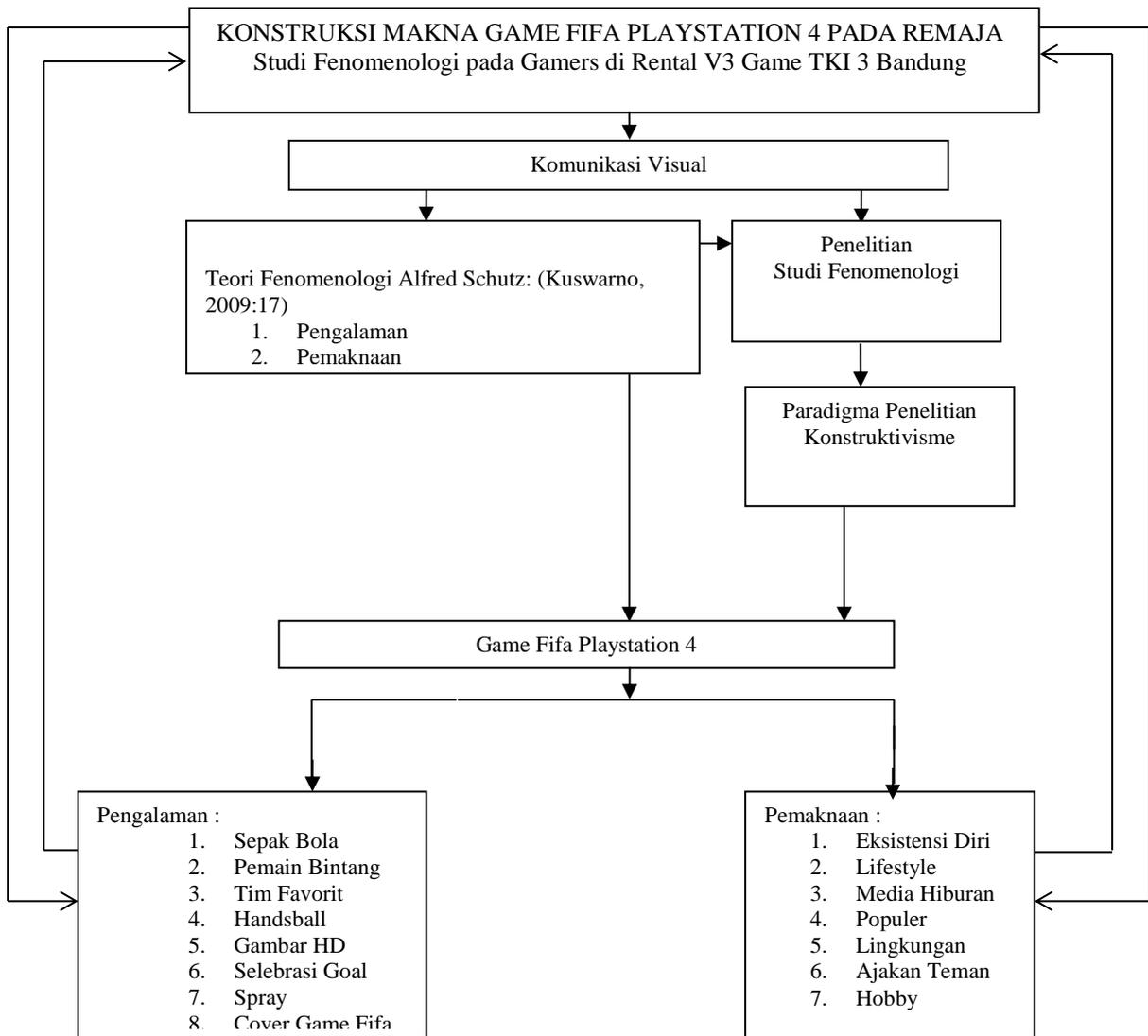
				<p>siswa yang mengalami kecanduan game online terbagi menjadi: salience, tolerance, withdrawal, mood modification or escape, chasing, conflict, problem dan bailout. (4)</p> <p>Bermain game online mempengaruhi tingkah laku pemainnya, seperti agresivitas yang semakin tinggi, kenakalan remaja, pergaulan yang semakin menyempit.</p>
4	<p>Novian Azis Efendi.2014. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Surakarta</p>	<p>Faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi pelajar di Warung Internet di</p>	<p>Deskriptif Kualitatif</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi pelajar diwarung internet Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo</p>

		<p>Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo</p>	<p>terlihat dan nyata. Hal tersebut terbukti dengan adanya faktor-faktor yang menyebabkan anak bermain game online, yaitu (a) Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggotakeluarga, khususnya orang tua; (b) Pengawasan orang tua yang kurang kepada anak; (c) Kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak; (d) Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton. Gameonline mempunyai dampak negatif diantaranya dampak sosial, dampak psikis, dan dampak fisik</p>
--	--	---	---

5	Angela. 2013. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman	Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ili.	Deskriptif Statistik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Online berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R2 ( R Square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa sebesar 29,1% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain

### 1.2.2. Kerangka Pemikiran

Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran



### 1.2.3. Landasan Teoritis

#### 1.2.3.1 Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Menurut Schutz, cara orang mengkonstruksikan makna dari luar atau dari arus utama pengalaman ialah melalui proses tipifikasi. Dalam hal ini termasuk membentuk penggolongan atau klasifikasi dari pengalaman yang ada. Hubungan-hubungan makna diorganisir secara bersama-sama, juga melalui proses tipifikasi, ke dalam apa yang Schutz namakan “kumpulan pengetahuan” (*stock of knowledge*). Kumpulan pengetahuan bukanlah pengetahuan tentang dunia, melainkan merupakan segala kegunaan-kegunaan praktis dari dunia itu sendiri. Persoalan pokoknya di sini adalah bahwa setelah perkembangan tahap tertentu, kumpulan pengetahuan tersebut yang telah ditipifikasikan, yang terdiri dari dunia saja, juga dimiliki bersama-sama orang lain. Saja, juga dimiliki bersama-sama orang lain. Setiap orang sama-sama memiliki pikiran/akal sehat, dunia yang diterima secara begitu saja, yang oleh Schutz (mengikuti Husserl) menyebutnya sebagai “*live world*”, yang merupakan dasar dari semua aktivitas-aktivitas sosial. Kemudian disusun dan mengubahnya dalam interaksi sosial lalu menurunkannya dari generasi ke generasi melalui proses sosialisasi yang dilakukan. Menurut Schutz, fenomenologi adalah studi tentang pengetahuan yang datang dari kesadaran atau cara kita memahami sebuah obyek atau peristiwa melalui pengalaman sadar tentang obyek atau peristiwa tersebut. Sebuah fenomena adalah penampilan sebuah obyek, peristiwa atau kondisi dalam persepsi seseorang, jadi bersifat subjektif. Bagi Schutz dan pemahaman kaum fenomenologis, tugas utama analisis fenomenologis adalah merekonstruksi dunia kehidupan manusia

“sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa sebagai anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi.(Mulyana, 2008 : 63).

Asumsi pokok fenomenologi adalah manusia secara aktif menginterpretasikan pengalamannya dengan memberikan makna atas sesuatu yang dialaminya. Oleh karena itu interpretasi merupakan proses aktif yang memberikan makna atas sesuatu yang dialami manusia. Dengan kata lain pemahaman adalah sesuatu tindakan kreatif yakni tindakan menuju pemaknaan (Littlejohn, 2008:38). Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektivitas. Intersubjektif karena pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya, dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain di dalamnya. Fenomenologi berangkat dari pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu. Inilah yang menyebabkan fenomenologi kemudian digunakan secara luas dalam ilmu sosial, termasuk Ilmu Komunikasi.(Kuswarno, 2009: 6 -7).

### **1.2.3.2. Teori Ekologi Marshall McLuhan**

Media elektronik telah mengubah masyarakat secara radikal, McLuhan merasa masyarakat sangat bergantung pada teknologi yang menggunakan media dan bahwa ketertiban sosial suatu masyarakat didasarkan pada kemampuannya untuk menghadapi teknologi tersebut. Media secara umum, bertindak secara langsung untuk membentuk dan mengorganisasikan sebuah budaya. (West dan Turner, 2010: 139)

Masyarakat telah berevolusi, begitu pula teknologi. Mulai dari abjad hingga internet, kita telah dipengaruhi oleh, dan memengaruhi, media elektronik. Dengan kata lain, media adalah pesannya. Hukum-hukum media-peningkatan, ketinggalan zaman, pengambilan kembali dan pemutarbalikan-menunjukkan bahwa teknologi memengaruhi komunikasi melalui teknologi yang baru. Teori ekologi media berpusat pada prinsip-prinsip bahwa masyarakat tidak dapat melarikan diri dari pengaruh teknologi dan bahwa teknologi akan tetap menjadi pusat bagi semua bidang profesi dan kehidupan. (West dan Turner, 2013: 139) Kita melihat bahwa pengaruh dari teknologi media terhadap masyarakat merupakan ide utama di balik Teori Ekologi Media (West dan Turner, 2013: 141-142), pemikiran dalam ketiga asumsi yang meringkaskan teori ekologi media adalah:

1. Media melingkupi setiap tindakan di dalam masyarakat.
2. Media memperbaiki persepsi kita dan mengorganisasikan pengalaman kita.

### 3. Media menyatukan seluruh dunia.

Asumsi pertama, media diinterpretasikan dalam arti luas, selalu hadir di dalam kehidupan kita. Media-media ini mentransformasikan masyarakat kita, baik melalui game yang kita mainkan, radio yang kita dengarkan, televisi yang kita tonton. Pada saat yang bersamaan, media bergantung pada masyarakat untuk “pertukaran dan evolusi”. Asumsi kedua, kita secara langsung dipengaruhi oleh media dan dampak media dalam kehidupan kita. Asumsi ketiga, menghasilkan percakapan yang cukup populer, dimana media menghubungkan dunia. McLuhan menggunakan istilah desa global untuk mendeskripsikan bagaimana media mengikat dunia menjadi menjadi sebuah sistem politik, ekonomi, sosial dan budaya yang besar. Media dapat mengorganisasikan masyarakat secara sosial. Media elektronik secara khusus memiliki kemampuan untuk menjembatani budaya-budaya yang tidak akan pernah berkomunikasi sebelum adanya koneksi ini.

Kita tidak dapat melarikan diri dari media di dalam hidup kita. Media melingkupi keberadaan kita. Kita tidak dapat menghindari dan melarikan diri dari media, terutama jika kita menganut interpretasi McLuhan yang luas mengenai apa yang menyusun sebuah media. McLuhan (1964) juga melihat pada bentuk media yang lebih tradisional (misalnya: radio, televisi dan film), McLuhan juga melihat pengaruh yang disebabkan oleh angka, permainan dan bahkan uang sebagai mediasi terhadap masyarakat. (West dan Turner, 2013: 140) Dampak dari desa global ini adalah kemampuan untuk menerima informasi secara langsung.

Akibatnya, kita harus mulai tertarik dengan peristiwa global, dibandingkan berfokus hanya pada komunitas kita sendiri. Bola dunia tidak lebih besar dari sebuah desa, kita harus merasa bertanggung jawab bagi orang lain. Orang lain sekarang terlibat di dalam kehidupan kita, sebagaimana kita terlibat dalam kehidupan mereka, berkat media elektronik. (West dan Turner, 2013: 142)

### **1.2.3.3 Teori Media Baru Denis McQuail**

Media massa telah berubah begitu banyak, dimulai dari awal abad ke 20 yang bersifat satu arah, arus yang serupa kepada massa yang seragam. Terdapat alasan sosial, ekonomi, dan teknologi atas pergeseran ini yang cukup nyata. Kedua, teori masyarakat massa, sebagaimana dibahas, juga menunjukkan munculnya jenis masyarakat baru yang berbeda dari masyarakat massa yang dicirikan dengan jaringan komunikasi interaktif yang rumit. Dalam keadaan ini, kita perlu menilai kembali tujuan utama dari teori sosial budaya dari media.

Media baru yang dibahas disini adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama yang mana selain baru dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi. Sebagaimana kita lihat “media baru” sangat beragam dan tidak mudah di definisikan, tetapi kita tertarik media baru dan penerapannya yang dalam berbagai wilayah memasuki ranah komunikasi massa atau secara langsung/tidak langsung memiliki dampak terhadap media massa “tradisional”. Fokus perhatian terutama pada penggunaan public, seperti berita daring, iklan, aplikasi penyiaran (termasuk mengunduh music, dan lain lain), forum

dan aktivitas diskusi, *World Wide Web*, pencarian informasi, dan potensi pembentukan komunitas tertentu. Kita tidak terlalu berfokus dengan email pribadi, permainan game, dan beberapa layanan di internet.

Secara umum, media baru telah disambut (juga oleh media lama) dengan ketertarikan yang kuat, positif, dan bahkan pengharapan serta perkiraan yang bersifat euforia, serta perkiraan yang berlebihan mengenai signifikansi nereja (Rossler, 2001). Kita masih berada pada tahap ini, walaupun secara berangsur angsur mulai muncul suara lain, dan terdapat ketakutan sekaligus optimism mengenai konsekuensi media baru yang luas, terutama karena tidak adanya kerangka regulasi atau control yang dibentuk. Ide mengenai dampak media baru melampaui kenyataannya, dan bahkan saat ini penelitian mengenai hal ini masih belum terlalu banyak kemajuan. Tujuan utama dari bab ini adalah membuat perkiraan awal mengenai isu yang ada untuk menilai teori serta dampak yang sesungguhnya terjadi, Pembahasan yang lain adalah mengenai dampak terhadap media massa lain dan sifat alamiah dari komunikasi massa itu sendiri. (Denis McQuail, 2011: 148-149)

Perubahan utama yang berkaitan dengan munculnya media baru :

1. Digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media
2. Interaktivitas dan konektivitas jaringan yang semakin meningkat
3. Mobilitas dan delokasi untuk mengirim dan menerima
4. Adaptasi terhadap peranan publikasi dan khalayak
5. Munculnya beragam bentuk baru media

## 6. Pemisahan dan pengaburan dari lembaga media

Rice (1999) berpendapat bahwa tidak terlalu menguntungkan untuk mencoba mencirikan tiap media menurut sifat-sifat khususnya. Alih-alih, kita harus mempelajari sifat media pada umumnya dan melihat bagaimana media baru bekerja dalam hal ini. Perbandingan media cenderung mengidealisasikan sifat-sifat tertentu media (misalnya komunikasi tatap muka atau keunggulan buku tradisional) yang mengabaikan paradox dari dampak positif dan negatif. Keragaman kategori media baru dan sifat mereka yang terus berubah memberikan batasan yang jelas bagi pembentukan teori mengenai dampak mereka. Bentuk-bentuk teknologi berlipat ganda, tetapi sering kali sifatnya sementara. Walaupun demikian, kita dapat mengidentifikasi lima kategori utama media baru yang sama-sama memiliki kesamaan saluran tertentu dan kurang lebih dibedakan berdasarkan jenis penggunaan, konten, dan konteks. (Denis McQuail, 2011: 156)

### **1.2.4 Landasan Konseptual**

#### **1.2.4.1 Tinjauan Umum Tentang Ilmu Komunikasi**

Proses komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat. Pada hakikatnya, proses komunikasi adalah penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) dengan tujuan mendapatkan saling pengertian satu dan yang lainnya. Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, imbauan dan

sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku. (Effendy, 1989:60).

Untuk mengetahui dengan jelas tentang komunikasi, maka dari itu kita terlebih dahulu harus memahami tentang pengertian komunikasi itu sebagai berikut:

“Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, imbauan dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku”. (Effendy, 1989: 60).

Komunikasi adalah bentuk nyata kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial, tiap individu dapat mengenal satu sama lain dan dapat saling mengungkapkan perasaan serta keinginannya melalui komunikasi. Setelah dapat menanamkan pengertian dalam komunikasi, maka usaha untuk membentuk dan mengubah sikap dapat dilakukan, akhirnya melakukan tindakan nyata adalah harapannya. Ketika berkomunikasi kita tidak hanya memikirkan misi untuk mengubah sikap seseorang, namun sisi psikologis dan situasi yang mendukung ketika itu juga harus diperhatikan. Apabila kita salah dalam memberikan persepsi awal dari stimuli, maka komunikasi akan kurang bermakna. Begitulah manusia, keunikannya memang menjadi pertimbangan dalam setiap keputusan begitu juga

dalam berkomunikasi. Kita berkomunikasi untuk menciptakan dan memupuk hubungan dengan orang lain. Jadi komunikasi mempunyai fungsi isi yang melibatkan pertukaran informasi yang kita perlukan untuk menyelesaikan tugas dan fungsi hubungan yang melibatkan pertukaran informasi mengenai bagaimana hubungan kita dengan orang lain. (Mulyana, 2007: 4)

Dalam komunikasi terdapat tiga kerangka pemahaman konseptualisasi komunikasi yaitu komunikasi sebagai tindakan satu arah, komunikasi sebagai interaksi dan komunikasi sebagai transaksi. Menurut Deddy Mulyana (2007: 68), konseptualisasi komunikasi sebagai tindakan satu arah menyoroti penyampaian pesan yang efektif dan menginsyaratkan bahwa semua kegiatan komunikasi bersifat instrumental dan persuasif. Beberapa definisi yang sesuai dengan konsep ini adalah:

1. Bernard Berelson dan Gary A. Steiner :

"Komunikasi: transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan. dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol—kata-kata. gambar, figur, grafik, dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang biasanya disebut komunikasi."

2. Theodore M. Newcomb :

"Setiap tindakan komunikasi dipandang sebagai suatu transmisi informasi, terdiri dari rangsangan yang diskriminatif, dari sumber kepada penerima."

3. Carl L Hovland :

"Komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikate)."

4. Gerald R. Miller :

"Komunikasi terjadi ketika suatu sumber menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima."

5. Everett M. Rogers :

"Komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka."

6. Raymond S. Ross :

"Komunikasi (intensional) adalah suatu proses menyortir, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator."

7. Mary B. Cassata dan Molefi K. Asante :

"Komunikasi adalah transmisi informasi dengan tujuan mempengaruhi khalayak."

8. Harold D. Lasswell :

"(Cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut) *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*" Atau Siapa Mengatakan

Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana?

Deddy Mulyana (2007: 76) mengatakan bahwa konseptualisasi komunikasi sebagai transaksi tidak membatasi kita pada komunikasi yang disengaja atau respons yang dapat diamati. Dalam komunikasi transaksional, komunikasi dianggap telah berlangsung bila seseorang telah menafsirkan perilaku orang lain, baik perilaku verbal maupun perilaku nonverbal. Berdasarkan pandangan ini, orang-orang yang berkomunikasi adalah komunikator-komunikator yang aktif mengirimkan dan menafsirkan pesan. Beberapa definisi yang sesuai dengan konsep ini adalah:

1. John R. Wenburg dan William W. Wilmot :

"Komunikasi adalah usaha untuk memperoleh makna."

2. Donald Byker dan Loren J. Anderson :

"Komunikasi (manusia) adalah berbagi informasi antara dua orang atau lebih."

3. William I. Gordon :

"Komunikasi secara ringkas dapat didefinisikan sebagai transaksi dinamis yang melibatkan gagasan dan perasaan."

4. Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson :

"Komunikasi adalah proses memahami dan berbagi makna."

5. Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss :

"Komunikasi adalah proses pembentukan makna di antara dua orang atau lebih."

6. Diana K. Ivy dan Phil Backlund :

"Komunikasi adalah proses yang terus berlangsung dan dinamis menerima dan mengirim pesan dengan tujuan berbagi makna."

7. Karl Erik Rosengren :

"Komunikasi adalah interaksi subjektif purposif melalui bahasa manusia yang berartikulasi ganda berdasarkan simbol-simbol."

#### **1.2.4.2 Tinjauan Umum Komunikasi Visual**

Efektivitas pesan menjadi tujuan utama dari komunikasi visual. Berbagai bentuk komunikasi visual seperti iklan, fotografi jurnalistik, poster, kalender, brosur, film animasi, karikatur, acara televisi, video clip, game, web design, cd interaktif adalah di antara bentuk-bentuk komunikasi visual, yang melaluinya pesan-pesan tertentu disampaikan dari pihak pengirim (desainer, produser, copy writer) kepada penerima (pengamat, penonton, pemirsa).

Komunikasi visual mengkaji tanda dalam konteks komunikasi yang lebih luas, yang melibatkan berbagai elemen komunikasi, seperti saluran, sinyal, media, pesan, kode (bahkan juga noise). Komunikasi menekankan aspek produksi tanda di dalam berbagai rantai komunikasi, saluran dan media, ketimbang sistem tanda. Di dalam komunikasi, tanda ditempatkan di dalam rantai komunikasi, sehingga mempunyai peran yang penting dalam penyampaian pesan.

Komunikasi Visual dalam buku Sumbo Tinarbuko, adalah sebuah upaya memberikan interpretasi terhadap keilmuan semiotika itu sendiri, yaitu semiotika sebagai metode pembacaan karya komunikasi visual. Sebagai upaya interpretasi, Sumbo disini sedang menawarkan sebuah kebenaran lain, yang ditawarkan oleh para penulis lain, dengan argumen, nalar dan sistematika yang dikembangkannya masing-masing. Dalam hal ini, apa yang ditawarkan Sumbo adalah kebenaran relatif di hadapan kebenaran-kebenaran lainnya, bukan kebenaran tunggal.

Sudut pandang komunikasi, komunikasi visual adalah sistem khusus, dengan perbendaharaan tanda (vocabulary) dan sintaks (syntagm) yang khas, yang berbeda misalnya dari sistem semiotika seni. Di dalam komunikasi visual melekat fungsi komunikasi, yaitu fungsi tanda dalam menyampaikan pesan dari sebuah pengirim pesan kepada para penerima tanda berdasarkan aturan atau kode-kode tertentu. Fungsi komunikasi mengharuskan ada relasi (satu atau dua arah) antara pengirim dan penerima pesan, yang dimediasi oleh media tertentu.

Meskipun fungsi utamanya adalah fungsi komunikasi, tetapi bentuk-bentuk komunikasi visual juga mempunyai fungsi signifikasi, yaitu fungsi dalam menyampaikan sebuah konsep, isi atau makna. Ini berbeda dengan bidang lain, seperti seni rupa (khususnya seni rupa modern) yang tidak mempunyai fungsi khusus komunikasi seperti itu, akan tetapi ia memiliki fungsi signifikasi. Fungsi signifikasi adalah fungsi dimana penanda yang bersifat konkrit dimuati dengan

konsep-konsep abstrak, atau makna, yang secara umum disebut petanda (Piliang, 2010: 339-340).

#### **1.2.4.3 Media Baru**

Pada abad ke 20 dapat dikatakan bahawa sebagai zaman pertama media massa berkembang, pada abad ini juga ditandai dengan berubahnya ketakjuban atas pengaruh dari media massa itu sendiri. Perubahan yang besar dalam lembaga dan teknologi media serta dalam masyarakat sendiri dan juga munculnya ‘ilmu komunikasi’, perdebatan publik mengenai signifikansi sosial yang potensial dari ‘media’ sepertinya tidak terlalu berubah. Penggambaran isu yang muncul selama dua atau tiga dekade awal pada abad ke-20 lebih dari sekedar kepentingan sejarah dan pemikiran awal memberikan poin rujukan untuk memahami masa kini. (McQuail, 2011:56)

Menurut Denis McQuail dalam bukunya Teori Komunikasi Massa (2011:43) ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada di mana-mana. Media baru belakangan ini, membuat khalayak mengembangkan bisnis, ataupun informasi, melalui media berteknologi canggih. Komunikasi massa (mass communication) adalah komunikasi kepada khalayak dengan menggunakan saluran-saluran komunikasi ini. Walaupun komunikasi massa biasanya merujuk pada surat kabar, video, Cassette Display, ROM, dan radio dan melebar kepada media baru (new media). New Media yang terdiri atas

teknologi berbasis komputer. Teknologi komunikasi ini termasuk e-mail, internet, televisi kabel digital, teknologi video seperti DVD, pesan instan, (instan messaging -IM) dan telepon genggam (West dan Turner, 2009 : 41).

Adapun perbedaan media baru dari media lama, yakni media baru mengabaikan batasan percetakan dan model penyiaran dengan memungkinkan terjadinya percakapan antar banyak pihak, memungkinkan penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali objek-objek budaya, mengganggu tindakan komunikasi dari posisi pentingnya dari hubungan kewilayahn dan modernitas, menyediakan kontak global secara instan, dan memasukkan subjek modern/akhir modern ke dalam mesin aparat yang berjaringan. (Poster, dalam McQuail, 2011:151).

Perubahan utama yang berkaitan dengan munculnya media baru yakni:

- a. . Digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media.
- b. . Interaksi dan konektivitas jaringan yang makin meningkat.
- c. . Mobilitas dan deklokasi untuk mengirim dan menerima.
- d. . Adaptasi terhadap peranan publikasi khalayak.
- e. . Munculnya beragam bentuk baru ‘pintu’ (gateway) media.
- f. . Pemisahan dan pengaburan dari ‘lembaga media’.

Cara kedua yang membedakan media adalah dengan integrasi sosial. Pendekatan ini menggambarkan media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat. Media bukan hanya

sebuah instrumen informasi atau cara untuk mencapai ketertarikan diri, tetapi menyatukan kita dalam beberapa bentuk masyarakat dan memberi kita rasa saling memiliki. (Littlejohn, 2011:414).

Walaupun interaktivitas sering disebutkan sebagai sifat yang menggambarkan media baru, ia dapat memiliki makna yang berbeda dan telah ada banyak literature tentang topik ini. Kiouisis tiba pada definisi operasional dari interaktivitas dengan merujuk pada empat indikator : Kedekatan (kedekatan sosial dengan orang lain); aktivasi pengindtaan; kecepatan yang diamati; dan kehadiran jarak jauh. Dalam definisi ini, lebih banyak tergantung pada persepsi pengguna daripada kualitas media yang objektif. Downes dan Mcmillan (2000) menyebutkan lima dimensi interaktivitas:

1. Arah komunikasi
2. Fleksibilitas waktu dan peran yang dipertukarkan
3. Memiliki kesadaran akan ruang dalam lingkungan komunikasi
4. Tingkat pengendalian
5. Tujuan yang diamati

Dari sini jelas bahwa kondisi interaktivitas bergantung pada lebih dari sekedar teknologi yang dipakai. (Denis McQuail, 2011:158).

#### **1.2.4.4 Playstation**

Playstation adalah konsol permainan grafis dari era 32-bit. Pertama kali diproduksi oleh Sony sekitar tahun 1990. PlayStation diluncurkan perdana di Jepang pada 3 Desember 1994, di Amerika Serikat 9 September 1995 dan Eropa

29 September 1995. PlayStation menjadi sangat terkenal sehingga membentuk "Generasi PlayStation". Dari sekian banyak game PlayStation, beberapa yang terkenal adalah: Suikoden, Tomb Raider, Final Fantasy, Resident Evil, Tekken, Winning Eleven, Ridge Racer, wipEout, Gran Turismo, Crash Bandicoot, Spyro, dan seri Metal Gear Solid. Pada 18 Mei 2004, Sony telah memproduksi 100 juta PlayStation dan PLAYSTATIONOne ke seluruh dunia. Pada Maret 2004, sebanyak 7.300 judul permainan telah tersedia dengan jumlah akumulasi 949 juta.

Sony telah memproduksi konsol yang lebih baru dan telah di rancang ulang, bernama PSONe, dengan bentuk yang lebih kecil dan dinamis. PlayStation asal lebih sering disingkat dengan "PSX", kode nama dari sistem yang tidak dikembangkan. Ketika sistem baru yang sebelumnya dinamakan [PSX] diperkenalkan oleh Sony (versi upgrade dari PlayStation 2 sudah termasuk pembaca DVD, dapat diinstal hard drive, perekam video digital) , kemampuan bermain online , lalu pengembangan playstation2 dilakukan di Playstation Portable, game PSP dapat dimainkan di mana saja dengan menggunakan UMD. PlayStation sekarang disingkat menjadi "Playstation1" atau "PSONe", beberapa orang masih menyingkatnya dengan "PSX". Sebuah versi dari PlayStation yang disebut sebagai Net Yaroze juga dibuat, dan lebih mahal dibandingkan dengan PlayStation, berwarna hitam bukan abu-abu, dan yang terpenting: terdapat peralatan dan panduan yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pemrograman permainan PlayStation dan aplikasinya tanpa memerlukan adanya paket pengembangan (developer suite), yang tentunya jauh lebih mahal dari harga sebuah PlayStation. Walau bagaimanapun, Net Yaroze memiliki banyak

kekurangan dari fitur paket pengembangan. Net Yaroze juga unik karena ia adalah satu-satunya jenis resmi Sony PlayStation yang tidak memiliki regional lockout: Net Yaroze dapat menjalankan seluruh permainan dari semua teritori. Versi lainnya yang dikenal dengan "Blue Console" juga tersedia bagi game developer. Blue Console memiliki RAM ganda (4 Megabytes) dan papan pengemulasi (emulator) CD-ROM yang terhubung ke komputer PC. Blue Console juga mampu menjalankan permainan yang masih dalam tahap pengembangan yang tidak memiliki region coding (dan biasanya ditolak oleh PlayStation normal). Sekarang PlayStation1 sudah sangat jadul dan jarang ada yang masih memainkannya. Era baru dengan penggunaan PlayStation2 yang lebih canggih dengan berbagai fitur yang luar biasa.

Pemasangan modchip memungkinkan pengembangan kemampuan PlayStation. Hal tersebut membuat copy ilegal dari permainan menjadi bisa digunakan, demikian juga permainan dari negara lain. Sejak adanya modchips yang bisa memainkan game yang direkam dalam CD-ROM biasa, timbullah gelombang kemunculan permainan yang dibuat secara tidak resmi dari Sony, yang menggunakan kompilasi gratis dari GNU. Suksesor Sony untuk PlayStation adalah PlayStation 2, yang juga kompatibel dengan pendahulunya, yang memungkinkan penggunaan permainan PlayStation tanpa perlu adanya perubahan. Hal ini dimungkinkan dengan memasang beberapa bagian penting dari PSOne ke dalam rancangan PlayStation 2, jadi pembeli mendapatkan dua sistem dengan harga satu sistem. Seperti halnya emulator masa kini, PlayStation 2 dapat mengemulasikan permainan PlayStation dan bahkan dapat mengubah beberapa

faktor untuk menjalankan permainan dengan lebih baik. PlayStation 2 memiliki prosesor khusus yang dikenal dengan Emotion Engine yang dikembangkan oleh Sony.

Generasi berikut dari PlayStation adalah PlayStation 3 atau lebih dikenal sebagai Playstation3 yang diharapkan kehadirannya pada tahun 2006. Playstation3 nampaknya akan menjadi konsol permainan pertama yang menggunakan teknologi gid computing. Playstation3 telah dilengkapi hardisk yang berfungsi sebagai penyimpan data game, wireless controler (3 axis), card reader, WiFi, Bluetooth, Lan, HDMI dan dilengkapi Blu-ray disk drive untuk memainkan game Playstation3 dan film. Seperti pendahulunya, Playstation3 juga dapat memainkan game-game Playstation1 dan Playstation2. PlayStation Portable (PSP) adalah PlayStation genggam untuk permainan yang bisa dibawa-bawa. PSP tersedia di pasaran Eropa sekitar awal musim panas 2005, sedangkan di Jepang telah diluncurkan, sekitar 12 Desember 2004. Tanggal peluncuran di Amerika Serikat adalah 24 Maret 2005.

PlayStation memiliki sejarah yang terkait dengan proyek yang dibatalkan dari SNES untuk menghubungkan CD-ROM yang memungkinkan penggunaan isi multimedia dalam kapasitas besar. Untuk beberapa hal, termasuk kegagalan Sega CD, proyek tersebut dibatalkan. Kelemahan utama PlayStation adalah mata optik yang lemah jika PlayStation tersebut sudah cukup lama digunakan. Hal ini berakibat banyak pemilik PlayStation menemui masalah loading game yang jauh lebih lama atau bahkan sama sekali tidak mampu untuk loading game. Banyak

pemilik PlayStation mengatasi masalah ini dengan memiringkan atau membalikkan PlayStation mereka, walaupun sebenarnya ini hanya merupakan solusi sementara. Setelah beberapa waktu masalah tersebut akan muncul kembali, sehingga pemilik PlayStation harus memiringkan lagi dengan sudut yang lebih besar atau ke arah yang berlawanan. Tidak jarang banyak pemilik PlayStation lebih memilih membeli unit baru daripada menservis masalah ini, dikarenakan biaya perbaikan yang hampir sama harganya dengan membeli PlayStation baru di Glodok. Masalah ini sering timbul terutama pada tipe PlayStation SCPH-1001. Selain itu, daya komputasi PlayStation jauh lebih kecil jika dibandingkan dengan konsol game bergenerasi sama, seperti Nintendo 64 atau Sega Saturn. Media penyimpanan, PlayStation adalah konsol game pertama yang dikenal secara luas menggunakan CD sebagai media penyimpanan dan bukan cartridge. CD memiliki beberapa kelemahan (selain keuntungan) dibanding cartridge, terutama dalam waktu loading dan daya tahan. Hal ini berdampak seringnya muncul layar loading time di PlayStation (yang muncul dengan tulisan "*Now Loading*"). Layar loading time relatif kurang dikenal pada konsol game generasi sebelumnya yang menggunakan media cartridge seperti Super Nintendo atau Sega Mega-Drive, sehingga menimbulkan protes pada siklus generasi pertama PlayStation, yang kemudian diatasi oleh Sony dengan mengeluarkan PlayStation menggunakan drive CD double speed. Emulasi di PC, Saat ini hampir semua game PlayStation dapat dimainkan di PC. Hal ini dapat dicapai dengan bantuan Emulator. Emulator yang paling terkenal adalah ePSXe. ePSXe bekerja dengan konsep Plug-In, yang berarti user harus pertama-tama meload Plug-In grafik atau suara ke memori.

Selain itu ePSXe juga hanya dapat bekerja menggunakan BIOS original PlayStation, yang bisa di-transfer ke PC menggunakan kabel khusus.

#### **1.2.4.5 Game Fifa**

FIFA (dikenal juga sebagai FIFA Football atau FIFA Soccer) adalah seri permainan video yang dirilis oleh perusahaan Electronic Arts dibawah label EA Sports. FIFA Soccer pertama kali dirilis pada tanggal 15 juli 1993 dengan judul permainan *FIFA International Soccer*. FIFA Soccer merupakan permainan video sepak bola pertama yang mendapatkan lisensi langsung dari organisasi FIFA, sebuah lembaga internasional sepak bola. Seri terbaru FIFA menampilkan berbagai Liga dari seluruh dunia mulai dari Bundesliga Jerman, English Premier League and Football League, Serie A Italia, La Liga Spanyol, Portuguese Primeira Liga, Ligue 1 Perancis, Eredivisie Belanda, Brazilian Campeonato Brasileiro Série A, Mexican Liga MX, American Major League Soccer, South Korean K-League dan Australian A-League.

Dunia ini masih begitu luas untuk 265 juta orang yang bermain sepakbola. Angka tersebut adalah angka yang dihasilkan dari penelitian Matthias Kunz pada tahun 2007. Sembilan tahun telah berlalu, jumlah orang yang bermain sepakbola di dunia tentunya sudah bertambah banyak. Tapi sepakbola yang sangat umum bagi kita sebagai penonton dan penikmat sepakbola sebenarnya jarang hadir dalam permainan itu sendiri, namun kebanyakan dalam bentuk lainnya seperti tontonan, bacaan, analisis, gambar, dan juga tentunya permainan video atau video game.

Permainan video sudah membawa kita mendapatkan pengalaman yang sangat kaya akan sepakbola. Ini juga yang dilakukan Electronic Arts sebagai publisher salah satu permainan video sepakbola paling terkenal di dunia yaitu FIFA. Permainan video FIFA terus mengalami perubahan dan pengalaman baru setiap tahunnya. Ini sudah seperti sekuel yang pasti, jika musim 1997/98 ada FIFA 98, musim 1998/99 ada FIFA 99, dan seterusnya, sampai yang terbaru di musim 2016/17 yang akan datang, yaitu serial FIFA 17.

Pasar permainan video sepakbola sebenarnya tidak dimonopoli oleh FIFA meskipun mereka memiliki lisensi yang cukup lengkap. Kita bisa melihat serial Pro Evolution Soccer dari pengembang *game* asal Jepang, *Konami*, yang sudah menjadi kompetitor utama FIFA setidaknya sejak peluncuran Pro Evolution Soccer (PES) pada 2001. Sejak 2001, PES terus berlanjut ke PES 2, PES 3, sampai kemudian PES 6, sebelum akhirnya mereka mengubah penamaan mereka menjadi PES 2008 mulai pada edisi ke-7 mereka atau pada tahun 2007. Jika kita melihat pasar dunia, FIFA bisa dibilang hampir selalu lebih unggul daripada PES. Kecuali mungkin untuk kita di Indonesia, popularitas PES atau Winning Eleven bisa melebihi FIFA terutama sejak PES 6. Namun dalam dua tahun terakhir, FIFA yang selalu lebih unggul soal angka penjualan (bukan bajakan), jumlah pemain online, dan lisensi, bisa terus ditekan oleh PES. Berdasarkan skor di Metacritic, situs untuk meninjau dan menilai game, PES 2015 dan FIFA 15 sama-sama memiliki skor 82 untuk console PlayStation 4. Namun pada tahun berikutnya, PES 2016 berhasil naik skornya menjadi 87 sementara FIFA 16 tetap pada skor 82 untuk PLAYSTATION4. Yang dimaksud

perubahan ini adalah *engine* yang dipakai oleh *Konami*, yang mereka namakan Fox Engine. Game engine ini menawarkan teknologi terbaru dalam hal ilmu fisika bola (ball physics), lingkungan, dan aliran aksi permainan secara umum. EA Sports berniat mengimplementasikan hal yang sama dengan engine Frostbite milik mereka.

#### **1.2.4.6 Efek Game**

Perspektif mengenai kekuatan dan pengaruh game dapat terlihat, dan diantaranya memiliki hubungan dengan peningkatan perilaku agresif (bersifat atau berperilaku menyerang) yakni efek agresif, kognisi agresif (yaitu pikiran, keyakinan, dan sifat agresif) dan rangsangan psikologis (Anderson dkk dalam Baran., 2003:93). Kata game berasal dari Bahasa Inggris dalam kamus besar Bahasa Indonesia istilah game adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan dalam hal ini merujuk kepada pengertian kelincahan intelektual yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game ada target target yang ingin dicapai oleh pemainnya. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

#### **1.2.4.7 Profil Gamers di Bandung**

Saat ini banyak remaja yang bermain game Playstation. Mereka dapat bermain game playstation ini dimana saja mereka mau karena aksesnya yang sangat mudah dijangkau. Sehingga hal tersebut membuat mahasiswa kecanduan dengan bermain game. Game inilah yang pada saat ini menjadi teman untuk mengisi waktu luang seseorang khususnya remaja. Saat ini game merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian remaja. Remaja lebih suka bermain game daripada pergi ke perpustakaan untuk sekedar membaca buku. Game bisa lebih memilih perhatiannya. Karena game mempunyai daya tarik yang kuat dengan berbagai jenis game yang ada. Dalam memainkan game ini biasanya remaja tidak mengenal waktu sehingga mereka lupa akan waktu. Misalnya pada malam hari setelah belajar atau sebelum belajar yang mereka menarget waktu selama 30 menit untuk bermain game tapi justru malah sampai 2 jam atau lebih, bahkan mereka sampai meninggalkan belajar. Padahal pada malam hari inilah waktu waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Tapi justru malah waktu ini digunakan untuk bermain game karena bermain game lebih asik daripada belajar.

Remaja sering bermain game dikarenakan banyak hal. Yang pertama, karena game mempunyai daya tarik tersendiri untuk dimainkan. Dengan berbagai jenis game yang ada di era ini, game bisa menarik perhatian orang banyak terutama remaja. Game mempunyai sensasi yang luar biasa yaitu bisa memberi hiburan dan kesenangan bagi remaja. Seumuran remaja ini adalah umur dimana

kita cepat bosan dengan suatu hal. Contohnya adalah dengan terlalu banyaknya tugas yang harus dikerjakan. Dengan bermain game inilah yang mungkin membuat remaja menghilangkan kepenatan diantara mereka mengerjakan tugas. Dengan bermain game mungkin pikiran mahasiswa menjadi fresh kembali dan bisa digunakan untuk berfikir jernih lagi. Alasan lain mengapa remaja bermain game adalah untuk menghibur diri. Karena banyaknya game yang memberi hiburan kepada pecandunya inilah yang dimanfaatkan oleh remaja untuk menghibur dirinya dengan fasilitas yang murah dan gampang dijangkau ini.

Jenis game yang sering dimainkan oleh remaja adalah game fifa. Namun, bermain game ini mempunyai dampak yang positif. Para pemain game dapat memiliki fokus yang lebih terhadap suatu hal yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan orang-orang yang tidak pernah bermain game. Para pemain game ini juga mampu menguasai beberapa hal dalam waktu yang sama atau multitasking. Proses belajar melalui game juga lebih cepat diserap oleh seseorang. Dengan kata lain game dapat membantu melatih orang-orang yang memiliki problem dalam berkonsentrasi. Intinya para pemain game ini dapat lebih fokus dan dapat lebih bisa berkonsentrasi dalam suatu hal. Selain itu game juga mempunyai manfaat lain yaitu game dapat melatih peningkatan dalam visual skill atau penglihatan. Mahasiswa yang memainkan game seperti game sepakbola juga akan memberikan manfaat. Manfaatnya antara lain adalah membantu meningkatkan skill dalam cara bermain, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berfikir strategis. Di dalam konteks kesehatan, kita sebagai perawat tentunya harus memiliki strategi khusus untuk

pengobatan. Salah satunya adalah game dapat digunakan sebagai pengalih perhatian apun bagi yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya chemotherapy.

Dengan bermain game, rasa sakit dan pening mereka berkurang, tensi darahnya pun menurun, dibandingkan dengan mereka yang hanya istirahat setelah diterapi. Game juga baik untuk fisioterapi yang sedang mengalami cedera tangan, karena bermain game tersebut dengan kelenturan tangan. Selain itu bermain game juga dapat mengurangi kepikunan. Dapat menimbulkan interaksi sosial pula. Sebab, interaksi sosial dapat meningkatkan daya berfikir. Jadi manfaat dari bermain game dapat menjadi sarana hiburan yang menyediakan interaksi sosial antar remaja.

Disisi lain game juga mempunyai dampak negatif. Antara lain adalah kurangnya tidur, remaja sudah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar di kampus dan beraktifitas. Namun remaja masih saja tetap ingin bermain game. Sehingga banyak remaja mengorbankan waktu berharganya tidak untuk tidur melainkan untuk bermain game. Remaja pecandu game yang kurang tidur akan membahayakan kesehatannya. Hidup kotor, ketika remaja sedang bermain game maka mereka mulai mengabaikan segala hal terkait kebersihan pribadi. Remaja yang sudah kecanduan game juga akan makan kurang sehat. Ketika remaja terlalu sibuk untuk bermain game, maka ia akan jarang mandi dan jarang tidur. Ini juga berpengaruh pada pola makan mereka yang kurang sehat. Remaja pecandu game biasanya lebih sering makan makanan beku dan cepat saji, itulah yang membuat makan mereka tidak sehat. Di dalam dunia kesehatan, bermain game juga akan memberikan dampak buruk. Contohnya adalah radiasi fasilitas game yang

membuat mata kurang sehat. Sudah sangat jelas bahwa jika terlalu sering menghadap layar maka akan membuat mata sakit dan kurang sehat, radiasi yang dipancarkan apalagi jika terus menerus maka mata akan sakit dan tampak buram jika melihat.

Pengaruh game terhadap prestasi belajar remaja ini juga merujuk pada kedua dampak diatas. Game bagi prestasi belajar remaja mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Tadi sudah disebutkan diatas bahwa game dapat meningkatkan konsentrasi. Itu juga akan berpengaruh pada prestasi, karena konsentrasi belajar akan meningkat otomatis meningkatkan prestasi belajar pula. Disisi lain, game yang dimainkan secara terus menerus tanpa mengenal waktu akan membuat remaja malas belajar. Yang akhirnya akan menyebabkan prestasi belajar remaja turun. Itulah yang ditakutkan mahasiswa bahkan juga ditakutkan orang tua mahasiswa.

Walaupun bermain game merupakan salah satu hiburan yang sangat populer di dunia dan sudah dilakukan penelitian tentang dampak positif dan negatifnya terhadap remaja namun tetap saja game masih sering diremehkan. Pada intinya game ini tidak hanya berdampak buruk tetapi juga mempunyai dampak yang baik untuk mahasiswa. Jadi kesimpulannya, kita boleh bermain game namun kita juga harus memperhatikan dampak positif dan negatifnya. Kita juga seharusnya bisa mengatur waktu untuk bermain game dan meluangkan waktu untuk melakukan aktifitas lainnya.

### **1.3 Metode Penelitian Kualitatif**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang menurut N. Abererombie bertujuan untuk memahami gejala-gejala yang sedemikian rupa tidak memerlukan kuantifikasi, atau karena gejala-gejala tersebut tidak memungkinkan untuk diukur secara tepat (Garna, 1999: 32), sedangkan menurut Nasution (1996: 5) penelitian kualitatif pada hakekatnya mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahas dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Penelitian kualitatif menurut Creswell (2002: 19) adalah proses penelitian untuk memahami yang didasarkan pada tradisi penelitian dengan metode yang khas meneliti masalah manusia atau masyarakat. Peneliti membangun gambaran yang kompleks dan holistik, menganalisis kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan melakukan penelitian dalam setting alamiah. Menurut Sugiono yang dikutip pada bukunya yang berjudul “Memahami Penelitian Kualitatif”, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. (2007:1)

Menurut Deddy Mulyana yang di kutip dari bukunya “Metodologi Penelitian Kualitatif”.Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik.Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi

perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif. (Mulyana, 2003:150)

Untuk meneliti fenomena ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu suatu metode yang dilakukan untuk mendeskripsikan suatu situasi atau area populasi tertentu yang bersifat factual, secara sistematis dan akurat. Penelitian deskriptif dapat di artikan sebagai penelitian yang dimaksudkan memotret fenomena individual, situasi atau kelompok yang terjadi secara kekinian. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah:

1. Konstruksi makna game Fifa Playstation 4 pada remaja bersifat subyektif dan majemuk sebagaimana terlihat dari para gamer yang sangat antusias bermain game playstation.
2. Data bersifat emik yaitu berdasarkan sudut pandang gamer.
3. Peneliti harus menjadi bagian dari gamer.
4. Proses penarikan sampel bersifat purposif.

#### **1.3.4 Paradigma Penelitian Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme adalah pendekatan secara teoritis untuk komunikasi yang dikembangkan tahun 1970-an oleh Jesse Deli dan rekan-rekan sejawatnya. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa individu melakukan interpretasi dan bertindak menurut berbagai kategori konseptual yang ada dalam pikirannya. Menurut teori ini, realitas tidak menunjukkan dirinya dalam

bentuknya yang kasar, tetapi harus disaring terlebih dahulu melalui bagaimana cara seseorang melihat sesuatu (Morissan, 2009:107)

Konstruktivisme menolak pandangan positivisme yang memisahkan subjek dan objek komunikasi. Dalam pandangan konstruktivisme, bahasa tidak lagi hanya dilihat sebagai alat untuk memahami realitas objektif belaka dan dipisahkan dari subjek sebagai penyampai pesan. Konstruktivisme justru menganggap subjek sebagai faktor sentral dalam kegiatan komunikasi serta hubungan-hubungan sosialnya. Subjek memiliki kemampuan melakukan kontrol terhadap maksud-maksud tertentu dalam setiap wacana.

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa individu menginterpretasikan dan beraksi menurut kategori konseptual dari pikiran. Realitas tidak menggambarkan diri individu namun harus disaring melalui cara pandang orang terhadap realitas tersebut. Teori konstruktivisme dibangun berdasarkan teori yang ada sebelumnya, yaitu konstruksi pribadi atau konstruksi personal (*personal construct*) oleh George Kelly. Ia menyatakan bahwa orang memahami pengalamannya dengan cara mengelompokkan berbagai peristiwa menurut kesamaannya dan membedakan berbagai hal melalui perbedaannya.

### **1.3.5 Pendekatan Penelitian Studi Fenomenologi**

Penelitian ini menggunakan studi atau metodologi fenomenologi, menurut Edmund Husserl (Kuswarno, 2009 : 10) tentang studi fenomenologi: Dengan fenomenologi kita dapat mempelajari bentuk-bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung, seolah-olah kita mengalaminya sendiri. Fenomenologi tidak saja mengklasifikasikan setiap tindakan sadar yang dilakukan, namun juga meliputi prediksi terhadap tindakan di masa yang akan datang, dilihat dari aspek-aspek yang terkait dengannya. Semuanya itu bersumber dari bagaimana seseorang memaknai objek dalam pengalamannya. Oleh karena itu, tidak salah apabila fenomenologi juga diartikan sebagai studi tentang makna, dimana makna itu lebih luas dari sekedar bahasa yang mewakilinya.

Alasan penulis menggunakan tradisi fenomenologi karena penulis berusaha mencari pemahaman tentang makna dari sebuah realitas berdasarkan pengalaman yang dilalui oleh manusia. Realitas yang dimaksud oleh penulis adalah pemaknaan game fifa playstation 4 yang dilakukan oleh gamers di Bandung dalam hal ini gamers V3 Game TKI 3 Bandung. Penulis berusaha mencari pemahaman tentang makna game fifa playstation 4 bagi gamers di Bandung dan bagaimana makna tersebut dihasilkan. Fenomenologi berangkat dari pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu. Inilah

yang menyebabkan fenomenologi kemudian digunakan secara luas dalam ilmu sosial, termasuk Ilmu Komunikasi. (Kuswarno, 2009: 6 -7)

Sifat – sifat penelitian kualitatif tersebut, akan sejalan dengan ciri ciri penelitian fenomenologi berikut ini :

1. Fokus pada sesuatu yang Nampak, kembali kepada yang sebenarnya (esensi), keluar dari rutinitas, dan keluar dari apa yang diyakini sebagai kebenaran dan kebiasaan dalam kehidupan sehari hari.
2. Fenomenologi tertarik dengan keseluruhan, dengan mengamati entitas dari berbagai sudut pandang dan perspektif, sampai didapat pandangan esensi dari pengalaman atau fenomena yang diamati.
3. Fenomenologi mencari makna dan hakikat dari penampakan, dengan intuisi dan refleksi dalam tindakan sadar melalui pengalaman. Makna ini yang pada akhirnya membawa kepada ide, konsep, penilaian dan pemahaman yang hakiki.
4. Fenomenologi mendeskripsikan pengalaman, bukan menjelaskan atau menganalisisnya. Sebuah deskripsi fenomenologi akan sangat dekat dengan kealamiah dari sesuatu. Sehingga deskripsi akan mempertahankan fenomena itu seperti apa adanya, dan menonjolkan sifat alamiah dan makna dibaliknya. Selain itu, deskripsi juga akan membuat fenomena “hidup” dalam term yang akurat dan lengkap. Dengan kata lain sama “hidup” nya antara yang tampak dalam kesadaran dengan yang terlihat oleh panca indera.

5. Fenomenologi berakar pada pertanyaan-pertanyaan yang langsung berhubungan dengan makna dari fenomena yang diamati. Dengan demikian peneliti fenomenologi akan sangat dekat dengan fenomena yang di amati. Analoginya peneliti itu menjadi salah satu bagian *puzzle* dari sebuah kisah biografi.
6. Integrasi dari subjek dan objek. Persepsi peneliti akan sebanding/sama dengan apa yang dilihatnya/didengarnya. Pengalaman akan suatu tindakan akan membuat objek menjadi subjek, dan subjek menjadi objek.
7. Investigasi yang dilakukan dalam kerangka intersubjektif realitas adalah salah satu bagian dari proses secara keseluruhan
8. Data yang diperoleh (melalui berpikir, intuisi, refleksi, dan penilaian) menjadi bukti bukti utama dalam pengetahuan ilmiah.
9. Pertanyaan-pertanyaan penelitian harus dirumuskan dengan sangat hati-hati. Setiap kata harus dipilih, dimana kata yang terpilih adalah kata yang paling utama, sehingga dapat menunjukkan makna yang utama pula.

Dengan demikian, jelaslah bahwa fenomenologi sangat relevan menggunakan penelitian kualitatif ketimbang penelitian kuantitatif dalam mengungkapkan realitas. (Kuswarno, 2009: 37-38)

### 1.3.5.1 Penentuan Sumber Data Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:217), penentuan sampel atau informan dalam penelitian kualitatif berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum, karena itu orang yang dijadikan sampel atau informan sebaiknya yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Orang yang menguasai atau memahami mengenai game fifa playstation 4.
2. Orang yang sedang terlibat atau menjadi bagian dalam kegiatan Game Fifa Playstation 4.
3. Mereka yang menjadi gamers game fifa playstation 4.
4. Mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi berdasarkan hasil kemasannya sendiri.

Dalam penelitian ini peneliti menentukan informan dengan teknik *purposive sampling*, artinya dengan memilih nara sumber yang benar-benar mengetahui kondisi internal dan eksternal mengenai *game fifa playstation 4*, sehingga mereka akan memberikan masukan secara tepat mengenai Perilaku Ketergantungan game Fifa Playstation 4 pada Remaja dengan Studi Kasus pada Gamers di Bandung.

### **1.3.5.2 Proses pendekatan Terhadap Informan**

Proses pendekatan terhadap informan dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Pendekatan struktural, dimana peneliti melakukan kontak dengan salah satugamers game fifa playstation4 guna memohon izin kesediaannya untuk diteliti. Berdasarkan pendekatan struktural ini, peneliti mendapatkan Nama nama gamers game fifa playstation 4 yang akan dijadikan sebagai informan kunci. Selain itu juga peneliti diperkenankan memasuki rental playstation saat gamers sedang bermain.
2. Pendekatan personal (*rapport*), dimana peneliti berkenalan dengan salah orang yang sangat menyenangi game fifa playstation 4 untuk dijadikan informan kunci.

### **1.3.6 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian**

#### **1.3.6.1 Lokasi Penelitian**

Peneliti menentukan lokasi penelitian degan riset terlebih dahulu, dimana peneliti melihat sebuah lokasi yang tepat dan pontesial dalam mendukung penelitian ini.

Penelitian ini difokuskan tepatnya pada orang yang sangat menggemari game fifa playstation 4 ini.

### 1.3.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian diperkirakan menghabiskan waktu selama 5 (lima bulan) dimulai dari persiapan pengajuan judul, proposal skripsi pengamatan awal dan hingga turun ke lapangan.

**Tabel 1.2 Jadwal Penelitian**

No.	Kegiatan	JADWAL KEGIATAN PENELITIAN TAHUN 2016-2017					
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1	Observasi Awal						
2	Penyusunan Skripsi						
3	Bimbingan Skripsi						
4	Seminar Skripsi						
5	Perbaikan Skripsi						
6	Pelaksanaan Penelitian						
7	Analisis Data						
8	Penulisan Laporan						
9	Konsultasi						
10	Seminar Draft Skripsi						
11	Sidang Skripsi						
12	Perbaikan Skripsi						

### 1.3.4 Teknik Pengumpulan Data

Creswell dalam Kuswarno (2008: 47), mengemukakan tiga teknik utama pengumpulan data yang dapat digunakan dalam studi interaksi simbolik yaitu: partisipan observer, wawancara mendalam dan telaah dokumen.

Peneliti dalam pengumpulan data melakukan proses observasi seperti yang disarankan oleh Creswell (2008: 10), sebagai berikut:

1. Memasuki tempat yang akan diobservasi, dengan begitu dapat membantu peneliti untuk mendapatkan banyak data dan informasi yang diperlukan selama penelitian.
2. Memasuki tempat penelitian secara bertahap hal ini dilakukan untuk mengenali lingkungan penelitian, kemudian mencatat seperlunya yang dibutuhkan dalam penelitian.
3. Di tempat penelitian, peneliti berusaha mengenali dan menggali apa dan siapa yang akan diamati, kapan dan dimana, serta berapa lama akan melakukan observasi, sehingga tidak molor pada target yang sudah ditentukan peneliti
4. Peneliti menempatkan diri sebagai peneliti, bukan sebagai informan atau subjek penelitian, meskipun observasinya bersifat partisipan. Sehingga peneliti tidak memasukan pendapat, uraian ataupun kata peneliti itu sendiri.
5. Peneliti menggunakan pola pengamatan beragam guna memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang keberadaan tempat penelitian. Seperti pengamatan secara langsung.

6. Peneliti menggunakan alat rekaman selama melakukan observasi, cara perekaman dilakukan secara tersembunyi. Dengan begitu peneliti mempunyai bukti yang kuat untuk mengukuhkan penelitian ini.
7. Tidak semua hal yang direkam, tetapi peneliti mempertimbangkan apa saja yang akan direkam. Hal ini dilakukan karena untuk meminimalisir pertanyaan dari informan yang dapat mengganggu pada proses penelitian.
8. Informan yang aktif dimana peneliti tidak melakukan intervensi terhadap partisipan, tetapi cenderung pasif dan membiarkan partisipan yang mengungkapkan perspektif sendiri secara lepas dan bebas.
9. Setelah selesai observasi, peneliti segera keluar dari lapangan kemudian menyusun hasil observasi, supaya target dapat terpenuhi.

Teknik diatas peneliti lakukan sepanjang observasi, baik pada awal observasi maupun pada observasi lanjutan dengan sejumlah informan. Teknik ini digunakan peneliti sebagai alat pengumpulan data selain wawancara mendalam.

#### **1.3.4.1 Teknik Observasi Terlibat**

Teknik ini digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang tidak terbahasakan yang tidak didapat hanya dari wawancara. Seperti yang dinyatakan Denzin (dalam Mulyana, 2003: 163), pengamatan berperan serta adalah strategi lapangan yang secara simultan memadukan analisis dokumen, wawancara, partisipasi dan observasi langsung sekaligus dengan introspeksi. Sehubungan dengan hal ini, maka dalam penelitian lapangan peneliti turut terlibat langsung ke

dalam berbagai aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh Gamers Game Fifa Playstation di Rental Playstation V3 Games di TKI 3 Bandung.

Peneliti tinggal di lokasi penelitian yakni di Bandung untuk melihat dari dekat atau mengamati secara langsung bagaimana Gamers menggunakan permainan Game Fifa Playstation.

Melalui teknik observasi terlibat ini, peneliti berupaya untuk masuk dalam Konstruksi makna game fifa playstation 4 pada remaja di kalangan remaja untuk dapat mengetahui secara pasti logika subjektif seperti apakah bermain game Fifa dalam Playstation mempengaruhi gaya hidup Gamers. Berkenaan dengan hal ini, peneliti telah berupaya untuk menempatkan diri sebatas di belakang layar atau tidak menonjolkan diri dalam menggunakan Instagram. Peneliti menganggap hal ini sangat penting dilakukan dengan maksud agar dengan posisi yang demikian, peneliti tetap memiliki peluang untuk secara lebih leluasa mencermati situasi yang berkembang saat mereka menggunakan Playstation, peneliti meminta waktu mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait untuk kepentingan analisis.

#### **1.3.4.2 Wawancara Mendalam**

Wawancara Mendalam (*in-depth interview*) merupakan wawancara semi terstruktur yang artinya lebih dari terstruktur. Tujuan dari jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-nya. Dalam melakukan wawancara peneliti hanya mendengar saja secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan informan.

Wawancara yaitu mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada informan (Singarimbun, 1989:192) dalam (Sugiyono, 2012). Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara yang ditunjukkan kepada informan berkenaan dengan hal-hal yang peneliti anggap berkaitan dengan tujuan peneliti.

### **1.3.5 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang dipergunakan oleh peneliti adalah teknik analisis data kualitatif. Teknik analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Biklen yang dikutip oleh Moloeng dalam Metodologi Penelitian Kualitatif (2010:248) sebagai berikut:

“Metode Penelitian Kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang di pelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain, sepanjang penelitian dan dilakukan secara terus-menerus dari awal sampai akhir penelitian

Data yang terkumpul dianalisis melalui tahap-tahap berikut:

#### **Tahapan 1 : Mentranskripsikan Data**

Pada tahap ini peneliti melakukan deskripsikan data rekaman kedalam bentuk draft dimana akan dituangkap ke skripsi dan menerjemahkan hasil transkripsi. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh tim dosen pembimbing.

## Tahapan II : Kategorisasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan klasifikasi data berdasarkan item-item masalah yang diamati dan diteliti, kemudian melakukan kategorisasi data sekunder dan data lapangan. Selanjutnya menghubungkan sekumpulan data dengan tujuan mendapatkan makna yang relevan.

## Tahapan III : Verifikasi

Pada tahapan ini peneliti mengverifikasi dan mengecek untuk mendapatkan kembali akurasi dan validitas data sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian. Sejumlah data, terutama data yang berhubungan dengan konstruksi makna game fifa playstation 4 pada remaja.

## Tahapan IV : Interpretasi dan Deskripsi

Pada tahapan ini data yang telah diverifikasi diinterpretasikan dan dideskripsikan. Peneliti berusaha mengkoneksikan sejumlah data untuk mendapatkan makna dari hubungan data tersebut. Peneliti menetapkan pola dan menemukan korespondensi antara dua atau lebih kategori data.

### 1.3.6 Validitas dan Otentitas Data

Untuk menguji validitas penelitian kualitatif ini, Damir (2000,179-180) mengingatkan ada tujuh unsur untuk memenuhi penelitian dengan tercapainya kondisi objektivitas kriterianya sebagai berikut :

1. Desain penelitian

Peneliti telah mempersiapkan desain penelitian secara tepat sehingga peneliti tidak akan keluar jalur ketika melakukan penelitian baik di lapangan maupun secara visual

2. Fokus Penelitian

Peneliti memfokuskan, bahwasannya penelitian ini mengambil sebagian data informan yang memfokuskan pada pakar komunikasi visual dan pada informan pangkal dengan kriteria sebagai mahasiswa atau mahasiswi.

3. Instrument Pendataan Secara Akurat

Peneliti melakukan kroscek dengan objek melalui identitas informan sehingga penelitian ini tetap objektif yang ditujukan para mahasiswi dan mahasiwa.

4. Pengolahan dan Analisis data

Peneliti mengolah data yang telah terkumpul dengan pengolahan sesuai pertanyaan penelitian dengan begitu, analisis data dapat dilakukan.

5. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan peneliti melakukan secara kongruen (sebangun) dengan hasil analisis data, sehingga kesimpulan penelitian valid sesuai analisis data

#### 6. Memberi Manfaat

Peneliti mengambil konstruksi makna timeline sebagai curahan hati viewers di Media sosial Line untuk memberikan manfaat, ilmu serta pengetahuan bagi khalayak luas

#### 7. Rekomendasi Penelitian

Peneliti mengrumuskan skripsi ini dengan baik sehingga, para peneliti selanjutnya bisa mengikhtisarkan pada penelitian ini, dan memberikan kegunaan, rekomendasi bagi peneliti selanjutnya.