

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Di era yang modern ini, erat kaitannya dengan kemajuan teknologi. Perkembangan yang begitu cepat mendorong kita memasuki era digital. Seiring dengan perkembangan arus informasi dan teknologi komunikasi, manusia semakin membutuhkan berbagai fasilitas teknologi yang mudah mengakses informasi dengan cepat. Sejalan dengan perubahannya, sektor teknologi komunikasi pun turut andil dalam meramaikan perkembangan dunia teknologi. Dulu telepon genggam hanya bisa dinikmati segelintir orang saja, namun sekarang beragam merk dan variasi harga telepon genggam mudah didapatkan oleh semua kalangan, sebelumnya telepon genggam umumnya hanya bisa dipakai berkirim pesan dan telepon serta fitur sederhana lainnya.

Kini masyarakat telah memasuki masa modernisasi teknologi, sekarang menggunakan telepon seluler tak sesederhana itu. Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan perusahaan-perusahaan teknologi selalu berinovasi melahirkan alat-alat canggih yang dapat mempermudah manusia dalam berbagai hal dalam kehidupannya. Banyak fitur serta aplikasi pendukung sebagai sarana hiburan juga kebutuhan lainnya, mulai dari kamera dengan kualitas gambar tinggi beserta aplikasi pengubah foto, aplikasi berkirim pesan gratis yang beragam, aplikasi media sosial dan yang menjadi bahasan dalam skripsi ini yakni game berbasis android. Yang kemudian

hal ini berdampak pada kebiasaan masyarakat yang berubah, kini smartphone seakan tak bisa luput dari perhatian dan tak bisa lepas dari genggaman. Kebutuhan akan informasi yang terus meningkat menjadi salah satu faktor candu masyarakat terhadap smartphone. Selain itu produsen smartphone gencar dalam menciptakan produk serta varian baru untuk mengimbangi perkembangan teknologi. Dan tentunya pengaruh perkembangan pada game smartphone yang semakin pesat. Tak sekedar game biasa, tapi game di dalam smartphone menyuguhkan visual yang dapat memanjakan mata, bahkan hampir setara dengan visual pada konsol game konvensional.

Semua game ini sangat mudah di unduh secara gratis di Google playstore, termasuk game "*Clash Of Clans*" yang akan menjadi topik bahasan dalam penulisan skripsi ini. "Bukan game biasa", mungkin itulah kalimat pertama yang terlintas dibenak para penikmatnya. Game yang digandrungi remaja sampai mahasiswa ini mampu menarik perhatian khalayaknya dan menjadi topik pembicaraan baru dikalangan mahasiswa dan seketika menjadi "Booming". Tak sedikit penggunanya menjadi ketergantungan pada game ini, selain menghibur juga mampu mengasah kemampuan kita dalam mengolah taktik dan strategi. Dilengkapi dengan fitur-fitur unik menjadi penambah semangat dalam memainkan game ini. Bisa dikatakan ini adalah paduan antara perang klasik, mitos dan bauran dengan dunia modern yang dikemas dalam sebuah game. Selain itu terdapat pula fitur perang antar suku atau biasa disebut "*Clan war*" oleh para penggemarnya yang menambah keseruan dalam memainkannya. Hal yang lebih menariknya lagi kita diberikan waktu 24 jam untuk menunggu dan melalui 4(empat) tahap sebelum akhirnya perang selesai, yakni tahap peninjauan yang berfungsi

untuk menyelidiki kelemahan lawan, dan memata-matai pertahanan lawan, kemudian tahap berikutnya persiapan untuk menyiapkan prajurit atau biasa disebut “*troops*” yang prosesnya hanya dengan memilih dan menekan layar untuk troop yang di inginkan atau disesuaikan dengan kebutuhan, uniknya troop ini memiliki keahlian dan kelemahannya masing-masing. Sebagai contoh *Pekka* yang spesialisasinya menghancurkan semua pertahanan lawan namun lemah jika diserang oleh *Hidden Tesla* yang merupakan tower tersembunyi, dan akan tiba-tiba muncul jika lawan mendekat lalu mampu mengeluarkan aliran listrik.

Ada *Wall Breaker* yang spesialisasinya menghancurkan tembok lawan namun sangat mudah sekali mati dengan satu tembakan meriam lawan, itulah sedikit contoh mengenai *troops* dari sekian banyak *troops* dalam game *Clash Of Clans*. Kemudian tahap berikutnya adalah waktu perang atau dimulainya pertempuran yang memerlukan taktik dalam melakukannya, dalam prosesnya setiap pemain diberikan 2(dua) kali kesempatan menyerang lawan dan kemenangan akan berupa persentase tertentu yang nantinya akan mendapatkan bintang dengan jumlah persentase yang sesuai, jika mampu menghancurkan 2(dua) base atau markas dengan 2(dua) kali kesempatan yang kita miliki dengan persentase kemenangan 100% maka kita akan memperoleh 6(enam) bintang, masing-masing 3(tiga) setiap satu kali penyerangan. Waktu pertempuran adalah 24 jam, setelah perang selesai kita akan memperoleh harta rampasan jika menang, atau tidak mendapat apa-apa jika kalah. Total menghabiskan waktu 2x24 jam dalam tahap pra dan pasca peperangan.

Namun *clan war* tidak bisa kita mainkan jika kita belum memperbaharui “*Clan Castle*” karena diawal permainan bagi pemula *clan castle* tersedia dalam kondisi hancur dan tak bisa digunakan, untuk itu kita harus memperbaharui *clan castle* agar bisa membuat *clan* sendiri atau bergabung *clan* milik orang lain. Ini merupakan daya tarik tersendiri bagi pemain game *Clash Of Clans*, banyak dari penikmat membuat *clan* yang berisikan komunitasnya atau kelompoknya selain bisa dinamakan sesuai keinginan juga bisa membuat logo *clan* sendiri yang nantinya akan menjadi identitas *clan* tersebut. Selain itu terdapat peringkat *clan* terbaik, yang diurutkan berdasarkan angka, dan *clan* yang memiliki peringkat satulah merupakan *clan* yang terbaik.

Game ternyata baik untuk perkembangan kognitif, karena kompleksitas game. Kemudian mengajarkan sportivitas dan adil, menimbulkan kerja tim yang baik, dan meningkatkan keterampilan sosial. Juga diharapkan dapat meniru sifat patriotisme dan pemberani dari tokoh tokoh yang dihadirkan dalam Game *Clash Of Clans*. Adapun peneliti mengambil judul ini, adalah untuk menambah wawasan terhadap perkembangan game Smartphone dikalangan Mahasiswa serta untuk memberikan sumbangan pemikiran terhadap kemajuan teknologi. Alasan memilih judul ini adalah karena meningkatnya penggunaan game *Clash Of Clans* dikalangan Mahasiswa sehingga ramai diperbincangkan, yang membuat peneliti tertarik meneliti apa makna atau pesan yang ada dalam game sehingga membuat gamer kecanduan, juga untuk menambah wawasan terhadap perkembangan game Smartphone dikalangan Mahasiswa serta untuk memberikan sumbangan pemikiran terhadap kemajuan teknologi.

Game ini merupakan tipe game bersifat strategi MMO (*Massively Multiplayer Online*) atau game yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu bersamaan. Pada awalnya game *Clash Of Clans* sendiri dirilis untuk platform iOS saja namun baru pada tanggal 7 oktober merilis game ini secara internasional di Google Playstore. Game ini mencapai lebih dari 100 juta pengguna dari seluruh dunia. Bila dilihat pendapatan terbesar Supercell berasal dari *Clash Of Clans*. Game inimenjadi sarana ampuh bagi pelepasan ketegangan setelah melakukan aktivitas sehari-hari dan juga sebagai media hiburan alternatif selain kegiatan “*outdoor*” yang tentunya dapat meningkatkan perasaan bahagia dalam diri.Semua ini tak lepas dari jasa dan kepiawaian developer ternama “Supercell” yang bermarkas di Finlandia tepatnya di kota Helsinki.

Supercell merupakan developer profesional yang mampu mendapatkan jumlah pengguna lebih dari 100 juta pengguna dari seluruh dunia dari game *Clash Of Clans*, Ini merupakan jumlah yang fantastis. Game ini dapat di unduh di Android maupun iOS, dan mampu menuai komentar yang sangat positif.Berdasarkan keterangan dari situs game Gamesinasia studio Supercell berhasil mendapatkan pemasukan atau pendapatan sebesar Rp 4,75 milyar perhari. Ya, itu perhari bukan perbulan atau pertahun. Bisa dibayangkan saja berapa milyar uang yang didapatkan studio Supercell beberapa tahun terakhir.

Besar kemungkinan dimasa mendatang pendapatan Supercell meningkat lebih besar lagi. Jika dikonversikan dengan harga rupiah yang melambung tinggi saat ini, angka ini sangat besar sekali.Sebagian besar pendapatan studio game Supercell berasal dari game*Clash Of Clans*. Ya memang benar jika COC merupakan game strategi yang

paling populer saat ini. Di iTunes Apple saja, game ini berhasil menjadi game terpopuler nomor satu (no.1).Keberhasilan Supercell dalam mencatatkan pendapatan yang besar ini membuat studio game ini disebut-sebut sebagai studio yang paling banyak mendapatkan keuntungan di Apps Store. Supercell berhasil mengalahkan posisi EA dalam segi pendapatan. Saat ini posisi CEO di Supercell pegang oleh Ilkka Paananen. Dengan modal lebih dari 969 game di Apps Store, EA masih kalah dengan Supercell yang hanya bermodalkan 2 game yang terkenal yakni Clash Of Clans dan Hay Day. Jika tahun 2014 yang lalu Supercell sudah merilis game terbaru lain yaitu Boom Beach yang tersedia untuk Android dan iOS. Semoga keberhasilan studio game Supercell ini bisa menjadi inspirasi bagi developer-developer game di seluruh Indonesia. Besar juga harapan agar nantinya ada game sebesar game Clash Of Clans yang berasal dari Indonesia.

Supercell berdiri pada musim panas tahun 2010, studio game ini bergerak mengembangkan game mobile. Saat ini Supercell di pimpin oleh Ilkka Paananen yang menjabat sebagai CEO. Pada tahun 2011 Supercell pernah mendapatkan dana investasi dari Accel Partners USD 12 juta. Sebanyak 51 persen saham Supercell sudah di akuisisi oleh SoftBank. Supercell Pada Tahun 2011 memiliki Anggota sekitar 85 Orang. Pendiri game ini sendiri bernama Ilkka Paananen, dan juga sebagai CEO Supercell hingga saat ini. Walaupun terbilang Supercell merupakan perusahaan yang sukses, perusahaan ini tak lepas dari jatuh bangun. Faktanya Supercell telah beberapa kali meluncurkan game yang semuanya di tarik karena tidak dapat menembus pasar dunia.

Game ini resmi dirilis pertama kali pada tanggal 2 Agustus 2012. Dalam jangka waktu setahun, COC menunjukkan grafik pemakai yang meningkat secara signifikan, bahkan bisa dibilang game *Clash Of Clans* sangat sukses dipasaran. Tentunya hal ini membuat heboh dan panik para rivalnya yang juga merilis game strategi sejenis. Singkat cerita, Supercell tak mau melewatkan kesempatan itu, akhirnya mereka pun memperluas *platform* setelah sebelumnya melakukan beberapa riset pasar games selama beberapa bulan. Akhirnya supercell membuat strategi untuk memperluas platform yang didukung oleh game ini. Mulai tahun 2013 yang lalu, sistem android merupakan platform yang sangat menguntungkan bagi game ini. Melihat juga banyaknya pengguna dari kalangan menengah ke bawah yang jumlahnya terus bertambah dengan pesat. Dan pada akhirnya, mereka (supercell) merilis resmi *Clash Of Clans* versi android pada tanggal 7 Oktober 2013.

Clash Of Clans sendiri adalah sebuah game Strategi di mana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, trofi, elixir dan dark elixir, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan maupun jumlah pasukan. Permainan ini juga dilengkapi kampanye pseudodi mana pemain harus menyerang serangkaian benteng desa milik goblin. Dalam permainan ini terdapat pasukan-pasukan yang disediakan untuk media dalam melakukan penyerangan, antara lain, Pasukan dibagi menjadi Tier 1, Tier 2, Tier 3, Pasukan *Dark Elixir* dan *Heroes*. Tier 1 - Terdiri dari *Barbarian*, Pemanah, dan *Goblins*. Tier 2 - Terdiri dari *Giants*, *WallBreakers* (kerangka yang membawa bom), Balon (*Wall Breakers* dalam

balon udara panas yang menjatuhkan bom-bom), dan *Wizards*. Tier 3 - Terdiri dari *Dragons*, *Healer*, dan *Pekka* (lapis baja dengan pedang mechas). Pasukan *Dark Elixir* - Terdiri dari *Minion* (yang menyerupai imp terbang), *Hog Riders*, *Valkyrie* (mitologi), *Golem*, *Witches*, dan *Lava Hounds*. *Heroes* Terdiri dari Raja *Barbarian*, Ratu *Archer*, dan *Grand Warden*. Pahlawan yang abadi dan hanya dilatih sekali. Mereka dipanggil oleh altar, bukan dilatih di barak seperti tentara lainnya. Demi mendapatkan dan menyimpan emas dan *Elixir*, pemain harus membangun tambang emas serta penyimpanan emas dan pengumpul *Elixir* serta penyimpanan *Elixir*. *Elixir* digunakan untuk melatih pasukan baru, melakukan penelitian di laboratorium untuk meningkatkan kekuatan pasukan, untuk membangun dan meningkatkan bangunan tertentu, sebagian besar berkaitan dengan bangunan yang digunakan dalam menyerang basis pemain lain. Emas digunakan untuk membangun bangunan pertahanan dan untuk meningkatkan balai kota, yang memungkinkan akses ke lebih banyak bangunan dan tingkat yang lebih tinggi untuk bangunan yang ada.

Ada sejumlah bangunan yang tersedia bagi pemain untuk membela komunitas mereka, termasuk meriam, mortir, bom, perangkap, menara pemanah, hingga menara penyihir. Pemain juga dapat membangun dinding yang dapat ditingkatkan kekuatannya, tergantung level yang dicapai. Selain emas dan elixir, permainan juga menggunakan gems sebagai mata uang. *Gems* diberikan saat mencapai tonggak tertentu, menyelesaikan prestasi dan secara acak diberikan ketika membersihkan rintangan tertentu di kompleks Anda. Namun, cara utama untuk memperoleh permata adalah melalui pembelian dalam aplikasi dengan menggunakan uang dunia nyata. *Gems* dapat

digunakan untuk mempercepat setiap aspek dari permainan, seperti waktu konstruksi pelatihan pasukan penelitian laboratorium. Mereka juga dapat digunakan untuk membeli lebih banyak sumber daya dan pembangun. Gems dapat di peroleh dengan cara membersihkan sampah sampah (batu, pohon, semak, dan kayu) yang muncul sendiri ke area village, yaitu dengan menggunakan *elixir*. Kadang kala, *Gem Box* yang berisi banyak *gem* muncul ke area *village*. Ada hal unik lain dalam *game Clash Of Clans*, yakni tampilan pada layar atau tema pada game akan menyesuaikan musim atau perayaan tertentu, seperti ketika perayaan natal akan turun salju dan terdapat pohon natal beserta kado yang berisikan elixir, juga pada perayaan *haloween* akan bertemakan horror, yang terdapat batu nisan, dan gentong yang berisikan *elixir*, tema suara dan musik pun disesuaikan dengan perayaan tersebut.

Game merupakan bagian yang tidak terpisahkan bagi kehidupan seseorang. *Game* adalah budaya populer yang sudah menjadi gaya hidup masyarakat perkotaan. *Game* merupakan hal yang dapat menyebabkan kecanduan kepada orang yang memainkannya, serta dapat menjadi alat refreshing penghilang penat dari segala rutinitas keseharian. Dan semakin hari akan terus memberikan inovasi bagi pencintanya. Pentingnya melakukan penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangan pemikiran kepada masyarakat, diri saya sendiri. Juga untuk mengedukasi bahwa bermain game memiliki dampak yang positif. Juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam memaknai suatu hal. Serta menggali lebih dalam pesan-pesan dalam *game clash of clans* yang bermanfaat untuk dijadikan teladan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

1.1.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka fokus penelitian adalah: “**Bagaimana Makna Perang Antar Suku Dalam Game *Clash Of Clans*?**” (Studi Analisis Semiotika Game *Clash Of Clans* Pada Mahasiswa Universitas Langlangbuana Bandung)

1.1.2. Pertanyaan Penelitian

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

1. Bagaimana makna Denotasi perang antar suku game *Clash of Clans* pada Mahasiswa Universitas Langlangbuana Bandung?
2. Bagaimana makna Konotasi perang antar suku game *Clash of Clans* pada Mahasiswa Universitas Langlangbuana Bandung?
3. Bagaimana makna Mitos perang antar suku game *Clash of Clans* pada Mahasiswa Universitas Langlangbuana Bandung?

1.1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab fokus penelitian yang dipaparkan sebelumnya, yaitu: Untuk Mengetahui Makna Perang Atar Suku Dalam Game *Clash Of Clans*(Studi Analisis Semiotika Game *Clash Of Clans*pada Mahasiswa Universitas Langlangbuana Bandung Dalam Pendekatan Roland Barthes).

1.1.3.2 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui makna Denotasi perang antar suku dalam *Game Clash of Clans* pada Mahasiswa Universitas Langlangbuana Bandung.
2. Untuk mengetahui makna Konotasi perang antar suku dalam *Game Clash of Clans* pada Mahasiswa Universitas Langlangbuana Bandung.
3. Untuk mengetahui makna Mitos perang antar suku dalam *Game Clash of Clans* pada Mahasiswa Universitas Langlangbuana Bandung.

1.1.4. Jenis Studi

Menurut Roland Barthes (Ardianto, 2014: 81), ruang lingkup studi Analisis semiotika komunikasi meliputi:

1. Denotasi adalah interaksi antara penanda (*signifier*) dengan petanda (*signified*) dalam tanda (*sign*), dan antara tanda dengan referensi dalam realitas eksternal. Denotasi dijelaskan sebagai makna sebuah tanda yang defisional, literal, jelas (mudah dilihat dan dipahami).
2. Konotasi adalah interaksi yang muncul ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pembaca/pengguna nilai-nilai budaya mereka. Maknanya menjadi subyektif atau intersubyektif. Konotasi merujuk pada tanda yang memiliki asosiasi sosiokultural dan personal.

3. Mitos adalah sebuah kisah (*a story*) yang melaluinya sebuah budaya menjelaskan dan memahami beberapa aspek realitas. Mitos muncul pada tataran konsep mental suatu tanda.

1.1.5. Manfaat Penelitian

1.1.5.1. Manfaat Filosofis

Dalam dialektika filsafat, manusia memandang obyek benda-benda dengan inderanya. Dalam mengindra obyek tersebut, manusia berusaha mengetahui yang dihadapinya. Dalam *game Clash Of Clans* manusia belajar untuk mengasah kemampuan berpikir dan melatih otak demi menajamkan kemampuan bertaktik.

1.1.5.2. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan khasanah ilmu komunikasi yang berada dalam posisi lintas disiplin ilmu, khususnya kajian ilmu komunikasi, khususnya komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok dan komunikasi virtual, komunikasi visual dan semiotika 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, baik anak-anak maupun dewasa. yaitu jenis *game* pada permainan peperangan secara online seperti *Age Of Empire*.

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 Ardiantino Setiawan 070903245 Program studi ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik	Pola interaksi antar gamers dalam game online	Kualitatif	Ditemukan dua pola interaksi yang digunakan oleh para pemain. Dua pola interaksi tersebut adalah pola interaksi dua arah dan pola interaksi banyak arah. Pola interaksi tersebut berbentuk melalui bagaimana pemain dalam Gamemelakukan interaksi dengan pemain lain. Kedua pola interaksi tersebut

	Universitas Atma jaya Yogyakarta 2014			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	Dhimaz Yudhistya. 2010. Program Studi Bimbingan Konseling dan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang	Kecanduan Game Online Pada Pelajar di Warnet Kediri Jayati	Kualitatif	Game online sebagai pelarian diri siswa dari tekanan yang dihadapinya di sekolah; game online sebagai sarana mencari rasa puas; kasih sayang dan penghormatan diri yang didapatkan siswa dari game online; siswa yang menempuh segala cara demi bermain game online. Dari penelitian ini juga didapatkan gambaran tentang perilaku dan perasaan siswa saat bermain game online.
3	Muhammad Asrori. 2011. Program Studi	Kecanduan Game Online Siswa Sekolah Menengah	Kualitatif	Hasil temuan penelitian sebagai berikut: (1) jenis game online yang biasa dimainkan siswa adalah jenis FPS (First Person Shooter)

	Bimbingan Konseling dan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang	Pertama Di Kota Malang	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 siswa yang mengalami kecanduan game online terbagi menjadi: salience, tolerance, withdrawal, mood modification or escape, chasing, conflic, problem dan bailout. (4) Bermain game online mempengaruhi tingkah laku pemainnya, seperti agresivitas yang semakin tinggi, kenakalan remaja, pergaulan yang semakin menyempit.
--	---	---------------------------	---

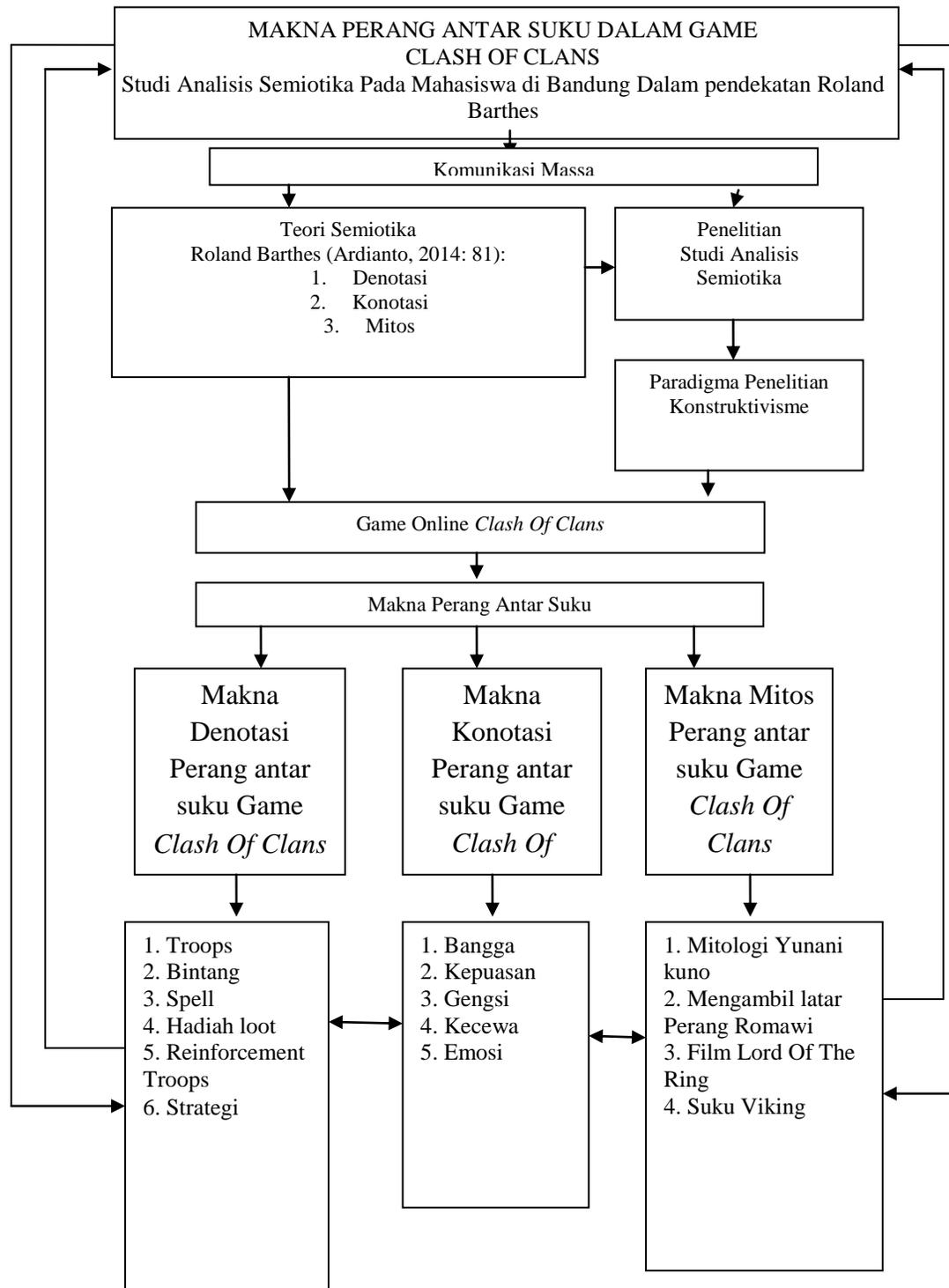
4	Erytasari Arniadewi Lumaksono. 2015. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Komunikasi. Universitas Brawijaya Malang Negeri Malang	Perilaku Remaja Pemain Game Online Point Blank yang Terlibat dalam Komunikasi Kelompok Online Klan Marine Corp. di Kelurahan Dinoyo Malang	Kualitatif	Komunikasi kelompok klan Marine Corp melalui forum diskusi online dengan cara chatting, hal yang dibicarakan tentang masalah game Point Blank, dalam komunikasi tersebut juga terdapat sindiran, teguran, ajakan, serta ejekan antar anggota klan. Perilaku yang muncul yaitu membeli cash, sharing, dan perkataan kasar para anggota. Kemudian komunikasi kelompok tersebut juga berkontribusi dalam perubahan perilaku para anggota klan Marine Corp.
5	Saidah H. Naibaho. 2014.	Perilaku Remaja Pengguna	Kualitatif	Remaja pengguna game online di Saribudolok merupakan pengguna game

	<p>Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Sumatera Utara Medan</p>	<p>Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Perilaku Remaja Pengguna Game Online di Saribudolok Kecamatan Silimakuta Kabupaten Simalungun) Pembangunan Aplikasi Game Edukasi Negara-Negara Di Dunia</p>		<p>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 kadang-kadang terwujud kedalam perilaku remaja pengguna game online tersebut. Alasannya karena rata-rata remaja pengguna game online tersebut sudah ketagihan dan etergantungan kepada game online sebagai sarana pemuas kebutuhan mereka akan hiburan. Tetapi ketika mereka sedang bermain game online,</p>
--	---	---	--	--

				<p>mereka akan berusaha mewujudkan komunikasi intrapribadinya ke dalam perilakunya. Perilaku yang muncul pada remaja pengguna game online setelah mereka mengenal game online menjadi sering berbohong, mengkhayal, lupa tugas mengerjakan sekolah, mau bekerja untuk mendapatkan uang, sering keluar malam untuk dapat bermain game online, dan keras kepala.</p>
--	--	--	--	--

1.2.2. Kerangka Pemikiran

Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran



1.2.3. Landasan Teoritis

1.2.3.1 Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia berpendapat bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. (Sobur, 2013:63). Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sastra merupakan contoh paling jelas sistem pemaknaan tataran ke-duayang dibangun di atas bahasa sebagai sistem yang pertama. Sistem ke-dua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang di dalam *Mythologies* nya secara tegas dibedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama. Melanjutkan studi Hjelmslev, Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja :

Gambar 1.2 Peta Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Berdasarkan peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Jadi, dalam konsep Barthes tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif. (Sobur, 2013: 69) Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dimengerti oleh Barthes. Dalam pengertian umum, denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang “sesungguhnya”, bahkan kadang kaladirancukan dengan referensi atau acuan. Akan tetapi, di dalam semiologi Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan dengan demikian, sensor atau represi politik. Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebut sebagai ‘mitos’, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. (Budiman, 2001: 28). Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain, mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua. Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda. (Sobur, 2013: 71)

1.2.3.2. Teori Ekologi Media Marshall McLuhan

Menurut Marshall McLuhan, media elektronik telah mengubah masyarakat secara signifikan, masyarakat pun sangat tergantung pada teknologi yang menggunakan media dan bahwa ketertiban sosial suatu masyarakat didasarkan pada kemampuannya untuk menghadapi teknologi tersebut. Media pun membentuk dan mengorganisasikan sebuah budaya. Hal ini yang disebut Teori Ekologi Media. Teori ini mengutamakan pada banyaknya jenis media dan pandangan media sebuah lingkungan.

Menurut pandangan Lance Strate, ekologi media adalah kajian mengenai lingkungan media, apa itu media, ide teknologi dan teknik, cara penyampaian suatu informasi dan sebuah kode komunikasi yang memainkan peran utama dalam kehidupan manusia. Harold Innis pun menyebutkan kekuatan media membentuk yang dimiliki oleh teknologi terhadap masyarakat sebagai jembatan komunikasi, sebagai masyarakat menggunakan media untuk memperoleh keuntungan pribadi seperti kekuasaan politik atau pun kekuasaan ekonomi, oleh karenanya mengubah susunan sosial dari sebuah masyarakat itu sendiri, Media komunikasi memiliki bias yang terdapat di dalam diri mereka untuk mengendalikan aliran ide di dalam sebuah masyarakat.

Yaitu :“Barang elektronik dan sistem yang otomatis mengharuskan semua orang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan global yang membentang luas seakan lingkungan ini adalah lingkungan kota kecil didalamnya,” (McLuhan dan Fiore 2010 : 11)

Asumsi Teori Ekologi Media

1. Media melingkupi setiap tindakan didalam Masyarakat

Masyarakat tidak dapat melarikan diri dari media. McLuhan menyebut angka, permainan dan uang sebagai jembatan mediasi. Media – media pun mentransformasi masyarakat kita melalui permainan yang dilakukan oleh radio yang didengarkan, atau TV yang ditonton. Dengan begitu saat bersamaan media pun bergantung pada masyarakat untuk sebuah evolusi.

2. Media memperbaiki persepsi kita dan mengorganisasikan pengalaman kita.

3. Media Menyatukan Seluruh dunia.

Penghubung dunia antar Negara yaitu media, McLuhan menggunakan istilah desa global untuk mendeskripsikan bagaimana media mengikat dunia menjadi sebuah sistem politik, ekonomi, sosial dan budaya yang besar. Dan masyarakat pun tidak lagi hidup dalam kebutaan informasi, melainkan akan selalu terhubung oleh media elektronik yang bersifat instan. Media elektronik ini pun dapat memiliki kemampuan untuk menjembatani budaya-budaya yang tidak akan pernah berkomunikasi sebelum adanya koneksi ini.

1.2.3.3. Teori Media Baru Denis McQuail

Abad ke-20 dapat digambarkan sebagai „zaman pertama media massa. Abad ini juga ditandai dengan berubahnya ketakjuban maupun ketakutan atas pengaruh media massa. Walaupun terjadi 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: 156).

Menurut Denis McQuail Salah satu bagian dari new media adalah “Network Society”. “Network society” adalah formasi sosial yang berinfrastruktur dari kelompok, organisasi dan komunitas massa yang menegaskan bentuk awal dari organisasi dari segala segi (individu, grup, organisasi, dan kelompok sosial). Dengan kata lain, aspek mendasar dari formasi teori ini adalah semua yang memiliki hubungan yang luas secara kolektivitas (McQuail, 2011: 31). Menurut Denis McQuail dalam bukunya Teori Komunikasi Massa (2011:143) 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. 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:

1. Digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media.
2. Interaksi dan konektivitas jaringan yang makin meningkat.
3. Mobilitas dan deklokasi untuk mengirim dan menerima.
4. Adaptasi terhadap peranan publikasi khalayak.
5. Munculnya beragam bentuk baru „pintu“ (gateway) media.
6. Pemisahan dan pengaburan dari „lembaga media“.

Kelebihan dan Manfaat new media (media baru/media online) memiliki kecepatan untuk melakukan sebuah interaksi, lebih efisien, lebih murah, lebih cepat untuk mendapatkan sebuah informasi terbaru dan ter-update informasinya. Kelemahannya pada jaringan koneksi internet saja jika jaringan internet lancar dan cepat maka informasi yang disampaikan kepada pembacanya dengan cepat serta harus ada juga koneksi internet dimana pun berada bersama media baru (new media/media online). Klaim status paling utama sebagai media baru dan mungkin juga sebagai media massa adalah internet. Media online/media baru (New Media) masuk ke dalam kategori komunikasi massa, karena pesan yang disampaikan kepada khalayak luas lewat media online / Media Baru (New Media). (McQuail, 2011: 28-29)

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, 2016: 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 (2016: 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 (2016: 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. Gorden :

"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 Tentang Komunikasi Visual

Efektivitas pesan menjadi tujuan utama dari desain komunikasi visual. Berbagai bentuk desain komunikasi visual seperti iklan, fotografi jurnalistik, poster, kalender, brosur, film animasi, karikatur, acara televisi, video clip, 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).

Semiotika komunikasi mengkaji tanda dalam konteks komunikasi yang lebih luas, yang melibatkan berbagai elemen komunikasi, seperti saluran, sinyal, media, pesan, kode (bahkan juga noise). Semiotika komunikasi menekankan aspek produksi tanda di dalam berbagai rantai komunikasi, saluran dan media, ketimbang sistem tanda.

Di dalam semiotika komunikasi, tanda ditempatkan di dalam rantai komunikasi, sehingga mempunyai peran yang penting dalam penyampaian pesan.

Semiotika 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 semiotika, desain komunikasi visual adalah sistem semiotika khusus, dengan perbendaharaan tanda (vocabulary) dan sintaks (syntagm) yang khas, yang berbeda misalnya dari sistem semiotika seni. Di dalam semiotika 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

‘Media baru’ yang dibahas di sini adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama yang mana selain baru dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi. Sebagaimana kita lihat ‘media baru’ sangat beragam dan tidak mudah didefinisikan, tetapi kita tertarik media baru dan penerapannya yang dalam berbagai wilayah memasuki ranah komunikasi massa atau secara tidak langsung/tidak langsung memiliki dampak terhadap media massa ‘tradisional’. Fokus perhatian terutama pada aktivitas kolektif bersama yang berjudul ‘internet’, terutama pada penggunaan publik, seperti berita daring, iklan, aplikasi penyiaran (termasuk mengunduh musik, dan lain-lain), forum dan aktivitas diskusi, World Wide Web (WWW), pencarian informasi, dan potensi pembentukan komunitas tertentu. (McQuail, 2011:148)

Aspek paling mendasar dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK) barangkali adalah fakta digitalisasi, proses di mana semua teks (makna simbolik dalam bentuk yang telah direkam dan dikodekan) dapat dikurangi menjadi kode biner dan dapat mengalami proses produksi, distribusi, dan penyimpanan yang sama. Konsekuensi potensial yang paling terkenal dari lembaga media adalah konvergensi antara semua bentuk media dalam kaitannya dengan pengaturan, distribusi, penerimaan dan regulasi mereka. (McQuail, 2011:150)

Pada abad ke 20 dapat dikatakan bahwa 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, (*instant 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 kewilayahan 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:

1. Digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media.
2. Interaksi dan konektivitas jaringan yang makin meningkat.
3. Mobilitas dan deklokasi untuk mengirim dan menerima.
4. Adaptasi terhadap peranan publikasi khalayak.
5. Munculnya beragam bentuk baru 'pintu' (gateway) media.
6. 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)

Klaim status paling utama sebagai media baru dan mungkin juga sebagai media massa adalah internet. Meskipun demikian, ciri-ciri massal bukanlah karakteristik utamanya. Pada awalnya, internet dimulai sebagai alat komunikasi nonkomersial dan pertukaran data antara profesional, tetapi perkembangan selanjutnya adalah internet sebagai alat komunikasi pribadi dan antarpribadi (Castells), Media ini belum matang maupun memiliki definisi yang jelas sejalan dengan penilaian Lievrouw yang menyatakan bahwa ‘belum terdapat bentuk aplikasi yang sangat hebat (killer application) dari interaksi dalam jaringan (daring)’. Walaupun demikian, kita juga dapat melihat aplikasi mesin pencari dan situs jaringan sosial sebagai aplikasi yang unik dan dominan. (Denis McQuail, 2011:44).

Denis McQuail memberikan beberapa ciri mengenai internet, yaitu :

1. Teknologi berbasis komputer.
2. Karakternya hibrida, tidak berdedikasi, fleksibel.
3. Potensi interaktif.
4. Fungsi publik dan privat.
5. Peraturan yang tidak ketat.
6. Kesalingterhubungan.
7. Ada di mana-mana/tidak tergantung lokasi.
8. Dapat diakses individu sebagai komunikator.
9. Media komunikasi massa dan pribadi.

1.2.4.4. Game Melalui Smartphone

Smartphone bukan barang yang asing. Ia sudah melekat ke dalam sendi kehidupan masyarakat modern. Hampir semua kebutuhan kian terbantu berkat benda ini, mulai dari pemenuhan kebutuhan informasi, bekerja, memesan makanan, bermain game, bahkan sampai mencari pasangan. Games mobile sendiri juga dikembangkan lewat berbagai platform dan teknologi. Beberapa yang populer antara lain adalah Windows Mobile, Java, Apple iOS, Symbian, Google Android, Blackberry, Adobe Flash dan masih banyak lagi. Banyak yang beranggapan jika Java merupakan platform mobile game yang paling umum dan banyak digunakan. Meskipun begitu, saat ini Android menjadi platform games mobile yang paling populer dan banyak digemari serta menjadi favorit para gamers di handphone. Era *smartphone* Android lewat berbagai *smartphone* canggih secara tak langsung mengusung game dan permainan Android menjadi makin populer. Game game Android ini bisa didownload di Google Play Store baik secara berbayar maupun secara gratis. Kemudahan yang dinikmati hari ini tentu tidak terlepas dari perkembangan *smartphone* bertahun-tahun yang lalu. Mulai dari [konsep awal *smartphone*](#) di tahun 1909, kelahiran PDA, hingga kemunculan sistem operasi Android. Dari sekian banyak kejadian bersejarah, ada beberapa kejadian yang dianggap memiliki andil besar dalam mengubah *smartphone*. Paling tidak hingga *smartphone* memiliki bentuk dan fungsi yang dikenal seperti sekarang.

Sebuah Personal Data Assistan (PDA), seperti BlackBerry sebenarnya berguna untuk menyimpan catatan dari pertukaran informasi dengan lain, tetapi sebenarnya dapat lebih dari itu. Alat ini membuat kita merasa bahwa kita merupakan bagian dari

sebuah komunitas sosial pengguna, kita bergabung dengan sesuatu yang berada diluar diri kita. Media yang lebih baru menciptakan sesuatu yang terlihat seperti interaksi, tetapi tidak mirip dengan interaksi tatap muka yang sebenarnya. (Littlejohn, 2011:415)

1.2.4.5. Efek Game

Kebanyakan perhatian penelitian terkini berfokus pada kekerasan dalam *Video Game*. Memang, riset yang signifikan mendukung mata rantai sebab akibat antara antara *video game* yang bermuatan kekerasan dan agresi pemain *video game*. Karya ini seragam dalam penilaiannya. “Permainan *video game* yang bermuatan kekerasan secara positif berhubungan dengan perilaku agresif dan kenakalan” (Anderson dan Dill, 2000, hlm. 772).

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., 2003, hlm. 92). Mengesampingkan bukti penelitian yang menumpuk, empat faktor telah mendorong perhatian akademik sekaligus keprihatinan umum. Pertama adalah jumlah permainan *video game* yang dimainkan anak-anak. Kajian nasional *Kaiser Family Foundation* mengungkapkan bahwa lebih dari 8 dari 10 anak muda memiliki konsol game di rumah, dan kira-kira setengahnya memiliki peralatan game di dalam kamar (Rideout, Roberts, dan Foehr, 2005). Kedua adalah “kehadiran” *video game* dalam penembakan sekolah yang terkenal seperti yang terjadi pada tahun 1999 di Columbine

High School Colorado dan tahun 1998 di Jonesbro, Arkansas. Ketiga yaitu keinteraktifan *video game*; yaitu pemain jauh lebih banyak terlibat dalam aktivitas dilayar daripada penonton televisi. Keterlibatan aktif dalam kekerasan di layar ini menjadi problematik karena, seperti argumen teori kognitif sosial, “latihan” perilaku yang perlu diamati sangat meningkatkan jumlah modeling (Bandura, 1994), dan seperti yang dikemukakan potter (1997), identifikasi dan realisme meningkatkan modeling. Keempat adalah semata-mata kebrutalan game yang mengalami penjualan tinggi. Terlepas dari resistensi yang terus berlanjut dan semakin meningkat dari para praktisi media, “penelitian mengenai televisi, *video game*, musik dan film yang bermuatan kekerasan mengungkapkan bukti yang tidak dapat disangkal bahwa kekerasan media meningkatkan kemungkinan perilaku agresif dan kekerasan dalam konteks langsung maupun jangka panjang” (Anderson dkk., 2003, hlm. 81)

1.2.4.6. Gambaran Umum Tentang Game Clash of Clans

Clash of Clans adalah permainan video game strategi premium pada perangkat bergerak yang dikembangkan oleh Supercell, yang mengambil latar mitologi Yunani yang terinspirasi dari film Lord of The Ring, Peperangan Romawi, Suku Viking dan kaum Barbar. Merupakan karya sebuah perusahaan video game yang berbasis di Helsinki, Finlandia. Permainan ini dirilis untuk platform iOS pada 2 Agustus 2012. Untuk Android, peluncuran awal dilakukan di Kanada dan Finlandia pada 30 September 2013. Pada 7 Oktober 2013, permainan ini dirilis secara Internasional di Google Play. *Clash of Clans* adalah sebuah game multiplayer online di mana pemain

membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas dan Elixir, yang dapat digunakan untuk membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih dan mengupgrade pasukan. Permainan ini juga dilengkapi kampanye pseudo satu pemain di mana pemain harus menyerang serangkaian benteng desa goblin. Pengertian yang lain tentang *Clash of Clans* adalah game strategi yang bercerita tentang pertarungan antar clan di masa lalu. Dalam game ini, kamu akan berperan sebagai pimpinan dimana kamu harus membangun desa dan membuat pasukan untuk melindungi desa atau menyerang desa lain.

Tentang *Clash of Clans*, secara singkat adalah:

1. Anda akan disertai untuk memimpin sebuah kota yang dibangun dengan elixir dan emas yang didapat dari tambang
2. Di awal anda akan punya dua pekerja untuk membangun kota
3. Bangunan dibuat dengan memilih item kemudian menempatkannya
4. Anda bisa membangun pasukan untuk menyerang kota lain atau memenuhi quest
5. Kota yang pemiliknya sedang aktif tidak bisa diserang. Jadi anda tidak akan mendapat notifikasi jika ada yang menyerang kota anda selama anda 'aktif' memainkannya. Kota anda baru bisa diserang jika tidak ada shield yang aktif, atau anda tidak sedang membukanya bisa melakukan *clan war*
6. Ketika anda diserang, jangan takut bangunan anda habis tidak tersisa. Semakin banyak yang hancur, anda akan mendapat gratis bonus shield sebanding dengan

prosentase kehancuran kota anda. Anda tidak rugi apa-apa, kecuali resource dan trophy.

.1.2.4.7. Gambaran Umum Perang antar Suku dalam Game *Clash of Clans*

Clans War atau perang antar suku merupakan perang antar *clan*. Jika ingin menang dalam *Clans War* dibutuhkan clan yang solid, yaitu setiap member *clan* harus ikut berperang. Syarat untuk melakukan *Clans War* pastinya kamu harus memiliki *clan* sendiri dan juga member di *Clans* kamu minimal harus berjumlah 15 orang. Dalam *Clans War* jumlah pemain yang dapat ikut untuk berperang yaitu 15 sampai dengan 50 pemain (15 vs 15, 20 vs 20, 25 vs 25, 30 vs 30, 35 vs 35, 40 vs 40, 45 vs 45 dan 50 vs 50). Untuk memulai *Clans War* seorang leader dan *co-leader* bisa memulai *Clans War* ini. Jadi seorang member dan *elder* tidak memiliki hak untuk memulai *Clans War*.

Tahap-tahap dalam *Clans War*:

1. *Preparation Day* (Hari persiapan) : Dalam tahap ini pemain bisa mempersiapkan base sebelum memulai berperang (24 jam) Jadi siapkan pertahanan yang kuat sebelum di mulai *Battle day*, karena saat *Battle Day* base tidak dapat di ubah.
2. *Battle Day* (Hari Perang) : Waktu *Battle Day* 24. Siapkan *Clans* untuk memenangkan pertandingan ini. Atur strategi terbaik bersama *Clan* kamu. Bagaimana perhitungan siapa yang menang dan siapa yang kalah dalam ajang *Clans War*. Perhitungan yang menang dihitung dari jumlah bintang yang kita dapatkan.

Perhitungan Bintang Pada *Clans War*:

1. Bintang 1 : Hanya menghancurkan Town Hall musuh mendapatkan bintang 1 (persentase base musuh hancur kurang dari 50%)
2. Bintang 2 : Jika kamu menghancurkan Town Hall musuh dan persentase kamu menghancurkan base musuh lebih dari 50% mendapatkan bintang 2.
3. Bintang 3 : Jika kamu mampu menghancurkan base pertahanan musuh sampai tak tersisa, kamu mendapatkan bintang 3. Dalam tahap final nanti di hitung clan mana yang mendapatkan jumlah bintang terbanyak. Jika terjadi Draw, jumlah loot yang kita dapatkan akan di bagi 2. Dan kemenangan kita tidak di masukan dalam jumlah trophy *clan wars*.

1.2.4.8. Gambaran Umum Profil Mahasiswa Gamer

Saat ini banyak mahasiswa yang bermain game online. Mereka dapat bermain game online 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 siswa dan mahasiswa. Saat ini game merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian mahasiswa disela-sela tugasnya. Mahasiswa 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. Apalagi saat ini muncul android yang mempunyai aplikasi canggih yang dapat mendownload game sepuasnya dan bermacam macam. Dari

hal itulah yang menjadikan game menjadi sesuatu yang sangat populer di kehidupan mahasiswa.

Dalam memainkan game ini biasanya mahasiswa 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 asyik daripada belajar. Mahasiswa 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 mahasiswa.

Game mempunyai sensasi yang luar biasa yaitu bisa memberi hiburan dan kesenangan bagi mahasiswa. Seumurannya mahasiswa 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 mahasiswa menghilangkan kepenatan diantara mereka mengerjakan tugas. Dengan bermain game mungkin pikiran mahasiswa menjadi *fresh* kembali dan bisa digunakan untuk berpikir jernih lagi. Alasan lain mengapa mahasiswa bermain game adalah untuk menghibur diri. Karena banyaknya game yang memberi hiburan kepada pencandunya inilah yang dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk menghibur dirinya dengan fasilitas yang murah dan gampang dijangkau ini. Jenis game yang sering dimainkan oleh mahasiswa adalah

game online. Game *online* juga ada bermacam macam yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses game tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian game, seperti Java Player, Flash Player, maupun Shockwave Player, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih dan membutuhkan bandwidth yang besar. Selain itu, sebagian besar web based game adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan account pada game tersebut. Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari web based games.

Menurut Bartle, 1990; Bruckman, 1992 dan Curtis, 1996, Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian game, seperti Java Player, Flash Player, maupun Shockwave Player, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan bandwidth yang besar.

Proses belajar melalui game juga lebih cepat diserap oleh seseorang. Dengan kata lain game data 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. Berbagai misi pada game misalnya, mendeteksi musuh baru, melacak musuh, menghindari serangan dan lain-lain dapat melatih berbagai aspek dari kemampuan visualisasi. Mahasiswa yang memainkan game seperti game perang-perangan juga akan memberikan manfaat. Manfaatnya antara lain adalah membantu meningkatkan skill dalam berorganisasi, 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 kepijukan. 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 mahasiswa, membangun semangat kerja atau teamwork antar mahasiswa, mengembangkan kemampuan dalam membaca,

dan memecahkan masalah dalam berbagai aspek. Melatih koordinasi antara mata dengan tangan serta skill motorik, serta mampu membantu memulihkan kesehatan untuk beberapa kasus penyembuhan.

Disisi lain game juga mempunyai dampak negatif. Antara lain adalah kurangnya tidur, mahasiswa sudah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar di kampus dan beraktifitas. Namun mahasiswa masih saja tetap ingin bermain game. Sehingga banyak mahasiswa mengorbankan waktu berharganya tidak untuk tidur melainkan untuk bermain game. Mahasiswa pecandu game yang kurang tidur akan membahayakan kesehatannya. Hidup kotor, ketika mahasiswa sedang bermain game maka mereka mulai mengabaikan segala hal terkait kebersihan pribadi. Seseorang akan malas mandi karena keasyikan dengan permainannya.

Game yang dimainkan secara terus menerus tanpa mengenal waktu akan membuat mahasiswa malas belajar yang akhirnya akan menyebabkan prestasi belajar mahasiswa turun. Itulah yang ditakutkan mahasiswa bahkan juga ditakutkan orang tua mahasiswa. Walaupun bermain game merupakan salah satu hiburan yang sangat populer di dunia dan terdapat dampak positif dan negatifnya terhadap mahasiswa 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, mahasiswa boleh bermain game namun kita juga harus memperhatikan dampak positif dan negatifnya

1.3. Metode Penelitian Kualitatif

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena penelitian ini berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2010: 4) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keutuhan.

Kirk dan Miller mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. David Williams menulis bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah. Jelas definisi ini memberi gambaran bahwa penelitian kualitatif mengutamakan latar alamiah, metode alamiah dan dilakukan oleh orang yang mempunyai perhatian alamiah. Denzin dan Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Menurut Jane Richie penelitian kualitatif adalah upaya untuk meyakinkan dunia sosial dan perspektifnya di dalam dunia, dari segi konsep, perilaku, persepsi persoalan tentang manusia yang diteliti. (Moleong, 2010: 4-6) Dari kajian

tentang definisi-definisi tersebut dapatlah disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, tindakan, perilaku, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2010: 6). Alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini adalah karena peneliti ingin lebih banyak menganalisis permukaan data dengan memperhatikan proses-proses kejadian suatu fenomena, mengambil kemudahan-kemudahan informasi mengenai makna perang antar suku dalam game *Clash Of Clans* pada mahasiswa Universitas Langlangbuana di Bandung untuk memahami tanda, merasakan makna, dan mengetahui legenda dari game *Clash Of Clans*, dari masing-masing variabel yang dikemukakan penulis, kemudian menuliskannya dalam bahasa yang persuasif sehingga membuat pembaca dapat menerima segala data yang disajikan dengan menggunakan pendekatan-pendekatan kualitatif. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi.

1.3.1. Paradigma Penelitian Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat yang 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. Komunikasi dipahami, diatur dan dihidupkan oleh pernyataan-pernyataan yang bertujuan. Setiap pernyataan pada dasarnya adalah tindakan penciptaan makna, yakni tindakan pembentukan diri serta pengungkapan jati diri sang pembicara. Oleh karena itu, analisis dapat dilakukan demi membongkar maksud dan makna-makna tertentu dari komunikasi. (Ardianto dan Q- Anees 2014: 151)

Paradigma 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 berpendapat bahwa semesta secara epistemologi merupakan hasil konstruksi sosial. Pengetahuan manusia adalah konstruksi yang dibangun dari proses kognitif dengan interaksinya dengan dunia objek material. Pengalaman manusia terdiri dari interpretasi bermakna terhadap kenyataan dan bukan reproduksi kenyataan. Dengan demikian dunia muncul dalam pengalaman manusia secara terorganisasi dan bermakna.

Keberagaman pola konseptual/kognitif merupakan hasil dari lingkungan historis, kultural dan personal yang digali secara terus-menerus (Ardianto dan Q- Anees, 2014:151). Bagi kaum konstruktivis, semesta adalah suatu konstruksi, artinya bahwa

semesta bukan dimengerti sebagai semesta yang otonom, akan tetapi dikonstruksi secara sosial, dan karenanya plural. Kaum konstruktivis menganggap bahwa tidak ada makna yang mandiri, tidak ada deskripsi yang murni objektif. Pandangan konstruktivis mengakui adanya interaksi antara ilmuwan dengan fenomena yang dapat memayungi berbagai pendekatan atau paradigma dalam ilmu pengetahuan. (Ardianto dan Q-Anees, 2014: 152). Bahasa bukan cerminan semesta akan tetapi sebaliknya bahasa berperan membentuk semesta. Setiap bahasa mengonstruksi aspek-aspek spesifik dari semesta dengan caranya sendiri (bahasa puisi/sastra, bahasa sehari-hari, bahasa ilmiah). Bahasa merupakan hasil kesepakatan sosial serta memiliki sifat yang tidak permanen, sehingga terbuka dan mengalami proses evolusi. Masalah kebenaran dalam konteks konstruktivis bukan lagi permasalahan fondasi atau representasi, melainkan masalah kesepakatan pada komunitas tertentu. (Ardianto dan Q- Anees, 2014: 152)

Paradigma konstruktivisme yang ditelusuri dari pemikiran Weber, menilai perilaku manusia secara fundamental berbeda dengan perilaku alam, karena manusia bertindak sebagai agen yang mengkonstruksi dalam realitas sosial mereka, baik itu melalui pemberian makna maupun pemahaman perilaku menurut Weber, menerangkan bahwa substansi bentuk kehidupan di masyarakat tidak hanya dilihat dari penilaian objektif saja, melainkan dilihat dari tindakan perorang yang timbul dari alasan-alasan subjektif. Weber juga melihat bahwa tiap individu akan memberikan pengaruh dalam masyarakatnya.

Paradigma konstruktivis dipengaruhi oleh perspektif interaksi simbolis dan perspektif struktural fungsional. Perspektif interaksi simbolis ini mengatakan bahwa

manusia secara aktif dan kreatif mengembangkan respons terhadap stimulus dalam dunia kognitifnya. Dalam proses sosial, individu manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya. Realitas sosial itu memiliki makna manakala realitas sosial tersebut dikonstruksikan dan dimaknakan secara subjektif oleh individu lain, sehingga memantapkan realitas itu secara objektif.

1.3.2. Pendekatan Penelitian Studi Analisis Semiotika

Sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial, semiotika memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan ‘tanda’. Dengan demikian, semiotika mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Isi media pada hakikatnya adalah hasil konstruksi realitas dengan bahasa sebagai perangkat dasarnya. Sedangkan bahasa bukan saja sebagai alat mempresentasikan realitas, melainkan juga bisa menentukan relief seperti apa yang akan diciptakan oleh bahasa tentang realitas tersebut. Akibatnya, media massa mempunyai peluang yang sangat besar untuk memengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksikannya (Sobur, 2001: 87 dan 88)

Begitu pula dengan profesi wartawan. Pekerjaan utama mereka adalah mengisahkan hasil reportasenya kepada khalayak. Dengan demikian, mereka selalu terlibat dalam usaha-usaha mengkonstruksikan realitas, yakni menyusun fakta yang dikumpulkannya ke dalam suatu bentuk laporan jurnalistik berupa berita (*news*), karangan khas (*feature*), atau gabungan keduanya (*news feature*). Tidak berlebihan bila dikatakan seluruh isi media adalah realitas media yang telah dikonstruksikan

(*constructed reality*). Laporan-laporan jurnalistik di media pada dasarnya tidak lebih dari hasil penyusunan realitas-realitas dalam bentuk sebuah cerita. Dengan demikian, benar apa yang dikatakan Tuchman, berita pada dasarnya adalah realitas yang telah dikonstruksikan (Sudibyo, Hamad, Qodari, dalam Sobur, 2001:165). Manakala konstruk realitas media berbeda dengan realitas yang ada di masyarakat, maka hakikatnya telah terjadi kekerasan simbolik. Kekerasan simbolik bisa mewujudkan melalui penggunaan bahasa penghalusan, penguburan, atau bahkan pengasaran fakta. Singkatnya, kekerasan simbolik tidak hanya beroperasi lewat sendiri, yakni pada apa yang diucapkan, disampaikan atau dieskpresikan (Anto, dalam Sobur, 2001: 89).

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani, *semeion* yang berarti tanda. Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Istilah *semeion* tampaknya diturunkan dari kedokteran hipokratik atau *asklepiadik* dengan perhatiannya pada simptomatologi dan diagnostik inferensial (Kurniawan, dalam Sobur, 2001:95). Selain istilah semiotika atau semiologi, dalam sejarah linguistik digunakan pula istilah lain, seperti *semasiologi*, *sememik*, dan *semik* untuk merujuk pada bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang (Sobur, 2003: 11)

Dalam metode semiotika, dikenal istilah denotasi, konotasi dan mitos. Roland Barthes menggunakan istilah *first order of signification* untuk denotasi, dan *second order of signification* untuk konotasi. Tatanan yang pertama mencakup penanda dan petanda yang berbentuk tanda. Tanda inilah yang disebut denotasi. Kemudian dari tanda tersebut muncul pemaknaan lain, sebuah konsep mental lain yang melekat pada tanda

(yang kemudian dianggap sebagai penanda). Pemaknaan inilah yang kemudian menjadi konotasi (Birowo, 2004: 56-57).

Denotasi adalah interaksi antara *signifier* (penanda) dengan *signified* (petanda) dalam tanda dan antara *sign* dengan referensi dalam realitas eksternal. Denotasi dijelaskan sebagai makna sebuah tanda yang defisional, literal, jelas (mudah dilihat dan dipahami) atau *commonsense*. Dalam kasus tanda linguistik, makna denotatif adalah apa yang dijelaskan dalam kamus. Sedangkan konotasi adalah interaksi yang muncul ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pembaca/pengguna dan nilai-nilai budaya mereka. Maknanya menjadi subjektif atau intersubjektif. Istilah konotasi merujuk pada tanda yang memiliki asosiasi sosiokultural dan personal. Tanda lebih terbuka dalam penafsirannya pada konotasi daripada denotasi. Mitos muncul pada tataran konsep mental suatu tanda. Mitos bisa dikatakan sebagai ideologi dominan pada waktu tertentu. Menurut Barthes, mitos adalah sebuah kisah (*a story*) yang melaluinya sebuah budaya menjelaskan dan memahami beberapa aspek realitas. Mitos sebagai pelayanan terhadap kepentingan ideologi kaum borjuis. Claude LeviStrauss, seorang antropolog strukturalis, menyebutkan bahwa satuan paling dasar pada mitos adalah *mytheme* seperti halnya *signeme*. *Mytheme* ini tidak bisa dilihat secara terpisah dari bagian lainnya pada satu mitos (Birowo, 2004: 57-58 dan 60)

1.3.2.1. Penentuan Sumber Data Penelitian

Pemilihan informan dilakukan dengan strategi *purposive*. Strategi ini menghendaki informan dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti dengan tujuan

tertentu. Dijadikan informan dengan pertimbangan bahwa merekalah yang paling mengetahui informasi yang akan diteliti.

1.3.2.2. Proses Pendekatan Terhadap Informan

Menurut Kuswarno (2009: 62), ciri-ciri informan dalam penelitian studi analisis semiotika paling tidak memenuhi kriteria adalah sebagai berikut :

1. Informan biasanya terdapat dalam satu lokasi
2. Informan adalah orang yang mengalami secara langsung peristiwa yang menjadi bahan penelitian
3. Informan mampu untuk menceritakan kembali peristiwa yang telah Dialaminya
4. Memberikan kesediannya secara tertulis untuk dijadikan informasi peneliti, jika diperlukan.

Proses pendekatan yang dimaksud adalah apa yang disebut Creswell sebagai “Gaining access and Making Rapport” (dalam Kuswarno (2009: 131). Dengan demikian proses pendekatan yang dilakukan oleh peneliti dengan 2 cara untuk mendapatkan akses terhadap subjek dalam penelitian yaitu melalui guide dan member kesan pertemuan tidak sengaja. (Kuswarno, 2009: 132).

Informan adalah orang yang berada pada lingkup penelitian, artinya orang yang dapat memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi informan harus memiliki banyak pengalaman tentang masalah penelitian dan secara sukarela menjadi sumber informasi meskipun tidak secara formal, mereka dapat memberikan pandangannya.

1.3.3. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1.3.3.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini difokuskan tepatnya pada gamer *Clash of Clans* di Universitas Langlangbuana Bandung. Pemaknaan tanda dalam semiotika denotasi, konotasi, dan mitos dalam game smartphone *Clash of Clans* pada mahasiswa Universitas Langlangbuana di Bandung.

1.3.3.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan selama 6 (enam) bulan yaitu dimulai dari Oktober 2016 sampai dengan Maret 2017, seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

no	Kegiatan	JADWAL KEGIATAN PENELITIAN TAHUN 2017					
		Mokt	Jnov	des	jan	feb	mar
11	Observasi Awal						
22	Penyusunan Proposal Skripsi	X					
33	Bimbingan		X				

	Proposal Skripsi						
44	Seminar Proposal Skripsi						
55	Perbaikan Proposal Skripsi						
6	Pelaksanaan Penelitian						
77	Analisis Data						
88	Penulisan Laporan						
99	Konsultasi						
110	SeminarDraft Skripsi						
111	Sidang Skripsi						
112	Perbaikan Skripsi						

1.3.4. Teknik Pengumpulan Data

Creswell (2013: 267-270), mengemukakan tiga teknik utama pengumpulan data dalam penelitian kualitatif studi analisis semiotika, yaitu:

1. Wawancara terstruktur guna mendapatkan data sesuai dengan realitas.
2. Observasi secara sistematis dan partisipatoris dalam kegiatan yang dilakukan informan.
3. Studi Dokumentasi/Kepustakaan
4. Materi audio dan visual yang berupa foto, objek-objek seni, atau segala jenis rekaman suara dan gambar.

Peneliti dalam pengumpulan data melakukan proses observasi seperti yang disarankan oleh Cresswell (2013 : 259-263), sebagai berikut:

1. Memasuki tempat yang akan diobservasi, hal ini membantu peneliti untuk mendapatkan banyak data dan informasi yang diperlukan.
2. Memasuki tempat penelitian secara perlahan-lahan untuk mengenali lingkungan penelitian, kemudian mencatat seperlunya.
3. Di tempat penelitian, peneliti berusaha mengenali apa dan siapa yang akan diamati, kapan dan dimana, serta berapa lama akan melakukan observasi.
4. Peneliti menempatkan diri sebagai peneliti, bukan sebagai informan atau subjek penelitian, meskipun observasinya bersifat partisipan.
5. Peneliti menggunakan pola pengamatan beragam guna memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang keberadaan tempat penelitian.
6. Peneliti menggunakan alat rekaman selama melakukan observasi, cara perekaman dilakukan secara tersembunyi.
7. Tidak semua hal yang direkam, tetapi peneliti mempertimbangkan apa saja yang akan direkam.

8. 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 tidak lupa.

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, 2006: 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 secara online yang dilakukan oleh gamer *Clash of Clans* di Bandung. Peneliti tinggal di lokasi penelitian yakni di Bandung untuk melihat dari dekat atau mengamati secara langsung bagaimana gamer memainkan game *Clash of Clans* dalam kehidupan sehari-hari ketika mengkonstruksi makna semiotika troops dan war base, perolehan bintang dan interaksi simbolik antar gamer dalam *Game online Clash of Clans*.

Melalui teknik observasi terlibat ini, peneliti berupaya untuk masuk dalam konstruksi makna gamer dalam perang antar sukugame online *Clash of Clans* untuk dapat mengetahui secara pasti logika subjektif seperti apakah makna semiotika yang dibangun gamer ketika bermain *Clash of Clans* secara *online*. Berkenaan dengan hal ini, peneliti telah berupaya untuk menempatkan diri sebatas di belakang layar atau tidak menonjolkan diri dalam situasi tertentu di game online. 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 selesai berkomunikasi diantara gamer, peneliti mememinta waktu mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait untuk kepentingan analisis.

1.3.4.2. Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan dengan tujuan mengumpulkan keterangan atau data mengenai objek penelitian yaitu komunikasi informan dalam kegiatannya bermain game online *Clash of Clans*. Wawancara mendalam bersifat terbuka dan tidak terstruktur serta tidak formal. Sifat terbuka dan terstruktur ini maksudnya adalah pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara tidak bersifat kaku, namun bisa mengalami perubahan sesuai situasi dan kondisi dilapangan (fleksibel) dan ini hanya digunakan sebagai *guidance*.

Langkah-langkah umum yang digunakan peneliti dalam proses observasi dan juga wawancara adalah sebagai berikut:

1. Peneliti memasuki tempat penelitian dan melakukan pengamatan pada gamer yang sudah dihubungi.
2. Setiap berbaur ditempat penelitian, peneliti selalu mengupayakan untuk mencatat apapun yang berhubungan dengan fokus penelitian.
3. Di tempat penelitian, peneliti juga berusaha mengenali segala sesuatu yang ada kaitannya dengan konteks penelitian ini, yakni seputar konstruksi makna gamer online *Clash of Clans*.
4. Peneliti juga membuat kesepakatan dengan sejumlah informan untuk melakukan dialog atau diskusi terkait konstruksi makna gamer online *Clash of Clans* dan juga segala yang berhubungan dengan perang online.
5. Peneliti berusaha menggali selengkap mungkin informasi yang diperlukan terkait dengan fokus penelitian ini.

1.3.5. Teknik Analisis Data

Analisis dan kualitatif menurut Bogdan dan Biklen (1982) yang dikutip Moleong (2005: 248) merupakan upaya “mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain”.

Data yang terkumpul dianalisis melalui tahap-tahap berikut:

Tahap I : Mentranskripsikan Data

Pada tahap ini dilakukan pengalihan data rekaman kedalam bentuk skripsi dan menerjemahkan hasil transkripsi. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh tim dosen pembimbing.

Tahap 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.

Tahap III : Verifikasi

Pada tahap ini data dicek kembali untuk mendapatkan akurasi dan validitas data sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian. Sejumlah data, terutama data yang berhubungan dengan konstruksi makna gamer online *Clash of Clans* dan juga segala yang berhubungan dengan perang online.

Tahap IV : Interpretasi dan Deskripsi

Pada tahap 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 Data

Guna mengatasi penyimpangan dalam menggali, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian, peneliti melakukan triangulasi data baik dari segi sumber data maupun triangulasi metode yaitu:

1. Triangulasi Data:

Data yang dikumpulkan diperiksa kembali bersama-sama dengan informan. Langkah ini memungkinkan dilihat kembali akan kebenaran informasi yang dikumpulkan diperiksa kembali bersama-sama dengan informan. Langkah ini memungkinkan dilihat kembali akan kebenaran informasi yang dikumpulkan selain itu, juga dilakukan *cross check* data kepada narasumber lain yang dianggap paham terhadap masalah yang diteliti.

2. Triangulasi Metode:

Mencocokkan informasi yang diperoleh dari satu teknik pengumpulan data (wawancara mendalam) dengan teknik observasi berperan serta. Penggunaan teori aplikatif juga merupakan atau bisa dianggap sebagai triangulasi metode, seperti menggunakan teori semiotika juga pada dasarnya adalah praktik triangulasi dalam penelitian ini. Penggunaan triangulasi mencerminkan upaya untuk mengamankan pemahaman mendalam tentang unit analisis. Unit analisis dalam penelitian ini adalah konstruksi makna *game online Clash of Clans* dalam perang antar suku.