BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Adiksi *Game Online* dan Gaya Hidup Mahasiswa

Teknologi sudah berkembang pesat didunia saat ini tidak terkecuali teknologi komunikasi yang memudahkan kita untuk mendapatkan segala informasi secara mudah, berhubungan dengan orang lain tanpa tersekat oleh ruang dan waktu, dan masih banyak lagi. Menurut Rogers Teknologi komunikasi adalah peralatan-peralatan keras, struktur organisasi, dan nilai sosial dengan mana individu mengumpulkan, memperoses terjadinya pertukaran informasi dengan individu lain.[36] Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa Teknologi komunikasi merupakan sebuah alat *(hardware)* yang dibuat sedemikian rupa oleh beberapa orang dan diatur dengan perangkat lunak *(software)* untuk memudahkan individu dalam bersosial dengan individu lain secara 2 arah. Alat yang dimaksud bisa berupa *Personal Computer* (PC), *Handphone*, *Smartphone,* dan alat komunikasi lainnya.

Smartphone sudah menjadi trend saat ini di masyarakat harga smartphone yang semakin terjangkau membuat smartphone diburu oleh masyarakat didunia termasuk masyarakat Indonesia. Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, 2007, smartphone adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant

[36] Rogers, Everett M., *Communication Technology*, (New York : Free Press, 1986) hal.8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Jadi yang dimaksud telepon pintar itu karena banyak fungsi yang bisa digunakan hampir seperti *Personal Computer.*

Semakin berkembang smartphone, semakin berkembang pula aplikasi-aplikasi yang digunakan pada smartphone tersebut, mulai dari aplikasi sosial media, aplikasi toko *online*, aplikasi *game*, dan masih banyak lainnya. Aplikasi *game* termasuk salah satu aplikasi favorit dalam smartphone, *Game* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati oleh pengguna media elektronik saat ini.[37] Oleh karena itu, hampir setiap pengguna smartphone baik tua maupun muda mempunyai aplikasi *game* didalam smartphone miliknya. Secara garis besar *game* terbagi kepada dua jenis, yang pertama adalah *game offline* dan yang kedua adalah *game online*. *Game* offline maksudnya adalah *game* yang bisa digunakan pada komputer atau smartphone tanpa harus terhubung ke internet. Hal tersebut dimungkinkan untuk dilakukan karena semua perintah dan data *game* sudah terpasang di dalam komputer. Sedangkan *game online* ini sifatnya terpusat pada suatu server. Sehingga untuk menjalankannya dibutuhkan akses ke server tersebut melalui jaringan internet.[38]

Parks Association dalam risetnya yang berjudul "*The Casual Gaming Market Update*" mengemukakan bahwa dua pertiga pengguna

[37]Sibero, C Ivan. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. (Yogyakarta: Media Kom, 2010). Hal 7

[38]http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/ (diakses pada 28 April 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

internet dewasa di Amerika Serikat selalu bermain *game online*. Sedangkan 29 persen dan 19 persen masing-masing mengaku rutin menonton *video online* dan mengunjungi situs jaringan sosial.[39]

Fenomena *game online* di Indonesia sendiri juga tidak kalah semarak dengan yang terjadi di luar negeri. Jika Anda mengintip *Multi Player Game* (MPG) yang bertebaran di setiap sudut kota, Anda akan melihat besarnya minat para *gamers*bermain *game online*. Para *gamer* betah bertahan selama berjam-jam di depan layar monitor untuk bermain.

Seiring dengan semakin besarnya ketertarikan akan *game*, teknologi piranti lunak untuk *game* pun berkembang makin pesat. Yang awalnya hanya sekedar *game* berbasis PC atau TV yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan (multiplayer) di sebuah medium yang sama, kini mulai bergerak ke arak permainan yang terhubung secara *online*[40]. Artinya, pemain dapat beradu strategi dan keterampilan dengan sejumlah besar pemain yang berada di belahan dunia lain. Kondisi ini dimungkinkan oleh keberadaan internet. Hal ini membuat *game online* semakin berkembang dan populer dikalangan masyarakat.

Budaya populer juga dapat diartikan sebagai budaya yang menyenangkan dan banyak disukai oleh orang. Karena *game online* mulai populer dan diminati oleh banyak kalangan masyarakat, akhirnya *game online* mau tidak mau menjadi salah satu gaya hidup di masyarakat sekitar terutama kalangan remaja dan mahasiswa, bermain *game online* sudah

[39] Associaton, P. *The Casual Gaming Market Update*, Amerika, 2008.

[40]https://technomobile.wordpress.com/2009/11/23/games-online-dari-permainan-jadi-gaya-hidup/ (di akses pada tanggal 28 April 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan kewajiban bagi mereka. Kenapa wajib ?kalau tidak bermain *game online* sih katanya "*gak gau,l" "kudet," "kuper,"* dan lain sebagainya. Dari kata-kata tersebut sudah dapat di simpulkan bahwa *game online* sudah menjadi salah satu bagian dari gaya hidup mereka.

Menurut Suratno dan Rismiati, gaya hidup adalah pola hidup seseorang dalam dunia kehidupan sehari-hari yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapat yang bersangkutan[41].Hampir setiap hari para pemain *game* tersebut membuka smartphonenya untuk bermain *game online*, hal ini bisa kita perhatikan saat mereka mempunyai waktu senggang dalam aktivitas mereka. Banyak diantara mereka akan membuka *game online* mereka demi menghilangkan kepenatan atau sekedar menghabiskan waktu senggang. Aktivitas yang terus menerus terjadi tersebut karena merupakan gaya hidupnya, pada akhirnya membuat mereka menjadi adiksi atau kecanduan.

Semakin banyak peminat *game* yang bermunculan membuat fenomena kecanduan atau adiksi *game online* terjadi di setiap hampir para pecinta *game* terutama *game online*. Kecanduan *game online* diartikan Rogers (1998) sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Kecenderungan tidak dapat mengontrol penggunaan membuat mereka makin larut dalam dunia *game online* mereka. Tapi sebenarnya tahap-

[41]Suratno dan Rismiati. *Kelas Sosial dan Status Dalam Masyarakat.* (Yogyakarta: Kanisius, 2001). Hal. 174

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tahap kecanduan tersebut juga masih terbagi lagi, Young (1996) membagi kecanduan internet dalam 3 tingkatan, yaitu:

a. *Mild*. Pada tingkatan ini individu termasuk dalam pengguna *online* rata-rata. Individu menggunakan internet dalam waktu yang lama, tetapi individu memiliki kontrol dalam penggunaannya.
b. *Moderate*. Pada tingkatan ini individu mulai sering mengalami beberapa permasalahan dari penggunaan internet. Internet merupakan hal yang penting, namun tidak selalu menjadi yang utama dalam kehidupan.
c. *Severe*. Pada tingkatan ini individu mengalami permasalahan yang signifikan dalam kehidupan mereka. Internet merupakan hal yang paling utama sehingga mengabaikan kepentingan-kepentingan yang lain.

Dari penjelasan young tersebut, adiksi tidak terlalu berdampak negatif jika kita masih di tahap *mild*, yang masih bisa mengontrol penggunaan *game online* kita. Berbeda lagi dengan tahap *severe*, yang sudah mengabaikan segala sesuatu demi *game online* tersebut.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa akibat perkembangan teknologi komunikasi yang begitu pesat muncullah smartphone yang menjadi sangat populer dikalangan masyarakat saat ini, dan seiring berkembangnya smartphone berkembang pula aplikasi didalamnya termasuk *game online*. *Game online* yang menjadi populer dikalangan masyarakat karena adanya smartphone ini akhirnya menjadi salah satu dari gaya hidup mereka, tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ada seorang yang mampu lepas dari alat komunikasinya ini. Seiring semakin sering dimainkan, akhirnya *game online* pun menjadi sebuah adiksi yang timbul dimasyarakat saat ini terutama kalangan remaja dan remaja tingkat akhir (mahasiswa).

2. Adiksi *Game Online* dan Perkembangan Akademik Mahasiswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia[42], pendidikan adalah suatuusaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atausekolompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Perubahan sikap dan tingkah laku tersebut dapattercermin pada prestasi belajar seseorang.Generasi muda dalam hal ini adalah mahasiswa, didalam struktur pendidikan Indonesia,mahasiswa menduduki jenjang satuan pendidikan tertinggi di antara yang lain.Salah satu fungsi mahasiswa yaitu merupakan "*agen of change*" karena mahasiswa memiliki suatu peranan yang sangat penting dalammenentukan nasib sebuah bangsa.[43] Mahasiswa diharapkan dapat membawa suatu perubahan untuk bangsanya dengan wawasan serta kemampuan bersosialisasi yang dimilikinya. Sehingga generasi-generasi yang berkualitaslah yang akan mampu membawa bangsanya lebih maju dan mampu bersaing dengan bangsa-bangsa di belahan dunia lainnya, terlebih di era globalisasi ini.

[42]*Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008).
[43]Sarwono. *Perbedaan antara Pemimpin dan Aktivis dalam Gerakan Protes Mahasiswa*. (Jakarta : Penerbit Bulan Bintang, 1978) hal. 48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu indikator mahasiswa yang berkualitas itu dapat dilihat dari nilai akademiknya yang baik[44]. Karena nilai akademik baikmerupakan indikator kualitas seorang mahasiswa. Namun dalam proses pencapaian prestasi tersebut seringkali mahasiswa dihadapkan dengan berbagai kendala-kendala yang bisa menurunkan nilai akademiknya. Hal yang menjadi kendalamahasiswa tersebut salah satunya adalah *game online*.

Dewasa ini *game online* sedang marak di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang mahasiswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali mahasiswa lupa akan waktu, misalnya saja jam 10 malam itu sepatutnya dipakai orang untuk tidur, tapi ternyata tidak untuk sebagian komunitas yang dalam hal ini sebagai *gamers online* sejati. Waktu-waktu tersebut justru malah sedang asik-asiknya.

Game online sudah menjamur dari waktu yang cukup lama diIndonesia. Penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam beberapatahun terakhir. Tidak hanya di kota-kota besar saja, beberapa kota kecil pun sudah "diserang" oleh candu ini.Seru dan menyenangkan, itulah komentar dari banyak orang yang sudah gandrung oleh *game online*.[45] Memang wajar sekali komentar itu muncul, mahasiswa akan menemukan "dunia" baru yang membuat dia seolah menjadi sesuatu yang berbeda. Hal ini yang kemudian benar-benar membuat orang ketagihan untuk terus larut

[44]Danim, Sudarwan. *Transformasi Sumber Daya Manusia*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1995) hal.45

[45]https://www.academia.edu/18143541/Pengaruh_Game_Terhadap_Mahasiswa (di akses pada tanggal 29 April 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam situasi ini. Fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian yang serius.

Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari mahasiswa. Banyak mahasiswa yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan tugasnya. Seharusnya halini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar maka nilai akademiknya pun akan terus menurun. Hal ini ditujukan untuk mahasiswa agar dapat mengatur waktu belajarnya dengan baik sehingga lebih efektif dan efisien. Sesuatu yang berlebihan tidak pernah berujung baik. Mengatur sesuatu agar terorganisasi dengan baik akan sanggup membentuk seseorang yang bertanggung jawab[46].

Ketidakmampuan individu dalam memenejemen waktu membuat kacamata masyarakat saat ini yang memandang *game online* sebagai sebuah media yang menimbulkan efeknegatif pun semakin banyak terdengar karena banyak sekali hal negatif yang terjadi sesudah seseorang bermain *game online*, padahal *game online* sebenarnya hanya bertujuan untuk memberikan hiburan kepada masyarakat setelah lelah dan penat dari berbagai aktivitas.[47]

---

[46]Jawwad, M. Ahmad Abdullah. *Manajemen Waktu. (*Bandung : Syaamil Cipta Media, 2004). Hal. 17

[47] Sibero, C Ivan. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*, (Yogyakarta: MediaKom, 2010). Hal 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebagai suatu kebiasaan, *game online* memiliki dampak positif maupun negative, berikut merupakan dampak positif dan negative *game online* menurut beberapa sumber yang telah di rangkum[48]:

a. Dampak Positif *Game Online*.

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *gameonline*. Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak.

Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti:

1) Pemecahan masalah dan logika
2) Perhatian dan motivasi yang lebih
3) Koordinasi tangan-mata,motorik dan kemampuan spasial

Contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak posisi karakter, di mana ia menuju, kecepatan mereka, di mana senjata yang ditujukan, jika tembakan musuh mengena, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak

[48]Suveraniam, Gopinath Naiken. "*Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Siswa SMA Di Kota Medan". Skripsi.* Medan: Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Sumatera Utara, 2011. Hal. 98

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

koordinasi matatangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses

4) Mengajar individu sumber daya dan manajemen keterampilan

Contohnya, pemain belajar untuk mengelola sumber daya yang terbatas, dan memutuskan penggunaan terbaik sumber daya, dalam cara yang sama seperti dalam kehidupan nyata. Skill ini diasah dalam permainan strategi seperti SimCity, Age of Empires, dan Railroad Tycoon

5) Multitasking, pelacakan pergeseran banyak variebal secara simultan dan mengelola beberapa tujuan.

Contohnya, Dalam sebuah permainan strategi, misalnya, sementara mengembangkan sebuah kota, suatu kejutan tak terduga sebagai musuh akan muncul. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik

6) Membuat analisa dan keputusan yang cepat

7) Berfikir secara mendalam

8) Penalaran induktif dan pengujian hipotesis

Contoh, seorang pemain dalam beberapa permainan untuk terus mencoba kombinasi senjata dan daya yang digunakan untuk mengalahkan musuh. Jika salah satu tidak bekerja, mereka mengubah hipotesis dan mencoba salah satu berikutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9) Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain

Banyak permainan yang dimainkan *online* dan melibatkan kerjasama dengan pemain *online* lainnya untuk menang.

10) Simulasi, dunia nyata keterampilan.

Simulasi yang paling terkenal adalah simulator penerbangan, yang mencoba untuk meniru realitas pesawat. Semua variabel, termasuk kecepatan udara, sudut sayap, altimeter, dll, akan ditampilkan kepada pemain, juga sebagai representasi visual dari dunia, dan diperbarui secara real time.

b. Dampak Negatif Bermain *Game Online*

Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian. Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif. Antaranya:

1) *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu individu untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, danpenurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah. Pengaruh *game* kekerasan diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, individu dihargai karena lebih keras. Individu mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menembak). Partisipasi pengulangan, aktif dan *reward* menyajikan alat yang efektif untuk belajar perilaku. Memang, banyak penelitian tampaknya menunjukkan bahwa *game* kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku agresif.

2) Terlalu banyak bermain *game* membuat individu terisolasi dari sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.
3) Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan. Perempuan sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau seksual provokatif.
4) *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
5) Prestasi akademik yang menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa lebih banyak waktu menghabiskan bermain *game*, prestasi akademik juga makin memburuk.

Jadi, bermain *game online* memang mampu menghilangkan kepenatan dan rasa lelah setelah melakukan aktivitas. Akan tetapi, *game online* juga mampu berdampak negatif jika mahasiswa atau individu tidak dapat menajemen waktu dengan baik, kapan harus bermain dan kapan harus berhenti. *Game online* juga mampu memberi banyak dampak positif didalam kehidupan mahasiswa atau individu, tapi jika tidak mampu memanejemen waktu dan mengontrol diri tentu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan lebih banyak dampak negatif yang lebih nampak dibanding dampak positifnya. Oleh karena itu bijaksana dalam bermain *game online* adalah kunci dari segala permasalahan tentang hal negatif yang timbul karena adiksi *game online*.

3. Konten *Clash of clans* dan Karakter Jiwa Pemain

Munculnya teknologi internet yang memungkinkan manusia untuk terhubung secara virtual telah melahirkan komunitas-komunitas virtual. Identitas manusia pun muncul dalam berbagai macam identitas virtual yang dianggap lebih dapat mengekspresikan dirinya dalam berkomunikasi dengan rekan virtual lainnya.

Saat ini, media telah merubah dunia kita dalam banyak cara dengan kemunculan internet, integrasi teknologi komunikasi, berubahnya kerajaan-kerajaan media, gaya hidup baru, perubahan karir, perubahan regulasi, berubahnya isu-isu sosial, dan dinamika baru dalam kekuasaan di masyarakat, kesemuanya seringkali kita melihatnya ketika kita melakukan studi tentang media.

Hal penting lain yang membantu kita membentuk media kita di masa depan adalah pengembangan teknologi komunikasi interaktif. Interaktifitas biasanya menunjuk pada proses komunikasi yang merupakan karakteristik dari komunikasi interpersonal. Dalam komunikasi interpersonal, pengirim dan penerima membagi peran dari komunikator, dan setiap pihak menerima feedback secara penuh pesan-pesan baik yang berbentuk komunikasi verbal maupun non verbal. Para sosiolog dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti sosial lainnya telah mulai mempertimbangkan dampak teknologi terhadap sosialisasi. Mereka secara khusus tertarik pada jaringan pertemanan *online*, seperti facebook.

Cara manusia berkomunikasi satu sama lain yang kita temui saat ini, bukanlah melalui proses satu atau dua tahun atau bahkan sepuluh tahun saja, tetapi cara manusia mengatasi kebutuhan dalam berkomunikasi tersebut telah melalui masa evolusi yang begitu panjang. Sebagai mahluk Tuhan yang membedakannya dengan mahluk lainnya, menurut Bungin manusia mampu belajar menyesuaikan dirinya dengan alam sekitarnya serta menciptakan dan menggunakan alat (teknologi) yang diperlukan dalam mengatasi lingkungannya[49]

Mc. Luhan manggambarkan periodesasi perkembangan komunikasi manusia dalam empat sejarah, yaitu : era kesukuan, era tulisan, era cetak, dan era elektronik. Era elektronik memungkinkan berbagai komunitas berbeda dunia saling terhubung satu sama lain. Disinilah kemudian muncul istilah global village, dimana kehadiran teknologi elektronik telah menghilangkan sekat atau dinding pemisah di antara manusia[50].

Komputer dan internet telah menyatu menjadi media baru bagi manusia untuk berkomunikasi dengan cara baru pula, yang berbeda dengan cara-cara berkomunikasi sebelumnya yang saat ini sudah dianggap

[49]Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi: teori, paradigma, dan diskursi teknologi komunikasi di masyarakat.* (Jakarta: Kencana, 2009) Hal.108

[50]Morissan, dkk. *Teori Komunikasi Massa: Media, Budaya, dan Masyarakat.* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010) Hal.87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konvensional. Kelahiran internet tersebut telah memunculkan berbagai kesenangan baru yang bisa dinikmati pula sebagai sarana komunikasi dan penyaluran identitas bagi penggunanya, seperti misalnya *game online*.Seperti fakta yang diungkapkan oleh Dovey dan Kennedy dalam bukunya *Game* Cultures menggambarkan tentang orang-orang yang memainkan *game online*[51]

Di Caracal, Rumania, tiga jam di utara Bucharest, 11 pekerja mempunyai apartement yang dipenuhi dengan PC yang dijalankan selama 24 jam sehari, 7 hari dalam seminggu. Mereka tidak sedang melakukan data *processing* atau melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan komputer yang seringkali dipekerjakan secara outsource kepada pekerja yang dibayar murah. Mereka memainkan *online* computer *game*s. Mereka dibayar setara dengan 28 sen per jam untuk memainkan *game*s guna mengembangkan pengalaman dalam mengumpulkan poin, mendapatkan kemampuan dan mengumpulkan senjata yang kemudian diperdagangkan di pasar terbuka. *Gamer-gamer* lain akan membeli avatar yang sudah tersedia/jadi tersebut dan kemudian disimpan pada waktu dan terjadi kesulitan untuk memasuki ke dalam dunia permainan *online* sebagai pendatang baru(newbie). Para *game*r dari Rumania ini dipekerjakan oleh *Game*rsloot.net yang berada di northern California.

Apa yang digambarkan oleh Dovey dan Kennedy di atas sama sekali tidak mengherankan, karena fenomena seperti itu juga dapat

[51]Dovey , Jon and Heln W.Kennedy. *Game Culture, Computer Games as New Media.* (London: Licensing Agency Ltd,2006). Hal.1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditemukan di Indonesia. Selain memainkan *game online* mereka sesama *game*r juga terhubung dan berinteraksi secara virtual maupun di dunia nyata (*real world*). Para *gamer* ini (yang sebagian besar adalah remaja dan orang-orang dewasa) seringkali berkumpul dalam kompetisi-kompetisi yang diadakan bagi para *game*r.

Selain kemudahan dalam keterhubungan dengan orang lain secara virtual, Identitas yang menunjukkan eksistensi para pengguna teknologi tersebut tampaknya menjadi hal yang juga penting untuk ditampilkan. Apabila sedikit ditilik dari kajian komunikasi dan budaya, di dalam dunia maya dapat kita lihat bahwa orang mulai membentuk komunitas sosialnya untuk membentuk suatu in-group untuk menampilkan identitas sosial dalam kelompoknya tersebut. Dalam *game online Clash of clans* pun disediakan sebuah fitur *clan* yang digunakan untuk membentuk sebuah kelompok dan tempat berkumpul para anggota kelompok tersebut.

Ketahuilah bahwa di *game* multiplayer *online* termasuk salah satunya *Clash of clans*, para pemain bisa berperilaku sangat kontras dengan kepribadian mereka sehari-hari. Di sini, individu yang pasif bisa menjadi agresif, individu yang sulit mendapat teman tiba-tiba mampu berteman atau memimpin pasukan.

Agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang sengaja dengan maksud unutk menyakiti atau merugikan orang lain[52]. Agresivitas dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat dan

[52]Zamzami, A. *Agresivitas Siswa SMK DKI Jakarta.* Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, tahun ke-13,No. 069. 2007.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkelahi. Adanya perasaan marah, permusuhan atau tindakan melukai orang yang bersifat menyerang dapat berupa fisik dan secara verbal[53].

Banyak dari para pemain *game online* terutama *game online* yang mempunyai genre berbau kekerasan atau pertarungan yang biasa melampiaskan agresifitas mereka ketika bermain. Contoh, saat individu tersebut kalah dalam permainan mereka akan cenderung marah, mesoh (mengumpat), dan menunjukan sikap agresif mereka. Kekalahan yang dialami dalam permainan bergenre tersebut membuat sebagian pemain sedikit frustasi, akibat dari frustasi ini mungkin timbul perasaan agresif yang sering kali meluap-luap dan mencari jalan keluar sampai dipuaskan dengan tindakan-tindakan agresif[54].

Tak jarang juga dari mereka saling mengolok pemain lain atau memicu perkelahian dalam konteks verbal atau adu mulut dalam *game* tersebut. Mereka bahkan bisa melampiaskan kebrutalan mereka di dunia maya tanpa konsekuensi yang nyata. Jangan heran jika ada individu yang bermain *game online* ini berani untuk melampiaskan agresivitas mereka di dunia maya karena di sini mereka bisa berinteraksi tanpa harus bertatap muka.

Jadi, Perkembangan teknologi terutama *game online* membuat para pemain mampu berkomunikasi satu sama lain tanpa bertatap muka karena mereka berkomunikasi dengan menggunakan identitas virtual mereka dalam *game online* tersebut. Karena menggunakan identitas virtual, tidak

[53]Hall, C.S & Lindzey G. *Psikologi Kepribadian 2: Teori-teori Holistik (Organismik-Fenomenologis).* (Yogyakarta: Kanisius, 2010). Hal.45

[54]Koeswara, E. *Agresi Manusia.* (Bandung: PT Eresco, 1988) Hal. 32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

heran maka banyak pemain yang berperilaku sangat kontras dengan pribadinya di dunia nyata, akibatnya seorang yang pasif bisa menjadi agresif didalam dunia *game online* tersebut. Tak jarang dari mereka yang melampiaskan agresivitas mereka saat beramain *game online* terutama *game online* yang mempunyai genre berbau kekerasan, seperti tembak-tembakan, peperangan, pertarungan, dan lain-lain. Frustasi karena kekalahan biasanya membuat mereka bersikap agresif mulai dari marah-marah sampai berkata kasar terhadap pemain lain sehingga memicu konflik berkelanjutan.

4. Konten *Clash of clans* dan Komunikasi Antar Clasher

Clasher merupakan sebutan dari pemain *game online clash of clans*. *Clash of clan* atau sering disebut COC adalah permainan strategi buatan Supercell yang sangat di gemari oleh penjuru dunia saat ini. Banyak orang-orang yang memainkan *game* buatan Supercell ini yaitu sebuah perusahaan video *game* yang berbasis di Helsinki, Finlandia[55]. *clash of clans* merupakan *game online* bergenre strategi, dalam *game clash of clans* kita tidak hanya belajar tentang strategi akan tetapi kita juga bisa mendapat teman baru dan membangun kekompakan team atau *clan* bersama.

Garis besar *game* ini adalah tentang membangun sebuah desadimana didesa itu kita bisa membangun tambang emas dan tambang elixir (semacam minyak bumi sepertinya), selain itu kita juga harus

[55]Zuldan, R dan Aldy, Z. *Basic Guide Clash Of Clans & Lets Get Rich.* (Surabaya: Tiara Aksa, 2015) Hal.1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membangun kekuatan pasukan untuk menyerang desa lawan dan juga membangun pertahanan desa kita. Mulai dari pasukan, spell (semacam formula yang memberikan kekuatan sihir), benteng, meriam, menara pemanah, jebakan, hingga tower listrik karena sewaktu-waktu kita bisa diserang oleh player dari desa lain.

Clash of clans merupakan salah satu dari tipe *bulding game*. *Building game* ialah *video game* bergenre strategi di mana pemain berperan sebagai perencana secara keseluruhan dan pemimpin kota, melihat semuanya dari atas, dan bertanggung jawab dalam pertumbuhan dan manajemen. Pemain bisa memilih penempatan bangunan dan memanajemen fitur kota seperti gaji dan prioritas kerja, sehingga kota berkembang sesuai keinginan pemain[56].Perbedaan *game clash of clans* ini dengan "building *game*" yang lain adalah kita bisa menyerang desa milik player lain dan merampok emas dan elixir mereka sehingga emas dan elixir milik kita bertambah banyak. Selain itu nilai plus dari *game* ini yaitu kita bisa bergabung atau membangun sebuah *clan* dimana didalam sebuah *clan* tersebut kita bisa saling bantu membantu memberi sumbangan pasukan dan juga saling berkomunikasi antar anggota *clan* di dalam kolom chat *clan*. Kolom chat di *game clash of clans* ini ada 2, yaitu kolom chat publik dan kolom chat khusus anggota *clan*. Kolom chat publik digunakan untuk komunikasi dengan seluruh clasher dari berbagai yang sedang *online*

[56]https://en.wikipedia.org/wiki/City-building_game (di akses pada tanggal 30 April 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saat itu, sedangkan kolom chat *clan* digunakan untuk komunikasi antar sesama anggota *clan* jadi terkesan lebih privat[57].

Chatting merupakan istilah percakapan atau bertukar pesan antara individu satu dengan individu lain melalui jaringan internet. Percakapan di internet dapat menggunakan perangkat lunak *(software)* seperti Mirc, Facebook, dan segala software atau aplikasi yang mempunyai fitur chat termasuk *game online*. Chatting adalah sebuah program dalam jaringan internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi secara langsung sesama pemakai internet yang sedang *online*[58].Disamping kolom chat ada juga fitur inbox untuk mengirim pesan khusus kepada keseluruhan anggota, fitur ini hanya bisa digunakan oleh leader dan co-leader dari *clan* tersebut.

Clans War, salah satu konten dari *clash of clans* yang menjadi daya tarik paling tinggi dari semuanya. Dengan adanya *clan*s war para clasher sekarang tidak hanya berperang secara individual dengan desa lain tetapi langsung berperang antar *clan* untuk membuktikan *clan* siapa yang terbaik diantara semua *clan* di *game* clash of *clan* ini[59]. Dan serunya kita bisa berbagi strategi dan saran antar anggota klan yang membuat komunikasi dalam anggota *clan* semakin aktif dan suasana kebersamaan serta kekeluargaan pun terbangun.

Tidak hanya itu saja masih banyak faktor lain yang membuat *game* ini sangat digemari seluruh penjuru dunia, antara lain :

---

[57]Zuldan, R dan Aldy, Z. *Basic Guide Clash Of Clans & Lets Get Rich.* (Surabaya: Tiara Aksa, 2015) Hal.8

[58]Nugroho, Bunavit. *Buku Pintar Chatting.* (Yogyakarta: IndonesiaTera, 2009) Hal.3

[59]Zuldan, R dan Aldy, Z. *Basic Guide Clash Of Clans & Lets Get Rich.* (Surabaya: Tiara Aksa, 2015). Hal.10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Multiplayer (*online*)

Sudah jelas bahwa jika *game* hanya offline atau hanya untuk sendirian saja itu tidak seru dan offline itu terlalu singkat. Beda jika multiplayer, kita bisa main bersama teman - teman. *Game* yang bermode multiplayer ini sangat seru jika di mainkan, karena bisa bermain dengan teman satu klan atau bisa mendapatkan teman di global.

b. Bisa buat Group/Klan

Group di *clash of clan* atau sering di sebut *clan* adalah tempat berkumpulnya suatu pemain dengan pemain lain. Didalam *Clan* ini kamu bisa merekrut anggota dan juga melakukan war atau perang dengan *clan* lain[60]. Strategi dan kerjasama sesama anggota sangat wajib di *clan* tersebut karena kerjasama itu yang bisa membantu memenangkan pertandingan melawan *Clan* lain. Agar lebih seru, mungkin anggota *clan* bisa berisi teman dekat, teman sekelas, ataupun teman kerja. Lebih banyak teman *game* ini bakal terlihat lebih seru dan menyenangkan.

c. Bermain dengan Teman

Seperti yang sudah tertulis diatas bahwa bermain dengan teman itu sangatlah seru. Kita bisa berlomba - lomba dengan teman kita untuk meninggikan leveldan memperkuat bangunan desa kita, saling support dan saling bercanda didalam kolom chat merupakan aktivitas yang

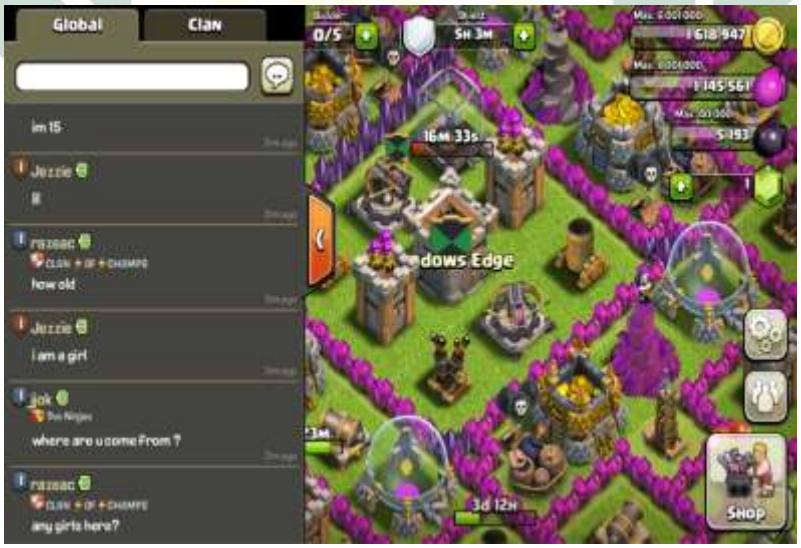
[60]Zuldan, R dan Aldy, Z. *Basic Guide Clash Of Clans & Lets Get Rich.* (Surabaya: Tiara Aksa, 2015). Hal.10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bakal membuat semua clasher betah bermain *game* ini. Bermain bersama teman juga dapat meningkat mood atau perasaan bahagia ketika sedang bermain.

d. Punya Teman/Kenalan Baru

Didalam *clash of clan* sudah di sediakan chat global maupun antar klan. jika di global, itu untuk chat umum se indonesia, sedangkan chat klan khusus anggota klan itu saja. Jika ingin merekrut anggota baru, kita bisa chat dan mengajak orang lain ke klan kita. Chat global karena se-Indonesia, kita bisa chat dengan player lain yang bahkan tidak kita kenal sama sekali dan jika beruntung kita bisa mendapat kontak mereka dan menambah jaringan pertemanan kita.



Gambar 2.1 Mencari kenalan di Chat Global

e. Antara selesai dan tidak selesai

Bermain *clash of clan* tidak pernah ada bosannya. Karena untuk mengupgrade nya saja sama seperti membangun sebuah rumah. Untuk membangun sebuah bangunan saja butuh beberapa hari dan bisa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sampai 10 hari. Semakin besar level bangunannya semakin lama pula untuk mengupgradenya. Untuk membangun sebuah bangunan di desa itu butuh builder, jumlah builder ada 5, sedangkan pemain hanya di sediakan 2 builder saja. Jika ingin menambahnya harus menggunakan gems. *Gems* ini terbilang membuat para clasher jadi bokek, untuk mendapatkannya saja harus membelinya memakai dollar atau rupiah. Bisa juga dengan menebang tanaman dan menghancurkan batu di desa[61]. Atau bisa menunggu kiriman hadiah dari pihak Supercell. Bermain clash of *clan* membutuhkan kesabaran yang tinggi seperti yang di bilang sebelumnya, menunggu upgradenya saja butuh beberapa hari. Terlebih paling menguras kesabaran itu ketika sudah dapet loot (emas dan elixir) malah di serang oleh player lain atau musuh sehingga emas dan elixir yang sudah kita kumpulkan di curi.

f. Sering di Perbaharui

Inilah yang bikin para pemain sangat betah bermain *game clash of clan.* setiap saat pihak penyedia akan melakukan pembaharuan dan meningkatkan fitur. Jika ingin mengetahui update-an yang sering di keluarkan Supercell, cukup cari informasi di halaman facebook dari Supercell. disana kamu bisa mengetahui apa yang akan di perbaharui nanti. Pihak penyedia pun terbilang cukup friendly setiap ada pertanyaan dari para pemain, dan setiap ingin memperbaharui mereka akan meminta pendapat para penggunanya sehingga itu membuat para

[61]Ceylan, Simge. Clash Of Clans Game Guide. (Booksmango, 2015). Hal.5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemain betah dengan *game* clash of *clan* ini. Jadi intinya, semakin banyak fitur yang membuat pengguna merasa di manjakan, semakin banyak pula penggemar beratnya, apalagi para pihak penyedia friendly kepada penggunanya[62].

Jadi, komunikasi tidak hanya bisa terjadi didalam dunia nyata saja, dalam dunia maya pun kita juga bisa berkomunikasi dengan adanya jaringan internet. Jaringan internet membuat seseorang bisa bertukar pesan atau melakukan percakapan dengan program chatting. Program chatting mampu membuat seseorang bertukar pesan layaknya seseorang melakukan percakapan dengan satu sama lain, tentunya dengan sesama penggunana program chatting yang sama dan *online* dalam waktu yang sama. Fitur chatting bisa banyak kita lihat di dalam aplikasi media sosial seperti facebook, skype, dan lain-lain. *Clash of clans* yang merupakan *game online* sekaligus juga mempunyai fitur chatting tersebut yang memungkinkan para pemain yang *online* dalam waktu yang sama mampu melakukan percakapan satu sama lain didalam *game clash of clans* tersebut. Tentunya fitur ini yang menjadi salah satu daya tarik tersendiri selain fitur-fitur yang lain, karena tidak semua *game online* terutama *game online* android yang mempunyai fitur chatting seperti *clash of clans.*

[62]Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*. (Jakarta: MediaKita, 2011) Hal.24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Kajian Teori

1. Teori *Uses And Gratification* (Katz, Blumler, dan Gurevitch, 1974)[63]

Berdasarkan kajian diatas teori yang relevan untuk digunakan ialah Teori *Uses And Gratification*. Teori penggunaan dan kepuasan atau *uses and gratification theory* disebut-sebut sebagai salah satu teori paling populer dalam studi komunikasi massa. Teori ini mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan audiensi mencari, menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda-beda yang disebabkan berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda diantara individu audiensi. Teori penggunaan dan kepuasan memfokuskan perhatian pada audiensi sebagai konsumen media massa, dan bukan ada pesan yang disampaikan. Teori ini menilai bahwa audiensi dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus diskriminatif. Audiensi dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan mengetahui serta bertanggung jawab terhadap pilihan media yang dapat memenuhi kebutuhan mereka tersebut.

Teori penggunaan dan kepuasan menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau kurang aktif dalam menggunakan media dan akibat atau konsekuensi dari penggunaan media itu. Dalam perspektif teori penggunaan dan kepuasan audiensi dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi, namun tingkat keaktifan setiap individu sama. Penggunaan

[63] Morrisan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, Kencana, 2011, hlm. 509

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media didorong oleh adanya kebutuhan dan tujuan yang ditentukan oleh audiensi itu sendiri. Teori penggunaan dan kepuasan menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau krang aktif mengguanakan media dan akibat atau konsekuensi dari pengguanaan media itu.[64]

Asumsi Teori

Dalam hal ini terdapat sejumlah asumsi dasar yang menjadi inti gagasan teori penggunaan dan kepuasan sebagaimana dikemukakan Katz, Blumer dan Gurevitch (1974) yang mengembangkan teori ini. Mereka menyatakan lima asumsi dasar teori penggunaan dan kepuasan yaitu: 1) audiensi aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media; 2) inisiatif untuk mendapat kepuasan media ditentukan audiensi; 3) media bersaing dengan sumber kepuasan lain; 4) audiensi sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif dan penggunaan media; dan 5) penilaian isi media ditentukan oleh audiensi.

Audiensi aktif dan berorientasi pada tujuan ketika mengguanakan media. Dalam perspektif teori pengguanaan dan kepuasan audiensi dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi, namun tingkat keaktifan setiap individu tidaklah sama. Dengan kata lain, tingkat keaktifan audiensi merupakan variabel. Perilaku komunikasi audiensi mengacu pada target dan tujuan yang ingin dicapai serta berdasarkan

[64] Morrisan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, Kencana, 2011, hlm. 509.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motivasi; audiensi melakukan pilihan terhadap isi media berdasarkan motivasi, tujuan, dan kebutuhan personal mereka.

Audiensi memiliki sejumlah alasan dan berusaha mencapai tujuan tertentu ketika menggunakan media. McQuail dan rekan (1972) mengemukakan empat alasan mengapa audiensi menggunakan media yaitu:

a. Pengalihan (*diversion*), yaitu melarikan diri dari rutinitas atau maslah sehari-hari. Mereka yang sudah lelah bekerja seharian membutuhkan media sebagai pengalih perhatian dari rutinitas.
b. Hubungan personal; hal ini terjadi ketika orang menggunakan media sebagai pengganti teman.
c. Identitas personal, sebagai cara untuk memperkuat nilai-nilai individu. Misalnya banyak mahasiswa yang merasa gaul jika sudah memainkan *game online* yang sedang populer di masanya.
d. Pengawasan (*surveillance*), yaitu informasi mengenai bagaimana media membantu individu mencapai sesuatu. Misal, mahasiswa bermain *game online* untuk menambah hubiran serta menambah jaringan pertemanan mereka.

Inisiatif untuk mendapatkan kepuasan media ditentukan audiensi. Asumsi kedua ini berhubungan dengan kebutuhan terhadap kepuasan yang dihubungkan dengan pilihan media tertentu yang ditentukan oleh audiensi itu sendiri. Karena sifatnya yang aktif maka audiensi mengambil inisiatif. Kita memilih memainkan *game online* strategi karena kita ingin mengasah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan menyusun strategi dan pengambilan keputusan, atau kita memilih memainkan *game* olahraga karena kita menyukai olahraga dan mengasah kemampuan olah raga kita secara virtual sebelum kita menerapkan di dunia nyata. Tidak seorangpun dapat menentukan apa yang kita inginkan terhadap isi media. Dengan demikian, audiensi memiliki kewenangan penuh dalam proses komunikasi massa.

S. Finn (1992) menyatakan, bahwa motif seseorang menggunakan media dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu proaktif dan pasif. Contoh penggunaan media secara proaktif adalah memainkan *game online* tertentu untuk mendapat hiburan, atau *browsing* menggunakan internet untuk mendapatkan informasi dalam membantu menyelesaikan tugas kuliah atau sebagainya. Dengan kata lain, pengguna media secara aktif mencari informasi dari media berdasarkan atas kehendak, kebutuhan, dan motif yang dimilikinya.

Contoh penggunaan media secara pasif adalah menyalakan televisi hanya untuk melihat-lihat saja. Audiensi tidak secara aktif mencari informasi, hiburan, atau sesuatu yang khusus. Namun cara ini berarti tidak berarti kita tidak terhibur atau tidak mendapatkan informasi atau pelajaran dari apa yang kita saksikan atau dengar dari media yang kita gunakan. Penggunaan media secara pasif hanya menjelaskan bahwa kita tidak memulai pengalaman menonton dengan motif tertentu yang ada dalam pikiran kita.[65]

[65] Morrisan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, Kencana, 2011, hlm. 511.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media bersaing dengan sumber kepuasan lain. Media dan audiensi tidak berada dalam ruang hampa yang tidak menerima pengaruh apa-apa. Keduanya menjadi bagian dari masyarakat yang lebih luas, dan hubungan antara media dan audiensi dipengaruhi oleh masyarakat. Media bersaing dengan bentuk-bentuk komunikasi lainnya dalam hal pilihan, perhatian dan penggunaan untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan seseorang. Misalnya, di awal hubungan yang romantis, banyak pasangan memilih menonton bioskop daripada menonton televisi di rumah. Seseorang yang jarang mengkonsumsi media dan lebih suka berbincang dengan teman atau keluarga, karena dirasa lebih bisa memberikan kepuasan akan menggunakan media lebih sering untuk mendapat informasi. Pilihan personal dan perbedaan individu merupakan pengaruh kuat untuk mengurangi efek media. Individu yang tidak memiliki inisiatif diri yang cukup kuat akan mudah dipengaruhi oleh media.

Audiensi sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif, dan penggunaan media. Kesadaran diri yang cukup akan adanya ketertarikan dan motif yang muncul dalam diri yang dilanjutkan dengan penggunaan media memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran yang tepat mengenai penggunaan media oleh audiensi. Audensi melakukan pilihan secara sadar terhadap media tertentu yang akan digunakannya. Riset awal terhadap teori penggunaan dan kepuasan dilakukan dengan mewawancarai responden dengan menanyakan mengapa ia mengonsumsi media tertentu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan secara langsung melakukan observasi terhadap reaksi responden selama wawancara berlangsung.

Penilaian isi media ditentukan oleh audiensi. Menurut teori ini, isi media hanya dapat dinilai oleh audiensi sendiri. *Game online* yang dianggap tidak menarik bisa menjadi menarik bagi audiensi tertentu karena merasa mendapat kepuasan dengan bermain *game* tersebut. Menurut J.D. Rayburn dan Philip Palmgreen (1984), seseorang yang membaca surat kabar tertentu tidak berarti ia merasa puas dengan surat kabar yang dibacanya karena mungkin hanya surat kabar itu saja yang tersedia. Ia akan segera beralih ke surat kabar lain jika ia mendapat kesempatan memperoleh surat kabar lain.

Selain itu, dunia di mana audiensi berada ikut serta menentukan kebutuhan dan kepuasan audiensi terhadap media. Dengan kata lain, kebutuhan dan kepuasan audiensi terhadap media tidak bersifat otonom yang tidak ditentukan semata-mata hanya pada diri individu. Katz dan rekan (1974) menyatakan bahwa situasi sosial di mana audiensi berada turut serta terlibat dalam mendorong atau meningkatkan kebutuhan audiensi terhadap media melalui lima cara sebagai berikut:

a. Pertama, situasi sosial dapat menghasilkan ketegangan dan konflik yang mengakibatkan orang membutuhkan sesuatu yang dapat mengurangi ketegangan melalui penggunaan media.
b. Kedua, situasi sosial dapat menciptakan kesadaran adanya masalah yang menuntut perhatian. Media memberikan informasi yang membuat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kita menyadari hal-hal yang menarik perhatian kita, dan kita dapat mencari lebih banyak informasi yang menarik perhatian kita melalui media.

c. Ketiga, situasi sosial dapat mengurangi kesempatan seseorang untuk dapat memuaskan kebutuhan tertentu, dan media berfungsi sebagai pengnati atau pelengkap. Dengan kata lain, terkadang situasi yang kita hadapi menjadikan media sebagai sumber terbaik atau mungkin satu-satunya yang tersedia. Pada situasi bencana alam, banyak orang yang tidak dapat pergi langsung ke lokasi bencana sehingga mereka sangat bergantung pada media untuk mengetahui keselamatan angota keluarga mereka.

d. Keempat, situasi sosial terkadang menghasilkan nilai-nilai tertentu yang dipertegas dan diperkuat melalui konsumsi media. Orang terdidik akan memilih media yang dapat mempertegas atau memperkuat nilai-nilai yang menghargai akal sehat, kesadaran diri, dan ilmu pengetahuan. Namun sebaliknya, media juga dapat mempertegas dan memperkuat nilai-nilai yang bertentangan dengan akal sehat.

e. Kelima, situasi sosial menuntut audiensi untuk akrab dengan media agar mereka tetap dapat menerima sebagai anggota kelompok tertentu. Dalam pergaulan sosial, seseorang yang serba tidak tahu mengenai isu-isu yang menjadi sorotan media akan dianggap sebagai orang yang tidak mengikuti perkembangan zaman.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id