YAYASAN LEMBAGA PEDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITS ILAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

FENOMENA BERMAIN *GAME ONLINE CALL OF DUTY*
(Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau

MUHAMMAD IYUN
NPM : 169110217
KONSENTRASI : HUMAS
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama	:	Muhammad Iyun
NPM	:	169110217
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan	:	Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Ujian Komprehensif	:	Selasa, 22 Desember 2020
Judul Skripsi	:	Fenomena Bermain *Game Call Of Duty* (Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau)

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini, telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 01 Desember 2020

Menyetujui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Pembimbing
Eka Fitri Qurniawati, M. I. Kom	Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I,Kom

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama	:	Muhammad Iyun
NPM	:	169110217
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan	:	Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Ujian Komprehensif	:	Selasa, 22 Desember 2020
Judul Skripsi	:	Fenomena Bermain *Game Call Of Duty* (Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Universitas Silam Riau)

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Konferehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 28 Desember 2020
Tim Seminar

Ketua,

Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom

Penguji,

Tessa Shasrini, B. Comm, M.HrD

Mengetahui,
Wakil Dekan I

Cutra Aslinda, M.I.Kom

Penguji,

Yudi Daherman, M.I.Kom

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor : 0924/UIR-Fikom/Kpts/2020 Tanggal **14 Desember 2020** maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini **Selasa** Tanggal **22 Desember 2020 Jam : 11.00 – 12.00 WIB** bertempat di ruang **Aula** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswi atas :

Nama	:	Muhammad Iyun
NPM	:	169110217
Bidang Konsentrasi	:	Hubungan Masyarakat (Humas)
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan	:	Strata Satu (S-1)
Judul Skripsi	:	Fenomena Bermain *Game Call Of Duty* (Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau)
Nilai Ujian	:	Angka : "75" ; Huruf : "B+"
Keputusan Hasil Ujian	:	Lulus / ~~Tidak Lulus~~ / ~~Ditunda~~
Tim Penguji	:	

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Muhd. AR. Imam Riauan M.I.Kom	Ketua	
2.	Tessa Shasrini, B. Comm, M.HrD	Penguji	
3.	Yudi Daherman, M.I.Kom	Penguji	

Pekanbaru, 22 Desember 2020
Dekan

Dr. Abdul Aziz, S.Sos., M.Si
NIP : 196506181994031004

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

FENOMENA BERMAIN *GAME CALL OF DUTY* (STUDI FENOMENOLOGI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM RIAU)

Yang Diajukan Oleh :

Muhammad Iyun

169110217

Pada Tanggal :

Selasa, 22 Desember 2020

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Dr. Abdul Aziz, S.Sos., M.Si

Tim Penguji,	Tanda Tangan,
Dr. Muhd .AR. Imam Riauan, M.I.Kom	
Tessa Shasrini, B.Comm. M.HrD	
Yudi Daherman, M.I.Kom	

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama	: Muhammad Iyun
Tempat / Tanggal Lahir	: Babussalam / 01 Januari 1997
NPM	: 169110217
Bidang Konsentrasi	: Humas
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Fakultas	: Ilmu Komunikasi
Alamat / No Tlp	: Perumahan Dokagu UIR, Blok C No 2 / - 082283143347
Judul Skripsi	: Fenomena Bermain *Game Call Of Duty* (Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau)

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (Proposal) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penilitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas di cantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (Skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3), maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai proposal dan atau pencabutan gelar akademik kesarjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 18 Desember 2020

Yang menyatakan,

Muhammad Iyun

169110217

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan ridho kepada hamba-Nya. Sholawat serta salam kepada nabi Muhammad SAW yang menuntun umat manusia kepada jalan yang dirihoi ALLAH SWT. Tugas akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memerikan saya dukungan sehingga tugas akhir ini selesai mereka adalah:

1. Keluarga khususnya kedua orang tua ibu dan ayah, kakak perempuan saya yang telah memberi dukungan, doa dan segalanya.
2. Teman-teman kampus maupun di luar kampus saya yang telah membantu dalam menyelasaikan tugas akhir ini.
3. Dosen-dosen fakultas ilmu komunikasi dan universitas islam riau yang telah memberi izin saya untuk melakukan riset di kampus tersebut.
4. Dan terakhir kepada semua pihak-pihak yang telah terkait di dalam pengerjaan tugas akhir ini yang tidak dapat saya ucapkan satu persatu, terimaksih semuanya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

MOTTO

“Hidup layaknya seperti pertandingan ada pemain dan penonton, pilihlah mana yang kamu mau jika kamu memilih sebagai penonton berarti hidupnya hanya bisa berkomentar diluar saja dan sebaliknya jika kamu memilih sebagai pemain maka hidupmu lah yang dikomentari dan percayalah hanya kamu mampu melakukannya”

“Kedewasaan bukan hanya dipandang dari gaya hidup dan bicaranya saja tetapi lihatlah bagaimana dia mampu menyelesaikan masalahnya dengan sendirinya”

“Yang menjadikan mati dan hidup, supaya dia menguji kamu, siapa di antara kamu yang lebih baik amalnya. Dan dia Maha Perkasa lagi Maha Pengampun”.(QS. AL-MULK 67:2)

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain (HR. Ahmad, Ath-Thabrani, Ad-Daruqutni)”

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb

Segala puji bagi Allah SWT dan diiringi shalawat Rasulullah SAW, berkat ridho dan karunia-NYA penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: Fenomena Bermain *Game Online Call of duty* (Studi Fenomenologi pada Mahasiswa Universitas Islam Riau).

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih memiliki kekurangan baik dari segi teknis maupun konsep penyusunannya. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangatlah diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak kepada penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada kedua orangtua ku tersayang dan tercinta, Ayahanda Sugianto dan Ibunda Ribut Rida, tanpa adanya kalian siapalah aku dan terima kasih juga untuk kasih sayang dan do'a yang tak pernah putus kalian ucapkan agar aku mampu menjalani kehidupan dan meraih cita-cita seperti sekarang ini. Dan yang tidak pernah terlupakan ucapan terima kasih penulis kepada:

1. Dr. Abdul Aziz, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom., selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3. Dr. Muhd. AR Imam Riauan. M.I. Kom., selaku pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan membantu menyelesaikan masalah yang penulis hadapi dalam menyelasaikan usulan penelitian ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
4. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang selama ini telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat dan membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
5. Karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang telah ikut membantu dalam proses belajar mengajar dikampus.
6. Buat kedua orang tua saya kakakku Sulastri yang telah memberikan dukungan moral dan do'a yang tak pernah henti, dan teman mbak hartatik, refno,ler ridho, Andak, Dandong, wawan, teman-teman kelas e dan teman yang semuanya yang tidak dapat disebut satu persatu penyemangat dan penghibur sehingga aku bisa menjadi seperti ini.
7. Buat teman-teman angkatan 2016 dan kelas Hubungan Masyarakat (Humas).
8. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan proposal usulan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Semoga dukungan, bantuan dan do'a yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga proposal usulan penelitian ini dapat berguna dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Pekanbaru, Desember 2020

Penulis,

Muhammad Iyun

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR ISI

Judul (cover)
Pesetujuan Tim Pembimbing Skripsi
Lembar Pernyataan
Halaman Persembahan
Halaman Motto
Kata Pengantar ..... **vi**
Daftar Isi ..... **ix**
Daftar Tabel ..... **xi**
Daftar Tabel ..... **xii**
Lampiran ..... **xiii**

Abstrak ..... **xiv**
Abstrac ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 10
C. Fokus Penelitian 10
D. Rumusan Masalah 10
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10
   1. Tujuan Penelitian 10
   2. Manfaat Penelitian 11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur 12
   1. Fenomenologi 12
      a. Teori Fenomenologi Alfred Schutz 13
      b. Pendekatan Fenomenologi 20
   2. Fenomena 21
      d. aJenis-jenis Fenomena 21
   3. *Game Online* 22
B. Definisi Operasional 34
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan 36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian 38
B. Subjek dan Objek Penelitian 40
   1. Subjek Penelitian 40
   2. Objek Penelitian 41
C. Lokasi dan Waktu Penelitian 41
   1. Lokasi Penelitian 41

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2. Waktu Penelitian 41
D. Sumber Data 42
1. Data Primer 42
2. Data Sekunder 43
E. Teknik Pengumpulan Data 43
1. Wawancara 43
2. Observasi 44
3. Dokumentasi 44
F. Teknik Pemeriksaan Dan Keabsahan Data 45
G. Teknik Analisis Data 46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 47

1. Gambaran Umum Universitas Islam Riau 47

B. Hasil Penelitian 52
C. Pembahasan Peneliti 68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 77
B. Saran 78

Daftar Pustaka

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Daftar Tabel

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan 34
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian 42
Tabel 3.1 Nama dan Jajaran Periode 2017 hingga 2021 52

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Logo *Call Of Duty* 3
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Universitas Islam Riau 51

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Lampiran

Lampiran I	Pertanyaan Wawancara
Lampiran II	Hasil Wawancara
Lampiran III	Level *game* Setiap Informan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Abstrak

Fenomena Bermain *Game Online Call Of Duty* (Studi Fenomenologi pada Mahasiswa Universitas Islam Riau)

Muhammad Iyun
169110217

Penelitian ini untuk mengetahui secara mendalam fenomena bermain *game online call of duty* pada mahasiswa Universitas Islam Riau. Penelitian ini memfokuskan bagaimana pengalaman dari mahasiswa dalam bermain *game online call of duty*. Metode penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif fenomenologi. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 5 (lima) mahasiswa yang diperoleh melalui teknik *purposive sampling.* Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Fenomenologi yang terbagi menjadi 2 (dua) yaitu *In Order Motif* dan *Because Motif. In Order Motif* yaitu tujuan informan bermain *game call of duty* yaitu diantaranya ingin menjadi *youutube gaming* atau seorang *conten creator*, ingin menjadi *pro player* dari pemain-pemain lainnya,ingin menambah teman baru, menjadikan *game call of duty* sebagai hiburan dan yang terakhir adalah ingin belajar bahasa inggris. Sedangkan *Because Motif* yaitu alasan atau penyebab dimana informan bermain game online call of duty yang disebabkan melihait video konten *game* di *youtube*, memiliki idola yang bermain game, teman adalah penyebab informan bermain *game*, melihat iklan *game* yang sering muncul di *instagram*,dan memiliki tantangan untuk menaikkan ke level atau tingkatan yang lebih tinggi.

Kata Kunci : Fenomena, *Game Online, Call Of Duty*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Abstract

The Phenomenon of Playing *Call of Duty Online Games* (Phenomenology Study of Riau Islamic University Students)

Muhammad Iyun

169110217

This research is to investigate in depth the phenomenon of playing the online game call of duty for students of the Riau Islamic University. This research focuses on how the experiences of students in playing online games call of duty. This research method used in this research is a phenomenological qualitative method. Subjects in this study amounted to 5 (five) students obtained through purposive sampling technique. Data collection techniques are carried out through interviews, observation, and documentation. The technique of checking the validity of the data used source triangulation. The theory used in this study is the phenomenological theory which is divided into 2 (two), namely In Order Motif and Because Motif. In Order Motive is the purpose of the informant playing the call of duty game, namely wanting to become a youutube gaming or a content creator, wanting to be a pro player from other players,wanting to add new friends, making the call of duty game as entertainment and finally wanting to learn. English. Whereas Because Motive is the reason or cause where informants play online games call of duty due to seeing video content game on YouTube, having idols playing games, friends are the reason informants play games, seeadvertisements game that often appear on Instagram,and have challenges to raise to a level or a higher level.

Keywords: Phenomenon, *Online Game, Call Of Duty*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi perkembangan *elektronika* dengan adanya penemuan-penemuan nya yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat *industry* berlomba untuk memproduksi secara massal.

Internet berasal dari kata *interconnected network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan-jaringan komputer di dunia yang saling integrasi yang membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer yang ada di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini membuat setiap individu mulai saling berusaha untuk dapat mengikuti perkembangan nya dari teknologi yang ada di dunia, maka pengetahuan kita lihat semakin maju dan bertambah seiring dari pekembangan zaman. Mulai dari perkantoran, kampus, sekolah dan lain nya, kini mulai berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk beraktivitas

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang kita tahu menjadi pusat bermain anak-anak muda sekarang.

Game adalah sesuatu yang dapat di main kan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya konteks ini tidak serius dan hanya mencari hiburan. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual, *game online* dengan memanfaatkan media visual elektronik yang mana dapat menyebabkan kerusakan kan pada mata kita di mana dalam bermain *game online* kita sering kali lupa dengan waktu dan jarak menatap layar dengan dekat akan berdampak dengan mata kita. *Game* pada saat ini sangat lah berbeda dengan *game* terdahulu di mana *game* dulu hanya di mainkan 2 orang sedangkan sekarang bisa dimainkan 100 orang dalam waktu bersamaan. Walaupun *game* itu sendiri di tujukan kepada anal-anak, tidak sedikit pula remaja, orang dewasa yang memainkannya bahkan ada yang menjadikan pekerjaan dan memiliki penghasilan dari *game online* tersebut.

Game online adalah merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan kamputer. Jaringan yang biasa digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat di akses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu (Dwi Arisman,2015: 4).

Saat ini *game online call of duty* merupakan *game* berjenis perang yang banyak di gemari dan bisa dikatakan *game* baru tenar dikalangan para mahasiswa. Di mana *call of duty* mulai dirilis pada 29 September 2019 dan *game* ini langsung melesat memuncaki *game* popular android dalam beberapa hari saja. telah diunduh sebanyak 100 juta *platform* ios dan android . Data riset dari *sensor tower*.

Gambar 1.1

Logo *Call of duty*

Sumber : Google

Call of duty merupakan *game* genre *firs person shooter*, ini mengharuskan pemain menjaga posisi dan strategi dalam berperang tembak-menembak, dalam *game call of duty* juga bisa dimainkan dengan teman atau tim di mana para pemain bisa berinteraksi dengan menggunakan fitur *voice* yang ada didalam *game*.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Game ini juga kurangnya para pemain untuk berjumpa dengan anak-anak atau istilah dari para pemain *game* sering di sebut bocah, bisa dikatakan *game* ini peminatnya di kalangan remaja dan dewasa. Di mana yang membedakan dengan *game* seperti *free fire, pubg,* yang mana merupakan *game-game* tenar yang ada di Indonesia.

Game call of duty yang bergenre perang tembak-menembak ini yang sama dengan *game free fire, pubg* memiliki perbedaan dari segi *maps* (peta). Untuk *game call of duty* sendiri berperang di perkotaan atau peremahan penduduk dan juga grafik yang berbeda. Termasuk juga dari sisi strategi yang berbeda dalam melakukan perperangan. Untuk tingkat ternamen di tingkat daerah masih belum ada sampai saat ini dan untuk tingkat nasional ada dan global, karena *game* ini termasuk baru mulai di sukai para pecinta *game*r.

Saat ini saya sendiri sebagai peneliti melihat fenomena mahasiswa yang bermain *game call of duty* dapat menjadi kecanduan, seperti pengguna *game call of duty* lebih suka bermain *game* secara terus-menerus dari pada masuk kuliah dan pola hidup yang tidak teratur lagi. *Game call of duty* juga cocok dengan usia para mahasiswa yaitu sudah masuk remaja dan dewasa. Yang mana *game* ini juga berkualitas tinggi dan sangat bagus untuk di mainkan.

Fenomena mahasiswa dalam bermain *game online call of duty* sangat antusias pada kalangan mahasiswa Universitas Islam Riau, dimana para mahasiswa bermain *game online call of duty* ini bisa dimana saja dan bahkan tidak ingat waktu. Untuk pemain *game* ini biasa melakukan mabar dengan teman-teman

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

mainnya dan ada juga yang bermain sendiri, keseruan mereka dalam bermain *game online* tersebut membuat para mahasiswa merasa senang dengan kegiatan tersebut yang mana bisa menggantikan kegiatan-kegiatan seperti berolahraga sore, beribadah, dan kegiatan lainnya.

Tidak sedikit terkadang dari mereka suka emosian pada saat bermain *game* itu, dimana suka marah, membanting *handphone* sendiri, teriak-teriak tidak jelas, suka memaki apa saja yang terkeluar dari ucapannya. Para mahasiswa yang bermain *game online* ini tidak mengenal situasi bahkan ada yang bermain di jam kuliah di dalam kelas pada saat mengikuti pelajaran dari kampus dan termasuk jam luar kuliah lebih tepatnya di jam istrahat kuliah, terkadang para mahasiswa yang bermain juga biasanya main dikalangan kampus seperti di parkiran kampus, halaman kampus dan tempat lainnya yang ada dikalangan kampus. Dan juga bermain di luar kampus yaitu seperti di kost, rumah teman, caffe dan tempat lainnya yang menjadi tempat bermain para mahasiswa. Dan terkadang bermain bersama dalam istilah mereka dengan kata main bareng (mabar) dari beberapa mereka dengan teman mainnya.

Sedangkan karakteristik yang mengikuti perkembangan teknologi ialah memiliki rasa ingin tahu terhadap kemajuan teknologi. Mereka dimana cenderung untuk mencari inovasi-inovasi terbaru dibidang teknologi. Mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan apa yang marak pada saat itu, masilnya itu tadi seperti *game online*, mahasiswa pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya sebatas mencoba saja untuk mengetahuinya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Dalam kegiatan bermain *game* para mahasiswa sangat senang dalam melakukan kegiatan tersebut, membuat mereka kadang-kadang ada yang sampai tertidur dalam bermain *game* ada juga yang lebih mementingkan bermain *game* dari pada kumpul dengan teman yang selain yang suka bermain *game* dan sampai lupa pulang dari rumah teman jika bermain *game* tersebut yang membuat mereka sangat asik sekali dan lupa waktu untuk pulang. untuk kegiatan-kegiatan seperti itu selalu dilakukan para mahasiswa yang bermain *game online call of duty* secara terus-menerus dalam melakukan kegiatan mereka yang berstatus sebagai mahasiswa yang mana kita ketahui sebagai penuntut ilmu untuk mencapai cita-cita mereka dalam menjalani proses pembelajaran. Melihat keseruan para pemain *game online* ini membuat saya ingin meneliti dari fenomena tersebut. Maka dari penglihatan peneliti tentang fenomena tersebut saya ingin meneliti dari kegiatan mereka dalam bermain *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Riau.

Dalam penelitan ini peneliti berfokus hanya pada mahasiswa Universitas Islam Riau, karena penelitia langsung meliahat adanya fenomena mahaiswa yang banyak bermain *game online* khusus nya *call of duty*. Tidak adanya melakukan penelitian ditempat lain yaitu karena hal tersebut tadi dimana peneliti melihat fenomena itu ada di Universitas Islam Riau itu sendiri.

Juga melihat dari tingkat kecanduan mahasiswa Universitas Islam Riau terhadap *geme* ini sangat tinggi, di mana dapat menyebabkan mahasiswa memainkan *game* secara berulang-ulang. Pada tingkat ini membawa peneliti menjadi tertarik untuk melakukan penelitian tersebut, supaya mendapatkan hasil dari fenomena bermain *game* yang merupakan salah satu aktivitas mahasiswa di

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

luar jam kuliah. Peneliti juga melihat dari tingkat perilaku seperti para mahasiswa di Universitas Islam Riau jiwa untuk bermain *game* sangat antusias sekali dengan adanya para pemain membeli perlengkapan untuk *game* itu sendiri seperti *heandsed game*, alat bantu layar, dan lainnya.

Pada kampus Universitas Islam Riau juga mengadakan turnamen *game online* di mana yang di adakan beberapa Fakultas seperti Fisipol, maka melihat dari itu para mahasiswa nya di berikan sarana dari Universitas Islam Riau untuk menunjukan kebolehan nya dalam bermain *game online*. Yang menjadi sifat mahasiswa seperti adanya tantangan, adanya motivasi kedepannya untuk bermain *game* dan sebagainya akan terjadinya pola belajar menurun. Membuat salah satu peneliti tertarik melakukan penelitian di kampus Universitas Islam Riau.

Peneliti melihat adanya fenomena menarik dari sekitaran kampus universitas riau yang mana membedakan dari kampus lainnya, yang menjadi daya tarik peneliti melakukan penelitian di Universitas Islam Riau. Seperti kondisi sekitaran kampus sangat banyak di jumpai warnet, *playstation* di mana penuh dengan para mahasiswa Universitas Islam Riau yang bermain *game*. Maka melihat itu semua adanya faktor bahwa mahasiswa Universitas Islam Riau sangat menggemari bermain *game*.

Peneliti juga melihat dari segi gaya hidup mahasiswa Universitas Islam Riau yang kebanyakan sangat royal atau bisa dikatakan mewah. Untuk itu sebagian menjadi salah satu penyebabnya para mahasiswa banyak yang bermain

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

game. Maka membuat peneliti juga memilih kampus Universitas Islam Riau dalam melakukan sebuah penelitian.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penelitian ini akan melihat bagaimana fenomena *game call of duty* pada mahasiswa Universitas Islam Riau terkait motif dan pengalaman mereka dalam bermain *game call of duty*. Untuk itu peneliti dalam hal ini menggunakan teori fenomenologi karena teori fenomenologi ini membahas mengenai motif dan pengalaman.

Fenomenologi merupakan salah satu model penelitian kualitatif yang dikembangkan oleh seorang ilmuan eropa bernama Edmund Husserl pada awal abad ke -20 (sekitaran tahun 1935 an). Model ini berkaitan dengan suatu fenomena. Pada awalnya, Husserl adanya melihat titik temu antara ilmu filsafat dengan sosial terapan, seperti Psikolog, Antropologi, dan Sosiologi. Menurut Husserl dalam setiap hal, manusia memiliki pemahaman dan penghayatan pada setiap fenomena dilaluinya dan pemahaman dan penghayatan tersebut sangat berpengaruh terhadap perilakunya (Herdiansyah, 2010: 66-70).

Tujuan fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomenologi tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka subjektivitas, inter subjektivitas karena pemahaman kita mengenai dunia di bentuk oleh hubungan kita ciptakan dapat ditelusuri dalam

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

tindakan, karya dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain di dalam nya (Kuswarno, 2009: 2).

Seperti menurut para ahli lainnya seperti Schutz motif dikelompokan menjadi dua yaitu, motif karena (*because motive*) yaitu tindakan yang merujuk masa lalu. Dimana tindakan seseorang pasti memiliki alasan masa lalu yang melakukannya dan kedua motif untuk (*in order to motive*) yaitu motif yang merujuk pada tindakan masa yang akan datang, dimana tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki tujuan yang sudah ditetapkan (Kuswarno, 2009: 7).

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk membahas penelituan dengan judul :

FENOMENA BERMAIN *GAME ONLINE CALL OF DUTY* (Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya yaitu :

a. Selama bermain *game online call of duty* bagaimana pengalaman pribadi pada mahasiswa Universitas Islam Riau.
b. Kenyataan penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Riau.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini bagaimana pengalaman dari mahasiswa dalam bermain *game online call of duty*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengalaman bermain *game online call of duty* pada mahasiswa Universitas Islam Riau.

E. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

   Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui seberapa besarnya pengalaman bermain *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Riau.

2. Manfaat Penelitian

   Manfaat penelitian adalah secara teoritis dan praktis :

   a. Secara Teoritis

      1) Dalam penelitian ini diharapkan menambah referensi terhadap kajian komunikasi terkait pengalaman *game online* terhadap perilaku belajar.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2) Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

b. Secara Praktis

1) Menambah pengetahuan masyarakat umum mengenai pengaruh sosial agar meningkat kan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.

2) Memberikan pemahaman akan pengaruh bermain *game online*.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Fenomenologi

Fenomenologi merupakan salah satu model penelitian kualitatif yang dikembangkan oleh seorang ilmuan eropa bernama Edmund Husserl pada awal abad ke -20 (sekitaran tahun 1935-an). Model ini berkaitan dengan suatu fenomena. Pada awalnya, Husserl adanya melihat titik temu antara ilmu filsafat dengan sosial terapan, seperti psikolog, antropologi, dan sosiologi. Menurut Husserl dalam setiap hal, manusia memiliki pemahaman dan penghayatan pada setiap fenomena dilaluinya dan pemahaman dan penghayatan tersebut sangat berpengaruh terhadap perilakunya (Herdiansyah, 2010: 66-70).

Dalam arti yang luas, kata "fenomenologi" mencakup aneka macam cara popular untuk membicarakan fenomenon-fenomenon atau hal-hal yang tampak, dengan demikian istilah ini tidak lagi dipatoki secara jelas dan kritis. Kini fenomenologi merupakan istilah yang digunakan secara luas dalam berbagai pengertian dalam filsafat modern, yang memiliki pokok persoalan fenomena (Sobur,2014: 15). Dengan pengertian yang paling inti, istilah fenomenologi menunjuk pada suatu teori spekulatif tentang penampilan pengalaman. Dan dalam penggunaan awal, pengertian fenomenologi dikaitkan dengan kotomi "phenomenom-noumenon" suatu perbedan antara yang tampak

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

(phenomenon) dan yang tidak tampak (noumenon). Fenomenologi Husserl merupakan usaha spekulatif untuk menentukan hakekat yang seluruhnya didasarkan atau penguji dan penganalisisan terhadap yang tampak (Sobur,2014: 15).

Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi makna dan konsep yang penting dalam kerangka *intersubyekvitas* pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain (Kuswarno, 2009: 2). Fenomenologi berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasikan pengalaman-pengalaman nya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya (Littlejohn, 2009: 57).

Tujuan fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomenologi tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka subjektivitas, inter subjektivitas karena pemahaman kita mengenai dunia di bentuk oleh hubungan kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain di dalam nya (Kuswarno, 2009: 2).

a. Teori Fenomenologi Alfred Schut

Alfred schut (seorang pegawai bank dan sekaligus filsuf fenomenologi) di lahirkan di Venna pada tahun 1899 dan meninggal di New York tahun 1959.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Schut belajar ilmu hokum di university of venna setelah menunaikan wajib militer nya di itali selama perang dunia I. analisisnya yang mendalam mengenai fenomenologi di dapatkan ketika magang di New School for The Social Research di New York. Dialah yang meletakkan dasar-dasar fenomenologi bagi ilmu sosial. Dengan pengalaman dan pergaulan yang luas (dari venna , itali ke new york), membuat analisisnya mengenai kehidupan sehari-hari sangat mendalam, dan mudah untuk di baca dan di mengerti (Kuswarno,2009: 7).

Alfred Schutz menjadi salah satu ahli teori fenomenologi yang paling menonjol sekaligus yang membuat fenomenologi menjadi ciri khas bagi ilmu sosial hingga saat ini. Bagi schutz, tugas utama fenomenologi ialah mengkonstruksi dunia kehidupan manusia "sebenarnya" dalam bentuk yang mereka alami sendiri, realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi (Kuswarno, 2009: 110).

Meskipun Schut tidak pernah langsung menjadi murid dari Husser, bersama dengan temannya Felix kaufman, ia mempelajari pemikaran-pemikiran husser dengan mendalam terutama dalam upayanya mencari dasar bagi pemikiran weber (*social-ogy of understanding*), yang menarik perhatiannya. Hasil dari penelusurannya ini, ia tuangkan dalam buku *Der sinnhafte aufbau der sozialen welt* (*The meaningful construction of de social word*) yang diterjemahkan dalam bahasa inggris menjadi *the phenomenology of de social word.* Buku ini pula yang membuat Schut kemudian terlibat diskusi yang mendalam dan intensif dengan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Husserl. Pada awal tahun 1930 an, ia ditawari untuk menjadi asisten Husserl di Freigburg University. Namun tawaran ini di tolaknya dengan alasan yang bersifat pribadi. (Kuswarno 2009: 17).

Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makluk sosial, sehingga kesadaran akan kehidupan dunia sehari-hari adalah kesadaran sosial, manusia dituntut untuk memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama, sehingga, ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi dunia bersama, melalui tipikasi ini lah manusia belajar menyesuaikan diri ke dalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal (Kuswarno, 2009:18). Jadi dalam kehidupan totalitas mayrakat, setiap individu menggunakan symbol-simbol yang telah di wariskan pada nya, untuk memberi makna pada tingkah lakunya sendiri (Kuswarno, 2009: 18). Dengan kata lain, ia menyebut manusia sebagai "actor". Ketika seseorang melihat atau mendengar apa yang dikata kana tau di perbuat actor, maka dia akan memahami makna dari tindakan tersebut. Dalam dunia sosial ini disebut sebagai sebuah "realitas interpretif" *(interpretive reality)* dimana, makna subjektif yang terbentuk dalam dunia sosial para aktor berupa sebuah "kesamaan"dan "kebersamaan" (Kuswarno,2009: 110). Sehingga sebuah makna di sebut sebagai intersubjektif.

Ini pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana, tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu sekarang atau akan datang. Proses penafsiran dapat di gunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran, manusia mengkontruksi makna dari luar arus utama pengalaman melalui proses "tipikasi" hubungan antara makna pun diorganisasikan melalui proses ini, atau bisa di sebut *stock of knowledge* (Kuswarno,2009: 18).

Dalam pandangan fenomenologi, Schutz membedakan antara makna dan motif. Makna berkaitan dengan bagaimana aktor menentukan aspek apa yang penting dari kehidupan sosialnya, sementara motif menunjukkan alasan kepada seseorang melakukan sesuatu. Makna mempunyai dua tipe, yakni makna sunjektif dan objektif. Makna subjektif merupakan kontruksi realitas seseorang mendefenisikan komponen realitas tertentu yang bermakna bagi nya. Makna objektif adalah seperangkat makna yang ada dan hidup dalam berangka budaya dalam keseluruhan yang dipahami bersama lebih dari sekedar idionsinkraktik. Schutz juga membedakan dua tipe motif, yakni motif "dalam karangka untuk" (*in order to*) dan motif "karena" (*because*). Motif pertama berkaitan dengan alasan seseorang melakukan suatu tindakan sebagai usahanya menciptakan situasi dan kondisi yang diharapkan di masa akan dating. Motif kedua merupakan pandangan retrospektif terhadap factor-faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu (Haryanto,2016: 149).

Hubungan-hubungan sosial antar manusia ini kemudian membentuk totalitas masyarakat. Jadi dalam kehidupan totalitas masyarakat, setiap individu menggunakan symbol-simbol yang telah diwariskan padanya, untuk memberi makna tingkah lakunya sendiri. Sedangkan pandangan deskriptif dan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

interpretative mengenai tindakan sosial, dapat diterima hanya jika masuk akal bagi perilaku sosial yang relevan (Kuswarno,2009: 18).

Ide-ide schutz ini mengansumsi dunia kehidupan sebagai dunia tidak problematis. Mungkin saja karna schutz bekerja dalam ritme yang tidak problematis, dengan demikian pemikiran schutz ini hanya akan menangkap makna tindakan orang awam. Sebagai mana orang awam itu sendiri memahami tindakannya. Jadi gambaran schutz mengenai fenomena dianggap masih dangkal, walau demikian kita tetap menaruh penghargaan yang tinggi atas ide nya tentang fenomenologi (Kuswarno,2009: 18).

Menurut Schut dalam (Kuswarno,2009: 111) untuk mengambarkan keseluruhan tindakan seseorang, Schutz mengelompokkan nya dalam dua fase, yaitu :

a. *In-order-to-motive* (Um-zu-motiv), yaitu motif yang merajuk pada tindakan di masa yang akan datang, dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah di tetapkan.

b, *Because motive* (weil motiv), yaitu tindakan yang merajuk pada masa lalu, di mana, tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya. Dalam konteks fenomenologis, mahasiswa adalah aktor yang melakukan tindakan sosial (fenomena bermain *game online call off duty*) sendiri atau dengan aktor lain nya memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna intersubjektif. Atau sebagai perilaku yang bermain *game online* dari

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dulu, menjadi hal yang berkecanduan memainkan *game online* hingga kedepannya.

1. Motif

Menurut Kriyanto motif merupakan suatu variabel indenpenden yang mempengaruhui penggunaan media (Angkari,2013: 44). Motif merupakan suatu penggerak, alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu. Motif memberi tuan dan tingkah laku manusai. Perbuatan dan tingkah laku manusia tentu sesuai dengan keinginan dan kebutuhannyaan angkari dalam (Erdinaya,2013: 44). Motif dalam menkonsumsi media antara satu individu dengan individu lainnya berbeda-beda. Dalam penggunaan media massa, khalayak juga memiliki motif tersendiri, menurut McQuail dalam (Angkari,2013: 40).

(Angkari,2013: 40) kategori motif yang berhubungan dengan penggunaan media televise antara lain :

a. motif informasi, dimana akan kebutuhan informasi lingkungan sekitar dan ekplorasi realitas.
b. motif identitas personal atau pribadi dimana motif identitas atau personal adalah motif yang mendorong seseorang menggunkan media untuk memperkuat dan menonjolkan sesuatu atau situasi yang penting dalam hidup nya sendiri.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

c. motif integrasi dan interaksi sosial, dimana motif yang mendorong seseorang menggunakan media demi kelangsungan hubungan dengan orang lain.
d. motif deversi atau hiburan, dimana kebutuhan akan pelepasan dari ketegangan dan kebutuhan akan hiburan.

2. Proses Pemahaman Terhadap Tindakan

Menurut Orleans fenomenologi digunakan dengan dua cara mendasar, yaitu 1. Untuk menteorikan masalah sosiologi yang substansial, 2. Untuk meningkatkan kecukupan metode pelitian sosiologi. Lebih lanjut Orleans menjelaskan, bahwa fenomenologi menawarkan sebuah koreksi terhadap tekanan tersebut pada konseptualisasi positivis, dan metode-metode risetnya yang menganggap isu yang ditemukan oleh metode fenomenologi sebagai suatu hal yang menarik (Wirawan,2012: 34).

Pemahaman makna tindakan dengan pendekatan versetehen mendapat koreksi dari Schutz, menurut Alfred schutz, tindakan subjektif para aktor tiduk muncul begitu saja, tetapi ia melalui proses panjang untuk dievaluasi dengan mempertimbangkan kondisi sosial, ekonomi, budaya, dan norma etika agama atas dasar tingkat kemampuan pemahaman sendiri sebelum tindakan dilakukan. Dengan kata lain, sebelum masuk tataran *in order to motive*, menurut schutz, ada tahapan *because motive* yang mendahuluinya (Wirawan,2012: 134).

Fenomenologi mampu menangkap objek secara meyakinkan, meskipun objek itu berupa kognitif maupun tindakan ataupun ucapan. Fenomenologi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

mampu melakukan itu karena segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang selalu melibatkan mental (Wirawan,2012: 135).

Orleans mengemukakan pendapat Darroch dan Silver, mengatakan bahwa fenomenologi diterapkan agak berbeda dibandingkan dengan ilmu pengetahuan sosial konvensional lainnya. Fenomenologi lebih banyak digunkakan di tingkat metasosiologis, dengan menunjukan premis-premisnya melalui analisis deskriptif dari prosedur situasional dan bangunan sosial. Menurut Collins fenomenologi akan berusaha memahami pemahaman informan terhadap fenomena yang dialami oleh informan dan dianggap sebagai entitas suatu yang ada dalam dunia (Wirawan,2012: 135).

b. Pendekatan Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa yunani "*phainoai"* yang berarti "menampak" dan *phaimenomenon* merujuk pada "yang menampak" istilah fenomenologi di perkenalkan oleh Johan Heirickh. Pelopor aliran fenomenologi adalah Edmund Husserl, jika di kaji lagi fenomenologi itu berasal dari *phenomenon* yang berarti realitas yang tampak, dan logos yang berarti ilmu. Jadi fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak. Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi kan dan konsep penting dalam kerangka intersubyektifitas (pemahaman kita dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain). (Kuswarno, 2009: 2) fenomenologi berasumsi bahwa orang-orang

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

secara aktif menginterpetasi pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya (littlejohn, 2009: 57).

Pendekatan fenomenologi merupakan tradisi penelitian kualitatif yang berakar dari filosofi dan psikologi, serta berfocus pada internal dan pengalaman sadar seseorang. Pendekatan fenomenologi untuk mempelajari kepribadian di pusatkan pada pengalaman individu, pandangan pribadinya terhadap dunia (Atkinson: 2011: 57). Pendekatan fenomenologi menggunakan pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang masalah dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha mengenali makna di balik setiap gejala itu (Kuswarno, :2009: 7).

2. Fenomena

Secara umum dapat di simpulkan fenomena adalah sesuatu yang kita sadari, objek dan kejadian di sekitar kita, orang lain, dan diri kita sendiri sebagai refleksi dari pengalaman sadar kita. Dalam pengertian yang lebih lanjut lagi, fenomena adalah sesuatu yang termasuk dalam "kesadaran" kita, baik dalam bentuk persepsi, khayalan, keinginan, atau pikiran (Kuswarno, 2009: 5).

a. Jenis-Jenis Fenomena

Inti dari fenomenologi adalah mengamati kehidupan dalam keseharian dalam suatu yang ilmiah. Tradisi memandang manusia secara aktif mengintrepretasikan pengalaman mereka sehingga mereka dapat memahami lingkungannya melalui pengalaman personal dan langsung dengan lingkungannya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Titik berat tradisi fenomenologi adalah pada bagaimana individu mengepresikan serta memberi interpretasi pada pengalaman subyektifnya, adapun varian dari tradisi fenomenologi menurut littlejohn dan fross dalam (Morissan,2013: 41).

3. *Game Online*

Fahrul (2010:7) mengungkapkan *game* merupakan aktivitas-aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan dan memiliki aturan-aturan, sering kali *game* melibatkan kompetesi. *Game* membawa sebuah arti kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk sebagai hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. Anak-anak prasekolah dapat mulai berpartisipasi dalam permainan sosial yang melibatkan aturan sederhana timbal-balik dan bergeliriran.

Menurut Bergen dalam (santrock, 2011:127) *game online* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang ada yang kalah. Menurut Rachmawati (2015: 5) *game online* merupakan gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris. *Game* artinya permainan dan *online* artinya darling (dalam jaringan). Istilah *game online* berasal dari istilah MMORPG (*massively multiplayer online role-playing online game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *role-playing* yang memiliki fasilitas *multiplayer*.

Menurut Surbakti (2017: 31) *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa digunakan adalah jaringan internet. Menurut Kapoh (2015: 5) *game online* adalah sebuah video *game* yang dimainkan lewat sebuah bentuk jaringan komputer. *Game online*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

merupakam permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut Hasan (2011: 1) *game online* sering disebut juga dengan multiplayer *online game* ketagihan. Menurut Hasan (2011: 2) permainan *game online* dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, dimana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena diantara mereka sudah mengenal akrab, misalnya karena mereka berasal dari satu sekolah atau berasal dari satu kelompok sepermainan diluar sekolah. Sedangkan tidak langsung, dimana pemain saling tidak mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan ketika sama-sama bermain *game*.

Berdasarkan pengertian *game online* menurut pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *game online* adalah salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui internet dan dapat di mainkan bersama secara kelompok di seluruh dunia.

a. Ciri-Ciri *Game Online*

Game online merupakan permainan yang cukup menyenangkan apabila kita memainkan dan bisa membuat penggunanya merasa ingin terus memainkannya.

Adapun ciri-ciri *game online* menurut Hasan (2011: 3) yaitu sebagai berikut:

1. permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2. ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*
3. permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
4. bermain menuntut ruang untuk bermain dan menentukan aturan-aturan permainan.
5. permainannya bersifat tegang dan bergairah.

Ciri-ciri *game online* menurut Nico (2015: 7-8) adalah sebagai berikut :

1. *Game online* adalah sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet.
2. dimainkan dua orang atau lebih
3. dapat dimainkan bersamaan dengan dua orang atau lebih dengan membentuk aliansi atau sekutu yang saling membantu satu sama lain dalam meningkatkan level atau tingkatan dalam permainan.
4. membantu menghilangkan stress atau kelelahan setelah kegiatan rutinitas.
5. bersifat ketagihan, rata-rata pemain jika kalah bermain *game online* akan mengganti dengan permainan lain.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* mempunyai ciri-ciri yang dapat membuat seseorang terus menerus dalam memaikan *game online*. Tidak sedikit orang kecanduan bermain *game online* dikarenakan banyak nya jenis *game online* saat ini.

b. Tipe-Tipe *Game Online*

Menurut Aji (2012: 12) *game online* mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Walaupun pengkategorian *game online*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

sudah terbilang tidak mencakup semua, tetapi *game online* perlu diklarifikasikan untuk memberi pemahaman mendasar bagi para *game*rs pemula. Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan genre atau jenis :

1. *Shooter Game*

Game ini konsep nya adalah *game* berjenis tembak-menembak. *Game* pada genre ini antara lain *Counter strike, point blank, mercenary ops,* dll. *Shooter game* dulu didominasi oleh FPS (*first player shooter*), tetapi setelah berkembang sekarang menjadi *Third person shooter* dan MMO-FPS (*Multi massive online-fps*).

2. *Adventure Game*

Game petualang adalah *game* yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualangan adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti *Mario bross* dan *sonic* adalah *game* yang terkenal tahun 90 an.

3. *Action Game*

Game action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* pada perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi genre baru *action adventure game, game* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempuyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. *Game* genre ini awalnya bisa dilihat *dimortal combat, stre et faigter,*dll.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4. *Society Game*

Game sosial adalah *game* yang fokus pada kehidupan sehari-hari. *Game* ini lebih perkembangan Barbie. *Game* ini bertujuan untuk membentuk karakter kita sesuai dengan yang kita inginkan di dunia *game* itu sendiri, *game the sims* adalah *game* yang paling terkenal pada *platform* ini.

5. *Music Dance Game*

Music dance game adalah jenis perkembangan baru pada jenis *game*. *Game* ini mengedepankan fitur bermain musik dan tarian. *Game* ini bahkan ramai popular dimainkan di Mall, *music dance game* sangat banyak, salah satu nya *ayodance, showtime, streetidol*, dall.

Game secara umum banyak dibuat dalam beberapa *platform* menurut Jasson dalam (Novaliendry 2013:111-112) diantaranya sebagai berikut :

1. DOS (*Disk operating system*)

Dahulu banyak *platform* mengunakan *game* ini, seiring dengan berkembangnya zaman terdapat pemindahan OS (*operating system*) yang beralih ke *Windows*. Tetapi masih banyak sumber di internet yang menyediakan pembahasan dan programming dengan *disk operating system*.

2. *Windows*

Manfaat kemampuan *windows* yaitu tampilan yang menarik. Keahlian *direct* yang disediakan *Microsoft* menjadikan para pengembang *game* mendominasi bermain di platform ini. Alat dan *software* untuk membuat *game*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

tersedia banyak di *platform windows*. Dikarenakan pengguna rumahan banyak yang menggunkan PC (*personal computer*) sebagai peralatan, oleh karena nya banyak *programming* mengembangkan *game di platform* ini.

3. *Linux*

Saat ini *linux* menjadi pesaing *windows*, tetapi masih menimbulkan keraguan untuk mengembangkan *game* di *platform* ini.

4. *Mac*

Mac yaitu merupakan sistem keluaran *apple* yang stabil fiturnya sangat baik. Pada awal nya itu *windows* meniru sistem operasi ini, akan tetapi sistem ini tidak diciptakan untuk *platform game*.

5. *Console*

Mesin *control pesaing windows* contohnya seperti *playstation*. Pada zaman dahulu mesin ini dijual sebagai alat penghibur pada para pemakai. Kekuatan mesin ini memjadi kelebihan disbanding kan dengan *windows*. Tetapi kekuatan mesin ini tidak dapat dikembangkan, sehingga pemakai beralih ke *windows*.

6. *Mobile*

Mobile biasa disebut dengan *handphone*. Pada saat ini banyak dikembangkan *platform game* di *mobile*. Bahkan *mobile* menjadi pesaing *game online*. Walaupun tidak sehebat *game* di komputer, dengan kemudahan dan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

jumlah peralatan yang banyak digunakan alat komunikasi akan membuat *platform* ini sebagai pilihan pengembang *game*.

Berdasarkan beberapa *platform* diatas, saya sebagai peneliti mefokuskan pada *platform mobile,* karena subjek dalam peneliti ini menggunkan *mobile* dalam bermain *game online*.

c. Pengertian *Game Online* COD (*Call of duty*)

Call of duty atau yang sering disingkat sebagai (COD) adalah permainan yang menunjukan tembak-menembak di mana pertama dikembangkan oleh *Infinity Ward* dan dipublikasikan oleh *Activicion* pada tgl 29 oktober 2003 untuk Pc. Permainan ini berfokus kepada simulasi perang dalam perang dunia ke dua di *front* eropa. *Engine* permainan ini di buat berdasarkan *id tech* 3 yang dipakai pada permainan *Quake* III team arena.

d. Motivasi Pengguna *game online*

Menurut Yee (Hastungkara 2013: 2) terdapat lima faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain *game online* :

1. *Relationship*, didasari oleh perasaan ingin untuk memulai berinteraksi atau menjalin komunikasi dengan pemain lain.
2. *Manipulation*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target untamanya dan memanipulasi pemain lain untuk kekayaan dan kepuasan diri sendiri.
3. *Immersion*, yaitu didasari oleh pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4. *Escapism*, yaitu didasari oleh pemain yang memanfaatkan dunia maya hanya sekedar untuk mencari kesenangan sesaat saja.
5. *Achievement*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang yang paling kuat di dunia virtual.

Menurut Chen dalam (Santoso dkk, 2017: 34) menyebutkan bahwa ada 4 indikator kecanduan *game online* yaitu :

1. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus).

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, dalam hal bermain *game online*.

2. *Withdrawl* (penarikan diri).

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.

3. *Tolerance* (toleransi).

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi disini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu dalam hal ini adalah bermain *game online*.

4. *Interpersonal and help related problems* (malasah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan bermain *game online*.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Game Online*

Menurut Dewandari, (2013: 19) ada beberapa faktor yang mempengaruhi *game online* yaitu :

1. *Gender*

Mempengaruhi seseorang menjadi kebiasaan bermain *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk beradi di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*. Berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemain nya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa diri nya termotivasi untuk terus bermain *game* ini memberi tantangan dan sangat menyenangkan.

3. Jenis *Game Online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain akan merasa termotivasi dan terus memainkan.

Di sebabkan kehadiran dari teman atau dukungan dari orang luar yang diterima oleh gemers pelajaran mendorong mereka untuk bermain terus menerus.

Seperti yang disampaikan menurut Connell dalam (Pitaloka, 2013: 7-8) yaitu penerimaan dari teman sebaya merupakan kontribusi dari :

1) perasaan terkait atau terhubung, dengan indikator hubungan timbal balik yang memuaskan, empati, pengertian, mampu berkomunikasi mendalam.
2) perasaan kebersamaan, dengan indikator merasa diterima oleh kelompok, rasa memiliki kepastian, rasa berakar, rasa keamanan, ketiadaan kecemasan kesendirian.

Maka dari itu pengaruh teman yang cukup membuat besarnya ketetarikan terhadap *game* itu sendiri.

Menurut Masya (2016: 4) terdapat faktor internal dan faktor eksternal menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor internal dapat menyebabkan adiksi diri remaja terhadap *game online* yaitu sebagai berikut :

1. Keinginan

2. Rasa bosan

3. Ketidakmampuan mengatur prioritas

4. Kurangnya *self control*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* sebagai berikut :

1. Lingkungan yang kurang terkontrol

2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik

3. Harapan orang tua yang melambung banyak dan tidak adanya kebersamaan dalam keluarga

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor internal itu di sebabkan dari diri kita sendiri yang merasa bosan. Sedangkan eksternal nya itu berasal dari lingkungan, teman sebaya, orang tua dan banyak nya jenis *game* saat ini.

f. Dampak Bermain *Game Online*

Bermain *game* ini ada dampak yang kita rasakan yaitu ada dampak positif dan negatifnya.

Menurut Anhar, (2010: 27-33) berikut ini merupakan dampak dari positif dan negatifnya yaitu :

Dampak Positif

1.Membantu dalam perkembangan koordinasi tangan, mata, *motoric*, dan kemampuan *special*.

2.Akan meningkatkan kemampuan membuat analisa keputusan yang cepat dan berfikir secara mendalam.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Dampak Negatif

1. Lebih banyak menghabiskan waktu di luar
2. Kosentrasi terganggu karena selalu terfikir dengan permainan
3. Mengantuk bahkan tertidur saat belajar
4. Sering lalai membuat tugas
5. Nilai menurun
6. Berbohong berapa lama waktu yang dihabiskan
7. Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain sama teman
8. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya seperti ektrakulikuler
9. Lebih sering berbohong

g. Hal Yang Bikin *Call of duty*(COD) Layak Di Sebut *Game* Moba Terbaik

1. Kualitas bagus
2. Terdapat tutorial *game*
3. Terdapat event yang menarik
4. Skin senjata yang bagus

B. Defenisi Operasional

Defenisi operasional ini merupakan gambaran umum tentang judul yang peneliti angkat.

1. Fenomenologi iala ilmu yang mempelajari tentang pengalaman dan bagaimana pengalaman itu sendiri bisa terbentuk, dimana dari fenomena yang dialami seseorang yang dapat dilihat dengan sadar atau nyata dan kejadian-kejadian itu bisa menjadi pengalaman yang dapat diceritakan. Untuk pendekatan fenomenologi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

itu sendiri merupakan tradisi yang biasa digunakan sebagai penelitian kualitatif berakar pada filosofi dan psikologi, dan berfocus pada pengalaman hidup manusia (sosiologi).

2. Fenomena ialah suatu kejadian yang ada dan dapat kita rasakan dengan pancaindera kita masing-masing dalam merasakan kejadian fenomena tersebut.

3. *Game online* ialah permainan yang dimainkan dengan menggunakan *handphone*, komputer, leptop dan lainnya, yang bersifat menghibur kita dalam mengisi waktu jenuh.

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1.	Nadea fitriyadi	Perilaku pengguna *game online clash of clans* (COC) studi fenomenologi pada kelompok *game* X5ti 01	Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, yang di mana penelitian kualitatif merupakan yang hasil temuan nya tidak berdasarkan pada perhitungan angka-angka statistik.	Hasil peneliti menemukan perilaku pengguna *game online clash of clans* (COC) di kalangan remaja. Dimana perilaku itu dapat dilihat dari aktivitas remaja yang menjadi informan dari penelitian ini. Mulai dari proses pengenalan *game online*, dan tempat perkumpulan komunitas X5ti 01. Dari hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut : 1. perilaku remaja pengguna *game online* memiliki sifat yang pelit, egois, optimis, serta mengeluarkan kata-kata kasar yang tidak selayaknya di

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

				ucapkan. 2.tetap mempunyai etika, apabila dari salah satu anggotanya berhalangan untuk berkumpul. 3. perilaku pengguna *game online* pada remaja, memiliki kehidupan yang kurang stabil, seperti, kurangnya pola istirahat, pola makan, serta kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
2.	Aprilia Dwi Eristiani Ratih Hasanah	Perilaku bermain *mobile game online* pokopang pada mahasiswa universitas telkom	Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.	Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan beberapa kesamaan pada jawaban informan penelitian. Dari kesamaan tersebut peneliti akhirnya mendapatkan jawaban atas apa yang menjadi motif para informan bermain *game mobile game online* LINE pokopang. Ketiga motid tersebut diantara lain adalah: 1. motif ingin tahu (dorongan untuk mengetahui sesuatu hal). 2. motif harga diri (dorongan untuk bersaing, memperlihatkan kemampuan, serta memperoleh perhatian), 3. motif kopetensi (dorongan untuk menyelesaikan suatu hal).
3.	Ardita Silvadha	Konsep diri pemain *game online* : studi fenomenologi tentang kontruksi konsep diri perempuan pecanduan *online* di Jakarta	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	Dari hasil wawancara kelima informan beserta hasilnya, terdapat dua jenis indikator kecanduan yang dilihat dari besaran waktu yang digunkan untuk bermain *game* dan pengaruh

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

				psikologis dan fisik serta aspek lain nya yang menjadi penilaian. Pertama adalah *advance gamer* yang dikelompokan berdasarkan jumlah waktu yang bermain perminggu dibawah 30 jam perminggu dan kemudian *hyper gemer* yaitu yang bermain diatas 30 jam perminggunya.

Persamaan dan perbedaan sebagai berikut :

1. Pada penelitian Nadea Fitriyadi dari universitas PROF.DR. MOESTOPO (beragama) yang berjudul perilaku pengguna *game online clash of clans* COC (studi fenomenologis pada kelompok *game online* X5ti 01) Fakultas Ilmu Komunikasi 2015. memiliki perbedaan yakni penelitian yang dilakukan Nadea Fitriyadi membahas tentang perilaku pengguna *game online* sedangkan, penelitian saya membahas tidak menyangkut perilaku.

2. Pada penelitian Aprilia Dwi Eristiani Ratih Hasanah dari Universitas Telkom yang berjudul perilaku bermain *mobile game online line* pokopang pada mahasiswa Universitas Telkom, Fakultas Komunikasi dan Bisnis 2014. Memiliki persamaan yakni pada penelitian yang dilakukan Aprilia Dwi Eristiani membahas tentang perilaku bermain *game online* dan sasarannya sama-sama mahasiswa dan sedangkan penelitian saya membahas hal tersebut.

3. Pada penelitian Ardita Silvadha dari Universitas Padjadjaran yang berjudul konsep diri pemain *game online*: studi fenomenologi tentang kontruksi konsep diri

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

perempuan pecandu *online* di Jakarta, dari Fakultas Ilmu Komunikasi 2012. Memiliki persamaan yaitu pada penelitian yang di buat oleh Ardita Silvadha membahas studi fenomenologi dan untuk penelitian saya sendiri juga mengambil sudut pandang dari pendekatan studi fenomenologi juga.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi yaitu dengan beberapa pertimbangan, pertama, dengan fenomenologi memungkinkan untuk mengetahui bagaimana fenomena yang terjadi pada mahasiswa yang bermain *game online* di Universitas Islam Riau. Sebagaimana kita akan mengetahui pengalaman, motif dan nilai mereka pada saat belajar di kampus, dan kedua dengan menggunakan metode kualitatif diharapkan dapat mengetahui pengalaman mereka dalam bermain *game online call of duty*, dilihat dari adanya kecanduan dalam bermain *game online* tersebut.

Pendekatan fenomenologi digunakan dengan sesuai tujuan dari fenomenologi ini sendiri (Smith,2009: 11), yakni menangkap sedekat mungkin bagaimana proses pengalaman selama bermain *game online*. Penelitian itu pada dasarnya merupakan upaya untuk menemukan teori. Fenomenologi sebagai suatu tradisi pengkajian yang digunakan untuk mengeksprolasi pengalaman manusia.

Asumsi pokok fenomenologi adalah manusia secara aktif menginterpretasikan pengalamannya dengan memberi makna atas sesuatu yang dialaminya. Manusia memiliki paradigma sendiri dalam memaknai sebuah

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

realitas. Penelitian ini pun dilakukan melalui pengamatan fenomena yang terjadi, fenomenologi menjelaskan fenomena perilaku manusia yang dialami dalam kesadaran.

Penelitian fenomenologi harus berupaya untuk menjelaskan makna dan pengalaman hidup sejumlah orang tentang konsep atau gejala. Menurut natason menggunakan istilah fenomenologi merujuk kepada semua pandangan sosial yang menempatkan kesadaran manusia dan makna subyektifnya sebagai fokus untuk memahami tindakan sosial.

Inti dari fenomenologi adalah mengamati kehidupan keseharian dalam suasana alamiah, tradisi secara aktif menginterpretasikan pengalaman mereka sehingga dapat memahami lingkungan nya melalui pengalaman personal dan langsung dengan lingkungan nya. Menurut Creswell pendekatan fenomenologi menunda semua penilaina tentang sikap yang alami sampai ditemukan dasar tertentu.

Metode fenomenologi, menurut Creswell studi fenemonologi menggambarkan arti sebuah pengalaman hidup untuk beberapa orang tentang sebuah konsep atau fenomena. Kaum fenomenologi memandang perilaku manusia yaitu apa yang dikatakan dan dilakukan orang sebagai produk dari cara orang tersebut menafsirkan dunianya. Untuk dapat mehami tingkah laku seseorang, ahli fenomenologi berusaha memandang sesuatu dari sudut pandang orang lain (Morissan,2013: 39).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

B. Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah informan yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian tersebut (Bungin,2011: 78).

Berdasarkan fenomen yang peneliti lihat dan mengamati para mahasiswa yang bermain *game online call of duty* di Universitas Islam Riau sebagai berikut :

1. Sering maen bareng (mabar).
2. Main di jam kuliah dan istirahat kuliah.
3. Suka maen di area kampus seperti, halaman kampus, parkir kampus.
4. Bermain *game* yang lama sampai ketiduran di tempat tinggalnya.
5. Suka emosi dalam bermain *game online call of duty*.
6. Melakukan aktivitas-aktivitas yang selalu disertai dengan bermain *game online* seperti makan, ngumpul-ngumpul.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik purposive sampling, purposive sampling dilandasi tujuan atau pertimbangan tertentu terlebih dahulu, oleh karena itu, pengambilan sumber informan (informasi) didasarkan pada maksud yang telah ditetapkan sebelumnya (Prof. Dr.A.Muri Yusuf, 2014: 369). Subjek penelitian ini memilih 5 (lima) informan yaitu mahasiswa yang bermain *game call of duty* di Universitas Islam Riau, dimana saya sebagai peneliti yang berdasarkan dari pengamatan dan melihat dari skill (kehebatan) dalam bermain *game call of duty* diatas para mahasiswa pemain yang lainnya, rank atau level

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

yang tinggi dan yang sering bermain pada mahasiswa bermain *game online call of duty*.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai oarng, objek atau kegiatan yang mempunyai variable tertentu yang ditetapkan. Arikunto (2010: 29) mengungkapkan pengertian objek penelitian sebagai variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti problematika penelitian.

Objek penelitian yang dilakukan peneliti ini ialah melihat fenomena perilaku bermain *call of duty* pada mahasiswa dengan menggunakan fenomenologi saat ini.

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah di Universitas Islam Riau Jl. Kaharaddin Nasution No. 113 Marpoyan Provinsi Riau.

2. Waktu Penelitian

Dimana untuk jadwal penelitian dapat di jadwal kan sebagai berikut:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan Dan Minggu Ke																				Ket
		Maret-Juni				Juli				Agustus				Semtember				Oktober				
1	Persiapan dam Penyusunan UP	X	X	X	X																	
2	Seminar UP					X																
3	Riset						X	X														
4	Peneliti Lapangan								X	X												
5	Pengolahan dan Analisis Data										X	X										
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi												X	X								
7	Ujian Skripsi														X							
8	Revisi dan Pengesahan Skripsi															X	X					
9	Penggandaan serta Penyerahan Skripsi																	X				

D. Sumber Data

Untuk data yang di perlukan dalam penelitian merupakan indikator dari dimensi variabel. Selanjutnya dibuat operasional variabel yang di golongkan menurut jenis dan sifat data. Jenis data dapat di golongkan kepada data primer dan data sekunder (Ardial, 2014:359).

1. Data Primer

Data primer adalah yang langsung di peroleh dari sumber data pertama dilokasi penilitian atau objek penelitian (Ardial, 2014:359). Atau pun kata lain, merupakan sumber data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer yang di peroleh dari secara

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

langsung dari hasil observasi dan hasil wawancara terstruktur maupun non terstruktur kepada informasi kunci *face to face* (langsung bertatap muka) ketika mengajukan pertanyaan-pertanyaan mendalam dengan para mahasiswa yang menjadi tujuan penelitian.

2. Data Sekunder

Data skunder ini berasal dari data primer yang telah diolah lanjut menjadi bentuk-bentuk tabel, grafik, diagram dan sebagainya sehingga menjadi menjadi lebih informatif bagi pihak lain. Dengan demikian data skunder merupakan data yang diperoleh dari sumber data yang kedua dari data yang kita butuhkan (Ardial, 2014:360). Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang bersumber dari buku-buku, jurnal, skripsi, foto dan internet.

E. Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang menjawab dari pertanyaan itu. (Moleong, 2011: 187-191)

a. Wawancara Pembicaraan Informal

Wawancara ini pertanyaan yang diajukan sangat bergantung pada pewawancara itu sendiri, jadi tergantung pada spontanitasnya dalam mengajukan pertanyaan kepada terwawancara.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2) Observasi

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian yang bersifat observasi partisipatif. Dimana peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang sedang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan observasi partisipatif ini, maka data yang akan diperoleh lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. (Sugiyono.2014: 65).

3) Dokumentasi

Menurut Goba dan Lincoln adalah setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau menyediakan akunting. Sedangkan menurut mereka dokumen adalah setiap bahan tertulis atau file, lain dari record, yang tidak dipersiapkan karena ada nya permintaan seorang penyidik. (Moleong, 2011: 216)

Dokumen sangat lama digunakan sebagai penelitian untuk sumber data, karena banyak hal dokumen sebagai sumber data untuk dimanfaatkan sebagai penguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan.

Dokumen dan record digunakan sebagai keperluan penelitian, menurut Goba dan Lincoln, karena alasan yang dapat dipertanggung jawankan sebagai berikut :

a. Dokumen dan record digunakan karena merupakan sumber yang stabil, kaya, dan mendorong.
b. Berguna sebagai bukti untuk pengujian.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

c. Keduanya berguna dan sesuai dengan penelitian kualitatif karena sifatnya alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan berada dalam konteks.
d. *Record* relatif murah dan mudah diperoleh, tetapi dokumen harus dicari dan ditemukan.
e. Keduanya tidak relatif sehingga sukar ditemukan dengan teknik kajian isi.
f. Hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

F. Teknik Pemeriksaan Dan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Triangulasi untuk pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka peneliti mengumpulkan data sekaligus menguji kreabilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama, peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serentak. Triangulasi sumber berarti, untuk

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. (Sigiyono, 2014: 327).

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara deskriptif dimana data yang dikumpulkan berupa kumpulan hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan gambaran yang ada pada fenomena yang ada dilapangan. Sehingga peneliti dapat mengumpulkan menjadi satu dan menggabungkannya setelah itu untuk di analisis yang telah diamati dan menyimpulkan data yang diperoleh.

Laporan disini merupakan kutipan hasil wawancara sebagai gambaran penyajian laporan. Data tersebut dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya. Untuk penelitian ini peneliti menganalisis data yang sangat kaya tersebut kemudian telah satu demi satu. Pernyataan yang sering muncul seperti mengapa, alasan apa, dan bagaimana terjadinya akan senantiasa dimanfaatkan oleh peneliti. Dengan demikian, peneliti tidak memandang bahwa sesuatu itu sudah memang demikian keadaannya. (Moleong, 2011: 11).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Gambar Umum Universitas Islam Riau

Pertama setelah merebut dan mempertahankan kelepesan, maka pendiri Yayasan mencurahkan muslihat dan energinya untuk mengisi kelepasan. Berdasarkan perkembangan intern masyarakat Pekanbaru dan perkembangan kenegaraan, maka perjuangan setelah pelepasan kedepan. Barulah adanya pemikiran hendak mendirikan sekolah dan Lembaga Pendidikan Islam. Tahun 1951 didirikan Sekolah mengengah pertama Islam (SMPI) dan Sekolah Rakyat Islam (SRI), beberapa tahun kemudian barulah diperluas wilayah garapan kerja, dan dibentuk Badan Hukum Yayasan pada tanggal 30 Maret 1957.

Untuk tahun itu juga terwujudnya sekolah persiapan perguruan tinggi islam, sayangnya hanya satu tahun, menyadari tantangan hendak dilawan oleh sebuah daerah apalagi dikaitkan dengan semakin diperlukannya tenaga-tenaga ahli yang mempunyai pendidikan, maka setelah berdirinya Provinsi Riau, beberapa orang promotor atau tokoh masyarakat yaitu Dt. Wan Abdulrahman, Soeman Hasibuan, H. Zaini Kuning, H. A. Abdul Malik, H. Sulaiman, A. Kadir Abbas, S.H dan H. A. Hamid Sulaiman mendirikan Universitas Islam Riau (UIR) tepatnya pada tanggal 4 September 1962.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Universitas Islam Riau ialah sebuah perguruan tinggi yang tertua di Provinsi Riau, Awalnya di Universitas Islam Riau Cuma ada satu Fakultas saja, yaitu Fakultas Agama dengan dua jurusan pertama jurusan Hukum dan kedua Tarbiyah, dengan Dekan pertama H.A. Kadir Abbas,S.H. pada waktu itu terletak dipusat kota Pekanbaru, jalan Prof, Mohd, Yamin, S.H, bangunan gedung tingkat dua. Maka Universitas Islam Riau untuk terus mengembangkan pembangunan fisik di lokasi kedua yaitu di jalan Kaharuddin Nasution Km 11 perhentian Marpoyan seluas 65 Ha.

Pada tahun 1983 dilakukan pembangunan pertama Fakultas Pertanian, sehingga tahun itu juga Fakultas Pertanian resmi menempati gedung baru daerah perhentian marpoyan tersebut. Dengan memiliki lahan perhentian marpoyan tersebut Universitas Islam Riau tetap berusaha untuk mengembangkan pembangunan gedung, sehingga pada tahun akademis 1990/1991 semua Fakuktas di lingkungan Universitas Islam Riau resmi untuk menempati kampus baru yang dimana terletak diperhentian marpoyan km 11 seluas 65 Ha, yang sudah memperoleh hak guna bangunan atas nama Yayasan Lembaga Pendidikan Islam (YLPI).

a. Visi Universitas Islam Riau

Yaitu menjadikan Universitas Islam Riau unggul dan terkemukakan di Asia Tenggara pada tahun 2020.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

b. Misi Universitas Islam Riau

2. Menyelenggarakan Pendidikan dan Pengajaran yang Berkualitas.
3. Menyelenggarakan Penelitian yang Kreatif dan Inovatif untuk Memperkaya Kahasah Ilmu Pengetahuan dan Menciptakan Inovasi Baru.
3. Menyelenggarakan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai Tanggung Jawab Sosial Kemasyarakatan.
4. Menyelenggarakan Dakwah Islamiah dan Pengintergasian Keislaman dan Ilmu Pengetahuan.
5. Menyelenggarakan Manajemen Universitas Yang Bersih dan Transparan.
6. Membangun Kemitraan Yang Saling Menguntungkan Dengan Perguruan Tinggi, Industri, Masyarakat dan Pemerintah, Baik Lokal maupun Internasional.

c. Tujuan Universitas Islam Riau

1. Menghasilkan lulusan yang berdaya saing, berkarakter, bermoral, beretikan dan berakhlak serta berintegritas tinggi sesuai dengan tuntutan masyarakat Lokal, Nasional dan Internasional.
2. Mengahasilkan inovasi sebagai landasan dalam penyelenggaraan pendidikan serta pengembangan, dan penyebarluasan ilmu

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS), untuk mendukungnya perkembangan daerah nasional dan internasional.

3. Menghasilkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat supaya mampu mendorong potensi SDM dan SDA dalam rangka meningkatkan kesejahtraan masyarakat dan lingkungan, terutama dalam pengembangan pola ilmiah pokok, yaitu pengembangan daerah pedesaan.
4. Menghasilkan masyarakat madani berdasarkan nilai-nilai islam.
5. Terwujudnya pengelolaan UIR terencana, produktif, efektif, efisien dan akuntabel.
6. Meningkatkan kualitas penyelengraan pendidikan, penelitian, pengabdian pada masyarakat dan dakwah Islamiyah serta memperkuat daya saing UIR tepatnya di Asia Tenggara.

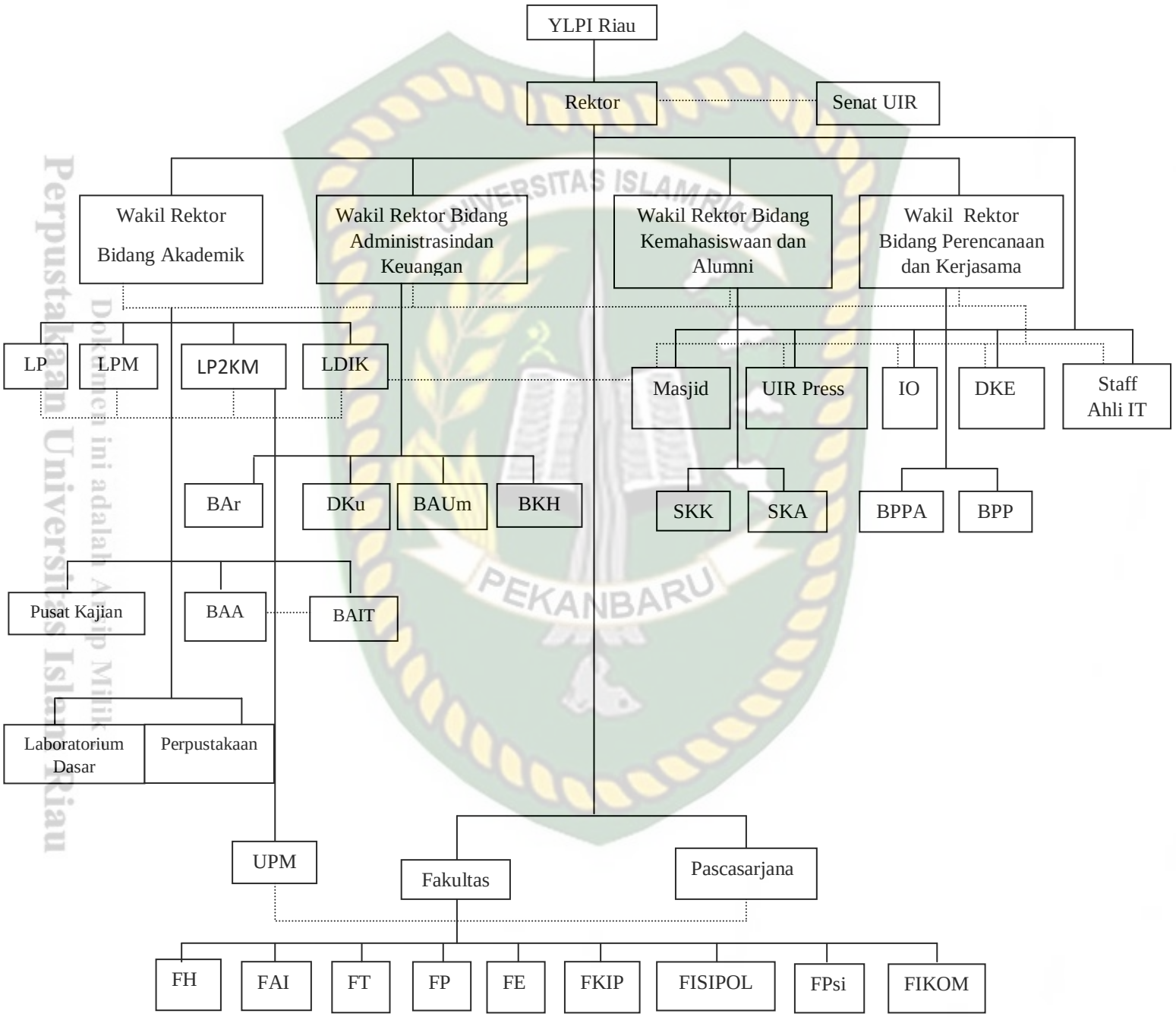
d. Struktur Organisasi Universitas Islam Riau

Struktur organisasi ialah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi pada suatu organisasi atau perusahaan untuk menjalankan kegiatan dan pembagian tugas-tugas masing-masing sehingga akan mendapatkan hasil efektif.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Gambar 2.1

Struktur Organisasi Universitas Islam Riau



Sumber: uir.ac.id/struktur-organisasi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik

Tabel 3.1

Nama dan Jajaran Periode 2017 hingga 2021

No	Jabatan	Nama
1	Rektor	Prof Dr. H. Syafrinaldi SH., MCL
2	Wakil Rektor I	Dr. H. Syafhendry, M.Si
3	Wakil Rektor II	Ir. Asrol, M.Ec
4	Wakil Rektor III	Ir. Rosyadi, M.Si
5	Dekan Fak Hukum	Dr. Admiral, SH., M.H
6	Dekan Fak Agama Islam	Dr. Zulkifli Rusby ME, Sy
7	Dekan Fak Teknik	Dr. Eng. Muslim, ST., MT
8	Dekan Fak Pertanian	Dr. Ir. Siti Zahrah, MP
9	Dekan Fak Ekonomi	Dr. Firdaus Ar, SE., MSi., AK., CA
10	Dekan FKIP	Dr. Sri Amnah, S Pd., MSi
11	Dekan FISIPOL	Dr. Syahrul Akmal Latif, M. Si
12	Dekan Fakultas Psikologi	Yanwar Arif M.Psi, Psikolog
13	Dekan FIKOM	Dr. Abdul Aziz, M.Si
14	Direktur Pascasarjana	Prof. Dr. H. Yusri Munaf, S. H., M. Hum
15	Ketua LPPM	Dr. Evizal Abdul KAdir, S.T, M.Eng
16	Ketua LPM	Dr. Agusnimar, Msc
17	Ketua LDIK Kampus	Suyadi, S. E., M. Si
18	Ketua Badan Pengembangan dan Pemeliharaan Aset (BPPA)	Prof. Dr. Thamrin S, SH., M.Hum
19	Ketua Satuan Pengawasan Internal (SPI)	Hariswanto, SE., M.Si., AK
20	Ketua Badan Hukum dan Etik	Dr. Ardiansyah, SH., MH

Sumber: uir.ac.id/struktur-organisasi

B. Hasil Penelitian

Pada *game call of duty* merupakan jenis *game* yang bergenre perang sama halnya dengan *game pubg, free fire*, untuk permainan *call of duty* sangat menantang untuk dimainkan di kalangan remaja ke atas. Penelitian hanya memfokuskan pada pengalaman yang dialami mahasiswa dalam bermain *game call of duty*.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Adapun beberapa informan yang dipilih oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Nama Lengkap : Tarmizi
   Fakultas : FKIP
   Jurusan : Penjaskes
   Umur : 23 tahun
   Semester : 7
2) Nama Lengkap : Agus Kurniawan
   Fakultas : Fisipol
   Jurusan : Administrasi Publik
   Umur : 22 tahun
   Semester : 7
3) Nama Lengkap : Geno Alvino
   Fakultas : Ekonomi
   Jurusan : Manajemen
   Umur : 23
   Semester : 7
4) Nama Lengkap : Raja Ferdy Nuzrahmady
   Fakultas : Ekonomi
   Jurusan : Ekonomi dan Bisnis
   Umur : 20
   Semester : 5

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

5) Nama Lengkap : Rahul

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jurusan : Humas

Umur : 20

Semester : 5

Pada bab ini, peneliti menganalisa tentang pengalaman mahasiswa yang ditunjuk sebagai informan dalam bermain *game call of duty*. Hal ini dipaparkan dari hasil wawancara dengan informan sebagai berikut:

1. Tarmizi

Hasil wawancara dengan informan yang dipilih oleh peneliti. Informan menceritakan dirinya lama bermain *game call of duty* sebagai berikut:

> "Duduk, baring, berdiri. Ya bisa sekali bahkan bisa sampai berapa ya sepuasnya saja biasanya saya main. ya untuk seminggu itu hampir tiap hari saya main kalau padat jam kuliah paling Cuma login aja liat liat, tergantung juga sih kalau misalnya hari libur saya bisa main hampir seharian juga Cuma kalau hari kuliah saya sih main bisa 3 sampai 5 jam soalnya kan takut keganggu kuliah juga. Paling lagi gak mut bentar aja tapi biasa saya bisa 5 jam lebih juga. Android atau HP. Awalnya saya di kost saja sejak mulai gabung sama teman-teman suka dimana kami nongkrong gitu. Sendiri bisa sama teman juga mabar kalau lagi nongkrong.senang dapat mengisi waktu yang kosong, iya saya sukan main berulang-ulang kali, lumayan susah karena dapat menimbulkan rasa ingin bermain terus jadinya."

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Dari informan dalam bermain *game* menceritakan bahwa bermain *game* ini hingga dirinya merasa puas dalam bermain. Informan juga bisa bermain seharian jika tidak ada kegiatan. Artinya pada saat hari libur dan tidak ada jam kuliah waktu yang ada informan gunakan untuk bermain *game online call of duty*.

Informan juga termotivasi dari lingkungan yang mempengaruhinya, adapun wawancara dengan informan yang menanyakan kepada informan faktor mempengaruhi dan termotivasi bermain *game call of duty* sebagai berikut:

> "Ya dari teman nongkrong di liatin ada *game* baru. Saya langsung lihat dan mencobanya di handphone teman saya pada awalnya kemarin itu. Terus saya merasa penasaran dan langsung besoknya saya *download* aplikasi *game call of duty* dan memainkannya sendiri. Barulah udah sedikit demi sedikit bisa dan menguasai *game* ini. Mulai la main sama teman-teman saya, setelah itu barulah sering mabar."

Dari hasil pernyataan informan tentang termotivasi dalam bermain *game call duty* bahwasannya penasaran dengan *game* baru. Walaupun pada sebelumnya Informan juga sudah mempermainkan *game online* yang lainnya.

Peneliti juga menanyakan pencapaian apa yang ada dan apa yang akan dicapai dalam bermain *game call of duty* sebagai berikut:

> "Ya baru ELIT I karena saya tidak begitu fokus ngepush rank hanya sebatas main supaya bisa bertemu dengan orang-orang baru"

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

> "Ingin di bilang jago main *game call of duty* ini sama teman-teman saya dan bisa mencapai rank tertinggi yaitu *Legendary*. Karena setiap bermain saya selalu ingin mencapai rank-rank lebih tinggi pada setiap *season* bermainnya. Karena setiap sebulan sekali *season* dari *game call of duty* perubahan *riset* ulang."

Artinya informan hanya untuk menyenangkan diri dengan cara ngepush rank dengan bermain *game online call of duty*. Pencapaian informan tidak ada, karena informan hanya menyukai *game* yang berupa perang-perangan.

Peneliti juga menanyakan pengalaman informan selama bermain *game online call of duty*, dengan hasil wawancara sebagai berikut:

> "Sebelumnya saya main *mobile legend, pubg,* yang *game* perang *offline* ada juga seperti *snipper 3D assassin, cover fire* dan sejenisnya."

> "Menyenangkan sekali untuk mengisi kegiatan kosong saya dengan bermain *game call of duty* dengan teman baru yang ada didalam *game* nambah wawasan juga kan dalam mencari teman, untuk *game* nya sendiri sih sangat memuaskan juga karena bagus grafiknya."

> "Buat saya pribadi sih tidak begitu bagus sebab dapat membuat kita malas melakukan kegiatan-kegiatan lainnya seperti olahraga, suka begadang."

> "Karena saya suka dengan grafiknya yang bagus, dan skin senjatanya yang bagus-bagus."

Dari hasil wawancara dengan informan diketahui bahwa pengalaman informan bermain adalah untuk menyenangkan diri dan untuk mengisi waktu kosong informan. Pengalaman informan mengenai *game call*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

of duty tidak bagus karena membawa informan dalam bermalas-malas dalam melakukan kegiatan.

Dari hasil wawancara dengan informan diketahui bahwa bermain *game* awalnya dia tertarik main *game call of duty* karena melihat teman-temannya, lalu dia mulai mencobanya dan menjadi ketagihan, dan dia mengatakan dengan bermain *game* dapat mengisi waktu kosongnya sedangkan berdasarkan wawancara mengatakan terkait dengan pengalamannya bermain *call of duty* ini sangat menyenangkan sekali dan mengatakan ada juga mendapat teman baru dan wawasan baru yang ada dalam bermain *game call of duty*. Tarmizi juga mengatakan memilih *game call of duty* karena ingin mencoba *game* baru.

2. Agus Kurniawan

Hasil wawancara dengan informan Agus menceritakan pengalamannya dalam bermain *game call of duty* setiap kesehariannya sebagai berikut:

> "Saya bebas mana enaknya posisinya bisa duduk, tiduran dan lainnya. Bisa sekali bisa 4 kali lebih ya kadang juga kapan saya mau aja. Dulu tiap hari juga sih. Bisa sampai 8 jam lebih itu lagi enak mainnya atau lagi seru mainnya kalau malam hari sih kadang sampai ketiduran juga saya, saya pakai hp. saya biasa main di kost kadang di kampus. Kadang sendiri sama teman ada juga."

> "Ya jelas menyenangkan sekali gimana ya dapat menghibur juga. Ada, karna bisa membuat saya ketagihan. Iya susah saya pernah coba tapi tidak bisa juga, pernah saya hapus aplikasi *game* itu namun beberapa harinya lagi saya *download* lagi itu sering berkali-kali saya buat."

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Dari hasil wawancara dengan informan agus ini tentang pengalamannya dalam seberapa lama bermain *game call of duty* itu waktu lagi seru bisa sampai ketiduran pada saat bermain dimalam hari.

Informan juga menceritakan bahwa dalam bermain *call of duty* itu bisa sebentar saja sekedar login dan bisa lama sampai 8 jam lebih dan itu ketika lagi enak-enaknya bermain *game call of duty*.

Informan juga memiliki faktor yang mempengaruhi dan yang bisa memotivasi informan dalam bermain *game call of duty*, dari hasil wawancara sebagai berikut:

> "awalnya saya selalu menonton vidio di *youtube* dan melihat vidio game *call of duty* dari situ saya semakin sering melihatnya bahkan bisa berjam-jam menontonnya, bagi saya seru sekali dan membuat saya mendownload game tersebut lalu mencobanya dan menjadi ketagihan untuk bermainnya, kadang juga ada lihat di beberapa media sosial seperti di *Instagram, facebook* vidio-vidio bermain *game call of duty*."

Dari hasil wawancara dengan informan terkait dengan motivasi dalam bermain *call of duty* keseruan melihat teman bermain, lalu timbul rasa ingin mencoba. Informan mencoba game ini hanya karena sering melihat video di *youtube* tentang *game call of duty*.

Peneliti juga mewawancarai informan mengenai pencapaian saat ini dan apa yang ingin dicapai kedepannya dalam bermain *game call of duty* sebagai berikut:

> "Pencapain saat ini hanya sebatas tingkat Rank Pro III saja atau *level*, dimana sangat sulit untuk mencapai rank tertinggi yaitu

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Legendary. Dimana rank tersebut banyak kita berjumpa dengan pro player dunia yang sangat keras atau jago gitu."

"Saya ingin melatih *skill* saya terlebih dahulu agar bisa pro dan menjadi *youtube gaming* dimana saya sebagai hobby juga bisa menghasilkan uang untuk masa depan dari apa yang saya dapat dalam bermain *game call of duty* atau *game* lainnya yang saya mainkan."

Berdasarkan hasil wawancara dimana para pemain *game call of duty* ingin mencapai pada rank yang tertinggi pada *game* tersebut. Sedangkan untuk pencapaian saat ini belum ada, di karnakan inforan masih ingin melatih *skill* agar jauh lebih baik dari sebelumnya. Setidaknya dapat menyalurkan hobi ke lebih baik.

Peneliti juga mewawancarai informan mengenai pengalaman dan pandangannya dalam bermain *game call of duty* sebagai berikut:

"Banyak sih malai *game* dari *handphone* seperti *free fire, pubg, play stations*, warnet juga tapi tidak begitu sering."

"Dulu menyenangkan sekali waktu awal-awalnya keluar kan pada ramai itu yang memainkan *game* ini teman-teman saya pada main semua, *game* nya pun bagus juga pada waktu itu."

"Kurang ramai juga karena menurut saya dengan kapasitasnya yang tinggi atau ram nya apalagi kan sering di *update* makin tinggi gitu kapasitasnya, bagusnya ditingkat kan lagi dari jaringannya, grafiknya, sama hadiah-hadiahnya bisa di dapat banyak orang supaya tertarik memainkannya."

"Kenapa milih ya karena belum mencoba memainkannya juga jadi saya juga main *game* yang lainnya juga."

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan pengalaman informan mengenai bermain *call of duty* sangat menyenangkan sekali pada awal-awal muncul dan terpicu untuk memainkan game ini karena masih ramai dimainkan, namun sakarang informan mengatakan untuk *update*nya sangat tidak mendukung para pemain karna kualitas yang terlalu tinggi. Sedangkan untuk pandangan kedepannya mengatakan kurang kupuasannya terkait *update*nya terlalu tinggi di mana rata-rata pemain banyak pemain menggunakan *handphone* kualitas standart saja.

Dari pengalaman informan menceritakan bahwa informan bermain *game* ini bisa mencapai 8 jam atau bisa lebih dikarenakan dengan bermain menonton video di *youtube* yang berkaitan dengan *game call of duty*. Bahkan membuat informan ketagihan. Biarpun pencapaian saat ini Agus belum ada, akan tetapi pencapaian sesuatu yang akan dicapainya untuk ke depan menjadi *youtube gaming*. Dimana informan dapat menyalurkan hobi nya dengan menghasilkan uang. Artinya Agus bermain *game Call of duty* karena hobi Agus adalah bermain *game*. Jadi wajar apabila agus mempunyai target atau pencapain dalam bermain *game* tersebut.

3. Geno Alvino

Hasil wawancara dengan informan mengenai lamanya bermain *game call of duty* dalam kesehariannya adalah sebagai berikut:

> "Saya bermain duduk dan baring, saya tergantung bisa kapan saya mau main dalam sehari kadang bisa 1 kali sampai 10 kali, saya jarang ngitung berapa kali tapi bisa dikatakan banyak karna dalam

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

> sehari saja bisa kapan saja, bisa sebentar dan bisa 1 jam bisa 2 jam dan juga dilihat dari keseruan itu bisa sampai 8 jam, saya main pakai *hanphone*."
>
> "Ya senang la bisa menghibur diri, iya karna dalam bermain itu selalu menantang dan ada tingkat atau *level* di dalam *game* yang ingin dikejar, susah karna sangat seru dalam bermain game ada saja tantangannya."

Dari hasil wawancara dengan informan bahwasannya jam bermain lebih padat dari pada jam istirahat. Informan berminat dengan *game* ini karena menurutnya tingkat keseruannya dapat diambil dengan lawan bermain.

Peneliti juga menanyakan faktor yang mempengaruhi informan memainkan *game call of duty* serta motivasi informan dalam bermain *game online call of duty* sebagai berikut:

> "Karena saya suka menonton vidio bg alex seorang *youtuber gaming* yang saya idolakan sebagai panduan saya dalam bermian *game call of duty* hehe, saya sangat suka dengan jiwa bar-bar dia dalam bermain sangat cepat dan sering *headshot* dan *kill*nya selalu banyak biasa sampai 30 *kill.*"

Dari hasil wawancara dengan informan, informan bermain game ini karena terdapat idola yang menjadi panduan informan bermain game. Sehingga informan berminat memainkan *game online call of duty* tersebut.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan pencapaian dan yang akan dicapai informan dalam bermain *game online call of duty* sebagai berikut:

> "Rank saya itu *Master* II, untuk rank tertingginya yaitu legendary sangat sulit saya sudah bermain sampai saribu lebih belum tembus juga, ya mungkin *skill* saya masih kurang pro".

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

> "saya ingin menjadi pemain *pro player* dalam *game call of duty* ini. Persis seperti bang alex yang menjadi *youtuber gaming* yang jago dalam bermain dan syukur-syukur bisa masuk dalam salah satu tim *esport*."

Pencapaian informan dalam bermain *game* ini belum ada, karena game ini hanya menjadi tempat menyalurkan hobi. Dan dalam menyalurkan hobi informan juga mempunyai hal yang ingin dicapai dalam bermain *game online call of duty* menjadi *pro player*. Artinya dengan mempunyai hobi bermain *game* dapat tersalurkan dengan pencapaian informan untuk ke depannya.

Peneliti juga menanyakan pengalaman informan bermain *game online call of duty* dengan hasil wawancara sebagai berikut:

> "Ada saya dulu bermain point blank, waktu zaman-zaman dulu di warnet dan sekarang mulai menyukai *game online* yang ada di *android* seperti pubg dan sekarang ini *call of duty*."

> "Pengalaman saya sangat senang dalam bermain game ini, bisa menghibur, menambah wawasan dalam bahasa inggris, bisa berkomunikasi dengan orang lain juga, cara mengatur taktik menyerang dan meningkatkan solidaritas pertemanan."

> "Bagus karna saat ini maraknya orang bermain game bisa menjadikan pemain *game* menjadi *youtube game*, masuk ke *team esport*, mengikuti turnamen yang ada."

> "Karna saya ingin mencari tantangan baru dalam bermain *game* dan juga jarang jumpa anak-anak dalam bermain *game call of duty*."

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Pengalaman informan selain sering memainkan *game online* yang hampir serupa juga dapat merasakan kesenangannya sendiri. Sedangkan tujuan informan ingin menjadi *pro player*. Dari hasil wawancara tersebut bahwasannya informan termasuk orang yang ketagihan dalam bermain *game call of duty*. Karena pencapain bermain dalam seharinya informan habiskan waktu luang untuk bermain *game*. Karena menurutnya *game* adalah salah satu penyalur yang bisa menghibur dan punya tantangan pada setiap levelnya.

4. Raja Ferdy Nuzrahmady

Hasil wawancara dengan informan selanjutnya yang menanyakan sama hal nya berapa lama informan memainkan *game call of duty* dalam kesehariannya dengan hasil wawancara sebagai berikut:

> "Biasa main kalau ada waktu luang saja atau saat diajak teman main setengah jam biasanya sih, engga selalu mainlah, ntah itu dikampus main atau di *cafe*."
>
> "Engga sih, karna saya engga terlalu ketagihan kali ya cukup bermain gitu aja."

Informan ini merupakan informan yang tidak terlalu meminatkan *game,* hanya saja memainkan dan tidak memiliki unsur kecanduan bermain yang berlebihan.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Peneliti juga menanyakan kepada informan faktor yang mempengaruhi dan hal yang membuat informan termotivasi bermain *game online call of duty* sebagai berikut:

> "Ya waktu itu karena saya melihat iklannya di *instagram* saya kayak promo ada *game* baru gitu, ya langsung aja saya *klik* untuk bermain *game call of duty* ini, rasanya sedikit berbeda dengan yang lain walaupun alurnya sama-sama game perang".

Informan bermain *game call of duty* ini karena awalnya hanya melihat iklan di *Instagram*. Terdapat perbedaan dengan *game online* lainnya, walaupun sebenarnya *game* tersebut sesama memiliki alur yang sama yaitu sama-sama *game* perang-perangan.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan pencapaian dan yang ingin dicapai oleh informan dalam bermain *game online call of duty*, dengan hasil wawancara sebagai berikut:

> "Pencapaian mungkin tidak ada ya, bermain *call of duty* sekedar mencari hiburan baru buat main sama teman juga, kalau rank saya masih *Elit* III."

> "Ya sejauh ini hanya untuk hiburan sendiri, mungkin selanjutnya dari *developer call of duty* membuat *event* dimana seperti yang dibikin oleh *pubg mobile*."

Informan menganggap *game* ini hanya tempat mencari hiburan dan tempat dimana informan mainkan *game* ini dengan teman-teman. Maka dari inilah informan tidak memiliki pencapaian apapun. Sedangkan pencapaian kedepannya bisa menjadi *developer call of duty* dan membuat

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

event yang membuat nama *game call of duty* menjadi besar dan memiliki banyak peminatnya.

Peneliti juga menanyakan tentang pengalaman informan mengenai *game call of duty* sebagai berikut:

> "Sebelum *call of duty*, saya juga bermain *pubg mobile*, memang hampir sama aja tidak ada bedanya Cuma kalau *call of duty* masih agak sedikit kaku digrafik tapi ya sudah cukup baik dia update-updatenya."

> "Pengalaman main *call of duty* ya oke juga sih, untuk ukuran *game* baru udah cukup lah tinggal di updatenya aja."

> "Mungkin kalau kedepannya banyak diperbaiki lagi bugnya atau grafiknya diperhalus dan banyak *event*, tidak menutup kemungkinan ini bisa diatas *pubg mobile* dan yang lainnya".

> "Karna dulu juga main *call of duty* Cuma yang versi pc, dengan adanya keluar yang di *mobile* saya penasaran gimana bermainnya apakah sama dengan di pc atau berbeda, ternyata berbeda mungkin disesuaikan dengan game *survival* lainnya yang lain hypenya sekarang seperti, *pubg mobile* dan *free fire.*"

Dari pengalaman informan pada saat bermain *game call of duty* menurutnya baik. Sedangkan pandangan informan tidak menutup kemungkinan bahwasannya *game* ini dapat diatas dengan *game* lainnya.

Dari informan bahwasannya informan bermain hanya setengah jam, artinya ini informan yang tidak ketagihan dalam bermian dan tidak terlalu terpaku bermain dalam jangka waktu yang lama. Informan bermain *game* ini juga karena faktor iklan di instagram. Walaupun belum ada pencapaian dan ada sebuah pencapain itu hak seorang sebagai pemain dari

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

game online. Walaupun pada saat ini *game call of duty* hanya untuk hiburan sendiri.

5. Rahul

Hasil wawancara dengan informan terkahir yang dipilih oleh peneliti selanjutnya ialah sebagai berikut:

> "Kadang dengan posisi duduk kalau lagi serius jongkok, sehari bisa 3 kali, seminggu 21 kali, main bisa 4 jam, pakai handphone android, sendiri dan teman."

> "Ya seru sih, tergantung sih masing-masing orang kalau saya lumayan ketagihan juga, kalau menurut saya bisa ya asal benar-benar niat dan mencari lingkungan yang tidak bermain *game*."

Informan merupakan orang dimana terdapat waktu bermain dan dalam keseriusan dalam bermain sangat mempengaruhi informan bermain, artinya informan dapat melanjutkan *game* tersebut jika saat menemukan titik kesenangan.

Peneliti juga menanyakan faktor yang mempengaruhi dan motivasi informan bermainkan *game call of duty* sebagai berikut:

> "Menambah teman baru, ya sekalian menambah wawasan juga melatih bicara dan berkomunikasi dengan orang-orang baru, dalam *game call of duty* kita bisa berkomunikasi lewat *chat* dan suara dengan banyak orang ya bisa orang Indonesia kadang luar negri, karena sistimnya *random.*"

Informan termotivasi bermain *game* ini karena adanya faktor yang memicu informan untuk mencapai *rank* yang tertinggi. Sehingga informan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

terpengaruhi untuk bermain selanjutnya. Walaupun sebelumnya informan juga mempermainkan *game* lainnya.

Peneliti juga menanyakan kepada informan mengenai pencapaian dan hal yang ingin dicapai kedepannya oleh informan, dengan hasil wawancara sebagai berikut:

> "Sejauh ini saya sih masih di ELIT I. kalau dilihat ya ini masih *level*, belom jago kali dalam bermain jadi wajar kalau masih di rank menengah."

> "Tujuannya ini supaya lancar berbahasa inggris gitu, yak an di dalam *game call of duty* ini menggunakan bahasa inggris *otomatis* kita banyak membaca dan mendengar bahasa inggris itu sendiri, seperti salah satu kata yang paling saya ingat *headshot*, *dobel kill*, *nice shot*, *victory*, *good game* dan lain-lainnya. dimana yang artinya tembakan dikepala, dua kali membunuh, tembakan yang bagus, kemenangan, permainan yang baik. Ada juga pada saat bermain kita bisa juga bertemu dengan orang luar negri yang bisa kita ajak ngobrol gitu untuk belajar bahasa inggris, ya dengan cara bisa kita atur di setingan *game*nya bermain di *server* Negara lain."

Pencapaian dan hal yang ingin dicapai oleh informan bahwasannya informan telah mencapai di ELIT I, dan pencapaian tersebut tidak begitu penting bagi informan. Akan tetapi tujuan informan bermain ialah untuk belajar berbahasa inggris dari *game call of duty*.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan kepada informan mengenai pengalaman dan pandangan informan tentang *game online call of duty*, dengan hasil wawancara sebagai berikut:

> "Cuma *game free fire* itu aja sih yang paling hooby dan ini *call of duty* ini satu lagi."

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

> "Ya itu tadi kalau buat saya pribadi sih sangat menyenangkan sekali soalnya kita dapat belajar dan ngobrol dengan orang lain dalam bahasa inggris, ya itung-itung mudah dan ga harus ikut les bahasa inggris gitukan. Ya walaupun beda tapi kan setidaknya kita dapat ilmu dikit-duikit gitu, ya tergantung sih kalau kita cepat tangkapnya bisa lancar Bahasa Inggrisnya."

> "Puas dan bagus sih sejauh ini ya harapan saya kedepannya untuk *game call of duty* ini sih lebih peningkatan jaringan sih dimana saat saya main kadang kita suka ngeleg gitu atau jaringan ga bagus badahal jaringan di *handphone* saya sudah bagus, ya itu aja sih kalau pandanagan saya soal *game call of duty* ini."

> "Karena *game* ini gendrenya perang saya sangat suka dari dulu *game-game* berbau perang dan sebelumnya saya ada main, *free fire*."

Tipe informan kali ini merupakan informan yang tidak terlalu menyukai *game* dengan memainkan sendiri. Sedangkan pandangan dari informan mengenai *game* ini tidak akan maju dan akan dikalahkan oleh *game* yang jauh lebih baik. *Game* ini hanya menjadi tempat yang menyenangkan untuk memicu informan ke *level* atau *rank* yang lebih tinggi serta memicu informan untuk belajar bahasa inggris.

C. Pembahasan Penelitian

Pada sub-sub pembahasan ini peneliti menganalisis seluruh permasalahan yang ada pada rumusan masalah. Analisis ini peneliti akan menjabarkan dan memecahkan dari persoalan tentang bagaimana pengalaman bermain *game online call of duty* pada mahasiswa Universitas Islam Riau yang sesuai dengan judul

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Fenomenologi Bermain *Game Online Call of duty* pada mahasiswa Universitas Islam Riau.

Pembahasan penulisan tidak lepas dari teori yang digunakan pada peneliti yang terdapat pada bab sebelumnya, yakni menggunakan teori Fenomenologi yang dikemukakan *ALferd Schuzt* yang menjadikan teori ini dbagi menjadi dua bagian, yaitu *in order to motive* yang menunjuk tujuan atau harapan apa kedepannya yang mereka inginkan dalam bermain *game online call of duty*. Kedua *because motive* yang merujuk pada pengalaman seseorang tentang masa lalu atau suatu yang mendorong informan tersebut untuk menjadi lebih baik.

1. *In Order to Motive* (Tujuan dalam Bermain)

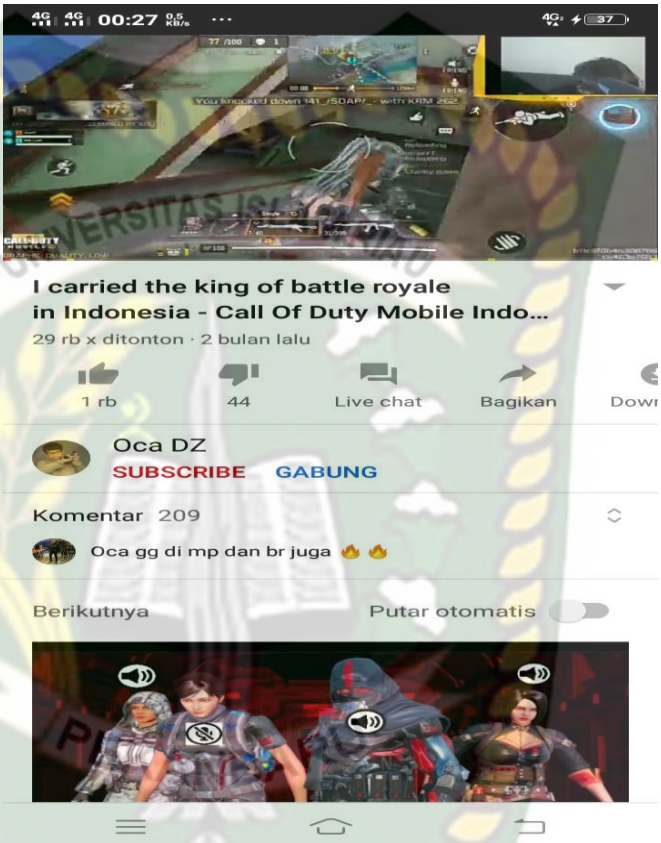
Laliyah, Anis Nur, dan Moch. Arif Affandi (2015:2) *in order to motive* yang berkaitan dengan alasan seseorang dalam melakukan suatu hal tindakan sebagai usahanya dengan mengharapkan di masa datang. Tindakan tersebut yang dilakukan oleh individu merupakan tindakan subjektif yang memiliki tujuan dan keberadaannya tidak terlepas dari subjektivitas.

In order to motive yaitu *motive* yang menunjukan tindakan dimasa yang akan datang, dimana memiliki tujuan yang sudah di tetapkan. Dari Hasil wawancara mengenai tujuan informan dalam bermain *game online call of duty* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

a. Youtube Gaming

Gambar 4.1
Youtube gaming



Sumber : Tangkapan Layar Peneliti, Desember 2020

Dari hasil wawancara yang di dapat dari salah satu informan bahwasannya informan berharap atas tujuan informan bermain *game call of duty* agar dapat menjadi *youtube gaming*. Dengan membuat conten-conten vidio tentang bermain game, Sehingga bermain *game call of duty* akan berpenghasilan yang tersalurkan dari hobi. Maka dari itu tidak heran informan yang berminat bermain *game* ini karena terdapat tujuannya.

Dari buku Reska Np (2020:3), para *gamer* yang menjadikan *gamer* sebagai *job* pekerjaannya dan menghasilkan banyak uang bahkan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

pendapatannya mengalahkan gaji pekerjaan lain. Jadi selain melakukan hobinya bermain game, mereka juga mendapatkan penghasilan. Maka dari *game call of duty* hingga informan memiliki tujuan menjadi *youtube gaming* sehingga dari *game* tersebut akan menuai hasil.

b. Ingin menjadi *Pro Player*

Wawancara dengan salah satu informan yang ingin menjadi *pro player*, artinya informan ingin mahir dan memiliki kemampuan *skill* yan diatas rata-rata dari pemain yang lain.

Nilwan dalam Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra (2016:104), *game* merupakan permainan komputer yang dapat diakses dan dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Memahami teknik dan metode animasi saling berkaitan dan teknologi juga telah memungkinkan terobosan besar tentang media imajinasi yang saling terkait dengan interaksi. Dan menjadi mahir (*pro player*) dalam bermain game juga tidak menutupi untuk pemain *game* bisa menguasai *game* tersebut.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

c. Level atau Tingkatan

Gambar 4.2

Level atau Tingkatan

Sumber : Tangkapan Layar Peneliti, Desember 2020

Dalam permainan game memiliki *level* tertentu yang akan dilewati pemain-pemainnya untuk mencapai *level* tertinggi yang ada di buat oleh *game* tersebut. contohnya untuk *game call of duty* ini ada enam tingkatan yaitu *dari rookie, veteran, elit, pro, master, legendary* masing-masing *level* tersebut juga terdapat levelnya lagi yaitu dari sampai tiga di setiap *level-level*nya contohnya *rokookie* satu sampai *rookie* tiga baru lah naik ke *level* selanjutnya yaitu *veteran* dan seterusnya sampai titik akhir di *level* tertinggi yaitu *legendary*.

Parlette dalam Salen dan Zimmerman (2004:4), *game* menjadi sebuah permainan resmi yang memiliki struktur ganda berdasarkan akhir dari pertandingan. Maksud tersebut yaitu suatu prosedural (aturan) untuk mencapai situasi menang.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

d. Hiburan

Dari hasil wawancara salah satu informan bermain game ini hanya sebagai hiburan. Artinya informan hanya menjadikan *game* tersebut sebagai pengisi luang waktu yang kosong. Tujuan informan bermain *game call of duty* sebagai hiburan semata untuk kesenangan dari dirinya tersebut.

Liliweri (2015:81), komuikasi antarpersonal dapat ditunjang oleh dukungan hiburan yang telah diproses secara teknologi elektronik dan telematika. *Game* juga termasuk hiburan yang dapat diproses dari ponsel atau laptop yang tersambung dengan *internet*.

Kindarto (2010:45), fasilitas baik yang berhubungan dengan *game* akan membuat orang bermain *game* terasa terhibur dengan pengembangan teknologi dan menariknya *aplikasi game* yang terkoneksi dengan *web/blog*. Artinya dari *aplikasi game call of duty* tersebut dapat membuat informan terhibur dengan bermain yang mana *game* tersebut sudah terkoneksi dengan *aplikasi* lainnya.

e. Belajar Bahasa Inggris

Gambar 4.3
Belajar Bahasa Inggris

Sumber : Tangkapan Layar Peneliti, Desember 2020

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Dari hasil wawancara dengan informan menjawab untuk tujuan dalam bermain *game call of duty* ingin belajar bahasa inggris untuk mempelacar dalam pengucapan. Dengan adanya tulisan yang dibaca dan di dengar yang ada di dalam *game* akan menjadi pengetahuan yang kita dapat dalam bermain *game*.

Setyawan, Herman Tolle dan Agi Putra Kharisma (2018:2933), bahasa merupakan alat penghubung dalam berkomunikasi. Pembelajaran dan komunikasi melalui rancangan *aplikasi* yang berbasis *android* ini mempermudah dan membantu baik itu dalam bentuk *audio* atau tulisan yang terdapat di *game*.

2. *Because Motive* (Alasan atau Penyebab Bermain)

Because Motive merupakan faktor yang menyebabkan seseorang untuk melakukan tindakan tertentu dimana tindakan seseorang tidak muncul begitu saja melainkan melalui proses yang panjang untuk di evaluasi dan dipertimbangkan (Laliyah, Anis Nur, dan Moch. Arif Affandi, 2015:2)

Because Motive yaitu tindakan yang merajuk pada masa lalu, tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya. Tindakan atau perbuatan yang dilakukan berdasarkan dari masa lalu yang di alami seseorang dimana menjadi pandangan yang dimasa lewat untuk sekarang melakukannya. Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan terdapat tiga alasan atau penyebab bermain nya informan yang telah dipilih, yaitu sebagai berikut :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

a. Teman

Termotivasi untuk bermain *game online call of duty* oleh salah satu informan disebabkan sering melihat teman nya yang bermain *game call of duty*. Karena hobi informan adalah bermain *game* serta salah satu informan juga menjadikan *game call of duty* sebagai hiburan yang lakukan di waktu kosong.

Dalam Henslin (2007:79), mengemukakan bahwa kelompok teman sebaya memiliki daya paksa terhadap orang yang masuk ke dalamnya. Hampir tidak mungkin orang melawan kelompok teman sebaya bisa terbentuk karena seprofesi, sehobi, sekelas, sealumni, sedaerah dan sebagainya. Rujukan tersebut dapat membuat seseorang termotivasi atas rujukannya untuk mengikuti. Sama hal nya seperti teman yang bermain *game* tidak menutup kemungkinan teman yang lain juga akan memainkan *game* tersebut.

b. Idola

Gambar 4. 4
Idola

Sumber : Tangkapan Layar Peneliti, Desember 2020

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

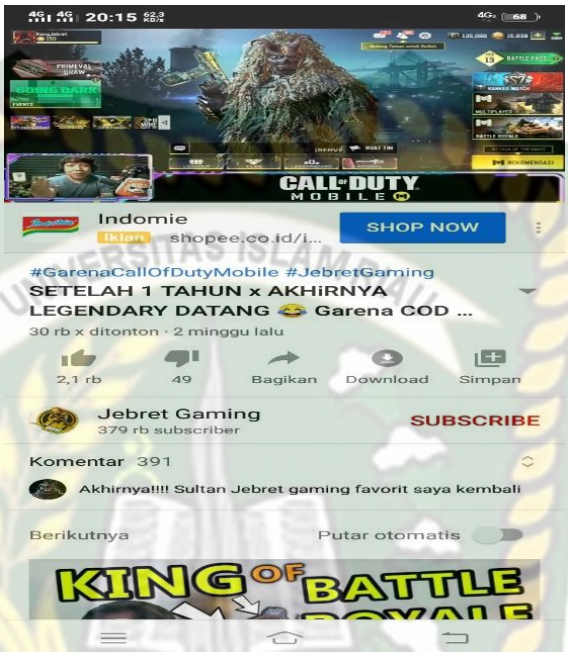
Hasil wawancara dengan salah satu informan bahwa terdapat hal yang membuat informan menggemari *game* tersebut karena memiliki orang yang di idolakan yaitu bang Alex yang mana seorang *youtuber gaming* dan *content creator game call of duty* yang mahir dan memiliki *skill* yang tinggi dalam bermain *game*.

Laili dan Wiryo Nuryono (2015:66), *Game online* merupakan salah satu permainan yang terhubung dengan *internet* yang banyak peminatnya baik dari anak-anak hingga kalangan dewasa yang dijadikan penyalur *alternatif* untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas dan *refresing*. Tidak heran jika banyak *game online* yang sudah banyak megikuti perlombaan-perlombaan turnamen dan sebagainya. Sehingga membuat seseorang memenangkan turnamen tersebut hingga akhirnya seseorang tersebut menjadi terkenal karena *game*. Sama halnya seperti salah satu informan sebab bemain *game call of duty* karena idola nya juga memainkan *game call of duty*.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

c. *Youtube*

Gambar 4.5
Youtube



Sumber : Tangkapan Layar Peneliti, Desember 2020

Dunia yang semakin canggih dengan penyebaran informasi atau hal yang tidak menutup kemungkinan semua orang yang berada dimana saja dapat mengakses internet yaitu salah satu nya seperti *youtube. Platform* ini juga sangat mudah untuk ditemui dimana saja dan hampir setiap orang yang memiliki *handphone* dan sejenisnya pasti punya aplikasi *youtube.*

Konten *game* yang ada di media *youtube* selalu banyak peminatnya. Bisa saja tujuan dari pembuat konten *game* tersebut untuk mendapatkan penghasilan atau hanya sekedar *game* yang dijadikan konten (Sukmono, 2020:102-103). Maka seseorang bisa menjadi peminat *game call of duty* dari video konten *game* di *youtube* tersebut.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

d. Iklan

Gambar 4.6
Iklan

Sumber : Tangkapan Layar Peneliti, Desember 2020

Hasil waancara dari informan mengatakan bahwa awalnya sedang bermain *instagram* lalu melihat ada muncul iklan *game* baru dan langsung mengkliknya dan tertarik dengan gamenya. Dimana sekarang iklan mudah ditemui di *aplikasi* media sosial apa saja. Informan juga mengatakan langsung mendownload *aplikasi game* tersebut dan memainkannya.

Leo dan Johnson dalam Komang Ayu Pradnya Indrawati, Nyoman Sudiarta, Wayan Suardana (2017:79), iklan adalah komunikasi komersil dan non-personal tentang sebuah organisasi dan produk-produknya yang

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

ditransmisikan ke suatu khalayak target melalui media bersifat massal seperti *televisi*, *radio*, koran, majalah, *direct mail*, *reklame* luar ruang, atau kendaraan umum. Dengan demikian, iklan merupakan suatu proses komunikasi yang bertujuan untuk membujuk atau menggiring orang untuk mengambil tindakan yang menguntungkan bagi pihak pembuat iklan. Namun tidak mempungkuri iklan tersebut juga meluas dengan media sosial yang ada seperti *facebook, instagram, youtube* dan sebagainya.

e. Menambah Teman Baru

Hasil wawancara kali ini dengan salah satu informan bahwa informan bermain *game call of duty* untuk mendapatkan teman-teman baru dari *game* tersebut. Karena tidak akan menutup kemungkinan dengan *game call of duty* satu pemain dengan pemain lainnya dapat saling berkenalan hanya melalui *chat* dan pembicaraan yang disediakan *game* tersebut.

Seperti yang dikatan dalam buku Biagi (2010:9-10), perkembangan komunikasi massa di era digital melahirkan berbagai bentuk media baru, salah satunya adalah *game*. *Game* juga merupakan media baru yang dapat mencakup unsur-unsur kunci dalam komunikasi massa, seperti pengirim (*sender*), pesan (*message*), penerima (*receiver*), saluran (*channel*), umpan balik (*feedback*), dan suara (*noise*). Media *game* sebagai contohnya *sender* merupakan sumber pesan yaitu perusahaan penyedia *game*, mengirimkan *messge* yang merupakan suatu permainan video *game*,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

melalui saluran (*medium*) berupa *gadget* atau konsul *game*, sehingga *receiver* pemain *game*. Sehingga ketika pemain *game* menerima pesan dengan menggunkan konsul *game* untuk bermain video *game* disebut sebagai *feedback*. Maka tidak menutup kemungkinan dari komunikasi massa yang ada informan bisa menambah teman baru.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penulisan yang dilakukan oleh peneliti melalui teknik wawancara dan observasi antara peneliti dengan kelima informan mengenai pendekatan Fenomena Bermain *Game Online Call of duty* di Universitas Islam Riau. Dengan menggunakan teori Fenomenologi yang menjadikan dua *motive, motive* yang pertama yaitu *In Order To Motive* (tujuan bermain) dan yang kedua yaitu *Because Motive* (alasan atau penyebab bermain)

1. *In Order Motive* (Tujuan Bermain)

Adapun in order merujuk pada tujuan informan dalam bermain *game call of duty* bahwasanya pencapaian saat ini dari kelima informan belum terdapat satupun pencapaian. Akan tetapi yang ingin dicapai kedepannya itu ada beberapa seperti menjadi seorang *youtube gaming* seorang *conten creator* yang membuat vidio-vidio seputar *game* dan *live sreaming* di *youtube*. *pro player* pemain *game* yang jago *skill*nya dalam bermain *game*. menambah teman dalam bermain *game* juga kita dapat menambah teman baru yang kita dapat dari bermain *game* tersebut. hiburan pemain dapat mengisi waktu kosong dengan bermain *game* dan menjadikan *game* sebagai hiburan baru. Tujuan yang terakhir ialah untuk belajar bahasa inggris melalui *game call of duty*.

2. *Because Motive* (Alasan atau Penyebab Bermain)

Because motive yaitu alasan atau penyebab dari informan yang bermain *game online call of duty* disebabkan melihat vidio *conten game* di *youtube*,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

memiliki idola dalam bermain *game*, teman yang menjadi pengaruh untuk bermain *game*, iklan di *instagram* yang sering muncul, dan *level* atau tingkatan yang memiliki tantangan tersendiri bagi para pemain *game*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dengan judul Fenomena Bermain *Game Call of duty* Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau, adapun saran peneliti disampaikan sebagai berikut:

1. Peneliti berharap untuk pemain *game online call of duty* dapat membagi waktu untuk bermain *game* secukupnya dan istirahat.
2. Menjadikan pengalaman yang di dapat dalam bermain *game online call of duty* kedalam kehidupan nyata sebagai pembelajaran yang positif dan sebaliknya menjauhkan pengaruh negatif dari bermain *game online call of duty* seperti bahasa kasar dan suka emosi.
3. Adanya lingkungan masyarakat dan lembaga pendidikan menyediakan berbagai kegiatan yang bisa menjadikan remaja agar ada kegiatan yang dilakukan pada waktu kosong dan para remaja terhindar dari pengaruh bermain *game* sehingga lebih meningkatkan pendidikan generasi bangsa yang maju.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Aji, Candra. Zebeh. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Bouna Books: Yogyakarta.

Anhar. 2010. *PHP & My Sql Secara Otodidak*. PT Trans Media: Jakarta.

Ardial. 2014. *Paradigma dan Model Penilitian Komunikasi*. Bumi Aksara: Jakarta.

Arikunto,S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Atlikson. 2011. *Pengantar Psikologi Edisi Kesebelas Jilid Dua*. Jakarta: Interaksara.

Bungin,Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Kencana: Jakarta

Haryanto, Sindung. 2016. *Spektrum Teori Sosial, Cetakan ketiga*. Ar-ruzzmedia: Yogyakarta.

Hasan. 2011. *Multiplayer Online Game*. PT Gramedia: Bandung.

Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Salemba: Jakarta.

Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi: Fenomena Pengemis Kota Bandung*.

Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori Komunikasi Terjemahan Edisi Indonesia Chapter 1-9 (Theories of Human Communication)*. Selemba Humanika: Jakarta

Moleong.Lexy.J.2011. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.

Morissan,2013. *Teori Komunikasi, Individu Hingga Massa*. Kencana: Jakarta.

Prof.Dr. A. Muri Yusuf. 2014. *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, PT. Fajar Interpratama Mandiri: Jakarta.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Sobur, Alex. 2014. *Filsafat Komunikasi: Tradisi dan Metode Fenomenologi*, Remaja Rosdakarya: Bandung.

Smith, A Jonathan. 2009. *Psikologi Kualitatif,* Pustaka Pelajar. Widya Padjadjaran: Bandung.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*, Alfabeta:Bbandung.

Santrock. Jhon W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Selemba Humanika: Jakarta.

Wirawan. 2013. *Evaluasi Kinerja Sumber Daya Manusia Teori Aplikasi dan Penelitian*. Selemba Empat: Jakarta.

Referensi lain:

Jurnal:

Rosi, Kusumawati. 2017. Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) *game online* pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*. 8: 88-99

Fahrul, M. 2010. Pengertian G*ame Online* dan Sejarahnya. *Jurnal UNIKOM*. 1: 7-9

Novaliendry. Doni. 2013. Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal. Teknologi dan Pendidikan*. 2: 99-112.

Yee. 2006. Motivasi of Play in *Online* Gamers. *Jurnal of Cyber Psychologu and Behavior*. 1: 772-775.

Hastungkara.Anindya Astri. 2013. Pengaruh Kepribadian dan Motivasi dalam Bermain *Game Online* Terhadap Adiksi *Game Online* MMORPG. *Jurnal. Psikologi*. 1: 8-11.

Santoso, Yohanes.R.D.dkk.2017. Hubungan Kecanduan G*ame Online* Terhadap Penyesuain Sosial pada Remaja. *Jurnal. Humaira Yayasan Bima Darma*. 2: 30-34.

Dewandari.2013. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game* O*nline* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Jurnal. Pedagogi*. 1: 3-19.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :