

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik bermain *game online*. Terdapat tujuh penelitian terdahulu dalam penelitian ini.

Penelitian terdahulu pertama, oleh yang berjudul “Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2” membahas tentang proses saluran komunikasi *game online* dan proses komunikasi Dota 2 pada tim *The Spartan Squad* yang berjumlah lima orang anggota. Penelitian ini berkesimpulan bahwa berinteraksi dalam tim bertujuan untuk membantu mempersamakan pemikiran antara sesama anggota tim supaya dapat memenangkan permainan *game online* Dota 2 tersebut, dengan adanya jaringan, interaksi, dan alat yang membantu untuk berkomunikasi, sebuah tim atau kelompok dapat mempersamakan pemikiran antar anggota kelompok.

Perbedaan penelitian terdahulu pertama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian ini berfokus pada pengalaman bermain *game* Dota 2 pada kualitas berpikir yang kreatif dan kritis.

Penelitian terdahulu kedua, dengan judul “Pemaknaan Game Online Dota 2 (Studi Fenomenologi Komunitas Dota 2 Telkom *University*)” oleh Rofi Adiputra Darmawan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh *game online*. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil dari penelitian kedua adalah meskipun banyak orang bilang kalau kecanduan *game online* itu berdampak buruk, tetapi peneliti melihat bahwa para informan justru memaknai hal yang mereka alami sebagai sesuatu yang positif.

Perbedaan penelitian terdahulu kedua dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah tujuan penelitiannya, yaitu lebih berfokus pada pembuktian stigma masyarakat yang tidak selalu benar terkait *game online*. Sedangkan

penelitian ini berfokus pada pengalaman bermain *game online* Dota 2 pada kualitas berpikir yang kreatif dan kritis.

Penelitian terdahulu ketiga, dengan judul "Komunikasi *Virtual Game Online Defence of the Ancient-Dota 2* pada Komunitas *Razer Gaming Depok*" oleh Teguhtha dan Amri Dunan, dengan tujuan Untuk mengidentifikasi pola komunikasi virtual dalam game online Dota 2 pada komunitas Razer Gaming Depok. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah pola komunikasi *virtual game online* Dota 2 pada komunitas Razer Gaming Depok adalah *All Channel*. Hal tersebut karena setiap pemain dapat langsung saling berkomunikasi satu sama lain secara bersamaan dan tidak ada pembatas komunikasi.

Perbedaan penelitian terdahulu ketiga dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif, sedangkan peneliti menggunakan metode fenomenologi untuk mengetahui pengalaman dari pemain Dota 2.

Penelitian terdahulu keempat, dengan judul "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak" oleh Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fatuhurohman dengan tujuan untuk mendeskripsikan dampak kecanduan bermain game online terhadap kepribadian sosial anak di Desa Jondang Jepara. Metode penelitian yang digunakan adalah fenomenologi. Hasil dari penelitian ini adalah bermain game dapat memengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan, sikap agresi, sikap berselisih/bertengkar, sikap persaingan, sikap kerjasama, sikap tingkah laku berkuasa, sikap mementingkan diri sendiri / egois dan sikap simpati.

Perbedaan penelitian terdahulu keempat dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah subjeknya seorang anak, sedangkan peneliti menggunakan subjek remaja sampai orang dewasa.

Penelitian terdahulu kelima, dengan judul “Konsep Diri Pemain *Game Online*: Studi Fenomenologi Tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu *Online* di Jakarta” oleh Ardita Silvadha, Pramono Benyamin, dan Akbar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemaknaan perempuan tentang game online dan gamers. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode fenomenologi. Teori yang digunakan adalah teori diri atau *self*. Hasil dari penelitian ini adalah Game online memiliki kelebihan untuk memungkinkan adanya interaksi antar sesama *gamer* di dalamnya yang kemudian membentuk makna bagi para pemainnya.

Perbedaan penelitian terdahulu kelima dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah subjek penelitiannya yaitu perempuan, sedangkan peneliti menggunakan subjek perempuan atau pria.

Penelitian terdahulu keenam dengan judul “Perilaku Bermain Mobile Game Online LINE Pokopang pada Mahasiswi Universitas Telkom” oleh Aprilia Dwi Eristiani dan Ratih Hasanah dengan tujuan untuk menggambarkan fenomena sosial. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif dan dengan menggunakan teori kebutuhan Abraham Maslow. Hasil dari penelitian ini adalah banyak pemain game online Pokopang karena motif ingin tahu. Motif ingin tahu ini timbul pada diri para informan dikarenakan faktor dari luar diri informan, yaitu faktor lingkungan sekitar dan orang terdekat informan yang ‘memperkenalkan’ serta menimbulkan rasa ingin tahu.

Perbedaan peneliti terdahulu keenam dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah permainan yang diteliti adalah LINE Pokopang, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah permainan Dota 2.

Penelitian terdahulu ketujuh oleh Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita dengan judul “Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual yang ada di dalam game Mobile Legends. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Teori yang digunakan adalah konsep dasar komunikasi virtual

menurut Werner Severin dan James Tankard. Hasil dari penelitian ini adalah komunikasi virtual yang terjadi di dalam *game Mobile Legends* terjadi karena adanya sarana-sarana yang menunjang komunikasi dan interaksi, untuk saling memberikan *feedback* dalam memainkan *game online*.

Perbedaan penelitian terdahulu ketujuh dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada permainan yang dimainkan yaitu *Mobile Legends*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *game Dota 2*.

Ketujuh penelitian terdahulu tersebut bertujuan untuk mengetahui manfaat positif dari penelitian dengan tema studi tentang penggemar *game online* dan studi fenomenologi. Pembahasan mengenai penggemar *game online* cenderung menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan tiga penelitian terdahulu menggunakan pendekatan deskriptif, tiga penelitian terdahulu menggunakan pendekatan fenomenologi, dan satu penelitian terdahulu menggunakan pendekatan studi kasus. Selain itu, pembahasan mengenai penggemar *game online* tidak lepas dari pembahasan mengenai dampak positif dari bermain permainan tersebut, salah satunya adalah untuk melatih cara berpikir kreatif.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencari tau pengalaman bermain *game online Dota 2* dari *gamers* yang bisa melatih kualitas berpikir kreatif dan kritis karena banyak orang memiliki stigma negatif yang mempercayai bahwa pemain *game online* itu pemalas. Padahal kenyataannya, pemain *game online* justru mendapat banyak manfaat positif dan tidak sesuai dengan stigma negatif masyarakat. Hal tersebut yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini. Keunikan dari penelitian ini terkait dengan *game online* sebagai pemain yang menunjukkan perubahan pola berpikir menjadi lebih kritis, penyelesaian masalah dengan cara kreatif, yang mendukung mereka menjadi seorang individu dalam menghadapi berbagai masalah dengan lebih baik.

Table 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Aspek	Penelitian Terdahulu 1	Penelitian Terdahulu 2	Penelitian Terdahulu 3	Penelitian Terdahulu 4	Penelitian Terdahulu 5
1	Judul Penelitian	ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS DOTA 2	PEMAKNAAN GAME ONLINE DOTA 2 (STUDI FENOMENOLOGI KOMUNITAS DOTA 2 TELKOM UNIVERSITY)	KOMUNIKASI VIRTUAL GAME ONLINE DEFENCE OF THE ANCIENT-DOTA 2 PADA KOMUNITAS RAZER GAMING DEPOK	Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak	KONSEP DIRI PEMAIN GAME ONLINE: STUDI FENOMENOLOGI TENTANG KONSTRUKSI KONSEP DIRI PEREMPUAN PECANDU ONLINE DI JAKARTA
2	Nama Peneliti	Annisa Risecha Junep dan Frenky	Rofi Adiputra Darmawan	Teguhta dan Amri Dunan	Latifatul Ulya, Sucipto, Irfai Fatuhurohman	Ardita Silvadha, Pramono Benyamin, Akbar
3	Tujuan Penelitian	untuk meneliti tentang proses saluran komunikasi game online dan proses komunikasi Dota 2 pada tim the spartan squad yang berjumlah 5 orang anggota.	Untuk menggali seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh game online.	Untuk mengidentifikasi pola komunikasi virtual dalam game online Dota 2 pada komunitas Razer Gaming Depok.	untuk mendeskripsikan Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara.	Untuk mengetahui pemaknaan perempuan tentang <i>game online</i> dan <i>gamers</i> .
4	Metode	Kualitatif, deskriptif.	Penelitian kualitatif, pendekatan	Penelitian kualitatif, pendekatan deskriptif.	Kualitatif dengan menggunakan	Penelitian kualitatif, dengan menggunakan

			fenomenologi, paradigma konstruktivisme.		pendekatan fenomenologi.	pendekatan fenomenologi.
5	Teori/Konsep	TEORI KOMUNIKASI : Media, Teknologi, dan Masyarakat	- <i>Theories of Human Communication</i> - Teori Interaksi Simbolik - Teori Konsep Diri	- Teori Pola Komunikasi - <i>Computer Mediated Communication</i>	Teori Komunikasi	Teori diri atau 'self'
6	Simpulan	Berinteraksi dalam tim bertujuan untuk membantu mempersamakan pemikiran antara sesama anggota tim supaya dapat memenangkan permainan game online DotA 2 tersebut, dengan adanya jaringan, interaksi, dan alat yang membantu untuk berkomunikasi, sebuah tim atau kelompok dapat mempersamakan pemikiran antar anggota kelompok.	Meskipun banyak orang bilang kalau kecanduan <i>game online</i> itu berdampak buruk, tetapi peneliti melihat bahwa para informan justru memaknai hal yang mereka alami sebagai sesuatu yang positif.	Pola komunikasi virtual game online Dota 2 pada komunitas Razer Gaming Depok adalah All Chanell. Hal tersebut karena setiap pemain dapat langsung saling berkomunikasi satu sama lain secara bersamaan dan tidak ada pembatas komunikasi	bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak	<i>Game online</i> memiliki kelebihan untuk memungkinkan adanya interaksi antar sesama <i>gamer</i> di dalamnya yang kemudian membentuk makna bagi para pemainnya.

7	Nama Jurnal	Jurnal Komunikasi Hasil pemikiran dan Penelitian	e-Proceeding of Management	Jurnal Masyarakat dan Telematika dan Informasi	Jurnal Education FKIP UNMA	eJurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran
8	Vol, nomor, tahun	Vol. 3; No. 1; Tahun 2017 Halaman 1-16	Vol.2, No.2 Agustus 2015 Page 2197	Volume: 10 No. 2 (Juli – Desember 2019) Hal.: 29 – 36	Volume 7, No. 3, 2021, pp. 1112-1119	Vol.1., No.1 (2012)
9	Link Jurnal	https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/download/239/221	https://123dok.com/document/qm6jkwyy-pemaknaan-game-online-studi-fenomenologi-komunitas-telkom-university.html	http://docplayer.info/183159743-Komunikasi-virtual-game-online-defence-of-the-ancient-dota-2-pada-komunitas-razer-gaming-depok.html	https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1347	http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/download/1359/pdf

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

No.	Aspek	Penelitian Terdahulu 6	Penelitian Terdahulu 7
1	Judul Penelitian	PERILAKU BERMAIN MOBILE GAME ONLINE LINE POKOPANG PADA MAHASISWI UNIVERSITAS TELKOM	Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)
2	Nama Peneliti	Aprilia Dwi Eristiani dan Ratih Hasanah	Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita
3	Tujuan Penelitian	Untuk menggambarkan fenomena sosial	Untuk mengetahui bagaimana komunikasi virtual yang ada di dalam game Mobile Legends.
4	Metode	Kualitatif, pendekatan deskriptif	Kualitatif, pendekatan studi kasus
5	Teori/Konsep	Teori kebutuhan Abraham Maslow	konsep dasar komunikasi virtual menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard
6	Simpulan	Kesimpulannya adalah banyak pemain game online Pokopang karena motif ingin tahu. Motif ingin tahu ini timbul pada diri para informan dikarenakan faktor dari luar diri informan, yaitu faktor lingkungan sekitar dan orang terdekat informan yang 'memperkenalkan' serta menimbulkan rasa ingin tahu.	Komunikasi virtual yang terjadi di dalam game Mobile Legends terjadi karena adanya sarana-sarana yang menunjang komunikasi dan interaksi, untuk saling memberikan feedback dalam memainkan game online.
7	Nama Jurnal	Jurnal Ilmu Komunikasi	Jurnal Ilmu Komunikasi
8	Vol, nomor, tahun	VOL 2 NO. 2 Desember 2014	Vol. 3, No. 1, Juli 2019, Hal 261-267
9	Link Jurnal	https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/avantgarde/article/view/35/26	https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/download/6222/4244

(Sumber: Olahan pribadi peneliti)

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Teori *Critical and Creative Thinking*

Berpikir adalah proses menghasilkan gambaran baru melalui perubahan informasi yang melibatkan interaksi meliputi aktivitas imajinasi, penalaran, dan pemecahan masalah (Irdyanti, 2018). Berpikir juga bisa merupakan memanipulasi atau mengelola informasi dalam memori. Hal tersebut sering dilakukan untuk membentuk konsep, berpikir secara kritis, berpikir kreatif, dan membentuk solusi untuk memecahkan masalah (Rahmawati, 2014 p.15).

Critical and Creative thinking adalah menguasai proses membuat atau memproduksi, kekritisian proses menilai dan menilai. memiliki atau menunjukkan imajinasi dan daya cipta artistik atau intelektual. Ketika terlibat dalam pemikiran *critical thinking*, pikiran harus secara bersamaan memproduksi dan menilai, menghasilkan dan menilai produk yang dibuatnya (Paul & Elde, 2017, p.5). Banyak orang baik di bidang praktis maupun akademis berpendapat bahwa kreativitas tidak dapat diajarkan. Namun, proses kreatif dapat dibentuk melalui aktivitas seperti sesi *brainstorming* (Ding, 2020).

Berpikir kritis bukan artinya berpikir seperti biasa tetapi adalah proses berpikir cerdas yang mengukur kualitas pemikirannya dan rasional. Pemikiran ini termasuk keterampilan menafsirkan informasi dan argumentasi dengan penggunaan alasan yang logis, juga menghubungkan sebab dan akibat.

Berpikir kritis bukan artinya berdebat atau memberikan kritik kepada orang lain, tetapi pikiran ini bersifat netral dan tidak emosional. Pemikiran ini merupakan keterampilan berpikir secara universal yang bermanfaat untuk semua jenis pekerjaan. Bisa dilakukan untuk kegiatan membaca, menulis, berdiskusi, dan lain – lain. Menganalisis sebuah permasalahan secara kritis dapat meningkatkan pemahaman dan proses bekerja otak dalam merespon suatu masalah. Pemikiran yang bersifat analitis ini dapat membuat alternatif solusi dan meminimalisasi salah pengambil keputusan.

Imajinasi juga berperan penting dalam proses berpikir kreatif dan kritis. Tanpa imajinasi, pemikiran kreatif dan penemuan kreatif terhambat (DiYanni, 2015, p.134). Imajinasi juga merupakan salah satu kesenangan hidup. Membayangkan "realitas alternatif", membayangkan peluang yang mungkin terjadi, membayangkan gambaran dan gagasan. Imajinasi juga diperlukan untuk mempersepsi, memahami, dan mengapresiasi kreasi, ide, atau hasil karya orang lain. Berpikir kritis tidak hanya menggunakan logika, tetapi juga kepercayaan dan akurasi. Sifat intelektual perlu dilatih, dikembangkan agar menjadi pikiran yang kritis dan kreatif.

Terdapat banyak cara untuk mengasah pikiran kritis dan kreatif, seperti contoh membaca buku, menonton film, dan masih banyak lagi. Seorang pemikir kritis memiliki beberapa karakteristik seperti:

1. Mempertanyakan permasalahan dengan berbagai pertanyaan
2. Memberikan solusi dengan alasan yang kuat
3. Berpikir terbuka sekaligus mencari persamaan dari setiap asumsi
4. Dapat mengomunikasikan solusi secara efektif dan jujur.



2.3 Alur Penelitian

Terdapat stigma masyarakat bahwa bermain *game online* itu hal negatif



1. Bagaimana pengalaman bermain *game online* Dota 2 pada kualitas berpikir kreatif dan kritis?
2. Bagaimana respon *gamer* pada stigma negatif dari masyarakat terkait bermain *game online* khususnya Dota 2?



Teori dan konsep yang digunakan:

- Teori Fenomenologi Husserl
- Teori *Critical and Creative Thinking*



Pengalaman Bermain *Game Online* Dota 2 Pada Kualitas Berpikir Kreatif dan Kritis

UWIN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA