

MOTIF PELAJAR DALAM PENGGUNAAN *GAME ONLINE COUNTER STRIKE* DI KELURAHAN BAILANG KECAMATAN BUNAKEN

OLEH:

OTNIEL TAKALAMINGAN
EMAIL: otakalamingan@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul **Motif Pelajar Dalam Penggunaan Game Online Counter Strike Dikelurahan Bailang Kecamatan Bunaken** dengan tujuan untuk mengetahui motif pelajar dalam penggunaan game online Counter Strike tersebut. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Fenomenologi Alfred Schutz yang mengutamakan subyektivitas pelajar sebagai informan dengan pendekatan metode kualitatif tentang motif pelajar dalam penggunaan game online Counter Strike. Hasil penelitiannya adalah banyak terdapat berbagai motif dalam diri pelajar dalam memainkan game online Counter Strike ini ada yang ingin menyalurkan emosi, ada yang untuk mengejar reward dan ada pula sebagai ajang mengasah otak. Adapun dampak-dampak yang di timbulkan oleh game online ini yaitu dampak positifnya adalah daya pikir pelajar semakin meningkat serta pelajar memiliki daya juang dalam berkreaitivitas di lingkungan sekolah ataupun lingkungan sekitarnya. Sedangkan dampak negatifnya kehadiran disekolah berkurang yang mengakibatkan prestasi pelajar itu sendiri merosot.

Abstract

This research is entitled The Motivation of Student to Game Online Using Counter Strike in Bailang Village, Bunaken, with purpose to know motivation of student to game online using Counter Strike. The theory used in this research is Phenomenology from Alfred Schutz which is mainly prioritizing the subjectivity of student as a informers with qualitative methods about Game using Counter Strikes. The result of this research are many motivation on students when they used Game Online, Counter Strikes. One of them said to influence their emotion, others said to reaches reward, and to get their brain nice. Many impacts that Counter Strikes give are their brain are upgraded and students has a fighting spirit in creativity in school and their environment as a positive side. But in negative side, their presents getting decreased.

1.1. Latar Belakang Masalah

Komunikasi menjadi aspek paling penting dan sangat mendasar bagi kehidupan manusia didunia ini khususnya pelajar. Para pelajar hidup dan dibesarkan dilingkungan mereka masing-masing dengan menggunakan proses komunikasi. Dalam berkomunikasi entah dilingkungan mereka masing-masing ataupun disekolah banyak para pelajar yang memiliki motif-motif tertentu untuk mencapai tujuan dan kepuasan mereka masing-masing dalam berkomunikasi. Motif adalah segala sesuatu yang mendorong individu untuk bertindak atau segala sesuatu yang didasari dengan kebutuhan(need), desakan(urge), keinginan(wish), dan dorongan(drive).

Dan salah satu motif pelajar dalam berkomunikasi adalah dengan menggunakan Game Online. Game Online adalah suatu permainan video yang memanfaatkan jaringan komputer(LAN atau internet) ataupun menggunakan konsol video game.

CS (*Counter Strike*) merupakan game dengan genre action nomor 1 di dunia.Tidak jarang banyak pelajar yang menghabiskan waktu bahkan uang hanya demi memperoleh kepuasan dengan memainkan game online tersebut.Di daerah Kelurahan Bailang kecamatan Bunaken game *Counter Strike* juga sangat menjamur khususnya dilingkungan para pelajar. Ini disebabkan karena para pelajar merupakan pasar potensial penikmat games khususnya games *Counter Strike* tersebut.

Akibat karena waktu para pelajar banyak tersita karena game *Counter Strike* ini langsung berdampak pada prestasi belajar mereka,para pelajar sudah mulai malas untuk belajar sehingga nilai prestasi belajar para pelajar menurun drastis karena waktu mereka banyak tersita oleh game online *Counter Strike* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalahnya ialah :
Bagaimana Motif pelajar dalam penggunaan game online *Counter Strike* di kelurahan Bailang kecamatan Bunaken?

2.1 Konsep Komunikasi

Kata atau istilah komunikasi (dari bahasa Inggris "*communication*"),secara etimologis atau menurut asal katanya adalah dari bahasa Latin *communicatus*, dan perkataan ini bersumber pada kata *communis*.

Dalam kata *communis* ini memiliki makna 'berbagi' atau 'menjadi milik bersama' yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk kebersamaan atau kesamaan makna.Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa? mengatakan apa? dengan saluran apa? kepada siapa? dengan akibat atau hasil apa? (who? says what? in which channel? to whom? with what effect?). (Lasswell 1960).

Analisis 5 unsur menurut Lasswell (1960):

1. Who? (siapa/sumber). Sumber/komunikator adalah pelaku utama/pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi atau yang memulai suatu komunikasi,bisa seorang individu,kelompok,organisasi,maupun suatu negara sebagai komunikator.
2. Says What? (pesan). Apa yang akan disampaikan/dikomunikasikan kepada penerima(komunikan),dari sumber(komunikator)atau isi informasi.Merupakan seperangkat symbol verbal/non verbal yang mewakili perasaan,nilai,gagasan/maksud sumber tadi. Ada 3 komponen pesan yaitu makna,symbol untuk menyampaikan makna,dan bentuk/organisasi pesan.
3. In Which Channel? (saluran/media). Wahana/alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator(sumber) kepada komunikan(penerima) baik secara langsung(tatap muka),maupun tidak langsung(melalui media cetak/elektronik dll).

4. To Whom? (untuk siapa/penerima). Orang/kelompok/organisasi/suatu negara yang menerima pesan dari sumber. Disebut tujuan(destination)/pendengar(listener)/khalayak(audience)/komunikasi/penafsir/penyandi balik(decoder).
5. With What Effect? (dampak/efek). Dampak/efek yang terjadi pada komunikasi(penerima) setelah menerima pesan dari sumber, seperti perubahan sikap, bertambahnya pengetahuan, dll.

Komunikasi secara terminologis merujuk pada adanya proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Jadi dalam pengertian ini yang terlibat dalam komunikasi adalah manusia. Karena itu merujuk pada pengertian Ruben dan Steward mengenai komunikasi manusia yaitu:

Human communication is the process through which individuals—in relationships, group, organizations and societies—respond to and create messages to adapt to the environment and one another. Bahwa komunikasi manusia adalah proses yang melibatkan individu-individu dalam suatu hubungan, kelompok, organisasi dan masyarakat yang merespon dan menciptakan pesan untuk beradaptasi dengan lingkungan satu sama lain. (Sasa Djuarsa Sendjaja, 1996:7).

Onong Cahyana Effendi Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung (melalui media). Everett M. Rogers, Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. (*pengantar Ilmu komunikasi, 1998, hal 20, Prof. Dr. Hafied Cangara, M. Sc.*) (*Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, 2005, hal 62, Dedy Mulyana*).

David K. Berlo, 1965 Ilmu pengantar komunikasi Komunikasi sebagai instrumen dari interaksi sosial berguna untuk mengetahui dan memprediksi setiap orang lain, juga untuk mengetahui keberadaan diri sendiri dalam menciptakan keseimbangan dengan masyarakat. (*pengantar Ilmu komunikasi, 1998, hal 3, Prof. Dr. Hafied Cangara, M. Sc.*).

Harold D. Lasswell, 1960. Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa? Dengan akibat apa atau hasil apa? (Who? Says what? In which channel? To whom? With what effect?)(*pengantar Ilmu komunikasi, 1998, hal 19, Prof. Dr. Hafied Cangara, M. Sc.*) (*Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, 2005, hal 69, Dedy Mulyana*).

Komunikasi Juga dapat terjadi kapan saja suatu organisme memberi reaksi terhadap suatu objek atau stimuli. Apakah itu berasal dari seseorang atau lingkungan sekitarnya. (*pengantar Ilmu komunikasi, 1998, hal 19, Prof. Dr. Hafied Cangara, M. Sc.*).

Menurut John R. Wenburg dan William W. Wilmot. [dedy Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar 2005, hal 68] Komunikasi adalah suatu usaha untuk memperoleh makna. Menurut Anwar arifin (1988:17), komunikasi merupakan suatu konsep yang

multi makna. Makna komunikasi dapat dibedakan berdasarkan Komunikasi sebagai proses sosial Komunikasi pada makna ini ada dalam konteks ilmu sosial. Dimana para ahli ilmu sosial melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan komunikasi yang secara umum menfokuskan pada kegiatan manusia dan kaitan pesan dengan perilaku.

Komunikasi itu penting, semua orang tahu, karena ini merupakan basic instinct dari setiap makhluk hidup. Setiap makhluk punya cara komunikasi masing-masing, setiap manusia pun tak lepas dari cara dia melakukan komunikasi. Kita tak bisa membedakan bahasa, suku, adat, kebiasaan, tradisi maupun agama karena pada dasarnya berkomunikasi, menyampaikan pesan itu asal dilakukan dengan baik dan benar, serta dalam keadaan saling terbuka, fikiran jernih tanpa sentimen dan perasaan negatif, pasti maksud yang ingin disampaikan dapat diterima.

Kesimpulan penulis tentang komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan maksud terciptanya suatu pengertian bersama, juga agar si komunikan tersebut dapat terbujuk atau terpengaruh dengan isi pesan yang disampaikan tersebut.

2.2. Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi intrapribadi atau Komunikasi intrapersonal adalah penggunaan bahasa atau pikiran yang terjadi di dalam diri komunikator sendiri antara self dengan God. Komunikasi intrapersonal merupakan keterlibatan internal secara aktif dari individu dalam pemrosesan simbolik dari pesan-pesan. Seorang individu menjadi pengirim sekaligus penerima pesan, memberikan umpan balik bagi dirinya sendiri dalam proses internal yang berkelanjutan. Komunikasi intrapersonal dapat menjadi pemicu bentuk komunikasi yang lainnya. Pengetahuan mengenai diri pribadi melalui proses-proses psikologis seperti persepsi dan kesadaran (*awareness*) terjadi saat berlangsungnya komunikasi intrapribadi oleh komunikator. Untuk memahami apa yang terjadi ketika orang saling berkomunikasi, maka seseorang perlu untuk mengenal diri mereka sendiri dan orang lain. Karena pemahaman ini diperoleh melalui proses persepsi. Maka pada dasarnya letak persepsi adalah pada orang yang mempersepsikan, bukan pada suatu ungkapan ataupun obyek. Komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*) bisa juga kajian tentang proses komunikasi antar dua pribadi yang berbeda dan diharapkan masing – masing peserta komunikasi dapat menangkap reaksi secara langsung baik verbal maupun nonverbal atau komunikasi yang terjadi dalam diri sendiri maka tindak balas yang dilakukan.

Sebagai contoh, seseorang ingin memajukan usahanya melalui internet, seperti mempromosikan usahanya melalui facebook, twitter maupun melalui blog. karena dia tahu hampir seluruh orang di dunia ini menggunakan internet.

Aktivitas dari komunikasi intrapribadi yang kita lakukan sehari-hari dalam upaya memahami diri pribadi diantaranya adalah; berdoa, bersyukur, introspeksi diri dengan meninjau perbuatan kita dan reaksi hati nurani kita, mendayagunakan kehendak bebas, dan berimajinasi secara kreatif. Pemahaman diri pribadi ini berkembang sejalan dengan

perubahan-perubahan yang terjadi dalam hidup kita. Kita tidak terlahir dengan pemahaman akan siapa diri kita, tetapi perilaku kita selama ini memainkan peranan penting bagaimana kita membangun pemahaman diri pribadi ini^[2]

Kesadaran pribadi (*self awareness*) memiliki beberapa elemen yang mengacu pada identitas spesifik dari individu (Fisher 1987:134). Elemen dari kesadaran diri adalah konsep diri, proses menghargai diri sendiri (*self esteem*), dan identitas diri kita yang berbeda-beda (*multiple selves*). Dalam hal ini para pelajar kembali berkomunikasi dengan diri mereka sendiri untuk menyadari dorongan atau motif apa yang membuat mereka khususnya pelajar menjadi ketagihan dalam menggunakan Game Online khususnya Game Online Counter Strike ini.

2.3. Motif

Motif adalah segala sesuatu yang mendorong individu untuk bertindak atau segala sesuatu yang didasari dengan kebutuhan (*need*), desakan (*urge*), keinginan (*wish*), dan dorongan (*drive*).

Pengertian motif menurut Loudon dan Bitta (1993:322), adalah "an inner state that mobilizes bodily energy and directs it in selective fashion toward goals usually located in the external environment." Pengertian di atas mengandung arti bahwa dua komponen utama yaitu mekanisme untuk membangkitkan energi didalam tubuh dan kekuatan yang menyediakan arah/tujuan pada energi tersebut. Komponen pertama mengaktifkan ketegangan dan kegelisahan tetapi tidak memberi arah untuk melepaskan energi ini. Sedangkan komponen kedua memfokuskan energi yang dibangkitkan tersebut pada suatu tujuan di dalam lingkungan individu contohnya seperti pada saat individu lapar, maka individu tersebut diarahkan untuk makan.

Menurut Dennis dan DeFleur (1985:173), definisi motif adalah "A strong and persistent internal stimulus around which behavior is organized." Definisi ini lebih menitik beratkan pada rangsangan dalam diri audience dalam hal ini pelajar yang tetap ada dan kuat.

Sedangkan pengertian menurut Schramm (1963:380), "A motive is a construct representing response and provides specific direction to that response." Definisi di atas mengandung arti bahwa kekuatan dalam diri yang tidak terlihat akan mendorong respon individu dan menyediakan arah yang jelas bagi respon itu.

Menurut West & Turner (2000: 337), motif terdiri dari kognitif, afektif, dan pelepasan ketegangan.

a. Kognitif : meliputi kebutuhan untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, eksplorasi realitas, pengertian, pemahaman tentang lingkungan sekitar. Motif yang berhubungan dengan fungsi kognitif ini meliputi :

- Mencari informasi tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat bahkan dunia.
- Mencari bimbingan yang menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan.
- Belajar, pendidikan diri sendiri.

- Memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan.

b. Afektif: kebutuhan yang berkaitan dengan usaha untuk memperkuat pengalamanyang bersifat keindahan, emosional, kesenangan, atau pengalaman estetika. Motif afektif menekankan pada aspek perasaan dan kebutuhan mencapai tingkat emosional tertentu. Suatu kebutuhan, keinginan dan hasrat yang terpenuhi dapat berubah menjadi ketegangan yang setelah mencapai tingkat tertentu menimbulkan dorongan. Dorongan inilah yang akan menggerakkan audiens untuk melakukan suatu perilaku. Hasil perilaku akan menyebabkan sebagian tujuan maupun kebutuhan yang hendak dicapai terpenuhi. Dengan kata lain, motif afektif menekankan pada aspek perasaan dan kebutuhan mencapai tingkat emosional tertentu. Suatu kebutuhan, keinginan dan hasrat yang terpenuhi dapat berubah menjadi ketegangan yang setelah mencapai tingkat tertentu menimbulkan dorongan. Motif yang berhubungan dengan fungsi afektif ini meliputi:

- Penyaluran emosi
- Penyaluran pada seni seperti gambar dan suara
- Memperoleh kenikmatan jiwa estetis

c. Pelepasan ketegangan : kebutuhan yang berkaitan dengan hasrat seseorang untuk melarikan diri dari kenyataan, melepaskan ketegangan, dan kebutuhan akan hiburan. Orang dapat menggunakan new media untuk melepaskan kepenatan. Motif yang berhubungan dengan fungsi ini antara lain:

- Melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan.
- Bersantai.
- Mengisi waktu

2.4. Pelajar

Pelajar adalah orang yang mempelajari ilmu pengetahuan berapa pun usianya, dari manapun, siapapun, dalam bentuk apapun, dengan biaya apapun untuk meningkatkan intelek dan moralnya dalam rangka mengembangkan apa yang dimilikinya dengan baik.

Menurut Slameto (Haling, 2006:1) mengemukakan bahwa pelajar adalah individu yang melakukan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Wingkel (1991) dalam Haling (2006:2) menjelaskan bahwa pelajar adalah manusia yang merupakan suatu proses psikologi yang berlangsung dalam interaksi aktif subjek dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bersifat konstan/menetap. Perubahan-perubahan itu dapat berupa sesuatu yang baru yang segera nampak dalam perilaku nyata. Moh. Surya (1981:32), definisi pelajar adalah individu yang melakukan proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam

interaksinya dengan lingkungan. Menurut Darsono (2000) pengertian pelajar adalah individu yang melakukan perubahan karena pengalaman, bukan karena bawaan sejak lahir.

2.5. Game Online

Game online merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai mediannya. Biasanya permainan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan permainan bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rollings & Adams, 2006:770).

Game Online terdiri dari beberapa jenis dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Dalam Game Online ada dua unsur utama, yaitu server dan client. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server. Game online bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya.

Game Online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970 sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan.

2.6. Counter Strike

Counter Strike adalah varian game online Counter Strike yang diciptakan untuk penggemar game di Asia. Pertama kali game online ini dikembangkan oleh **Nexon Corporation** dari Korea Selatan. Dengan menggunakan model micropayment yang dikelola oleh versi kustom dari steam back-end pada april 2008. Nexon membesarkan Counter Strike online berdasarkan Counter Strike Valve Corporation.

Permainan hampir seluruhnya didasarkan pada pengalaman secara dinamis efisien multiplayer diaktifkan melalui Uap, dan saat ini yang paling diputar Half-Life modifikasi dari segi pemain, menurut GameSpy. Pada tanggal 24 Maret 1999 [verifikasi diperlukan] Planet Half-Life membuka Counter-Strike bagian. Dalam dua bulan, situs tersebut telah menerima 10000 hits. Pada tanggal 18 Juni 1999, beta publik pertama dari Counter-Strike telah dirilis, diikuti oleh lebih banyak "beta" release. Sejarah beta release adalah sebagai berikut :

Beta 1.0 - 19 Juni 1999 , Beta 2.0 - 13 Agustus 1999 , Beta 3.0 - 14 September 1999, Beta 4,0-5 November 1999 , Beta 5,0 - 23 Desember 1999 , Beta 6,0 - 10 Maret 2000, Beta 7,0 - 26 Agustus 2000, 1.0 - 8 November 2000, 1,1 - 10 Maret 2001, 1.2 - 12 Juli 2001, 1,3 - 19 September 2001, 1,4 - 24 April 2002, 1.5 - 12 Juni 2002, 1,6 - 15 September 2003 (dirilis dengan Uap).

Pada tanggal 12 April 2000, mengumumkan bahwa Katup Counter-Strike pengembang dan Valve telah teamed up. Counter-Strike 1,0 dirilis sekitar Natal 2000. Pada tanggal 25 Januari 2003, di seluruh dunia kompetisi yang diadakan oleh Katup dan diselenggarakan oleh Dell. Sejumlah Dell desktop dan laptop yang diberikan dalam kompetisi yang menarik lebih dari 10.000 peserta. Kompetisi yang diadakan selama jangka waktu dua minggu, dengan pemenang ("b0b") yang diumumkan pada tanggal 15 Februari pada Valve website.

2.6 Landasan Teori

2.6.1 Fenomenologi

Menurut Alfred Schutz dan kaum fenomenologis, tugas utama analisis fenomenologis adalah merekonstruksi dunia kehidupan manusia "sebenarnya" dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi.

Schutz setuju dengan argumentasi Weber bahwa fenomena sosial dalam bentuknya yang ideal harus dipahami secara tepat. Schutz juga bukan hanya menerima pandangan Weber, bahkan menekankan bahwa ilmu sosial secara esensial tertarik pada tindakan sosial (*social action*). Konsep "sosial" didefinisikan sebagai hubungan antara dua atau lebih orang, dan konsep "tindakan" didefinisikan sebagai perilaku yang membentuk makna subjektif (*subjective meaning*). Akan tetapi menurut Schutz, makna subjektif tersebut bukan ada pada dunia privat, personal atau individual. Makna subjektif yang terbentuk dalam dunia sosial oleh aktor berupa sebuah "kesamaan" dan "kebersamaan" (*common and shared*) di antara para aktor. Oleh karenanya sebuah makna subjektif disebut sebagai "intersubjektif".

Selain makna "intersubjektif", dunia sosial menurut Schutz, harus dilihat secara historis. Oleh karenanya Schutz menyimpulkan bahwa tindakan sosial adalah tindakan sosial adalah tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang.

Dalam konteks fenomenologis, pelajar penggelut dunia *game online khususnya Counter Strike* adalah aktor yang melakukan tindakan sosial. Pelajar tersebut juga memiliki historisitas dan dapat dilihat dalam bentuk alami. Mengikuti pemikiran Schutz, pelajar sebagai aktor mungkin memiliki salah satu dari dua motif, yaitu motif yang berorientasi ke masa depan (*in order to motive*); dan motif berorientasi ke masa lalu (*because motives*). Motif yang berorientasi ke masa depan,

pelajar berpikir dunia *game online Counter Strike* dapat menjadi prestasi awal mereka sebelum mencapai prestasi yang lebih tinggi di masa yang akan datang. Sedangkan motif yang berorientasi ke masa lalu adalah ketika para pelajar melihat teman-teman mereka yang sukses ataupun dapat membanggakan diri mereka atas game counter strike ini karena game ini sering diperlombakan sampai ke tingkat internasional.

2.6.2 Teori Kesadaran Diri (Johari Window)

Teori ini merupakan landasan bagi semua bentuk dan fungsi komunikasi (Kleinke, 1978). Kesadaran diri pasti menmpati priorotas tinggi, karena dapat mengenal diri secara lebih baik, karena kita mengendalikan pikiran dan prilaku kita sebagian besar sampai batas kita memahami diri sendiri sebatas kita menyadari siapa kita. Mengapa peneliti mengambil teori ini karena teori ini dibagi menjadi 4 daerah atau kuadran pokok yang masing-masing berisi diri(self) yang berbeda.

1. Daerah Buta (Blind Self)

Daerah buta berisikan informasi tentang diri kita yang diketahui orang lain tetapi kita sendiri tidak mengetahuinya. Sebagian orang memiliki daerah buta yang luas dan tampaknya tidak menyadari berbagai kekeliruan yang dibuatnya. Orang lain kelihatannya sangat cemas jika memiliki sedikit saja daerah buta. Mereka berusaha melakukan terapi dan mengikuti semua kegiatan kelompok penyadaran diri sementara orang lain mengira mereka tahu segalanya tentang diri mereka sendiri percaya bahwa mereka telah menghilangkan daerah buta ini sampai nol. Kaitan dengan penelitian ini dimana pada daerah buta bagaimana pelajar masih awam dan belum tahu dalam penggunaan *game online Counter Strike*, mereka hanya sekedar bermain sambil berusaha untuk mengerti *game online Counter Strike* tersebut sehingga kelihatan seperti orang yang sudah mahir bermain *game online Counter Strike* tersebut.

2. Daerah Terbuka (Open Self)

Daerah terbuka berisikan semua informasi, prilaku, sikap, perasaan, keinginan, motivasi, gagasan, dan sebagainya yang diketahui oleh diri sendiri dan orang lain. Macam informasi yang termasuk disini dapat beragam mulai dari nama, warna kulit, dan jenis kelamin seseorang sampai pada usia keyakinan politik, dan agama. Daerah terbuka masing-masing orang akan berbeda beda besarnya tergantung pada siapa orang ini berkomunikasi. Ada orang yang membuat kita nyaman dan mendukung kita terhadap mereka, kita membuka diri kita lebar-lebar. Dalam hal ini ketika seorang pelajar sudah mulai memahami *game online Counter Strike*, dia akan mulai terbuka dan berbagi kepada teman-temannya bahwa *game* ini bagus, menarik, dan seru itupun tergantung dengan siapa pelajar tersebut berkomunikasi.

3. Daerah Gelap (Uknown Self)

Daerah gelap (uknown self) adalah bagian dari diri kita yang tidak diketahui baik oleh kita sendiri maupun oleh orang lain. Ini adalah informasi yang tenggelam dalam bawah sadar atau sesuatu yang luput dari perhatian. Kita memperoleh daerah gelap ini dari sejumlah sumber, Adakalanya daerah ini terungkap melalui perubahan temporer akibat minum obat, melalui kondisi eksperimen khusus seperti

hipnotis atau deprivasi sensoris. Dalam penelitian penggunaan game online *Counter Strike* ini tidak ada daerah gelap.

4. Daerah Tertutup (Hidden Self)

Daerah tertutup (hidden self) mengandung semua hal yang anda ketahui tentang diri sendiri dan tentang orang lain tetapi anda simpan untuk diri sendiri. Ini adalah daerah tempat anda merahasiakan segala sesuatu tentang diri anda dan orang lain. Pada ujung-ujung ekstrem terdapat mereka yang terlalu terbuka (overdisclosers) dan mereka yang terlalu tertutup (underdisclosers). Dalam hal ini kita bisa melihat ketika seorang pelajar telah mengalami proses dari daerah buta, daerah terbuka, dan terakhir daerah tertutup, pada daerah tertutup ini ketika pelajar sudah mahir atau bisa dikatakan jago dalam memainkan game online *Counter Strike* ini dia akan menyimpan dan berlatih untuk dirinya sendiri dan belum tentu juga dia akan berbagi kepada teman-teman yang lain. Karena diri mereka juga memiliki sisi tertutup dan itu hanya disimpan dalam diri pelajar itu sendiri.

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif, penelitian kualitatif bertujuan memperoleh pemahaman yang otentik mengenai pengalaman orang-orang, sebagaimana dirasakan orang-orang bersangkutan. Pengamatan berperan-serta dan wawancara mendalam (dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka) dianggap metode yang potensial untuk tujuan tersebut, alih-alih metode (eksperimen dan survei) yang secara “kaku” dan “sepihak” dirancang oleh peneliti. (Dedy Mulyana, 2008: 156).

3.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian atau yang sering disebut dengan pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah apa sebenarnya motif dari pelajar yang ada di Kelurahan Bailang dalam penggunaan *game online Counter Strike* sehingga membuat mereka sangat menyukai game ini. Adapun pedoman wawancara yang digunakan peneliti untuk mendukung penelitian ini:

- Game Online *Counter Strike* memiliki unsur **kognitif**.
- Game Online *Counter Strike* memiliki unsur **afektif**.
- Game Online *Counter Strike* memiliki unsur **pelepas ketegangan**.
- Pelajar yang memainkan Game Online *Counter Strike* didasari dengan kebutuhan(**need**), desakan(**urge**), keinginan(**wish**), drongan (**drive**).

3.3 Informan

Pemilihan informan dilakukan secara *purposive* yaitu menurut kepentingan peneliti untuk memperoleh data, sesuai dengan topic penelitian. Dalam hal ini yang menjadi kunci informan peneliti yakni Pemilik warnet dan informan pendamping yakni 15 orang pelajar Kelurahan Bailang. Teknik penelusuran informasi menggunakan *snowballsampling* atau kerap disebut teknik bola salju, maksudnya

setelah menetapkan informan awal dan memperoleh informasi dari informan tersebut, peneliti dapat menetapkan informan lain yang dipertimbangkan akan memberi data lebih lengkap (satori dan komariah, 2011:53). Orang yang dijadikan sampel pertama diminta memilih atau menunjuk orang lain untuk dijadikan sampel lagi, begitu seterusnya sampai informasi yang didapat mencapai titik jenuh. Dengan demikian penentuan informan dalam penelitian ini tidak dibatasi tetapi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Keterangan dari informan yang satu akan dibandingkan dengan keterangan dari informan lain guna memperoleh informasi yang valid.

4.3 PEMBAHASAN

Dalam hasil penelitian didapat bahwa ada banyak motif yang melatar belakangi para pelajar dalam memainkan game online *Counter Strike* ini, yaitu, (1) Menyalurkan emosi. Motif pelajar memainkan game online *Counter Strike* ini salah satunya adalah untuk menyalurkan emosi, karena menurut mereka ketika mereka mendapat tekanan dari sekolah ataupun dari orang tua di rumah mereka lebih memilih ke warnet dan memainkan game online *Counter Strike* ini sehingga perasaan mereka menjadi lebih tenang. (2) Menambah teman. Adapun pelajar yang sering memainkan game online *Counter Strike* ini karena mereka merasa banyak memperoleh banyak teman ketika memainkan game online ini, selain teman-teman di warnet mereka juga dapat memperoleh teman yang ada di dunia maya. (3) Reward. Game online *Counter Strike* ini juga sangat membuat para pelajar sangat mengejar reward atas permainan game ini. Itu didasari karena game online *Counter Strike* ini begitu mendunia. (4) Mengisi waktu luang. Adapun banyak pelajar yang memainkan game online *Counter Strike* ini sebagai pengisi waktu luang, karena game online ini juga sering menjadi alternatif para pelajar untuk mengisi waktu luang mereka. (5) Cita-cita. Ada salah seorang informan yang memainkan game online *Counter Strike* ini karena di dasari cita-cita ingin menjadi polwan, itu dikarenakan game online ini berisi tentang seorang polisi yang harus menangkap para terorist sehingga salah seorang informan sangat bermotivasi dan sangat menyukai game online *Counter Strike* ini. (6) Eksistensi. Ketika game online *Counter Strike* ini di dominasi para pria tidak sedikit juga para wanita memainkan game online ini sehingga mereka menjadi pusat perhatian dan makin meningkatkan eksistensi game online *Counter Strike* ini..

Adapun dampak yang ditimbulkan dari Game Online *Counter Strike* ini.. Dampak negatif yaitu (1) kehadiran di sekolah. Menurut informan pria 1, ketika dia memainkan game online *Counter Strike* ini dia jadi sering bolos dan jarang skali ke sekolah. (2) nilai yang merosot. Masih menurut informan 1 akibat sering bolos ke sekolah karena lebih sering ke warnet untuk bermain game online *Counter Strike* ini nilai-nilai di sekolahnya menjadi sangat menurun dan merosot jauh. (3) Tidak naik kelas. Menurut informan pria 8. Akibat keasikan memainkan game online *Counter Strike* ini dia sempat satu tahun tidak naik kelas di sekolahnya itu di karenakan dia sangat sering skali tidak masuk sekolah sehingga nilai-nilai di sekolahnya smuanya merosot jauh hingga menyebabkan dia tidak naik kelas.

Dampak selanjutnya yang akan diuraikan berdasarkan hasil penelitian adalah dampak positif dari game online *Counter Strike* ini adalah dimana para pelajar dapat

lebih mengasah pola berpikir mereka karena dalam game online *Counter Strike* ini diajarkan bagaimana kita mengatur strategi-strategi untuk menang. Dalam game ini juga dapat melatih kepribadian pelajar itu sendiri serta dapat juga membantu para pelajar untuk dapat mengontrol emosi karena di game ini juga pengendalian emosi sangat di perlukan agar bisa menang. Hal positif lainnya dari game online *Counter Strike* ini adalah wawasan kita bisa bertambah karena game ini sudah sangat mendunia sehingga banyak pelajar yang mendapatkan pengetahuan luas tentang game online *Counter Strike* ini dan juga game online ini dapat membuat jalinan pertemanan yang begitu luas sehingga para penikmat game online *Counter Strike* ini makin hari semakin bertambah.

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam motif yang melatarbelakangi para pelajar untuk bermain game online *counter strike*. Motif yang paling mendominasi yaitu untuk mengasah kemampuan mereka baik dalam penyusunan strategi ataupun menambah informasi tentang game online *counter strike* itu sendiri. Hal ini didasari karena game tersebut telah mendunia. Motif lainnya yang banyak melatarbelakangi juga adalah pelajar-pelajar tersebut bermain untuk melepas kejenuhan dari aktivitas-aktivitas mereka di sekolah. Adapun motif-motif lainnya yang tidak kalah banyaknya yaitu untuk eksistensi, berhubungan dengan cita-cita, menyalurkan emosi, mengejar reward, mengisi waktu luang, pelarian dari masalah, dan ada juga yang bertujuan untuk mencari teman.

5.2 SARAN

1. Disarankan kepada para pelajar agar tetap menjadikan pendidikan di sekolah sebagai prioritas utama. Dan tidak menjadikan game online *counter strike* sebagai penghambat untuk tetap berprestasi di sekolah
2. Perlu adanya perhatian dari orang tua untuk menuntun dan membagi waktu anak agar ada keseimbangan antaran pendidikan formal anak di sekolah dan waktu bermain anak.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai tentang pengaruh game online *counter strike* itu sendiri baik dalam kehidupan di sekolah maupun kehidupan sehari-hari pada umumnya serta penelitian lebih lanjut tentang peran serta orang tua dan sekolah dalam pembentukan karakter pelajar dalam kaitannya dengan permainan game onlie *counter strike*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aw, Suranto. 2011. *Komunikas Interpersonal*. Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta, PT Raja Grafindo
- Counter Strike*, Grey.2007.*Fire in the Hole*.
- Counter Strike*, Grey.2010.*Last Warriorr*
- Devito, Joseph. 1998. *Komunikasi Antarmanusia*, Edisi Kelima.

Onong Cahyana Effendi.2010.**Metode Penelitian Komunikasi, Edisi Ketiga**

Hardjana, Agus M. **Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal**. Penerbit Kanisius

Johari Window(Jendela Johari). **Komunikasi Antarmanusia**.

Kuswarno Engkus, 2009. **Fenomenologi**, Bandung, Widya Padjadjaran

Mulyana, Deddy. 2008. **Metode Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Lainnya** Bandung, PT Remaja Rosda Karya

Rakhmat, Jalalludin. 2007. **Metode Penelitian Komunikasi**, Bandung, PT Remadja Rosda Karya.

Jouhari Window 2007. **Psikologi Komunikasi**, Bandung, PT Remaja Rosdakarya

Sumber lainnya :

[Blog \(http://WordPress.com\)](http://WordPress.com).

<http://id.wikipedia.org>.

<http://rumahfilsafat/arti-fenomenologi.com>

<http://id.wikipedia.org/wiki/komunikasi.com>