

**RELASI BUDAYA POP *GAME ONLINE* DENGAN  
PEMBENTUKAN MAKNA  
(STUDI ANALISIS PEMAIN *GAME ONLINE* DI NGALIYAN)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam



Oleh:

**ISRA MAARAJAL HAQQY  
NIM 124111022**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2019**

## DEKLARASI KEASLIAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isra Maarajal Haqqy  
NIM : 124111022  
Jurusan/Program Studi : Aqidah dan Filsafat Islam  
Fakultas/Program : Program Sarjana Fakultas Ushuluddin dan  
Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo  
Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, bukan merupakan plagiasi, dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan atau daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 23 Juli 2019

Pembuat Pernyataan



Isra Maarajal Haqqy  
NIM. 124111022

**RELASI BUDAYA POP *GAME ONLINE* DENGAN PEMBENTUKAN  
MAKNA  
(STUDI ANALISIS PEMAIN *GAME ONLINE* DI NGALIYAN)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.1)  
Pada Program Studi Akidah dan Filsafat Islam (AFI)

Disusun Oleh:

**ISRA MAARAJAL HAQQY**

**1 2 4 1 1 1 0 2 2**

Semarang, 23 Juli 2019

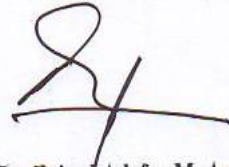
**Disetujui Oleh,**

Pembimbing I



**Dr. Machrus M. Ag**  
NIP. 19630105 199001 1 002

Pembimbing II



**Dr. Zainul Adzfar M. Ag**  
NIP. 19730826 200212 1 002

## NOTA PEMBIMBING

Lamp : -  
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada  
Yth. Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

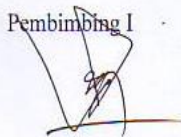
Nama : Isra Maarajal Haqqy  
NIM : 124111022  
Jurusan : Aqidah dan Filsafat Islam  
Judul Skripsi : **Relasi Budaya Pop Game Online dengan Pembentukan Makna (Studi Analisis Pemain Game Online di Ngaliyan)**

Dengan ini telah kami setuju dan mohon agar segera diujikan. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 23 Juli 2019

Pembimbing I



**Dr. Machrus, M. Ag**  
NIP. 19630105 199001 1 002

Pembimbing II



**Dr. Zainul Adzfar, M. Ag**  
NIP. 19730826 200212 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi saudara Isra Maarajal Haqqy No. Induk 124111022 telah dimunaqasyahkan oleh dewan penguji Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang

Pada tanggal: 29 Juli 2019

Dan telah diterima serta disahkan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Ushuluddin jurusan Aqidah dan Filsafat Islam.



**Ketua Sidang**

**Rokhmah Ulfah, M. Ag**

NIP. 19700504 199803 1 004

Pembimbing I

**Dr. Machrus, M. Ag**

NIP. 19630105 199001 1 002

Penguji I

**Dr. H. Syafi'i, M. Ag**

NIP. 19650506 199403 1 002

Pembimbing II

**Dr. Zainul Adzfar M. Ag**

NIP. 19730826 200212 1 002

Penguji II

**Tsuwaibah, M. Ag**

NIP. 19720712 200604 2 001

Sekretaris Sidang

**Dra. Yusriyah, M. Ag**

NIP. 19640302 199303 2 001

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata bahasa Arab yang dipakai dalam penulisan ini berpedoman pada “Pedoman Transliterasi Arab-Latin” yang dikeluarkan berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama Dan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI tahun 1987.

Pedoman tersebut adalah sebagai berikut:

### a. Kata Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Alif</i>	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Sa</i>	š	es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>Ha</i>	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh	ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Zal</i>	Ẓ	zet (dengan titik diatas)
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	zet

س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	es dan ye
ص	<i>Sad</i>	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Dad</i>	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ta</i>	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Za</i>	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	<i>'ain</i>	‘	koma terbalik (di atas)
غ	<i>Gain</i>	G	Ge
ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Ki
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El

م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Wau</i>	W	We
هـ	<i>Ha</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	`	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

## b. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal dan vokal rangkap.

### a. Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang dilambangkan berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
-----َ-----	<i>Fathah</i>	A	A
-----ِ-----	<i>Kasrah</i>	I	I
-----ُ-----	<i>Dhammah</i>	U	U



b. Vocal rangkap

Vocal rangkap bahasa Arab yang dilambangkan berupa gabungan antara harakat dan huruf. Transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...ِ	<i>fathah</i> dan <i>ya</i>	Ai	a dan i
وَ...ُ	<i>fathah</i> dan <i>wau</i>	Au	a dan u

c. Vokal Panjang (*Maddah*)

Vokal panjang atau *Maddah* yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ... اَ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	Ā	a dan garis di atas
اِ.....	<i>kasrah</i> dan <i>ya</i>	Ī	i dan garis di atas
اُ.....	<i>dhammah</i> dan <i>wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

*Qāla* : قَالَ

*Rajūlun* : رَجُلٌ

*Nisā'a* : نِسَاءً

*Mutasyabbihāna* : مُتَشَبِّهِينَ

## MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِنَفْسِكُمْ

“Jika kalian berbuat baik kalian berbuat baik bagi kalian sendiri”  
(Q.S. Al- Isra’ 7)

## UCAPAN TERIMA KASIH

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji penulis haturkan ke hadirat Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini selesai sebagai syarat untuk mengajukan gelar strata satu (S1) Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad saw. yang telah menuntun manusia ke jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Skripsi ini membahas ‘Relasi budaya pop *Game Online* dengan Pembentukan Makna (Studi Analisis Pemain *Game Online* di Ngaliyan)’ Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa, motivasi, bantuan, bimbingan, dari berbagai pihak. Nama-nama mereka tidak akan pernah terlupakan dari ingatan, hanya tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu. Oleh karena itu, dalam lembaran kertas ini penulis haturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yang terhormat Rektor UIN Walisongo Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag, selaku penanggungjawab penuh terhadap berlangsungnya proses belajar mengajar di lingkungan UIN Walisongo Semarang.
2. Yang terhormat Dr. H. Mukhsin Jamil, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. Machrus, M.Ag, dosen pembimbing I, telah meluangkan waktunya untuk mengoreksi, mengkritisi, dan memberi arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Bapak Zainul Adzfar, M. Ag, dosen pembimbing II, sekaligus Kepala Jurusan Aqidah dan Filsafata Islam, telah memberikan bimbingan, masukan, dan dorongan untuk menuntaskan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Pimpinan Perpustakaan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Walisongo beserta stafnya yang telah

memberikan izin dan layanan kepastakaan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Para Dosen Pengajar di Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo, yang telah membekali berbagai pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
7. Keluarga penulis, khususnya teruntuk Bapak (Ali Mahfudin) dan Ibu (Juesih), kedua Kakak (Alsih Fandi Maliki dan Husni Khotami), Kakak Ipar (Arofah), serta Keluarga Paman (Mulyani Mudis Taruna) yang selalu menyayangi, mendukung, dan mendoakan penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan jenjang pendidikan ini. Semoga Allah senantiasa menjaga dan melindungi mereka. Amin.
8. Ahmad Faris Ahkam, Irfan Amrullah, Ahmad Khabibul Musowir dan teman-teman Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam Angkatan 2012, yang tidak bosan memberikan bulian-bulian mesra setiap kali bertemu dan menemani dalam menempuh perkuliahan.
9. Kawan-kawan seperjuangan HMI Komisariat IQBAL juga Korkom Walisongo, yang telah mendukung dalam berproses di UIN Walisongo.
10. Kawan-kawan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora yang memiliki andil besar dalam proses penulis di Kampus UIN Walisongo.
11. Keluarga ULC (Ushuluddin Language Community) yang membantu dalam berproses selama menjadi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang.
12. Sahabat-sahabat The Contrakan, yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Berbagai pihak yang secara langsung mau pun tidak telah membantu, baik moral mau pun materi dalam penyusunan skripsi ini.

Teriring do'a semoga Allah senantiasa membalas semua amal kebaikan dari semuanya dengan sebaik-baik balasan. Akhirnya penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Namun terlepas dari kekurangan yang ada, kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan untuk perbaikan di

masa yang akan datang. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memperluas pemahman kita mengenai pemahaman budaya pop *Game Online* yang ada di masyarakat. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembava pada umunya. Aamiin.

Semarang, 1 Agustus 2019  
Penulis

**Isra Maarajal Haqqy**  
NIM 124111022

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN DEKLARASI KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN TRANSLITERASI.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	xi
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....	xii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	xv
HALAMAN ABSTRAK.....	xvii

### **BAB I            PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	14
D. Tinjauan Pustaka.....	14
E. Metode Penelitian.....	16
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	22

### **BAB II TEKNOLOGI DAN BUDAYA INDUSTRI**

A. Relasi Budaya dan Industri.....	24
B. Nilai, Simbol dan Makna.....	30
1. Nilai.....	30
2. Simbol dan Makna.....	33
C. <i>Cultural Studies</i> dan Budaya Pop.....	37
D. Budaya Pop dan Relasi Kuasa.....	43
E. Budaya Pop dan Krisis Identitas.....	45
F. Teknologi dan Islam.....	51

### **BAB III        *GAME ONLINE* DAN BUDAYA MASSA**

A. Definisi dan Macam-macam <i>Game Online</i> .....	55
1. Definisi <i>Game Online</i> .....	55
2. Macam-macam <i>Game Online</i> .....	57
B. Pengaruh <i>Game Online</i> .....	61
1. Psikologi.....	61
2. Manajemen.....	64
3. Ekonomi.....	65

C.	<i>Game Online</i> dan Relasi Kuasa .....	67
D.	<i>Game Online</i> dan Pembentukan Hiperrealitas .....	69
E.	<i>Game Online</i> dan Masyarakat Konsumsi....	70

**BAB IV            *GAME ONLINE* DAN PEMBENTUKAN MAKNA**

A.	Relasi Budaya Pop <i>Game Online</i> dengan Pembentukan makna .....	73
B.	Corak Krisis Identitas dalam <i>Game Online</i>	78
C.	Islam dan <i>Game Online</i> .....	81

**BAB V PENUTUP**

A.	Kesimpulan .....	85
B.	Saran .....	86

**DAFTAR PUSTAKA**

**RIWAYAT HIDUP**



## ABSTRAK

Berkembangnya revolusi industri teknologi memberikan pengaruh terhadap perubahan budaya. Budaya yang dihasilkan tentunya memiliki nilai dan makna yang baru. Hal ini kemudian mendorong munculnya sebuah budaya baru, budaya yang didorong oleh produksi teknologi dan citra-citra dari sebuah industri baru, kemudian menjadi konsumsi masyarakat, kemudian menjadi sebuah budaya populer. *Game Online* sebagai hasil dari produksi industri teknologi. Khususnya dibidang media massa. *Game Online* mampu memberikan suguhan dengan citra-citra tanda yang mengelabui masyarakat disegala sisi, yang kemudian menjebakanya ke dalam sebuah “simulasi” yang penuh dengan *hyper-sign* dan menjadi sebuah *hiperralitas* yang berpengaruh terhadap pembentukan makna.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan ditambah dengan data-data yang berasal dari buku yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini dan menggunakan analisis kajian budaya. Tujuan dari penelitian ini, penulis ingin mendeskripsikan bagaimana hubungan yang terjadi antara budaya pop *Game Online* dengan pembentukan makna. Hubungan yang berasal dari realitas *Game Online* dengan manusia yang diperantarai oleh kuasa industri. Kemudian memunculkan sebuah corak tersendiri terhadap krisis yang terjadi karena hubungan tersebut, yaitu krisis identitas dan krisis eksistensi.

Hasil dari penelitian ini adalah hubungan antara dunia *hiperrealitas* yang berisi tanda-tanda hasil komoditas *Game Online* dengan kemampuan konsumtif manusia. Tanda-tanda yang terdapat dalam *Game Online* dikonsumsi, tanpa memperhatikan penanda dan petandanya, sehingga memunculkan sebuah pemaknaan baru yang sesuai dengan keinginan konsumen. Kemudian, kecenderungan akan pengonsumsiannya tanda-tanda memunculkan sebuah krisis akan identitas. Krisis karena pengonsumsiannya tanda-tanda yang ada dalam *Game Online* (*hyper sign*), mengaburkan identitas nyata, karena percampuran antara *hyper-sign* dengan *sign*-nya, membentuk sebuah identitas baru, dengan mengutamakan citraan *hyper-sign*.

Keyword: *Game Online*, *hiperrealitas*, dan makna.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I. Latar Belakang**

Manusia tempo dulu sampai dengan sekarang tidak “alergi” dengan teknologi, mereka semua telah menjadikan konsep teknologi dan berbagai peralatan lainnya sebagai bagian dari kebudayaan mereka untuk mempertahankan kehidupan. Perkembangan teknologi lain yang dianggap “terbaru” muncul sekitar abad pertengahan seperti penemuan mesin cetak, telepon, dan kini internet dan lain-lain. Meskipun begitu, tidak semua teknologi dapat digunakan untuk tujuan damai, karena seiring dengan itu pula ditemukan teknologi senjata, yang terus berkembang, sehingga menyumbang nuklir sebagai kekuatan destruktif untuk menghancurkan umat manusia.<sup>1</sup>

Menilik perkembangan teknologi—jika dikaitkan dengan kebudayaan—maka para pemikir evolusionis memperkenalkan teknologi sebagai komponen utama dari kebudayaan dan menempatkan komponen lainnya di tempat kedua, mereka yakin bahwa semua komponen kebudayaan dipengaruhi oleh teknologi. Pendapat ini dibenarkan oleh Leslie White yang memperkenalkan teori “determinisme teknologi”. Leslie mengatakan bukan hanya teknologi yang menentukan arah pengembangan kebudayaan tetapi

---

<sup>1</sup>Alo Liliwari, *Pengantar Studi Kebudayaan*, Bandung : Nusa Media, 2014. hal 474

teknologi juga menentukan kebutuhan dasar manusia dalam perubahan tersebut. Bahkan determinisme teknologi berasumsi bahwa inovasi teknologi merupakan kekuatan pendorong di balik perubahan sosial melalui pemakasaan logika para aktor sosial. Parsons dalam Savage percaya bahwa teknologi dapat diartikan sebagai kemampuan yang ada atau menjadi sebagian dari cara terorganisir yang berfungsi untuk mengontrol perubahan-perubahan yang diperlukan dari lingkungan fisik demi mendukung kebutuhan manusia.<sup>2</sup>

Setiap teknologi mempengaruhi persepsi, tindakan dan perilaku manusia yang kemudian menyebabkan perubahan dan perkembangan kebudayaan. Menurut Ihde, bukan hanya persepsi yang berubah melainkan praksis juga berubah.<sup>3</sup> Yang pasti bahwa teknologi mengandung “teknik” dan teknik selalu memiliki aspek sistematis, bahwa (1) beberapa teknik tertentu melibatkan lima macam elemen, yaitu : materi, energi, artefak, perilaku, dan pengetahuan tertentu (atau set representasi), yang semuanya berinteraksi satu sama lain. Jika salah satu elemen itu berubah maka tindakan manusia atau hasilnya akan berubah; dan (2) bila kita amati semua teknologi dalam masyarakat tertentu maka dengan mudah terlihat ada banyak hal yang saling terkait; contoh, secara khusus, beberapa teknik yang berbeda dapat berbagi

---

<sup>2</sup> *Ibid*

<sup>3</sup> Francis Lim, *Filsafat Teknologi Don Ihde Tentang Dunia, Manusia, dan Alat.*, Yogyakarta : Kanisius, 2008. hal 82

beberapa pengetahuan teknis umum seperti representasi mengenai tindakan manusia terhadap materi.<sup>4</sup>

Kebudayaan yang dihasilkan tentunya memiliki budaya, nilai dan makna baru yang dengan adanya nilai dan makna baru tersebut, maka konsep estetika pun akan berkembang dalam masyarakat. Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju dizaman sekarang, menurut Heidegger, telah memungkinkan manusia hidup di dalam suatu ruang, dimana mitos atau *ada* telah meleburkan dirinya dalam dunia citraan. Bila dipahami hakikatnya, bukanlah berarti citraan dari dunia, akan tetapi dunia yang dianggap dan dipandang sebagai citraan.<sup>5</sup> Hal ini kemudian memunculkan sebuah budaya baru, budaya yang didorong oleh produksi dari teknologi dan citraan-citraan dari sebuah industri baru teknologi yang kemudian menjadi bahan konsumsi masyarakat. Melalui alat yang disebut media massa industri teknologi mulai mengontrol masyarakat dan menimbulkan sebuah kebudayaan massa.

Media Massa (*Mass Media*) singkatan dari Media Komunikasi Massa (*Mass Communication Media*), yaitu sarana, channel, atau media untuk berkomunikasi kepada publik. Istilah Media Massa sering disingkat “Media” saja, tanpa “Massa”. Media Massa merupakan suatu sumber informasi, hiburan, dan sarana

---

<sup>4</sup>Alo Liliwari, *Pengantar Studi Kebudayaan*, hal 474

<sup>5</sup>Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*, Yogyakarta: Jalasutra, 2003. hal 85

promosi (iklan). Menurut Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi.<sup>6</sup> Menurut Hall, media adalah instrumen kekuasaan kelompok elite, dan media berfungsi menyamapikan pemikiran kelompok yang mendominasi masyarakat, terlepas apakah pemikiran itu efektif atau tidak.<sup>7</sup> Media itu signifikan dalam mempresentasikan identitas kepada pihak-pihak lain, serta kelompok budaya yang ada.<sup>8</sup> Melalui media manusia menerima berbagai informasi yang mempengaruhi cara pandang, pemikiran sampai ke ideologi.

Lahirnya media massa maupun semakin meningkatnya komersialisasi budaya dan hiburan telah menimbulkan berbagai permasalahan, kepentingan, sekaligus perdebatan yang masih ada sampai sekarang.<sup>9</sup> Dalam esay Baudrillard dijelaskan bahwa media massa dapat “memalsukan nonkomunikasi” karena mereka yang selalu mencegah suatu tanggapan, membuat semua proses

---

<sup>6</sup> <http://komunikasi.uinsgd.ac.id/pengertian-media-massa/> , dikutip pada Rabu 01-03-2017 pukul 08.45 WIB

<sup>7</sup> Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, Jakarta : Kencana, 2013. hal 535

<sup>8</sup> Greame Burton, *Media dan Budaya Populer*, Yogyakarta: Jalasutra, 2012. hal. 31

<sup>9</sup> Dominic Strinati, *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, terj. Abdul Muchid, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009). hal 23

pertukaran menjadi tidak mungkin, dan sistem kontrol sosial, dari situ kuasa berasal. Ini bukan hanya sarana utama kontrol sosial, namun inilah kontrol sosial.<sup>10</sup>

Dengan masuknya berbagai informasi melalui media yang tanpa batas, manusia menjadi berada dalam sebuah pengelabuan akan dunia yang sebenarnya. Hal ini dimungkinkan karena batasan antara yang nyata dan ilusif semakin kabur, dan, apa yang sesungguhnya tampak tidak lagi mempresentasikan apa yang sebenarnya. Perkembangan teknologi media massa dan teknologi informasi memainkan peranan penting dalam hal ini. Melalui medium seperti televisi, komputer, media massa digital, dan media informasi lainnya, suatu persepsi dapat direkayasa sedemikian rupa melampaui realitas. Era ini adalah era rekayasa digital, rekayasa persepsi, dan bentuk rekayasa-rekayasa lainnya. Fenomena real dapat sedemikian rupa tersimulasikan dan mengelabui kita. Yang mungkin luput dari pandangan kita adalah bahwa sebenarnya jika kondisi yang demikian dihadapi, kita telah masuk pada suatu dimensi yang menyimpangkan kita dari kebenaran, suatu dimensi dimana kita terbuju untuk dikelabui. Inilah dimensi bujuk rayu, segala sesuatunya terbalut dalam bujuk rayu dan kita tidak dapat terhindar lagi.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Jean Baudrillard, *Galaksi Simulacra*, terj. Galuh E. Akoso, Yogyakarta: LkiS, 2014. hal 11

<sup>11</sup> Yesaya Sandang, *Dari Filsafat ke Filsafat Teknologi*, Yogyakarta :Kanisius, 2013. hal 48

Dengan adanya pengaruh yang besar dari teknologi kapital media massa dalam masyarakat, maka muncul sebuah budaya baru yaitu budaya massa. Sebuah budaya yang dihasilkan secara masif untuk kepentingan pasar semata. Budaya massa bersifat massal, terstandarisasi, heterogen dan lebih mengabdikan pada pemuasan selera pasar. Menurut Adorno, masyarakat seperti ini hanya menghasilkan apa yang disebut dengan kebudayaan industri yaitu satu bentuk kebudayaan yang ditujukan untuk massa dan produksinya berdasarkan pada mekanisme kekuasaan sang produsen dalam penentuan bentuk, gaya, dan maknanya.<sup>12</sup>

Salah satu hasil industri kapital teknologi media massa adalah komputer dan internet. Komputer adalah serangkaian ataupun sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti.<sup>13</sup> Sistem komputer mampu menghasilkan gambar digital yang menyerupai kenyataan. Digital, jenis komputer yang berbasis virtual telah dikembangkan di laboratorium Sumber Daya dan Pengembangan sejak awal 1970-an. Virtual sendiri secara luas didefinisikan sebagai suatu simulasi yang dihasilkan komputer atau presentasi dari lingkungan dimana pengguna mengalami rasa kehadiran

---

<sup>12</sup> Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*, hal 89

<sup>13</sup> <http://kuliah.dinus.ac.id/edi-nur/sb1-1.html> dikutip pada rabu 01-03-2017 pukul 10.57 WIB

fenomenologis atau keterlibatan dalam lingkungan.<sup>14</sup> Virtual sangat terasa dalam komputer, khususnya aplikasi komputer bergenre game.

Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet.<sup>15</sup> Internet juga menawarkan kesempatan bagi para penggunanya untuk mengembangkan hubungan pribadi dengan orang lain bahkan berbagi identitas. Meskipun komunikasi online merupakan bentuk komunikasi tanpa tatap muka dan hanya menggunakan teks, namun pengguna masih bisa menyampaikan berbagai emosi dari kebahagiaan dan kasih sayang, kemarahan dan permusuhan dengan penggunaan berbagai macam emoticon dan teknik pemformatan.<sup>16</sup>

Kolaborasi antara komputer, yang mampu menampilkan sebuah gambar virtual, gambar virtual ini kemudian dikembangkan berbagai macam aplikasi entah berfungsi sebagai alat edukasi atau

---

<sup>14</sup> Rob Shield, *Virtual Sebuah Pengantar Komprehensif*, Yogyakarta: Jalasutra, 2011, hal. 58

<sup>15</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet> dikutip pada rabu 01-03-2017 pukul 11.20 WIB

<sup>16</sup> Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*, Jakarta: Prenadamedia Goup, 2016 hal 6



hiburan, misalnya dalam sebuah permainan komputer, dengan internet menghasilkan sebuah permainan komputer yang terhubung dengan jaringan internet yaitu *game online*. Berkaitan dengan pengertian *game online* Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.<sup>17</sup> Namun seiring berkembangnya teknologi, muncullah sebuah teknologi baru yaitu smartphone, telepon genggam yang memiliki kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer, sehingga bermain *game online* tidak hanya dapat dilakukan menggunakan komputer saja, namun juga dengan telepon genggam.

Di dalam *game online*, para pemain tidak hanya bermain, namun mereka juga dapat saling berinteraksi antar pengguna lain–dalam jenis game yang sama– sehingga membentuk sebuah komunitas *game online*. Dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya, *game online* mampu memproduksi budaya dengan masuk kedalam jejaring internet kemudian membentuk group/komunitas maya *online game*. Untuk dapat menggunakan

---

<sup>17</sup> Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1 Januari-Juni 2017 hal

dan saling berinteraksi, mereka diharuskan memiliki sebuah data diri (*account*) kemudian menjadi identitas dirinya di dunia maya atau yang disebut dengan *avatar*, yang dibuat sesuai dengan keinginan, namun tetap dibatasi oleh fasilitas yang diberikan oleh pembuat *game online*.

Interaksi sosial yang terjadi di dunia maya terbangun karena adanya pola interelasi yang timbal balik dan saling menguntungkan yang dibangun di atas kepercayaan dan ditopang oleh norma-norma, nilai-nilai sosial yang positif dan kuat. Selain unsur di atas, juga terdapat prinsip sukarela dan mau melibatkan diri dalam suatu jaringan hubungan sosial.<sup>18</sup> Dalam konteks budaya, internet merupakan lokasi terjadinya simbol-simbol budaya dan bagaimana entitas di dalamnya mengekspresikan diri. Komunitas virtual merupakan bentuk baru dari relasi sosial antar individu di internet yang menawarkan beragam akses yang tak terbatas dan kadang tak terduga dalam lapangan penelitian.<sup>19</sup>

Dalam perkembangannya, *game online* sangat dipengaruhi oleh perkembangan manusia sesuai dengan tingkat pendidikan, gerakan nalar sosial dan budaya. Varian *game online* merupakan representasi dari gerakan kecenderungan budaya. Sekarang berbagai macam jenis game telah menghiasi pasaran game,

---

<sup>18</sup> Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*, hal 6-7

<sup>19</sup> Rulli Nasrullah, *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya, dan Siositeknologi*, Simbiosis Rekatama Media: Bandung, 2017. hal 70

khususnya *game online*. Seperti jenis *Massively Multiplayer Online First-person shooter games*"(MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games*"(MMORTS), *Massively Multiplayer Online Role-playing games*"(MMORPG), *Cross-platform online play*, *Massively Multiplayer Online Browser Game*, *Simulation games*, *Massively multiplayer online games* (MMOG).

*Game online* biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut *End User License Agreement* (EULA). Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian. Misalnya, pada permainan *Second Life*, di mana pemain akan diberi peringatan, suspensi, bahkan pemutusan keanggotaan, apabila pemain melanggar perjanjian.<sup>20</sup>

Menurut data yang ada, Indonesia menempati peringkat 17 dalam jumlah penggunaan *game online*. Dengan populasi 267 Juta penduduk, 82 Juta diantaranya adalah para pengguna internet untuk mengakses *game online* sehingga pendapatan internet mencapai 1.084 Juta USD.<sup>21</sup> Salah satu contoh game yang banyak diminati adalah *PUBG: Exhilarating Battlefield* atau *PUBG: Army Attack*. Dari data yang didapat kurang lebih 75 juta orang mendaftar saat

---

<sup>20</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet> dikutip pada Rabu 01-03-2017 pukul 12.00 WIB

<sup>21</sup> <https://newzoo.com/insight/rankings/top-100-countries-by-game-revenues> dikutip pada 14-11-2018 pukul 09.51 WIB

pembukaan versi Beta pada 13 Februari 2018.<sup>22</sup> Game ini bergenre *battleground*, kualitas grafik dan fitur sangat tinggi mampu membuat tiruan sesama mungkin dengan yang ada di dunia nyata. Selain untuk menjadikan game senyata mungkin, namun juga untuk menampilkan kualitas permainan yang adil tanpa ada satu pemain pun yang dibedakan. Tidak hanya saling berperang melainkan mereka juga berkomunikasi satu dengan yang lain. Selain game di atas, ada game bergenre MOBA yaitu *Mobile Legend: Bang Bang!* yang telah diunduh lebih dari 100 juta pengunduh.

Kualitas grafis dan fitur yang tinggi ditambah dengan mode permainan yang atraktif, seakan memberi “motivasi” para penggunaannya sehingga mereka secara tak sadar masuk dan menjadi penggila *game online* dan rela menghabiskan waktu, uang, dan tenaga mereka. Mereka tanpa sadar telah terkena bujuk rayu teknologi media yang bernama *game online* dan menjadikannya sebagai sebuah cara pandang dan gaya hidup. Disinilah kemudian *game online* berubah menjadi sebuah budaya populer. Sebuah hasil manifestasi dari industri teknologi yang mengarahkan pada corak selera dan konsumsi masyarakat.

Sebuah relasi terjadi antara budaya pop, teknologi, dan kekuasaan. Relasi ini ada dikarenakan dalam *game online* terjadi sebuah aktivitas kesadaran manusia terhadap teknologi yang

---

<sup>22</sup> <https://koran-sindo.com/page/news/2018-03-03/0/12/Menyibak-Tren-Game-Online-2018> dikutip pada 14-11- 2018 pukul 12.55 WIB

memberikan sebuah kepuasan (kesukaan) yang berulang-ulang. Selain itu, dalam budaya pop *game online* terdapat nilai, simbol, norma bahkan pengalaman hidup sehingga memunculkan sebuah “makna bersama” bagi para penggunanya. Pemain dapat masuk kedalam permainan *game online* tersebut dan mengikuti alur, batasan-batasan, dan fitur yang disuguhkan oleh pencipta *online games*. Mereka dibuat mengikuti aturan-aturan yang ada dalam sebuah dunia baru yang bernama dunia *game online*. Dunia *game online* tidak ubahnya seperti teknik virtual yang mampu memberi realitas baru. Teknik virtual menciptakan ilusi kehadiran melalui alat peraga, simulasi, kehadiran parsial (seperti suara yang disampaikan oleh telepon atau pikiran yang ditulis dalam buku) dan ritual yang membangkitkan masa lalu dan membuat masa sekarang tidak ada. Mereka membantu metaksis keluar dari virtual ke aktual dengan memberikan kehadiran konkret pada ide-ide yang tidak terwujud.<sup>23</sup>

Dengan mengharuskan adanya *account*, dan juga aturan-aturan yang mengikat membuat keberadaan *game online* kemudian menjadi sebuah bentuk pengorganisasian sosial terhadap penggunanya. Hal ini menggambarkan sebuah bentuk kontrol industri kapital terhadap masyarakat. Dengan kode-kode yang diciptakannya melalui *game online*, industri kapital mampu membuat sebuah kenyataan baru, kenyataan yang melebihi

---

<sup>23</sup> Rob Shield, *Virtual Sebuah Pengantar Komprehensif*, hal. 44-45

kenyataan itu sendiri, yaitu sebuah hiperrealitas. Kehadirannya menjadi sebuah budaya yang memiliki persamaan makna, rasa, yang dikonsumsi oleh masyarakat, sebab disana terdapat nilai, simbol, norma, bahkan sampai pengalaman hidup bagi para pecintanya. Kemudian memunculkan sebuah bentuk krisis identitas dan eksistensi yang berada dalam kuasa industri dengan coraknya sendiri. Sajian yang diberikan oleh *game online* menunjukkan sebuah kepuasan yang selalu diulang-ulang dalam bentuk yang berbeda dan akan selalu diproduksi dalam ruang dan waktu sehingga membentuk manusia satu dimensi.

Skripsi ini akan meneliti *game online* dalam perspektif kajian budaya (*cultural studies*) yang akan menganalisa *Game online* sebagai budaya pop yang mampu membentuk makna dalam perilaku sosial.

## **II. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dan dengan judul Relasi Budaya Pop *Game online* Terhadap Pembentukan Makna maka dengan itu terdapat dua rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana relasi budaya pop *game online* dengan pembentukan makna?
2. Bagaimana corak krisis identitas permainan *game online*?

### III. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui relasi antara budaya pop *game online* dengan pembentukan makna.
2. Untuk mengetahui corak krisis identitas dalam permainan *game online*.

### IV. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah salah satu bentuk istilah untuk mengkaji, menelaah, meninjau bahan atau literatur kepustakaan. Ini sebagai bahan pendukung sekaligus untuk mengantisipasi kesamaan yang telah dilakukan oleh penelitian-penelitian yang lalu, maka dalam hal ini penulis telah memeriksa beberapa karya ilmiah, yaitu beberapa skripsi-skripsi yang telah ada.

Secara umum belum ada yang meneliti tentang atau mengkaji tentang *Relasi Budaya Pop Game online terhadap Pembentukan Makna*. Agar skripsi ini dapat dipertanggungjawabkan validitasnya dan untuk menghilangkan kesan bahwa adanya unsur penjiplakan maka, diperlukan tinjauan pustaka, antara lain :

Skripsi berjudul *The Ethic Of Public Sphere for Natizen*. Skripsi ini dibuat oleh Novi Fitrianasari, salah satu mahasiswa Program Khusus fakultas Ushuluddin dan Humaniora. Isi dari skripsi ini membahas tentang bagaimana etika baru yang muncul di dunia *cyberspace* dengan analisis kajian kebudayaan (*cultural*

*studies*). Dimana yang menjadi objek penelitian adalah para netizen di dunia maya atau sosial media.<sup>24</sup>

Selanjutnya, skripsi yang berjudul *Hiperrealitas Dunia Maya Dalam Gaya Hidup Gamers Game online (Studi Kasus Pada Gamers Di Kecamatan Sukasari Kota Bandung)*, ditulis oleh Bintoro Cokro A, mahasiswa Universitas Pendidikan Bandung pada tahun 2016. Skripsi ini membahas tentang bagaimana *game online* dapat berdampak terhadap pemainnya sehingga menjadi suatu gaya hidup dan melihat bentuk hiperrealitas didalamnya. Namun dalam skripsi penulis, pembahasan ditekankan pada bagaimana hubungan *game online* dengan pembentukan makna perilaku sosial serta mendeskripsikan corak krisis identitas dan eksistensi para pemain *game online*.<sup>25</sup>

Kemudian sebuah penelitian yang berjudul *Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*, penelitian ini ditulis oleh Ardanareswari Ayu Pitaloka mahasiswa Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini membahas pengaruh *Game online* pada perilaku konsumsi pelajar. Perbedaan dengan skripsi ini adalah hal yang dibahas adalah makna perilaku sosial bagi para pemain *game*

---

<sup>24</sup>Novi Fitrianasari, *The Ethic of Public Sphere for Netizen*, Semarang: UIN Walisongo Semarang 2016.

<sup>25</sup>Bintoro Cokro A, *Hiperrealitas Dunia Maya Dalam Gaya Hidup Gamers Game online (Studi Kasus Pada Gamers Di Kecamatan Sukasari Kota Bandung)*, Bandung: Universitas Pendidikan Bandung 2016 PDF



*online*, sedangkan dalam skripsi Ardanareswari Ayu Pitaloka, adalah perilaku konsumsi pelajar yang bermain online game.<sup>26</sup>

## V. Metode Penelitian

Untuk memudahkan proses pelaksanaan penelitian, maka penulis akan memilih dan menerapkan metode penelitian lapangan yang bersifat kualitatif yang meliputi:

### 1. Sumber Data

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu :

#### a. Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari masyarakat baik yang dilakukan melalui wawancara, observasi dan alat lainnya merupakan data primer.<sup>27</sup> Adapun sumber data primer dalam skripsi ini menggunakan wawancara dengan teknik *purposive sampling* yaitu sampel dipilih dengan cermat sehingga relevan dengan rencangan riset<sup>28</sup> dan observasi terhadap objek penelitian tentang Game Online

---

<sup>26</sup> Ardanareswari Ayu Pitaloka, *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret 2013. PDF

<sup>27</sup> P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1991. hal 87

<sup>28</sup> Sonny Sumarsono, *Metode Riset Sumber Daya Manusia*, Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2004. hal 63

dan Pembentukan Makna (Studi Analisis Pemain *Game Online* di Ngaliyan). Data primer diperoleh:

- 1) Febrian Rizki Adhim (FRA), pengguna *game online* di warnet Pegasus Ngaliyan
- 2) Solahuddin (SH), pengguna *game online gadget* dan PC
- 3) Irfan Amrullah (IA), pengguna *game online gadget*
- 4) Ahmad Ziyaul (AZ), pengguna *game online gadget* dan PC
- 5) Aryaturrohaman (AR), pengguna *game online* di warnet Pegasus Ngaliyan

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari atau berasal dari bahan kepustakaan disebut data sekunder. Data ini biasanya digunakan untuk melengkapi data primer, mengingat bahwa data primer dapat dikatakan sebagai data praktek yang ada secara langsung dalam praktek di lapangan atau ada di lapangan karena penerapan suatu teori.<sup>29</sup>

2. Pengumpulan data

Proses pengumpulan data penelitian juga dipengaruhi dari jenis data. Dikarenakan jenis sumber data penelitian ini adalah orang (person) dan kertas atau tulisan (paper) maka

---

<sup>29</sup> *Ibid* hal 88

untuk memperoleh dan mengumpulkan data digunakan teknik-teknik sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara yaitu suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara interviewer dengan responden dan kegiatannya dilakukan secara lisan.<sup>30</sup>

Wawancara merupakan alat yang ampuh untuk mengungkapkan kenyataan hidup, apa yang dipikirkan atau dirasakan orang tentang berbagai aspek kehidupan. Melalui tanya jawab kita dapat memasuki alam pikiran orang lain, sehingga kita peroleh gambaran tentang dunia mereka.<sup>31</sup>

Wawancara dilaksanakan dengan kunjungan ke warnet-warnet dan tempat berkumpulnya pemain *game online* yang ada di sekitar Ngaliyan, kemudian mencari beberapa responden untuk diberi pertanyaan sesuai dengan pertanyaan wawancara yang telah disediakan.

b. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi

---

<sup>30</sup> *Ibid.* hal 39

<sup>31</sup> S. Nasution, *METODE RESEARCH (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007, hal 114

menjadi salah satu tehnik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan, dan dicatat secara sistematis, serta dapat di kontrol keandalan (reliabilitas) dan kesahihanya (validitasnya).<sup>32</sup>

Menurut Spradley yang dikutip oleh S. Nasution, tahapan observasi ada tiga yaitu:

1. Observasi deskriptif, dilakukan peneliti pada saat memasuki situasi sosial tertentu sebagai objek penelitian. Pada tahap ini peneliti belum membawa masalah yang akan diteliti, maka peneliti melakukan penjelajah umum, dan menyeluruh, melakukan deskripsi dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Semua data direkam, oleh karena itu hasil dari observasi ini disimpulkan dalam keadaan yang belum tertata.
2. Observasi terfokus yaitu observasi yang telah dipersempit untuk difokuskan pada aspek tertentu.
3. Observasi terseleksi, pada tahap ini peneliti telah menguraikan focus yang ditemukan sehingga datanya lebih rinci. Pada tahap ini diharapkan peneliti telah

---

<sup>32</sup> HusainiUsman, *Metodologi Penelitian Sosial* Jakarta :BumiAksara, 2009, hal 52

dapat menemukan pemahaman yang mendalam atau hipotesis.<sup>33</sup>

Observasi pada penelitian ini dilaksanakan dengan melihat dan mengamati perilaku dan sikap pemain *game online* di Ngaliyan.

### c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ciretera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.<sup>34</sup>

Maksudnya bahwa metode dokumentasi ini untuk memperoleh data-data tentang latar belakang, sejarah serta perkembangan Game online, serta dokumen-dokumen lain (buku, media online dan lain-lain) yang berkaitan erat dengan masalah pada penelitian ini.

### 3. Analisa Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah

---

<sup>33</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung : ALFABETA, 2014, hal 69-71

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung : ALFABETA, 2013, hal 326

selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution (1998) menyatakan “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori yang *grounded*”. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data.<sup>35</sup> Dalam penelitian skripsi ini menggunakan deskriptif analisis, yang kemudian akan di korelasikan dengan teori-teori kajian budaya untuk memperoleh deskripsi dan gambaran utuh tentang kajian mengenai “Relasi Budaya Pop *Game online* dengan Pembentukan Makna (Studi Analisis Pemain *Game Online* di Ngaliyan”. Kemudian strategi penelitian menggunakan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi dipilih karena merupakan pendekatan yang holistik sehingga untuk melihat suatu fenomena sosial yang terjadi, peneliti sebagai subjek harus melihat objek penelitian sebagaimana adanya dengan tidak memanipulasi data. Sumber data diperoleh dari studi pustaka, peristiwa atau aktivitas, lokasi, dan para pengguna *game online* di sekitar Ngaliyan, Semarang.

---

<sup>35</sup>*Ibid.* hal 333

## VI. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami isi skripsi, maka penulis paparkan tentang sistematika penulisan skripsi. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyusun atas lima bab. Dimana masing-masing bab mempunyai pokok pembahasan sendiri-sendiri yang tertuang dalam sub-bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

Bab pertama ini memaparkan tentang pedahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan pada skripsi ini.

Bab kedua membahas tentang teknologi dan budaya industri, pembahasan dimulai dari relasi industri dan budaya, kemudian nilai, simbol, makna dan budaya massa, *cultural studies* dan budaya pop, budaya pop dan relasi kuasa, budaya pop dan krisis identitas, budaya pop dan krisis eksistensi dan yang terakhir yaitu teknologi dan Islam.

Bab ketiga membahas gambaran tentang *game online* dan budaya massa. diawali dari definisi dan macam-macam *game online*, kemudian menuju pada pengaruh *game online* dalam psikologi, manajemen dan ekonomi. Selanjutnya *game online* dan relasi kuasa industri, *game online* dan pembentukan hiperrealitas, *game online* dan masyarakat konsumsi.

Bab keempat membahas relasi budaya pop *game online* dengan pembentukan makna, corak krisis identitas dan eksistensi

dalam permainan *game online*, lalu ditambah dengan pembahasan tentang Islam dan *game online*.

Bab kelima adalah penutup, yang berisi kesimpulan, saran-saran, dan penutup. Kemudian bagian akhir yang tersusun dari daftar pustaka, lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis.



## **BAB II**

### **TEKNOLOGI DAN BUDAYA INDUSTRI**

#### **A. Relasi Industri dan Budaya**

Kebanyakan orang mengasumsikan bahwa industri hanyalah kegiatan ekonomi manusia yang mengolah bahan baku/ bahan mentah menjadi barang setengah jadi atau bahan jadi. Padahal pengertian industri sangatlah luas, proses industri ini meliputi semua kegiatan manusia dalam suatu bidang tertentu yang sifatnya produktif dan komersial. Kata industri berasal dari bahasa Francis kuno yaitu *industrie* yang berarti aktivitas, tetapi kata tersebut dasarnya berasal dari bahasa latin yaitu *Industria* yang memiliki arti kerajinan dan aktivitas. Industri adalah bidang yang menggunakan ketrampilan, dan ketekunan kerja (bahasa Inggris: *industrious*) dan penggunaan alat-alat di bidang pengolahan hasil-hasil bumi, dan distribusinya sebagai dasarnya. Maka industri umumnya dikenal sebagai mata rantai selanjutnya dari usaha-usaha mencukupi kebutuhan (ekonomi) yang berhubungan dengan bumi, yaitu sesudah pertanian, perkebunan, dan pertambangan yang berhubungan erat dengan tanah. Kedudukan industri semakin jauh dari tanah, yang merupakan basis ekonomi, budaya, dan politik.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Industri> dikutip pada 10-10-2018 pukul 15.47 WIB

Industri dan budaya sangat erat kaitannya dalam pembahasan tentang fenomena sosial saat ini, terutama di bidang *cultural studies*. Budaya dalam *cultural studies* adalah bahwa budaya dikaji sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kekuasaan dan hubungan dominatif dalam masyarakat, terutama masyarakat kapitalis yang menjadi kajian utama dalam kajian budayanya. Budaya dibentuk oleh praktik dan makna bagi semua orang ketika mereka menjalani hidupnya.<sup>2</sup> Dalam buku *Introducing Cultural and Media Studies, Sebuah Pendekatan Semiotik*, budaya dijelaskan sebagai sekumpulan praktik sosial yang melaluinya makna diproduksi, disirkulasikan, dan dipertukarkan. Makna tersebut berada dalam tataran komunikasi antar individu maupun kelompok. Budaya bukanlah ekspresi makna yang berasal dari luar kelompok, juga bukan menjadi nilai-nilai yang baku. Sifat alamiah makna pada dasarnya tidak bisa kekal karena manusia, baik sebagai individu maupun anggota kelompok, selalu dipengaruhi oleh aspek-aspek sosial, misalnya pendidikan, politik, ekonomi.<sup>3</sup>

Kemudian muncul sebuah istilah baru tentang industri yang dibudayakan. Dalam mazhab Frankfurt, terdapat istilah “industri budaya” untuk menandai proses industrialisasi budaya yang

---

<sup>2</sup> Sandi Suwardi Hasan, *Pengantar Cultural studies: Sejarah, Pendekatan Konseptual, & Isu Menuju Studi Budaya Kapitalis Lanjut*, Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2016. hal 23

<sup>3</sup> Rulli Nasrullah, *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, Simbiosis Rekatama Media: Bandung, 2017. hal 13

diproduksi secara massal, beserta berbagai tuntutan komersial yang mengendalikan sistem tersebut. Ciri-cirinya antara lain : pengkomoditasan (komodifikasi), panstandaran (standarisasi), dan pengadaan besar-besaran (massifikasi).<sup>4</sup> Selanjutnya, industri budaya mencerminkan konsolidasi fetisisme komoditas, dominasi asas pertukaran dan meningkatnya kapitalisme monopoli negara. Industri budaya membentuk selera dan kecenderungan massa sehingga mencetak kesadaran mereka dengan cara menanamkan keinginan mereka dengan cara menanamkan keinginan mereka atas kebutuhan-kebutuhan palsu. Oleh karena itu, industri budaya berusaha mengesampingkan kebutuhan-kebutuhan riil atau sejati, konsep-konsep atau teori-teori alternatif dan radikal, serta cara berfikir dan bertindak oposisional politik. Industri budaya sangat efektif dalam menjalankan hal ini hingga orang-orang tak sampai menyadari apa yang tengah terjadi.<sup>5</sup>

Industri budaya membawa semua keunggulan produksi kapitalis, produknya distandarkan, dikosongkan dari manfaat estetika dan bisa diproduksi secara massal, dan mereka bisa dikonsumsi sejauh mereka bisa diproduksi. Konsekuensi utama dari masifikasi budaya itu, menurut Adorno dan Horkheimer adalah memiliki implikasi mendalam bagi penerimaan soal

---

<sup>4</sup> Douglas Kellner, *Budaya Media: Cultural studies, Identitas, dan Politik antara Modern dan Postmodern*, terj. Galih Bondan Ramadan, Jalasutra: Yogyakarta, 2010. hal 38

<sup>5</sup> Dominic Strinati, *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, terj. Abdul Muchid, Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2010. hal 107

estetika. Seni dihargai bukan karena kemampuan khususnya untuk mengomunikasikan kebenaran atau keindahan tetapi untuk pemasarannya. Suatu film produksi Hollywood harus mengandung adegan seks dan adegan kejar-kejaran mobil, yang dilakukan dengan cara tertentu.<sup>6</sup>

Perubahan besar-besaran yang ditempa oleh revolusi industri telah, secara tidak merata, mengubah dunia berkembang telah mempresentasikan prasyarat penting bagi pembentukan populasi hidup dalam kondisi berjejal-jejalan, sementara pada saat yang sama itu juga dihubungkan oleh kerangka negara bangsa. Skala peningkatan populasi didalam negara bangsa modern digabungkan dengan migrasi orang dari wilayah pinggiran ke kota-kota telah menciptakan kepadatan yang kondusif bagi pematangan atas apa yang disebut '*mass society*' (masyarakat massa). Infrastruktur-infrastruktur yang diperlukan untuk melayani pertumbuhan tersebut telah menyebabkan produksi transportasi dan barang secara massal, penyajian massal atas pendidikan, dan tentu saja '*media massa*'.<sup>7</sup>

Goerge Gerbner dengan penuh keyakinan berkomentar bahwa media massa benar-benar telah menjadi "agama resmi" masyarakat industri. Media massa dianggap ikut andil dalam

---

<sup>6</sup> David Holmes, *Teori Komunikasi : Media, Teknologi dan Masyarakat*, terj. Teguh Wahyu Utomo, Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2012. hal 51

<sup>7</sup> *Ibid.* hal 44

memoles kenyataan sosial. Bahkan, mengutip McLuhan, media telah ikut mempengaruhi perubahan bentuk masyarakat. Media tidak hanya memenuhi kebutuhan manusia akan informasi ataupun hiburan, tetapi juga ilusi dan fantasi yang mungkin belum pernah terpenuhi oleh saluran-saluran komunikasi tradisional lainnya.<sup>8</sup> Dengan adanya media massa, kini begitu banyak citra, simbol, gambar, dan bunyi yang setiap saat kita lihat dan dengar, tetapi rasanya terlalu sedikit ruang dan waktu untuk merenungkan apa arti semua itu bagi kita semua. Seperti yang diaktakan oleh Jean Baudriallard “ *We are in a universe where there is more and more information, and less and less meaning*”<sup>9</sup> (Kita berada dalam dunia di mana banyak informasi, namun sangat-sangat sedikit makna).

Pada masa ekonomi kapitalis, masyarakat lebih fokus kepada produksi, namun kemudian fokus mereka telah bergeser kepada konsumsi. Pada awal sistem ekonomi mereka, para kapitalis semata-mata menitik beratkan kontrol atas produksi secara umum dan pekerja produksi secara khusus. Sebagaimana perusahaan-perusahaan telah meninggalkan bangsa-bangsa kapitalis lanjut, titik perhatian bangsa telah beralih pada pengontrolan konsumsi secara umum, terutama pikiran-pikiran

---

<sup>8</sup> Iby Subandy Ibrahim, *Kritik Budaya Komunikasi : Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*, Jalasutra: Yogyakarta, 2011. hal 85

<sup>9</sup> *Ibid*, hal 13

dan aksi konsumen.<sup>10</sup> Dalam istilah Baudrillard ada yang disebut dengan Drugstore (pusat-pusat perdagangan baru). *Drugstore* tidak menempatkan kategori-kategori barang, *drugstore* mempraktikkan gabungan tanda-tanda, dengan segala kategori barang yang dirancang seperti sebuah penampungan yang merupakan bagian dari sebuah totalitas penikmat tanda-tanda. Di *drugstore* pusat kebudayaan menjadi bagian integral dari pusat perdagangan. Budaya di *drugstore* itu *dibudayakan*. Secara simultan perdagangan (pakaian, bumbu, restoran, dll) di *drugstore* dibudayakan juga, karena dikemas dalam nuansa hiburan (permainan), dan lain dari yang lain, dalam asesori kemewahan dengan unsur lain dari *panopli* (paket konsumsi) umum.<sup>11</sup> Mengutip Genosko, klaim central Baudrillard adalah bahwa objek menjadi tanda (*sign*) dan nilainya ditentukan oleh aturan kode. Artinya, *kode* dalam pengertian yang lebih umum merupakan sistem aturan-aturan guna menggabungkan seperangkat terma yang stabil dalam pesan.<sup>12</sup>

Dia berpendapat bahwa objek dalam masyarakat konsumen tidak lagi dibeli demi nilai guna, melainkan sebagai komoditas tanda dalam suatu masyarakat yang ditandai oleh komodifikasi

---

<sup>10</sup> George Ritzer, *Teori Sosial Postmodern*, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 372

<sup>11</sup> Jean P Baudrillard, *Masyarakat Konsumsi*, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2013. hal 7

<sup>12</sup> George Ritzer, *Teori Sosial Postmodern*, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 137

yang semakin meningkat. Bagi Baudrillard, tidak ada objek yang memiliki nilai esensial; malahan, nilai guna tersebut ditentukan melalui pertukaran, membuat makna kultural benda-benda lebih berarti ketimbang nilai kerja atau kegunaannya. Komoditas menawarkan prestise dan memaknai nilai sosial, status dan kekuasaan dalam konteks makna kultural yang berasal dari ‘tatanan sosial’ yang lebih luas.<sup>13</sup> Dengan kata lain industri memunculkan komoditas-komoditas yang menimbulkan corak baru dalam budaya masyarakat.

## **B. Nilai, Simbol dan Makna**

### **1. Nilai**

Seperti yang telah dijelaskan di atas, pengaruh budaya industri sampai kepada nilai, simbol dan pemaknaan. Secara bahasa *value* berasal dari bahasa Latin, *valere* atau bahasa Prancis kuno *valoir*, yang artinya nilai. Kata *valere*, *valoir*, *value* dapat dimaknai sebagai harga. Hal ini selaras dengan definisi nilai menurut pengertian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu sebagai harga (dalam artian taksiran harga). Akan tetapi, secara luas, apabila kata “harga” dihubungkan dengan objek tertentu atau dipresepsi dari sudut pandang tertentu pula, mengandung arti berbeda. Misalnya, apabila harga tersebut disandingkan dengan barang, nilai atau harga

---

<sup>13</sup> Chris Barker, *Cultural studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 115

tersebut bersifat materil dan terbatas. Akan tetapi, apabila nilai atau harga disandingkan dengan perilaku seseorang, keyakinan yang bersifat abstrak, nilai atau harga tersebut akan bermakna luas dan tak terbatas.<sup>14</sup> Sehingga pemaknaan dari nilai itu sendiri memiliki berbagai macam penafsiran sesuai sudut pandang yang menafsirkan (manusia).

Kajian nilai-nilai sosial memiliki sejarah panjang dalam sosiologi dan antropologi. Dalam kedua disiplin, nilai merupakan konstruk yang disimpulkan sebagai sesuatu yang dianut masyarakat secara kolektif dan pribadi-pribadi secara perorangan. Dalam batasan terdahulunya, istilah nilai menunjuk pada suatu konsep yang dikukuh individu atau anggota suatu kelompok secara kolektif mengenai sesuatu yang diharapkan (desirable) dan berpengaruh terhadap pemilihan cara maupun tujuan tindakan dari beberapa alternatif.<sup>15</sup>

Rokeach membagi nilai menjadi dua bagian yaitu nilai terminal dan nilai instrumental. Nilai terminal dibatasi sebagai keberadaan akhir eksistensi yang diidamkan dan nilai instrumental dibatasi sebagai tatacara perilaku yang diidamkan, digunakan untuk mencapai keberadaan-akhir. Contoh yang termasuk dalam daftar nilai terminal ialah tujuan-tujuan

---

<sup>14</sup> Muhammad Alfian, *Pengantar Filsafat Nilai*, Pustaka Setia: Bandung, 2013. hal 53-54

<sup>15</sup> John W. Berry, *Psikologi Lintas Budaya*, terj. Edi Suhardono, Gramedia: Jakarta, 2013. hal 102



memperoleh kesamaan, kebebasan, kebahagiaan, penyelamatan dan penghargaan terhadap diri sendiri. Yang termasuk nilai-nilai instrumental ialah perilaku seperti menjadi berbesar hati, jujur, sopan dan bertanggung jawab.<sup>16</sup>

Nilai merupakan sebuah unsur yang sangat penting dalam kebudayaan, nilai membimbing manusia untuk menentukan apakah sesuatu itu boleh atau tidak boleh dilakukan. Dengan kata lain nilai merupakan sesuatu yang abstrak tentang tujuan budaya yang akan kita bangun bersama melalui bahasa, simbol, dan pesan-pesan verbal maupun nonverbal.<sup>17</sup> Dalam *cultural studies*, relativitas “nilai” mengubah diskusi menjadi dilema. Di satu sisi, ada hasrat untuk melegitimasi kebudayaan pop dan non-barat sebagai kebudayaa yang bernilai di hadapan diskursus estetika budaya tinggi Barat tradisional. Di sisi lain, ada keengganan untuk memberi sanksi kepada posisi di mana kita diabaikan dari penilaian, karena ini akan berarti bahwa apapun yang dihasilkan oleh perusahaan industri budaya akan dapat diterima karena dia populer.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> *Ibid.* hal 104

<sup>17</sup> Alo Liliweri, *Makna Budaya Dalam Komunikas Antar Budaya*, LkiS: Yogyakarta, 2002. hal 50

<sup>18</sup> Chris Barker, *Cultural studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 46

## 2. Simbol dan Makna

Simbol berasal dari bahasa Latin *symbolicum* (semula dari bahasa Yunani *symbolon*, yang berarti tanda untuk mengartikan sesuatu). Sebuah simbol adalah ‘sesuatu’ yang terdiri atas ‘sesuatu yang lain’. Cincin merupakan simbol perkawinan, sepasang angsa melambangkan kestiaan, seragam merupakan lambang korps, bendera sebagai simbol bangsa, dan jubah putih sebagai simbol kesucian. Dengan demikian tanda mempunyai satu arti (yang sama bagi semua orang), sedangkan simbol mempunyai banyak arti (tergantung siapa yang menafsirkannya).<sup>19</sup>

Lambang atau Simbol adalah sesuatu yang di gunakan untuk merujuk suatu lainnya (simbolisasi), berdasarkan kesepakatan sekelompok orang. Simbol meliputi kata - kata (pesan verbal), perilaku nonverbal, dan objek yang makna sebenarnya ada pada diri kita, bukan terletak pada simbol itu sendiri. Pada umumnya simbol yang memang memiliki makna, atau lebih tepat ialah simbol tersebut mendorong manusia untuk memberi makna (yang telah di setuju bersama).<sup>20</sup>

Dalam perspektif Saussurean, simbol adalah sejenis tanda di mana hubungan antara penanda dan petanda

---

<sup>19</sup> *Ibid*, hal 179

<sup>20</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Rosda: Bandung, 2016. hal 65

seakan bersifat arbitrer. Konsekuensinya hubungan kesejarahan mempengaruhi pemahaman kita. Saussurean menerangkan:

*Salah satu karakteristik dari simbol adalah bahwa simbol tidak pernah benar-benar arbitrer. Hal ini bukannya tidak beralasan karena ada ketidaksempurnaan ikatan alamiah antara penanda dan petanda. Simbol keadilan yang berupa timbangan tidak bisa digantikan oleh simbol lainnya seperti kendaraan (kereta) misalnya.<sup>21</sup>*

Setiap simbol tidak lepas dari makna yang terkandung. Dalam Kamus besar bahasa Indonesia kata makna memiliki pengertian arti atau maksud sesuatu kata.<sup>22</sup> Dalam semiologi, terdapat makna denotasi dan konotasi. Makna denotasi dan konotasi memegang peranan yang sangat penting jika dibandingkan peranannya dalam ilmu linguistik. Makna denotasi bersifat langsung, yaitu makna khusus yang terdapat dalam sebuah tanda, dan pada intinya dapat disebut sebagai gambaran sebuah petanda. Sedangkan makna konotasi adalah tentang makna yang terkandung di dalamnya. Makna konotasi dari berbagai tanda akan menjadi semacam mitos atau petunjuk

---

<sup>21</sup> Arthur Asa Berger, *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika*, terj. M. Dwi Marianto. Tiara Wacana: Yogyakarta. 2005. hal 23

<sup>22</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Lux*, CV.Widya Karya: Semarang, 2005. hal 306

mitos. Sehingga makna konotasi dalam banyak hal merupakan perwujudan yang sangat berpengaruh.<sup>23</sup>

Makna suatu tanda bukanlah *innate meaning* (makna bawaan, alamiah, tak berubah) melainkan dihasilkan lewat sistem tanda yang dipakai dalam kelompok orang tertentu. Dalam sistem tanda, suatu tanda dapat menghasilkan makna karena prinsip perbedaan (*difference*). Dengan kata lain, makna dihasilkan oleh sistem perbedaan atau sistem hubungan tanda-tanda. Dalam bukunya *The imagination of the sign*, Barthes menyebut tiga hubungan antara tanda-tanda tersebut, yaitu hubungan simbolik, paradigmatik, dan sintagmatik.<sup>24</sup>

Hubungan simbolik adalah hubungan yang muncul sebagai hasil hubungan tanda dengan dirinya sendiri atau hubungan internal. Hubungan internal dipakai untuk menunjuk hubungan antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Hubungan simbolik menunjuk status kemandirian tanda untuk diakui keberadaannya dan dipakai fungsinya tanpa tergantung pada hubungannya dengan tanda-tanda lain. Kemandirian ini membuat tanda tersebut menduduki status simbol. Kemudian munculah kesadaran dan imajinasi simbolik. Kesadaran simbolik berarti kesadaran akan tanda yang mengutamakan

---

<sup>23</sup> Arthur Asa Berger, *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika*, terj. M. Dwi Marianti. Tiara Wacana: Yogyakarta. 2005. hal 55

<sup>24</sup> St Sunardi, *Semiotika Negativa*. Kanal: Yogyakarta. 2002. hal 53-54

hubungan simbolik dari pada hubungan yang lainnya. Dalam kesadaran ini orang melihat kemandirian sekaligus “rasa kespian” tanda tersebut. Barthes menggunakan istilah *in depth* (ke dalam) untuk mengukur gaung *signification* tanda tersebut. Sedangkan imajinasi simbolik berarti kemampuan kita untuk menggunakan tanda guna memandangi hidup dalam kategori dangkal atau mendalam, superfisial atau sampai dasar, palsu atau sampai akar.<sup>25</sup>

Hubungan paradigmatis adalah hubungan eksternal suatu tanda dengan tanda lain. Tanda lain yang bisa berhubungan secara paradigmatis adalah tanda-tanda satu kelas atau satu sistem. Sebuah gambar *supermarket* dalam iklan dapat mempunyai hubungan paradigmatis dengan, misalnya pasar dan *mall*. *Supermarket*, pasar dan *mall* adalah tanda-tanda dari kelas *tempat belanja*.<sup>26</sup>

Hubungan sintematis adalah hubungan aktual. Hubungan ini menunjukkan hubungan suatu tanda dengan tanda-tanda lainnya baik yang mendahului maupun yang mengikutinya. Dalam film, hubungan sintematis dikenal dengan istilah *montage*. *Montage* disusun dengan satuan-satuan gambar. Hubungan sintematis mengajak kita untuk

---

<sup>25</sup> *Ibid.* hal 55-56

<sup>26</sup> *Ibid.* hal 63

mengimajinasikan ke depan atau memprediksi apa yang akan terjadi kemudian.<sup>27</sup>

### C. *Cultural Studies* dan Budaya Pop

*Cultural studies* selalu merupakan bidang penelitian multi atau pascadisipliner yang mengaburkan batas-batas antara dirinya dengan subjek lain. Namun begitu, *cultural studies* tidak dapat didefinisikan secara sembarangan. Menurut Stuart Hall, dikutip oleh Chris Barker, *cultural studies* merupakan suatu bentuk wacana yaitu *kluster* (atau bangunan) gagasan, citra-citra dan praktik-praktik, yang menyediakan cara-cara untuk membicarakan topik, aktivitas sosial tertentu atau arena institusional dalam masyarakat. Cara tersebut dapat berbentuk pengetahuan dan tindakan yang terkait dengannya. *Cultural studies* dibangun oleh suatu cara berbicara yang tertata perihal objek-objek (yang dibawahnya sebagai permasalahan) dan yang berkumpul disekitar konsep-konsep kunci, gagasan-gagasa, dan pokok-pokok perhatian. Salain itu, *cultural studies* mempunyai momen ketika dia menamai dirinya sendiri, meskipun penamaan itu hanya menandai penggalan atau kilasan dari suatu proyek intelektual yang berubah.<sup>28</sup>

*Cultural studies* didasarkan pada marxisme. Marxisme menerangkan *cultural studies* dalam dua cara fundamental.

---

<sup>27</sup> *Ibid*, hal 70

<sup>28</sup> Chris Barker, *Cultural studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 5-6

Pertama, untuk memahami makna dari teks atau praktik budaya, kita harus menganalisisnya kedalam konteks sosial dan historis produksi dan konsumsinya. Akan tetapi, walaupun terbentuk oleh struktur sosial tertentu dengan sejarah tertentu budaya tidak dikaji sebagai refleksi dan struktur dan sejarah ini. Sejarah dan budaya bukanlah etinitas yang terpisah. Membaca sebuah teks atau praktik berlawanan dengan latar belakang sejarah atau menggunakan teks atau praktik untuk mengilustrasikan laporan tentang sebuah momen sejarah yang telah diinformasikan, tidak pernah menjadi pertanyaan karena sejarah dan teks dibubuhkan satu sama lain dan dilekatkan bersama sebagai bagian dari proses yang sama. *Cultural studies* menegaskan bahwa nilai pentingnya budaya berasal dari fakta bahwa budaya membantu membangun struktur dan membentuk sejarah. Sebagaimana dipaparkan oleh Hall dalam Storey 1996 bahwa :

*Pemahaman apa yang telah cultural studies sumbangkan kepada saya bahwa media memainkan satu peran dalam formasi, dalam penyusunan, atas hal-hal yang direfleksikannya. Tidak ada dunia yang benar-bener di luar, yang berinteraksi lepas dari wacana repretasi. Apa yang benar benar ada, sebagian ditntukan oleh bagaimana dipersentasikan.*<sup>29</sup>

Asumsi kedua yang diambil dari marxisme adalah pengenalan bahwa masyarakat industrial kapitalis adalah

---

<sup>29</sup> John Storey. *Cultural studies Dan Kajian Budaya Pop. Pengantar Komprehensif Teori Dan Metode*, Jalasutra: Yogyakarta, 2008, hal 3

masyarakat yang disekat-sekat secara tidak adil menurut, misalnya, garis etnis, gender, keturunan, dan kelas. *Cultural studies* berpendapat bahwa budaya merupakan salah satu wilayah prinsipil dimana penyekatan ini ditegakkan dan diperbandingkan: budaya adalah suatu ranah tempat berlangsungnya pertarungan terus menerus atas makna, dimana kelompok-kelompok subordinat mencoba menentang penimpaan makna yang sarat akan kepentingan kelompok-kelompok dominan. Inilah yang membuat budaya bersifat ideologis.<sup>30</sup>

Barker dalam bukunya membagi definisi kajian budaya dalam empat elemen: *pertama*, kajian budaya adalah kajian interdisipliner (antar disiplin ilmu) dimana perspektif-perspektif dari disiplin ilmu yang berbeda dipakai untuk menjelaskan tentang budaya dan kekuasaan. *Kedua*, kajian budaya begitu memperhatikan semua praktik-praktik, institusi-institusi (sosial, politik, budaya, ekonomi, dsb), dan sistem-sistem klasifikasi yang terjadi dalam komunitas-komunitas dengan nilai budaya tertentu, kepercayaan tertentu, kompetensi-kompetensi tertentu, kehidupan rutin tertentu, dan bentuk-bentuk kegiatan kebiasaan tindakan mereka. *Ketiga*, kajian budaya mempersoalkan dan mempertanyakan secara kritis bentuk-bentuk “power” atau kekuasaan yang bervariasi dan berbeda meliputi: gender, ras, kelas, kolonialisasi, dsb. Dalam hal ini, kajian budaya mencari

---

<sup>30</sup> *Ibid*, hal 3-5



hubungan antara kekuasaan tersebut dan perkembangan cara berfikir tentang budaya dan kekuasaan yang dapat digunakan oleh agen-agen pembuat perubahan. *Keempat*, kajian budaya tidak hanya merupakan disiplin akademik. Melainkan juga mencoba untuk mencari hubungan diluar akademik dengan gerakan-gerakan atau perubahan-perubahan sosial dan politik, pekerja dalam institusi-institusi budaya dan menejemen budaya.<sup>31</sup>

Subordinasi bukan sekedar persoalan koersi melainkan juga soal persetujuan. Budaya pop, yang banyak menyita perhatian *cultural studies*, dikatakan sebagai landasan tempat dimana persetujuan dapat dimenangkan atau tidak. Sebagai sebuah cara untuk menjelaskan kesalingterkaitan antara kekuasaan dan persetujuan, ada sepasang konsep lain yang pernah digunakan dalam teks-teks awal *cultural studies*, namun tidak begitu relevan akhir-akhir ini, yakni ideologi dan hegemoni.

Ideologi berarti peta-peta makna yang mengklaim dirinya sebagai kebenaran universal namun sebenarnya merupakan pemahaman spesifik yang punya latarbelakangnya sendiri yang menutupi sekaligus mengukuhkan kekuasaan. Sebagai contoh, berita televisi menghasilkan pemahaman akan dunia. Dia terus menerus menjelaskannya berdasarkan konteks bangsa, yang diterima sebagai objek-objek yang terjadi “secara alamiah”, padahal sebenarnya dia mengaburkan pembagian kelas dalam

---

<sup>31</sup> Rachma Ida, *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*, Kencana Prenada Media Group: Jakarta, 2014. hal 2-3

formasi sosial dan karakter nasionalitas yang dikonstruksi. Representasi gender dalam iklan, yang menggambarkan perempuan hanya sebagai ibu rumah tangga atau perempuan sexy, mereduksi mereka menjadi kategori-kategori tersebut, dengan mengabaikan tempat mereka sebagai manusia dan warga negara seutuhnya. Proses penciptaan, pelanggaran dan reproduksi makna dan praktik oleh pihak “atas” disebut dengan hegemoni. Hegemoni adalah sebuah situasi dimana satu kelompok berkuasa dalam satu kurun sejarah menerapkana otoritas dan kepemimpinan sosialnya terhadap kelompok-kolompok subordinat dengan cara memenangi persetujuan kelompok-kelompok tersebut.<sup>32</sup>

Kebudayaan pop terutama adalah kebudayaan yang diproduksi secara komersial dan tidak ada alasan untuk berpikir bahwa tampaknya ia akan berubah di masa yang akan datang. Namun, dinyatakan bahwa audiens pop menciptakan makna mereka sendiri malalui teks kebudayaan pop dan melahirkan kompetensi kultural dan sumber daya diskursif mereka sendiri. Kebudayaan populer dipandang sebagai makna dan praktik yang dihasilkan oleh audiens pop pada saat konsumsi dan studi tentang kebudayaan populer terpusat pada bagaimana dia digunakan. Argumen-argumen ini menunjukkan adanya pengulangan pertanyaan tradisional tentang bagaimana industri kebudayaan memalingkan orang pada komoditas yang mengabdikan kepada

---

<sup>32</sup> Chris Barker, *Cultural studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 11

kepentingannya dan lebih suka mengeksplorasi bagaimana orang mengalihkan produk industri menjadi kebudayaan pop yang mengabdikan kepada kepentingannya.<sup>33</sup>

Menurut John Fiske, budaya populer dalam masyarakat industri berkontradiksi dengan sumbernya. Di satu pihak budaya tersebut diindustrialisasi – komoditas-komoditasnya dihasilkan dan didistribusikan oleh industri yang dimotivasi oleh keuntungan yang hanya mengikuti kepentingan ekonominya sendiri. Namun, di lain pihak, budaya tersebut adalah budaya masyarakat. Sementara itu, kepentingan masyarakatlah dan bukan kepentingan industri yang diubah oleh masyarakat menjadi kegagalan-kegagalan yang mahal. Untuk dikategorikan ke dalam budaya populer, suatu komoditas juga harus membawa kepentingan-kepentingan masyarakat. Budaya populer bukanlah konsumsi, hal tersebut merupakan budaya – proses aktif memunculkan dan menyirkulasikan pelbagai makna dan kepuasan dalam suatu sistem sosial: budaya, meskipun diindustrialisasikan, tidak pernah dapat dideskripsikan secara memadai dalam kaitannya dengan jual-beli komoditas.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> *Ibid*, hal 50

<sup>34</sup> John Fiske. *Memahami Budaya Populer*, Jalasutra: Yogyakarta, 2011. hal 25

#### **D. Budaya Pop dan Relasi Kuasa**

Jika ada hal yang dapat disetujui oleh para penulis *cultural studies*, maka hal itu adalah arti penting konsep kekuasaan, yang dipandang terdapat pada setiap level hubungan sosial. Kekuasaan bukan hanya sekedar perekat yang menyatukan kehidupan sosial, atau kekuatan koersif yang menempatkan sekelompok orang dibawah orang lain, meskipun dia pada dasarnya memang demikian, karena dia juga merupakan proses yang membangun dan membuka jalan bagi adanya segala bentuk tindakan.

Dalam Marxisme produksi merupakan prioritas utama manusia. Marxisme menekankan spesifitas historis kehidupan manusia dan karakter formasi sosial yang dapat berubah yang ciri utamanya terletak dalam kondisi material eksistensi. Marx menyatakan bahwa prioritas utama manusia adalah produksi sarana subsistensi melalui kerja. Ketika manusia menghasilkan makanan, pakaian, dan semua alat yang bertujuan untuk mengubah lingkungannya, mereka juga menciptakan dirinya. Kerja, dan bentuk-bentuk organisasi sosial yang dibentuk oleh produksi material, yaitu cara produksi, adalah kategori-kategori utama dalam Marxisme. Organisasi cara produksi bukan hanya soal mengoordinasikan objek; melainkan dia secara inheren terikat dengan hubungan antar orang-orang, yang disamping bersifat

sosial –saling bekerja sama dan berkoordinasi-, juga merupakan soal kekuasaan dan konflik.<sup>35</sup>

Kebudayaan pop terbentuk melalui produksi makna populer yang terbentuk pada saat konsumsi. Makna tersebut merupakan arena perselisihan (*contestation*) nilai-nilai politis dan nilai-nilai kultural. Sebagaimana dikatakan Hall, kebudayaan pop adalah arena konsensus dan resistensi dalam memperjuangkan makna kultural. Dia adalah tempat dimana hegemoni kultural diterima atau ditentang. Hall mengembalikan kita kepada konsepsi politis kebudayaan pop sebagai arena memperjuangkan makna. Penilaian atas kebudayaan pop terpusat pada pertanyaan yang tidak diarahkan kepada nilai estetis atau nilai-nilai kultural (kebudayaan yang baik atau buruk) namun diarahkan kepada kekuasaan dan tempat kebudayaan di dalam formasi sosial yang lebih luas. Konsep tentang yang populer menentang bukan hanya pemisahan antara budaya tinggi dengan budaya rendah namun juga menentang aksi kalsifikasi kebudayaan dengan dan melalui kekuasaan.<sup>36</sup>

Mengutip Foucault, kekuasaan terdistribusi di semua relasi sosial dan tidak dapat direduksi menjadi bentuk-bentuk dan determinasi-determinasi ekonomi terpusat atau menjadi karakter

---

<sup>35</sup> Chris Barker, *Cultural studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 13-14

<sup>36</sup> Chris Barker, *Cultural studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 51

legal atau yuridis. Namun, kekuasaan membentuk kapiler terisolasi yang terjalin dalam jaringan seluruh tatanan sosial. Lebih jauh lagi, kekuasaan bukan hanya represif umum produktif, ia melahirkan subjek. Kekuasaan berimbis pada pembentukan kekuatan, menjadikan mereka tumbuh, dan menata mereka, ketimbang menghalangi, membuat mereka menyerah atau menghancurkannya.<sup>37</sup>

### **E. Budaya Pop dan Krisis Identitas**

Disamping karena media, pengalaman populer terkait dengan konsumsi. Media menciptakan populer dengan mengonsumsi barang-barang komoditi. Ini merupakan bagian dari kapitalisme konsumsi. Populer yang sedang dibahas adalah populer yang lahir melalui cara orang-orang zaman sekarang mengonsumsi barang (*mode of consumption*). Terjadi penyeragaman rasa baik dalam konsumsi barang-barang fisik sampai dengan ilmu. Penyamaan rasa ini menjadi salah satu landasan paling penting dalam kohesi sosial.<sup>38</sup> Momen konsumsi menandai salah satu proses di mana kita dibentuk sebagai pribadi-pribadi. Sebuah argumen yang dikenal dengan antiesensialisme, menyatakan bahwa identitas bukanlah sesuatu yang eksis; ia tidak

---

<sup>37</sup> *Ibid*, hal 85

<sup>38</sup> Dominic Strinati, *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, terj. Abdul Muchid, Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2010. hal 15

memiliki kualitas universal atau esensial. Ia merupakan hasil konstruksi diskursif, produk diskursus atau cara bertutur yang terarah tentang dunia ini. Dengan kata lain, identitas itu dibentuk, diciptakan ketimbang ditemukan, oleh representasi, terutama oleh bahasa.<sup>39</sup>

Konsep tentang identitas merujuk pada pemahaman tentang citra diri dan kepemilikan kelompok yang dianut oleh anggota budaya dan ditingkatkan oleh konsumsi-konsumsi produk budaya dan representasi melalui media. Identitas merupakan fungsi dari peran sosial yang didefinisikan sebelumnya, dan merupakan sistem mitos tradisional yang memberikan orientasi dan sanksi religius untuk menentukan tempat seseorang didunia, sambil secara keras membatasi pemikiran dan perilakunya.<sup>40</sup> Menurut Freud, diri terdiri atas ego, atau pikiran rasional sadar, superego, atau kesadara sosial, dan ketidaksadaran, yang menjadi sumber gudang kerja simbolis pikiran yang berfungsi dengan logika yang berbeda dari rasio. Diri secara definitif terpecah menjadi ego, superego dan ketidaksadaran, sehingga narasi yang terpadu tentang diri adalah sesuatu yang kita peroleh disepanjang waktu melalui pintu masuk menuju tatanan simbolis bahasa dan kebudayaan. Melalui proses identifikasi dengan orang lain dan

---

<sup>39</sup> *Ibid*, hal 12

<sup>40</sup> Douglas Kellner, *Budaya Media: Cultural studies, Identitas, dan Politik antara Modern dan Postmodern*, terj, Galih Bondan Ramadan, Jalasutra: Yogyakarta, 2010. hal 315

dengan posisi subjek diskursus sosial, kita menciptakan suatu identitas yang menubuhkan ilusi tentang kemenyeluruhan.<sup>41</sup>

Beberapa bentuk identitas dapat dijelaskan seperti identitas personal, identitas sosial, identitas budaya, identitas kolektif. Identitas sosial timbul dari sosialisasi individu terhadap aturan-aturan di dalam masyarakat. Identitas budaya timbul dari suatu hal yang diwariskan turun temurun berkaitan dengan kebudayaan suatu bangsa dan daerah. Sedangkan identitas kolektif timbul dari perasaan bersama ataupun menjadi satu kelompok yang berasal dari hubungan sosial, kepemilikan status dan atribut yang sama. Misalnya kesamaan menjadi suatu kelompok dengan kesenangan atau keinginan yang sama dalam konteks ini bermain dalam game. Semua ini tercipta karena adanya identitas yang bisa dipilih dalam dunia game tersebut. Setiap orang bebas memposisikan dirinya dalam dunia game.<sup>42</sup>

Seiring meningkatnya derap, perluasan, dan kompleksitas masyarakat modern, identitas menjadi makin tidak stabil, makin dan makin rapuh. Subjek yang otonom dan mandiri, yang merupakan capaian individu modern dan budaya individualisme, telah terpecah dan lenyap akibat proses-proses sosial yang menghasilkan pendangkalan individualitas dalam masyarakat

---

<sup>41</sup> Chris Barker, *Cultural studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 89

<sup>42</sup> Mita Rosaliza, *Hiperrealitas Simulakra Pada Ruang Sosial Online*, Jurnal Ilmu Budaya, Vol. 12 No. 1 Agustus 2015, hal 25



massa dan budaya media yang terasionalisasi, terbirokratisasi, dan terkonsumerisasi.<sup>43</sup> Individu dalam masyarakat massa dibiarkan berbuat sesuka hatinya, semakin sedikit memiliki komunitas atau institusi untuk menemukan identitas atau nilai-nilai untuk hidup, semakin sedikit memiliki gagasan mengenai cara hidup yang layak secara moral, karena masyarakat massa, disebabkan oleh yang memunculkannya, tidak bisa memberikan solusi yang tepat dan efektif bagi permasalahan-permasalahan tersebut.

Bagi Baudrillard, kebudayaan pasca modern ditandai oleh sebuah arus besar simulasi dan citra yang menarik perhatian, suatu hiperrealitas dimana kita dibanjiri dengan citra dan informasi: 'Realitas itu sendirilah yang kini menjadi hiperrealis . . . ini adalah realitas yang muncul sehari-hari dalam kesemestaannya-politik, sosial, sejarah dan ekonomi- yang sedari kini memadukan dimensi simulatif hiperrealisme. Kita hidup dimana-mana dalam suatu halusinasi "estetis" realitas'. Tanda-komoditas yang bagi Baudrillard menjadi inti dari sebuah kebudayaan tanpa kedalaman menciptakan bahan material dimana, bagi Chambers, konsumen yang aktif dan berorientasi kepada makna mengkontruksi identitas yang beragam. Di sini, konsumen adalah serpihan, elemen yang memilih dan menata komoditas bahan dan tanda bermakna menjadi suatu gaya personal. Jadi, pascamodern dapat dibaca

---

<sup>43</sup> Douglas Kellner, *Budaya Media: Cultural studies, Identitas, dan Politik antara Modern dan Postmodern*, terj, Galih Bondan Ramadan, Jalasutra: Yogyakarta, 2010. hal 318

sebagai demokratisasi kultur dan sebagai peluang individual dan peluang politis.<sup>44</sup>

Mengingat sentralisasi konsumsi, barang konsumsi (komoditi) mempunyai kedudukan penting untuk hadir dalam masyarakat, untuk mengintegrasikan seseorang dalam masyarakat. Rasa yang kurang lebih sama menjadi ikatan sosial, barang konsumsi menjadi semacam kartu identitas sosial. Barang (yang difetiskan) ini mengatasi kekuatan ideologi yang selama ini menjadi prinsip penggolongan sosial, atau adat (*custom*) yang selama ini menjadi alat pembedaan, atau satuan geografis yang selama ini menjadi batasan distribusi barang konsumsi. Ikatan ideologi, adat, dan geografis kurang kuat bila dibandingkan dengan ikatan rasa (walau ada rasa tidak aman). Walaupun pembentukan masyarakat tergantung pada barang komoditi, ikatan sosialnya cukup kuat karena barang-barang itu sudah difetiskan (nilai fungsional, tanda, dan simbolik bercampur baur).<sup>45</sup>

Identitas merupakan fungsi dari peran sosial yang didefinisikan sebelumnya, dan merupakan sistem mitos tradisional yang memberikan orientasi dan sanksi religius untuk menentukan tempat seseorang di dunia, sambil secara keras membatasi pemikiran dan perilakunya karena hal ini berkaitan dengan

---

<sup>44</sup> Chris Barker, *Cultural studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 166-168

<sup>45</sup> Dominic Strinati, *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, terj. Abdul Muchid, Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2010. hal 16-17

eksistensinya sebagai manusia di dunia. Budaya pop memberikan sebuah cara pandang baru tentang keberadaan manusia di dunia, tentang eksistensi baru sebagai manusia.

Eksistensi sendiri berasal dari kata bahasa *existere* yang artinya muncul, ada, timbul, memiliki keberadaan aktual.<sup>46</sup> *Existere* disusun dari *ex* yang berarti keluar dan *sistere* yang artinya tampil atau muncul. Dalam kamus filsafat, ada beberapa pengertian tentang eksistensi. Pertama, eksistensi adalah apa yang ada. Kedua, eksistensi adalah apa yang memiliki aktualitas. Ketiga, eksistensi adalah segala sesuatu yang dialami dan menekankan bahwa sesuatu itu ada. Keempat, eksistensi adalah kesempurnaan.<sup>47</sup> Seperti halnya identitas, budaya pop juga mempengaruhi eksistensi manusia di dunia nyata.

Populer sebagaimana sekarang ini adalah pengalaman lahir karena budaya konsumsi dan didukung oleh teknologi informasi baru. Jika seni rakyat muncul dan bertahan karena kehendak rakyat (dengan tradisinya), seni kerakyatan karena kehendak bangsa (dengan ideologi kerakyatannya), seni populer lahir dan bertahan karena kehendak media (dengan ideologi kapitalisme) dan konsumsi. Media dan konsumsi menggeser ikatan sosial yang semula mementingkan aspek moral dan kognis dengan estetis. Perkembangan media dalam bentuknya seperti sekarang ini telah

---

<sup>46</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka: Jakarta. 1997. hal 253

<sup>47</sup> Loren Bagus, *Kamus Filsafat*, Gramedia: Jakarta. 1996. hal 183-185

menempatkan hubungan manusia dengan media menjadi semakin kompleks. Akibatnya kita tidak lagi bisa berbicara fungsi media untuk mengungkapkan gagasan namun juga media yang mengatur gagasan dan menata perasaan manusia.

Menurut McLuhan dunia menjadi *global village*, namun bukan *global village* yang dihuni oleh *volks* dengan tradisinya yang kurang lebih mapan. Kita ditempatkan dalam sebuah *village* massif yang sudah kehilangan kohesi sosial dan ideologi. Jean Baudrillard melukiskan situasi ini dengan ungkapan *implosion*. Media massa telah menyatukan manusia kemudian membiarkannya meledak dalam: batas-batas tradisi, geografi, bangsa, ideologi, kelas, cair luluh begitu saja. Yang tunggal hanya satu: massa dengan ketidakpastian ini muncul karena batas-batas identitas yang selama ini memberikan rasa aman dan pasti luluh, batas-batas baru sangat bergantung pada bagaimana suatu kelompok sosial dihadirkan dalam media.<sup>48</sup>

## F. *Teknologi dan Islam*

Perkembangan industri teknologi merupakan sebuah hasil dari pemikiran dan usaha manusia dalam menjalani hidup. Istilah teknologi merupakan produk terapan dari ilmu melalui perekaciptaan, membuat sesuatu untuk memenuhi

---

<sup>48</sup> Dominic Strinati, *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, terj. Abdul Muchid, Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2010. hal 13-14

kebutuhan/kesejahteraan manusia.<sup>49</sup> Dalam Islam sendiri, al Qur'an tidak pernah mengekang umatnya untuk maju dan modern, justru Islam sangat mendukung akan kemajuan teknologi dibidang apapun.

Allah telah menggambarkan tentang teknologi dalam Al-Qur'an, teknologi bagi para pendahulu kita (para utusan Allah). Hal ini Allah gambarkan untuk kita jadikan bahan pembelajaran dan motivasi dalam menguasai berbagai cabang ilmu. Firman Allah yang berkaitan tentang teknologi di antaranya dalam surat al-Anbiya 80-81 :

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِّنْ بَأْسِكُمْ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ  
شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾ وَلِسُلَيْمَانَ الرِّيحَ عَاصِفَةً تَجْرِي بِأَمْرِهِ إِلَى الْأَرْضِ  
الَّتِي بَرَكْنَا فِيهَا وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمِينَ ﴿٨١﴾

*“Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah). Dan (telah Kami tundukkan) untuk Sulaiman angin yang sangat kencang tiupannya yang berhembus dengan perintahnya ke negeri yang kami telah memberkatinya. Dan adalah Kami Maha Mengetahui segala sesuatu” (Q.S. Al-Anbiya 80-81)*

Di dalam ayat tersebut dinyatakan bahwa Nabi Daud as diberitahu oleh Allah SWT tentang pembuatan baju pelindung

---

<sup>49</sup> Yudi Purwanto, *Islam Mengutamakan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, Jurnal Sosioteknologi ITB Edisi 22 Tahun 10. hal 1046

yang dapat digunakan dalam pertempuran. Dari pelajaran yang disampaikan Allah kepada Nabi Daud ini dapat kita lihat perkembangan pembuatan baju besi yang dirancang khusus untuk para prajurit dalam peperangan yang mereka hadapi baik itu berupa topi besi, rompi anti peluru dan sebagainya, ini merupakan pengembangan dari teknologi yang telah berabad-abad Allah ajarkan kepada nabi-Nya.

Begitu juga Nabi Sulaiman as, Allah telah menundukkan angin baginya, hingga ia dapat melawat ke negeri sekitarnya. Dari gambaran yang Allah tunjukkan, kita bisa melihat perkembangannya saat ini berapa banyak peralatan canggih yang dikembangkan hampir dari semuanya menggunakan tenaga angin seperti kapal layar, kincir angin dan alat-alat berat sejenisnya.<sup>50</sup>

Namun, dalam posisi tertentu teknologi memiliki dampak positif maupun negatif dalam kehidupan manusia. Teknologi dapat membawa kemajuan dan kesejahteraan pada manusia, namun juga bisa membawa kehancuran dan kerusakan alam semesta. Teknologi memberi kemudahan, kesenangan, keindahan, namun di sisi lain, dengan kemudahan, kesenangan, keindahan yang diberikan oleh teknologi, memberikan dampak buruk bagi manusia.

---

<sup>50</sup> Mutia, *Teknologi dalam AL Qur'an*, Jurnal Islam Futura, Vol. VI, No. 2, IAIN Ar-Raniry. hal 72-73

Dampak positif yang muncul adalah pertukaran informasi yang cepat, kemudahan dalam melakukan sesuatu, mendapatkan hiburan seperti game online. Sedangkan dampak negatif yang muncul yaitu, kecanduan hiburan, lupa waktu, melalaikan kewajibannya, perjudian, malas, dan lain sebagainya.

## **BAB III**

### **GAME ONLINE DAN BUDAYA MASSA**

#### **A. Definisi *Game online* dan Macam-Macamnya**

##### **1. Pengertian *Game online***

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta games di Indonesia, game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC ( personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2 ,X-Box dan sejenisnya.<sup>1</sup>

Sedangkan menurut wikipedia permainan daring (*game online*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai

---

<sup>1</sup><http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/31205/Chapter%20II.pdf;jsessionid=648781DBA4A428B8DB8A355F370D21D0?sequence=4> dikutip pada 19-11-2018 pukul 14.58 WIB



tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. *Game online* terdiri dari banyak 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.<sup>2</sup>

Individu perlu membayar sejumlah biaya diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang lebih dikenal dengan istilah *cash*. *Cash* merupakan uang virtual dalam industri *game online*. Untuk bermain *game online* individu memerlukan *cash* untuk membeli beberapa perlengkapan bermain. *Game online* merupakan satu diantara sekian banyak produk teknologi yang menggambarkan

---

<sup>2</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring) dikutip pada 19-11-2018 pukul 15.22 WIB

kekuatan ilmu pengetahuan. *Game online* memungkinkan *gamer* (individu yang bermain game) mendapat kebebasan untuk mengeksplorasi diri. Aktivitas bermain mereka didasari oleh latarbelakang yang berbeda satu sama lain. Setiap *gamer* pelajar memiliki alasan masing-masing kenapa memilih menyukai permainan *game online*.<sup>3</sup>

## 2. Macam-macam *Game online*

Piliang (2011:432) menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan.<sup>4</sup>

Varian *game online* merupakan representasi dari gerakan kecenderungan budaya. Sekarang berbagai macam jenis game telah menghiasi pasaran game, khususnya *game online*. Jenis yang muncul saat ini adalah *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* '(MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online Role-playing*

---

<sup>3</sup> Ardanareswari Ayu Pitaloka, *Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*, Universitas Sebelas Maret: 2013. PDF. hal 2-4

<sup>4</sup> *Ibid*, hal 4

*games (MMORPG), Cross-platform online play, Massively Multiplayer Online Browser Game, Simulation games, Massively multiplayer online games (MMOG).*<sup>5</sup>

Untuk lebih jelasnya, berikut pengertian dari beberapa jenis *game online*:

1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*

*Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri

---

<sup>5</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet> dikutip pada rabu 01-03-2017, dikutip pada Rabu 01-03-2017 pukul 12.00 WIB

Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

4. *Cross-platform online play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, Xbox, smartphone baik android maupun IOS yang memiliki fungsi online, misalnya Need for Speed Underground, Vain Glory, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

5. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game

sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

#### 6. *Simulation games*

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

### 7. *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

## **B. Pengaruh *Game online***

Media massa dianggap ikut andil dalam memoles kenyataan sosial. Bahkan, mengutip McLuhan, media telah ikut mempengaruhi perubahan bentuk masyarakat. Media tidak hanya memenuhi kebutuhan manusia akan informasi ataupun hiburan, tetapi juga ilusi dan fantasi yang mungkin belum pernah terpenuhi oleh saluran-saluran komunikasi tradisional lainnya.<sup>6</sup> Dalam hal ini *game online* sebagai salah satu media juga ikut andil dalam mempengaruhi perubahan makna.

### 1. Psikologi

Secara etimologi, psikologi berasal dari kata Yunani *psyche* dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang jiwa. Secara terminologi, terjadi perdebatan tentang definisi psikologi, namun saya mengambil

---

<sup>6</sup> Iby Subandy Ibrahim, *Kritik Budaya Komunikasi : Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*, Jalasutra: Yogyakarta, 2011. hal 85

pengertian Clifford T. Morgan yaitu psikologi adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dan hewan. Namun yang harus garis bawahi, terdapat beberapa unsur yang terdapat dalam definisi psikologi yaitu ilmu pengetahuan, perilaku, manusia, dan lingkungan.<sup>7</sup>

Bersumber dari wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan beberapa pemain *game online* di warnet maupun tempat *nongkrong*, terdapat beberapa pengaruh *game online* terhadap perilaku mereka. FRA misalnya, ia mengatakan bahwa *game online* membuat lupa hal lain, namun menyenangkan. *“aku main game online sudah lama Sro, dari SMP, hidupku di warnet, jarang di rumah, keluar paling kalau ada orderan gojek, sama kalau uang habis, kalau lagi main, orderan aja sering gak aku gubris, gak inget, tapi gimana lagi, sudah terlanjur suka, susah lepasnya”* Ketika ditanya soal alasan dia bermain *game online*, selain menyenangkan adalah menambah teman, merasa bangga dan dihormati. *“pertama itu karena senang main game PS, terus ada yang mengajak main game online, mulai tertarik, akhirnya keterusan. Terus nambah temen dari dalam game online, jadi tambah asik main gamenya Sro. Memang kalau sudah bisa itu ada rasa bangga dan lebih dihormati, soale bisa ngajarin, bisa pamer lah. Cuma ya itu, kalau udah main bisa jam 9*

---

<sup>7</sup> Sarlito W. Sarwono, *Pengantar Psikologi umum*, RajaWali Pres: Jakarta, 2012. hal 6-9

*malam sampai 6 pagi, kadang nambah lagi sampai jam 12 siang.”*<sup>8</sup> Menurutnya ada yang kurang dalam hidupnya jika tidak bermain *game online*. Untuk jenis game yang dimainkan ia memainkan game bertipe MMORPG.

Berbeda halnya dengan FRA, AZ dengan nama virtual Orog mengatakan bermain *game online* sudah menjadi *passionnya*. AZ menyebutkan, menunjukkan kemampuannya dalam bermain adalah hal yang membanggakan dan prestise. Walaupun alasan awal dia bermain *game online* adalah karena frustasi perihal asmaranya yang kemudian berkembang menjadi sebuah persaingan prestis dan kebanggaan diri. Meskipun ada perubahan yang dirasakan pada perilakunya, seperti mudah marah, apalagi ketika kalah, kemudian jarang berinteraksi dengan dunia sosial yang nyata, namun merasa nyaman berinteraksi dengan dunia sosial virtual. *“ya paling enggak itu mengumpat dan marah. Karena game online itu menuntut tingkat fokus yang tinggi, jadi kalau ada gangguan sedikit saja dari luar, bisa langsung marah, bahkan sampai mengajak berantem.”*<sup>9</sup> Ujar AZ. Jenis game yang dimainkan juga sama dengan FRA, namun berbeda judul gamenya saja.

Hal serupa juga terjadi pada narasumber lain AR, IA, SH, bahwa yang paling mudah mengalami perubahan adalah emosinya. *“Aku main game online buat melepas kepenatan*

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan FRA, *gamers* 12 Maret 2019

<sup>9</sup> Wawancara dengan AZ *gamers*, 2 Maret 2019



*aja, sama kalau lagi galau, soalnya game online itu bisa membuat kita lupa dengan kegalauan dan mengurangi kepenatan, walaupun sering marah-marah sampai mengumpat gara game online.”<sup>10</sup> ujar SH.*

## 2. Manajemen

Setiap manusia memiliki hak dan kewajiban, baik sesama manusia maupun terhadap Tuhan. Kewajiban dengan manusia dibagi menjadi kewajiban akademik dan non akademik. Kewajiban kepada Tuhan beribadah dan beramal sesuai agama yang dianut. Hak dan kewajiban ini juga berlaku bagi para pemain *game online* yang mampu menghabiskan begitu banyak waktunya untuk memainkan *game online* sehingga aktifitas-aktifitas lain terabaikan. Dalam hal ini yang harus digaris bawahi yaitu manajemen waktu dan aktifitas.

AR mengungkapkan, masalah waktu adalah hal yang sangat sering dilupakan ketika bermain *game online*, *“aku maen game online bisa seharian, soalnya aku main bukan hanya satu game saja, jadi kalau game ini sudah bosan atau marah karena kalah terus, baru ganti game lain, jadi ya ngabisin waktu banyak, gak inget hal-hal lain. Apalagi kalau gak ada yang ngingetin, paling kalau laper aja berhenti, terus makan abis itu tidur, lanjut maen lagi. Hehehehe.”* Sehingga hal ini berdampak pada aktifitas lain yang lebih prioritas.

---

<sup>10</sup> Wawancara dengan SH *gamers*, 2 Maret 2019

*“tugas akhir? Inget, tapi nanti dulu lah, tanggalannya masih lama, jadi jarang bimbingan, nanti dulu tugasnya hhhh. Terus kalau lagi asyik, denger adzan ya biasa aja, tahu-tahu adzannya udah beda waktu”*<sup>11</sup> Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan adanya sebuah bentuk gangguan terhadap cara mengatur waktu dan aktifitas yang seharusnya dilakukan baik kewajibannya sebagai mahasiswa atau sebagai seorang muslim.

Contoh lain yang hampir serupa adalah IA, dia juga mahasiswa semester akhir yang juga pemain *game online*. *“game online itu tempat untuk melupakan masalah yang sedang dihadapi, pas main itu lupa semua permasalahan, walaupun aku tahu masalah gak akan selesai kalau hanya main game, cuman memang sudah kecantol, lepase susah. Kalo masalah sholat, ya sholat, kalo inget, ya bolong-bolong sholatnya. Hhhh.”*<sup>12</sup> Dari kutipan wawancara dengan IA, dapat disimpulkan, *game online* memberikan sebuah ruang tersendiri bagi para pemain yang ingin lari dari masalah-masalahnya, meskipun mereka sadar bahwa masalah harus dimenejemen dan diselesaikan dengan baik.

### 3. Ekonomi

Dari segi keuangan, para gamer kebanyakan menggunakan uang saku mereka, beberapa juga ada yang

---

<sup>11</sup>Wawancara dengan AR, *gamers* 3 Maret 2019

<sup>12</sup>Wawancara dengan IA, *gamers* 4 Maret 2019

sampai harus hutang pada yang punya warnet. FRA yang setiap hari berada di warnet mengungkapkan “*kalau masalah keuangan ya, lumayan boros, karena maen game online juga butuh uang virtual, kaya diamond, gem, skin, tapi karena udah seneng bayar banyak juga gak apa-apa.*”<sup>13</sup> Hal berbeda terjadi pada AZ, ia mengaku bermain *game online* juga sebagai sarana bisnis. Dalam dunia game yang dimainkannya, ia menawarkan jasa untuk memecahkan sebuah tantangan atau *quest*, biasanya dalam sebuah game terdapat *quest* yang jika diselesaikan akan menghasilkan *reward* secara acak, yang berisi kebutuhan untuk meningkatkan level ataupun kemampuan heronya. Namun menurut AZ modal untuk sampai di titik itu juga besar, baik waktu, uang dan pikiran.

Narasumber lain, AR mengatakan, bukan hanya untuk bayar warnet atau beli kuota, namun juga untuk membeli uang virtual semacam google voucher, steam voucher dan lain-lain. Ini untuk membantu meningkatkan rasa percaya diri, meskipun semua juga tergantung pada kemampuan player itu sendiri. Hal yang sedikit berbeda juga dikatakan oleh IA, ia rela mengeluarkan uangnya untuk bermain *game online*, namun untuk membeli voucher atau uang virtual, dia mengatakan “*kalo aku sih gak harus beli voucher begitu, jadi gak maksain sampe utang, soale uang mepet, tapi kalo ada*

---

<sup>13</sup>Wawancara dengan FRA, *gamers* 12 Maret 2019

*uang lebih ya kadang beli. Buat pamer-pamer, ehehehe.*<sup>14</sup> SH berbeda dengan yang lainnya, ia tidak sampai membeli voucher atau uang virtual. *"kalo aku sih gak sampe beli begitu, paling buat bayar warnet aja, kalo buat aku yang penting skill playernya, lagian aku gak jago baanget, jadi malah malu-maluin kalo skin bagus tapi nob"*<sup>15</sup>

Pengalaman berbeda ini menunjukkan bahwa terdapat sebuah sirkulasi ekonomi virtual yang memaksa pemainnya untuk mengikuti arusnya, sehingga memberikan pengaruh terhadap perilaku ekonomi mereka.

### C. *Game online dan Relasi Kuasa*

Seperti yang dijelaskan diatas, game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Hal ini juga terjadi pada *game online*, bahkan dalam *game online*, para pemain diajak melintasi dunia yang memberikan pengalaman baru, seperti berinteraksi dengan pemain yang berada jauh dengannya baik saling bersaing maupun saling membantu, jual beli barang-barang yang ada dalam game dengan uang virtual, membuat dan memimpin sebuah tim yang terdiri

---

<sup>14</sup>Wawancara dengan IA, *gamers* 4 Maret 2019

<sup>15</sup>Wawancara dengan SH, *gamers* 2 Maret 2019

dari beberapa pemain lain (biasanya dengan sebutan *clan/guild*), menjadi *top global* maupun *top local player*, atau hanya untuk mencari kesenangan. Pengalaman baru ini sanggup memenuhi kebutuhan manusia, seperti mencari kesenangan, bersosialisasi, mengatur, maupun mencapai sebuah prestasi tertentu. Seperti AZ, yang mengatur sebuah *guild* sebagai pembunuh bayaran virtual, “*aku bersama tim mengatur beberapa hal, baik perekrutan, strategi, dan keuangan agar menjadi tim yang kompak, baik dan terkenal.*”<sup>16</sup>

Keinginan manusia akan memenuhi kebutuhannya itu kemudian menjadi alat bagi industri-industri teknologi untuk menguasai manusia melalui produk-produk teknologinya, salah satunya industri game berbasis komputer dan internet atau *game online*. Menurut mazhab Frankfurt, kebutuhan di era industri budaya diciptakan dan ditanamkan oleh kekuatan-kekuatan kapitalis melalui selera dan kecenderungan massa yang dibentuk dari iklan, produk budaya, dan peran figur-figur berpengaruh sepertihalnya selebritas. Dua ciri utama yang menandai hal ini adalah standardisasi dan individualisme semu, bahwasanya komoditas yang dihasilkan meski demokratis, individualis dan beragam, namun pada kenyataannya otoriter, konfirmis, dan

---

<sup>16</sup>Wawancara dengan AZ, 2 Maret 2019

sangat terstandardisasikan.<sup>17</sup> Kebutuhan yang dimunculkan oleh budaya pop *game online*, memberikan sebuah keindahan sehingga menyeret pemainnya kedalam sebuah dunia simulasi yang diprakarsai oleh kuasa industri teknologi yang memunculkan sebuah kenyataan yang melampaui kenyataan itu sendiri atau hiperrealitas

#### **D. *Game online* dan Pembentukan Hiperrealitas**

Seiring dengan berkembangnya media sosial melalui internet teknologi lain yang juga berkembang pesat adalah game. *Game user* akan mengalami sebuah realita baru yang mungkin tidak akan bisa dia temukan di kehidupan sehari-hari. Pengalaman ini bersifat virtual karena biasanya pengalaman-pengalaman tersebut memiliki kemiripan dengan kondisi riil dimana user tersebut berada namun *user* tersebut belum tentu pernah mengalaminya karena hal tersebut memang tidak sedang dialaminya secara nyata ataupun kondisi tersebut meskipun terlihat serupa akan tetapi sebenarnya tidak sama, definisi seperti inilah yang banyak diungkapkan oleh kamus-kamus tentang virtual.<sup>18</sup> Secara filosofis, Shields menyatakan bahwa virtual

---

<sup>17</sup> Bagong Suyanto, *Sosiologi Ekonomi: Kapitalisme dan Konsumsi di Era Masyarakat Post-Modernisme*. (Jakarta: Kencana, 2013) hal 114

<sup>18</sup> Artikel oleh Mahendra Wibowo, *Budaya Media Sosial Dan Game online Dalam Pandangan Filsafat Teknologi Don Ihde*, STIKI Malang; 2016. hal 5

digambarkan sebagai sebuah kondisi dimana terdapat suatu kegiatan atau perwujudan yang secara alami ada namun tidak konkret, bahkan seringkali didefinisikan sebagai suatu ketiadaan atau berlawanan dengan kenyataan yang ada.

Berkaitan dengan budaya pop *game online*, Baudrillard menjelaskan fenomena ini dengan dunia simulasi<sup>19</sup> walaupun ia tidak langsung merujuk pada permainan online, tapi dalam kenyataannya game memang menciptakan realitas tiruan yang terlalu baik dan terkadang sangat nyata dari pada kenyataan itu sendiri. Realitas itu mungkin akan menciptakan ketergantungan akan teknologi. Dalam hal ini pertukaran informasi terjadi dari komunikasi antar pemain baik dalam dunia permainan ataupun dalam forum-forum di dalam situs permainan online sendiri. Hal ini juga menyangkut informasi yang merupakan ciri khas dari masyarakat online dimana bentuk informasi menjadi lebih terbuka dan mampu diakses siapapun yang menginginkannya.

#### **E. *Game online* dan Masyarakat Konsumsi**

Dalam istilah Baudrillard ada yang disebut dengan Drugstore (pusat-pusat perdagangan baru). Dragstore tidak

---

<sup>19</sup>Baudrillard dalam buku *Hipersemiotika* Yasraf Amir Piliang menjelaskan bahwa simulasi bukan lagi wilayah, sebuah wujud, atau substansi refensial. Ia adalah penciptaan lewat model-model sesuatu yang real, yang tanpa asal-usul atau realitas: sebuah hiperreal. Terakhir, wilayah tidak lagi mendahului peta, tidak juga mempertahankannya. Mulai kini adalah peta yang mendahului wilayah-*precession of simulacra*

menempatkan kategori-kategori barang, dragstore mempraktikan gabungan tanda-tanda, dengan segala kategori barang yang dirancang seperti sebuah penampungan yang merupakan bagian dari sebuah totalitas penikmat tanda-tanda. Di dragstore pusat kebudayaan menjadi bagian integral dari pusat perdagangan. Budaya di dragstore itu *dibudayakan*. Secara simultan perdagangan (pakaian, bumbu, restoran, dll) di dragstore dibudayakan juga, karena dikemas dalam nuansa hiburan (permainan), dan lain dari yang lain, dalam asesori kemewahan dengan unsur lain dari *panopli* (paket konsumsi) umum.<sup>20</sup>

Memahami bahwasanya setiap manusia memiliki dorongan untuk mencapai kebahagiaan melalui pemenuhan akan kebutuhan-kebutuhan sosialnya, kekuatan konsumtif menciptakan dunia simulasi yang menawarkan pemenuhan akan kebutuhan tersebut. Inilah yang Dragstore pakai, guna menarik jiwa konsumen masyarakat. Oleh karena itu teori masyarakat konsumsi menjadi alat untuk melihat gambaran gamer secara umum. Melalui cyberspace sebagai sarana konsumsi, gamer tak jauh berbeda dengan mereka yang saat ini meluangkan waktunya untuk bersantai dan bercengkrama *diconvenience center, mall, café*, ataupun sarana konsumsi lainnya yang relevan untuk menggambarkan masyarakat era post-modern.

---

<sup>20</sup> Jean P Baudrillard, *Masyarakat Konsumsi*, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2013. hal 7



Masyarakat konsumsi dikendalikan oleh kuasa industri dengan memasukan *game online* sebagai sebuah tempat yang menawarkan kebutuhan akan keinginan mereka. Kemudian muncullah komunitas-komunitas yang mengkonsumsi produk industri teknologi media ini. Komunitas ini menghasilkan praktik-praktik sosial tersendiri yang mempengaruhi munculnya fenomena *game online* secara menyeluruh.

## **BAB IV**

### **GAME ONLINE DAN PEMBENTUKAN MAKNA**

#### **A. Relasi *Game Online* dengan Pembentukan Makna**

Budaya dijelaskan sebagai sekumpulan praktik sosial yang melaluinya makna diproduksi, disirkulasikan, dan dipertukarkan. Makna tersebut berada dalam tataran komunikasi antar individu maupun kelompok. Budaya bukanlah ekspresi makna yang berasal dari luar kelompok, juga bukan menjadi nilai-nilai yang baku. Sifat alamiah makna pada dasarnya tidak bisa kekal karena manusia, baik sebagai individu maupun anggota kelompok, selalu dipengaruhi oleh aspek-aspek sosial, misalnya pendidikan, politik, ekonomi.

Fenomena budaya pop *game online* dewasa ini memberikan sebuah gambaran tentang hubungan praktik sosial yang muncul dari hasil kuasa industri teknologi dengan masyarakat yang mempengaruhi pembentukan makna. Menurut Adorno masyarakat seperti ini hanya menghasilkan apa yang disebut dengan kebudayaan industri yaitu satu bentuk kebudayaan yang ditujukan untuk massa dan produksinya berdasarkan pada mekanisme kekuasaan sang produsen dalam penentuan bentuk, gaya, dan maknanya.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2003). hal 89

*Game online* tidak bisa lepas dari tanda-tanda yang realis, seperti yang Baudrillard jelaskan tanda-tanda di dalam wujud *hyper-signs*, menuntut adanya pengemasan, pesona, kejutan, provokasi, dan daya tarik sebagai logika. Kemasan tanda dan mediumnya pada satu titik lebih menarik perhatian setiap orang ketimbang pesan atau makna yang disampaikannya, yang menggiring orang pada ekstasi tanda dan medium itu sendiri sambil melupakan pesan dan maknanya.

*Game online* sebagai media tidak hanya memberikan pemenuhan kebutuhan dan hiburan namun juga fantasi dan ilusi. Sebagaimana yang dialami oleh beberapa narasumber menunjukkan *game online* memberikan pengalaman yang tidak ada dalam dunia nyata. Mereka menjelaskan bahwa dalam *game online* mereka dapat membanggakan diri, menyenangkan diri, menjadi yang mereka inginkan, dengan berbagai macam jenis avatar yang mereka inginkan. *Game online* bahkan mampu memberikan sebuah kepercayaan diri kepada pemainnya. Lebih dari itu, *game online* dapat merubah realitas mereka yang sesungguhnya. Inilah bujuk rayu yang disuguhkan budaya pop *game online*. Rayuan beroperasi melalui serangkaian pengosongan tanda-tanda dari pesan dan maknanya, sehingga yang tersisa adalah penampakan semata.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Jean Baudrillard, *BeRahi*, terj. Ribut Wahyudi, Narasi: Yogyakarta, 2018, hal viii

*Game online* sebagai objek dalam masyarakat konsumen tidak lagi dibeli nilai kegunaannya, melainkan sebagai komoditas tanda dalam suatu masyarakat. Menurut Baudrillard, tidak ada objek yang memiliki nilai esensial; malahan, nilai guna tersebut ditentukan melalui pertukaran, membuat makna kultural benda-benda lebih berarti ketimbang nilai kerja atau kegunaannya. Komoditas menawarkan prestise dan memaknai nilai sosial, status dan kekuasaan dalam konteks makna kultural yang berasal dari ‘tatanan sosial’ yang lebih luas.<sup>3</sup> Pengguna *game online* menciptakan makna mereka sendiri melalui teks kebudayaan pop dan melahirkan kompetensi kultural dan sumber daya diskursif mereka sendiri karena makna suatu tanda bukanlah *innate meaning* (makna bawaan, alamiah, tak berubah) melainkan dihasilkan lewat sistem tanda yang dipakai dalam kelompok orang tertentu.

Dalam *game online*, tanda yang seharusnya dikonsumsi oleh masyarakat menjadi kabur, seiring dengan tanda yang *hyper* yang dibawa oleh *game online* menjadikan mereka tidak sadar bahwa yang mereka konsumsi adalah tanda yang sudah tercampur, terelaborasi oleh *hyper-sign*. Terjadinya perubahan perilaku, ekonomi, dan manajemen para pemain *game online*, terpengaruhi oleh tanda yang berada dalam sebuah dunia simulasi, yang merayu dan menjebak mereka dalam kesenangan

---

<sup>3</sup> Chris Barker, *Cultural Studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 115

yang berulang-ulang yang dibawa olehnya. Dengan kata lain nilai, simbol, dan makna menjadi kabur dikarenakan pengeleborasian, pencampuran, pengemasan tanda menjadi sebuah *hyper-sign* melalui mekanisme komoditas tanda-tanda. Elemen-elemen tanda yang bukan realitas berbaur dan dikombinasikan dengan elemen-elemen yang bukan realitas (fantasi, imajinasi, ideologi), sehingga memunculkan sebuah dunia yang melampaui realitas yang nyata yaitu *hyper-realitas*.

Sebagai contoh adalah game bejenis MMORPG, *game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy*. Jelas di sini terdapat bukan hanya imajinasi saja, namun juga sebuah realitas sosial virtual yang tumbuh didalamnya, seperti kerjasama, meskipun mereka tidak saling bertemu secara langsung di dunia nyata. Interaksi sosial di dalamnya memunculkan sebuah nilai-nilai yang terbentuk oleh aturan-aturan yang dibuat oleh player itu sendiri.

*Game* lain yaitu MMOFPS, seperti *PUBG, Freefire, Fornite*, meletakkan player sebagai seorang penembak dengan latarbelakangnya kebanyakan adalah militer. *Game* ini hanya membutuhkan kemampuan individual penggunaanya karena *game*

ini bermain bukan sebagai tim, melainkan saling membunuh satu sama lain. Game ini menggambarkan sebuah realita tentang bertahan hidup seorang militer. Kemenangan didapatkan dengan menjadi yang terakhir bertahan hidup. Karakter dalam *game online* ini juga dapat diubah sesuai dengan kemampuan finansial *player* itu. Dengan kostum yang dapat diubah-ubah kemudian memunculkan sebuah identitas baru, dengan harga yang variatif kemudian memunculkan sebuah identitas baru yaitu seorang sultan. Mereka rela merogoh koceknya demi predikat sultan dalam dunia virtual. Inilah sebuah tanda *hyper* yang muncul dalam salah satu jenis *game online*, yang kemudian dikonsumsi dan makna sebagai sebuah identitas diri. Hal ini seperti yang disampaikan oleh narasumber FRA, bahwa ia rela mengeluarkan uangnya untuk membeli *item*, *skin*, *diamond* demi memperindah penampilan *hero* yang dipakainya.

Merasuknya tanda-tanda *hyper* ke dalam alam bawah sadar manusia, mendorong industri teknologi ini mengeluarkan jenis-jenis game yang lain, yang semakin realistis. Namun kerealistisannya malahan mengkaburkan nilai, makna dari simbol yang sebenarnya, menjebak kepada dunia *hyper-real*, dimana kita memiliki banyak identitas-identitas baru, eksistensi baru, namun tidak memiliki ruang dan waktu untuk merenungkan apa arti semua itu bagi diri kita. Menurut Baudrillard, *We are in a universe where there is more an more information, and less and*

*less meaning*. (Kita berada dalam dunia di mana banyak informasi, namun sangat-sangat sedikit makna).

## **B. Corak Krisis Identitas dalam *Game online***

Seiring meluasnya budaya pop *game online*, identitas menjadi tidak stabil, dikarenakan pengkonsumsian *hype-sign* yang terdapat pada *game online*. Individu dibiarkan berbuat sesuka hati mereka, bermain *game online* tanpa mengingat waktu, melupakan aktifitas lain yang membantu menemukan identitas mereka. Identitas sebagai seorang mahasiswa ataupun sebagai seorang muslim. Identitas ini yang seharusnya mereka bangun. Namun yang mereka bangun adalah identitas berdasarkan simbol-simbol dari *game online*. Misalnya, kesamaan menjadi suatu kelompok dengan kesenangan atau keinginan yang sama dalam konteks ini bermain dalam game. Semua ini tercipta karena adanya identitas yang bisa dipilih dalam dunia game tersebut. Setiap orang bebas memposisikan dirinya dalam dunia game, karena konsumen hanyalah serpihan elemen yang memilih dan menata komoditas bahan dan tanda bermakna menjadi suatu gaya personal.<sup>4</sup>

*Game online* mengurung manusia kepada kesenangan *hyperrealis* yang berulang-ulang. Sedangkan interaksi terhadap sosial yang sebenarnya dilupakan. Sebagai masyarakat sosial,

---

<sup>4</sup> Chris Barker, *Cultural studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, Kreasi Wacana: Yogyakarta, 2009. hal 166-168

mereka melewatkan satu hal penting, yaitu interaksi dengan dunia sosial yang nyata. Selain itu interaksi dengan Tuhanpun menjadi dilupakan. *Game online* melalaikan kewajiban mereka, baik sebagai makhluk sosial maupun makhluk bertuhan. Kemudian perubahan emosi terjadi pada *game online* berkaitan dengan ketidaksesuaian antara harapan dalam bermain *game online* dengan hasil yang didapatkan, sehingga secara otomatis merubah perasaan seseorang. Perasaan itu kemudian diungkapkan dengan menggunakan kata-kata, maupun teks-teks. Inilah hebatnya komoditas *game online*. Mengubah, sikap, ucapan, perilaku, sampai ke cara berfikir.

Hasilnya, *game online* mengaburkan identitas dan manusia menjadi tidak tahu akan dirinya sendiri. Siapa dirinya, apa kebutuhannya, apa kewajibannya. Jika akan dirinya sendiri tidak tahu, bagaimana ia akan tahu hubungan dengan manusia dan Tuhannya. Keberagaman identitas yang dihasilkan oleh *game online* tidak didasari akan kedalaman makna itu sendiri. Kita hidup di mana dalam suatu halusinasi “estetis”realitas. Tanda-komoditas yang menjadi inti dari sebuah kebudayaan tanpa kedalaman menciptakan bahan menciptakan bahan material dimana konsumen aktif dan berorientasi kepada makna mengkontruksi identitas yang beragama. *Player game online* hidup dengan identitas virtual yang lebih menyuguhkan keindahan, sesuai keinginan, namun tidak memiliki makna pada kehidupan yang nyata.



Ketika identitas memberikan fungsi dan perannya pada sosial, maka secara keras membatasi pemikiran dan perilakunya karena hal ini berkaitan dengan eksistensinya sebagai manusia di dunia. *Game online* sebagai tempat penempa identitas baru bagi para pemainnya, mulai menggeser ke eksistensian seseorang di dunia. Hal ini dikerankan seni populer *game online* bertahan karena kehendak dari media dan konsumsi. *Game online* menggeser ikatan sosial yang semula mementingkan aspek moral dan kognis dengan estetik. Hal ini digambarkan dengan yang terjadi pada narasumber FRA yang menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk bermain *game online*, mengabaikan ikatan sosial yang seharusnya dibangun. “*Cuma ya itu, kalau udah main bisa jam 9 malam sampai 6 pagi, kadang nambah lagi sampai jam 12 siang*”<sup>5</sup>. *Game online* lah yang kemudian menjadi pengatur gagasan dan penata perasaan manusia. *Game online* menjadi tempat pelarian dari perasaan buruk, keadaan buruk, dan ketidakmampuan seseorang dalam mengatasi sebuah masalah. “*Aku main game online buat melepas kepenatan aja, sama kalau lagi galau, soalnya game online itu bisa membuat kita lupa dengan kegalauan dan mengurangi kepenatan, walaupun sering marah-marah sampai mengumpat gara game online.*”<sup>6</sup>

Para *player* berlomba-lomba untuk mengukuhkan eksistensinya sebagai seorang *pro player*, *top local player/top*

---

<sup>5</sup>Wawancara dengan FRA

<sup>6</sup>Wawancara dengan SH *gamers*, 2 Maret 2019

*global payer*, namun mereka tidak mampu menunjukkan eksistensinya sebagai manusia yang seutuhnya di dunia nyata. Mereka mengorbankan kemampuan mereka untuk bereksistensi di dunia nyata, seperti perilakunya, kemampuan ekonominya, dan pemikirannya. Tak ada lagi orang sunda, tak ada lagi orang jawa, tak ada lagi orang Indonesia, yang ada hanya pemain *game online* dengan pencapaian-pencapaiannya di dunia virtual.

Tak ada lagi aturan-aturan tradisi, norma-norma sosial, yang ada hanya pemenuhan hasrat, ketidakpastian, yang sangat bergantung pada batas-batas kelompok sosial yang dihadirkan oleh *game online*. Mereka dianggap bukan karena eksistensi mereka di dunia nyata, namun mereka dianggap karena eksistensi mereka di dunia *hyperreal game online*.

### **C. Islam dan *Game online***

*Game* atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah swt. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin etika menjalani kehidupan. Islam lalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah swt. Sebagaimana dalam firman Allah swt dalam Surah An-Nisa' ayat 14:

وَمَنْ يَعِصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا  
خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ ﴿١٤﴾

“Dan barangsiapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan”

Namun demikian, Islam adalah agama yang menghormati realitas yang terdapat pada sekitar maupun dalam diri manusia. Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, kesenangan, Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapat dengan cara yang benar.

*Game online* memberikan sebuah kesenangan tersendiri yang membuat manusia terjebak dalam kesenangan sesaat, sehingga mereka membuang waktu mereka sia-sia, dalam dunia *hyperreality game online*. Padahal dalam Islam waktu adalah hal yang sangat penting. Orang barat mengatakan, *time is money*, orang Islam mengatakan *الْوَقْتُ كَالسَّيْفِ* (waktu adalah pedang).

Sedangkan dalam firman Al-qur'an disebutkan:

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا  
وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

*“Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.”* (Q.S. Al Asr 1-3)

Firman Allah dan ungkapan di atas menggambarkan betapa pentingnya waktu bagi manusia. Waktu bisa menjadi sesuatu yang membahayakan bagi manusia bila tidak dapat mengaturnya dengan bijak, baik di dunia maupun di akhirat, karena manusia sebenarnya berada dalam kerugian, kecuali mereka melakukan perbuatan baik dan saling mengingatkan akan kebaikan.

Dampak lain yang muncul dalam *game online* adalah melalaikan kewajibannya sebagai seorang muslim, salah satu contohnya dengan sengaja melupakan sholat, meski mendengar adzan berkumandang. Hal ini terjadi karena tingkat memainkan *game online* mereka melebihi porsi yang seharusnya, sehingga melalaikan manusia terhadap orientasi hidupnya yaitu untuk beribadah kepada Allah. Contohnya adalah yang dialami oleh AR, *Terus kalau lagi asyik, denger adzan ya biasa aja, tahu-tahu adzannya udah beda waktu*<sup>7</sup> kemudian ada IA, *“Kalo masalah sholat, ya sholat, kalo inget, ya bolong-bolong sholatnya. Hhhh.”*<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Wawancara dengan AR, *gamers* 3 Maret 2019

<sup>8</sup>Wawancara dengan IA, *gamers* 4 Maret 2019

Selain itu *game online* juga dapat membawa manusia pada kemaksiatan. Seperti *game online* dengan sistem judi. *Game online* berjenis MMORTS ini banyak muncul dengan model kartu, dadu, kemudian orang-orang di seluruh dunia bisa bermain bersama, bertaruh demi mendapatkan uang virtual, yang dapat dicairkan berupa uang nyata, maupun berupa uang virtual lainnya seperti pulsa. Padahal dalam Islam, jelas dikatakan bahwa judi itu dilarang. Allah SWT berfirman:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ  
وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ  
تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ  
وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ  
وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)” (Q.S. Al Maidah 90-91).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan pada pemain *game online* di Ngaliyan dapat disimpulkan, bahwa fenomena *game online* menjadi hal yang tidak dapat dibendung, karena muncul sesuai dengan revolusi industri teknologi. Budaya yang dihasilkan bukan lagi budaya yang memiliki makna, melainkan budaya yang di masivikasi, sesuai dengan keinginan konsumen. Komoditas *game online* mengandung tanda-tanda *hyper* yang dikonsumsi oleh pemainnya, kemudian menjadi gaya hidup, memunculkan sebuah hubungan simbolik antara tanda dengan penandanya sehingga membentuk sebuah pemaknaan baru.

*Game online* memberikan sebuah identitas baru bagi penandanya, identitas dengan corak tersendiri, bukan identitas yang sebenarnya, melainkan hanya identitas palsu, tanpa makna, identitas dengan citra *hyper-sign* yang dikonsumsi oleh pemain *game online*. Identitas berdasarkan aturan-aturan budaya pop *game online* yang terbatas lalu ke eksistensian mereka bukan berdasarkan identitas mereka di dunia nyata melainkan berdasarkan nilai-nilai dunia simulasi *game online* yang kemudian menjadikan manusia tidak tahu akan dirinya sendiri, sehingga melupakan ke-eksistensian mereka yang sebenarnya di dunia nyata.

Dari sisi Islam, *game online* memberikan sebuah hiburan bagi manusia, sebuah tempat untuk menghilangkan kepenatan. Namun harus disadari bahwa kesenangan yang dihasilkan teknologi hiburan bernama *game online* dapat menyebabkan dampak negatif, seperti melupakan waktu, melalaikan kewajiban, dan mendekatkan pada kegiatan kemaksiatan.

Semoga dalam skripsi ini, kita dapat mengambil sebuah pemahaman tentang *game online*, karena faktanya, *game online* tidak dapat dihilangkan, bahkan terus menerus berkembang, sehingga kita dapat menghadapi arus budaya industri, budaya pop *game online* dengan baik dan bijak.

## **B. Saran**

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa kajian dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sesuai yang diharapkan, apalagi terdapat semacam maksim bahwa suatu kajian pasti memiliki celah permasalahan baru yang menuntut pengkajian berikutnya guna menutupi dan melengkapi cela dan kekurangan penelitian.

Demikian juga dengan penelitian ini, yang memfokuskan pada kajian budaya pop *game online*, masih banyak hal yang perlu ditelaah, dielaborasi dan dikritisi lebih tajam, sehingga menghasilkan manfaat yang lebih baik. Karena penulis meyakini masih ada aspek lain yang belum penulis uraikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Muhammad. *Pengantar Filsafat Nilai*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013)
- Ayu Pitaloka, Ardanareswari. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*, Universitas Sebelas Maret: 2013. PDF.
- Bagus, Loren. *Kamus Filsafat*, (Jakarta: Gramedia. 1996)
- Barker, Chris. *Cultural Studies Teori dan Praktik*, terj. Nurhadi, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009)
- Baudrillard, Jean P. *BeRahi*, terj. Ribus Wahyudi, (Yogyakarta: Narasi, 2018)
- Baudrillard, Jean P. *Galaksi Simulacra*, terj. Galuh E. Akoso, (Yogyakarta: LkiS, 2014)
- Baudrillard, Jean P. *Masyarakat Konsumsi* (Yogyakarta: Kreasi Wacana 2013)
- Berger, Arthur Asa. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika*, terj. M. Dwi Mariantio, (Yogyakarta: Tiara Wacana. 2005)
- Berry, John W.. *Psikologi Lintas Budaya*, terj. Edi Suhardono, (Jakarta: Gramedia, 2013)
- Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, (Bandung: Rosda, 2016)



- Fiske, John. *Memahami Budaya Populer*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011)
- Hasan, Sandi Suwardi. *Pengantar Cultural Studies: Sejarah, Pendekatan Konseptual, & Isu Menuju Studi Budaya Kapitalis Lanjut*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media), 2016
- Holmes, David. *Teori Komunikasi : Media, Teknologi dan Masyarakat*, terj. Teguh Wahyu Utomo, (Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2012)
- Iby Subandy Ibrahim, *Kritik Budaya Komunikasi : Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011)
- Ida, Rachma. *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka. 1997)
- Kellner, Douglas. *Budaya Media: Cultural Studies, Identitas, dan Politik antara Modern dan Postmodern*, terj, Galih Bondan Ramadan, Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Kurniawan, Drajat Edy. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta* , Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017)
- Liliweri, Alo. *Makna Budaya Dalam Komunika Antar Budaya*, (Yogyakarta: LkiS, 2002)
- Liliweri, Alo. *Pengantar Studi Kebudayaan*, (Bandung : Nusa Media, 2014)

- Lim, Francis. *Filsafat Teknologi Don Ihde Tentang Dunia, Manusia, dan Alat.*, (Yogyakarta : Kanisius, 2008).
- Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, (Jakarta : Kencana, 2013)
- Mutia, *Teknologi dalam AL Qur'an*, Jurnal Islam Futura, Vol. VI, No. 2, IAIN Ar-Raniry, 2007.
- Nasrullah, Rulli. *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi*, ( Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017 )
- Nasution, S. *METODE RESEARCH (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007)
- Piliang, Yasraf Amir. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2003)
- Purwanto, Yudi. *Islam Mengutamakan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, Jurnal Socioteknologi ITB Edisi 22 Tahun 10, 2011.
- Retnoningsih, Suharso dan Ana. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Lux*, (Semarang: CV.Widya Karya. 2005)
- Ritzer, George. *Teori Sosial Postmodern*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009)
- Rosaliza, Mita. *Hiperrealitas Simulakra Pada Ruang Sosial Online*, Jurnal Ilmu Budaya, Vol. 12 No. 1 Agustus 2015.
- Sandang, Yesaya *Dari Filsafat ke Filsafat Teknologi*, (Yogyakarta: Kanisius, 2013)
- Sarwono, Sarlito W.. *Pengantar Psikologi umum*, (Jakarta: RajaWali Pres, 2012)

- Shield, Rob. *Virtual Sebuah Pengantar Komprehensif*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011)
- Storey, John. *Cultural Studies Dan Kajian Budaya Pop. Pengantar Komprehensif Teori Dan Metode*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2008)
- Strinati, Dominic. *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009)
- Subagyo, P. Joko. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1991)
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2014)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: ALFABETA, 2013)
- Sumarsono, Sonny. *Metode Riset Sumber Daya Manusia*, (Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2004)
- Sunardi, St. *Semiotika Negativa*. (Yogyakarta: Kanal. 2002)
- Suyanto, Bagong. *Sosiologi Ekonomi: Kapitalisme dan Konsumsi di Era Masyarakata Post-Modernisme*. (Jakarta: Kencana, 2013)
- Usman, Husaini. *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)
- Wibowo, Mahendra. *Artikel Budaya Media Sosial Dan Game Online Dalam Pandangan Filsafat Teknologi Don Ihde*, STIKI Malang; 2016

## Website

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/31205/Chapter%20II.pdf;jsessionid=648781DBA4A428B8DB8A355F370D21D0?sequence=4>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Industri>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>

<https://komunikasi.uinsgd.ac.id/pengertian-media-massa/>

<https://koran-sindo.com/page/news/2018-03-03/0/12/Menyibak-Tren-Game-Online-2018>

<https://kuliah.dinus.ac.id/edi-nur/sb1-1.html> dikutip pada rabu 01-03-2017

<https://newzoo.com/insight/rankings/top-100-countries-by-game-revenues>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>

## **RIWAYAT HIDUP**

### **Data Pribadi**

Nama : Isra Maarajal Haqqy  
NIM / Angkatan : 124111022 / 2012  
Jurusan : Aqidah dan Filsafat Islam  
Tempat dan Tanggal Lahir : Tangerang, 16 Januari 1993  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Alamat : Dk. Tempel RT 04 RW 07, Kel.  
Laren, Kec. Bumiayu, Kab. Brebes,  
Jawa Tengah  
No. Telpon : 08970003574 / 085281471818  
Email : haqqyman3@gmail.com

### **Pendidikan**

SD N 01 LINGGAPURA (1999 – 2005)  
SMP N 01 BUMIAYU (2005 – 2008)  
SMA PONDOK MODERN SELAMAT KENDAL (2008 – 2011)  
UIN WALISONGO SEMARANG (2012 – 2019)

### **Biodata Orang Tua**

Nama : a. Ayah : Ali Mahmudin b. Ibu : Juesih  
Pekerjaan : a. Ayah : Wiraswasta b. Ibu : IRT  
Alamat : Dk. Tempel RT 04 RW 07, Kel. Laren, Kec.  
Bumiayu, Kab. Brebes, Jawa Tengah

Demikian riwayat hidup ini saya tulis dengan sebenarnya untuk digunakan sebagai dasar pembuatan ijazah, transkrip akademik, serta kepentingan lain yang diperlukan berkaitan dengan pelaksanaan sidang munaqosah dan wisuda.

Semarang, 23 Juli 2019

**(Isra Maarajal Haqqy)**