

POLA KOMUNIKASI GAME THE TALOS PRINCIPLE DALAM MEMBENTUK POLA PIKIR PEMAINNYA

by Chandra Widyawan .

FILE	JURNAL_CHANDRA.DOCX (187.94K)	WORD COUNT	4007
TIME SUBMITTED	14-AUG-2018 10:19AM (UTC+0700)	CHARACTER COUNT	25061
SUBMISSION ID	989823608		

POLA KOMUNIKASI GAME THE TALOS PRINCIPLE DALAM MEMBENTUK POLA PIKIR PEMAINNYA

Chandra widyawan

⁸
Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstrak

Perkembangan *game* saat ini begitu pesat dan begitu juga perkembangan komunikasi. *Game* yang dulunya hanya sebuah sarana hiburan namun sekarang *game* mampu menjadi sarana pendidikan dengan pola komunikasi yang unik. Pola komunikasi ini dirasakan oleh banyak pemainnya namun banyak pemain yang lebih mengutamakan isi konten dari pada pola komunikasi yang mereka alami. *Game the Talos Principle* adalah *game* yang memiliki pola komunikasi unik tersebut. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan menggunakan bahan observasi dan *focus group discussion*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya pola komunikasi unik yang dialami pemain dan adanya efek yang juga diterima saat melakukan komunikasi membuat terjadinya pengelolaan identitas yang dialami pemain.

Kata Kunci : *game the Talos Principle*, pengelolaan identitas, pola komunikasi.

Abstract

The current game development is so rapid and so is the development of communication. Games that used to be just a means of entertainment but now the game is able to become a means of education with a unique communication pattern. This communication pattern is felt by many players, but many players prefer content more than the communication patterns they experience. The Talos Principle is a game that has a unique communication pattern. This research method using descriptive qualitative research, by using observation materials and focus group discussion. The results of the study showed that the unique pattern of communication experienced by players and the effect that is also received when making communication to make the identity management experienced players.

Keywords: Talos Principle game, identity management, communication pattern.

Pendahuluan

Manusia hidup di bumi ini memiliki sebuah tujuan dan dalam tujuan pasti akan melewati masalah. Kehidupan memiliki *puzzle* sendiri dan memiliki hadiah juga bagi yang berhasil menyelesaikannya. Hadiah yang diberikan berupa pengetahuan maupun kebutuhan material. Dalam perkembangan jaman manusia akhirnya harus belajar demi menyelesaikan *puzzle* kehidupan demi menggapai yang diinginkan. Belajar merupakan cara bagaimana seorang manusia menanggapi pengalaman yang tidak mengenakan lalu berusaha untuk memperbaiki diri untuk menghadapi permasalahan berikutnya. Kemampuan manusia untuk berpikir terus berkembang seiring berjalannya waktu. Banyak manusia yang terlahir di bumi ini dengan pola pikir yang berbeda dan permasalahan yang berbeda.

Cara manusia belajarpun berkembang, yang dari awalnya berdasar pengalaman secara langsung dengan masalah sampai dibuatlah sebuah simulasi untuk manusia agar saat menghadapi permasalahan bisa diselesaikan dengan cepat. Simulasi yang dibuat pun mulai dari hal kecil sampai besar seperti tentang penjumlahan yang awalnya hanya penambahan lalu berkembang ke tingkat matematika yang lebih sulit tetapi dari hal itu banyak permasalahan kecil dapat diselesaikan oleh seorang anak dan dalam hal besar si anak tersebut dapat membangun sebuah gedung dan mengatur ekonomi. Benedict Carey mengatakan dalam hal belajar pun kita belajar, dimaksudkan bahwa tindakan manusia dalam menghadapi masalah yang pertama kali dihadapi saat manusia itu lahir dan bagaimana menyelesaikan serta menghindari kesalahan pada masalah yang sama adalah tindakan untuk belajar dalam hal belajar. Berbagai cara unik manusia gunakan untuk belajar dan memperluas kapasitas masing-masing dalam hal belajar.

Setiap hal kecil dalam kehidupan dapat digunakan untuk belajar dan bahkan sebuah permainan sekalipun. Permainan adalah suatu kegiatan untuk menghibur dengan peraturan tertentu yang telah dibuat agar permainan tetap menghibur dan tidak ada yang curang. Permainan yang sering kali dibuat dengan simulasi riil, kini dengan adanya teknologi dibuatlah dengan simulasi digital seperti *Pc Games/console Games*. *Pc Games* adalah permainan yang menggunakan teknologi audio visual umum seperti computer dan laptop, sementara *console game* menggunakan teknologi audio visual khusus yang di desain khusus untuk bermain *game*

Game

Game adalah sebuah aktifitas yang hanya menyenangkan hasrat semata tanpa/ada tujuan secara nyata. Dalam bahasa Indonesia sendiri “*game*” berarti permainan, seperti permainan musik, bermain boneka atau bermain model kereta. Definisi dari *game* pada zaman sekarang berasal dari pemikiran dari Johan Huizinga (*Homo Ludens*, 1938) dan Friedrich Georg Jünger (*Die Spiele*, 1959) tetapi masih banyak cara dan sudut pandang yang bisa menjelaskan definisi tersebut. Dalam sebuah *game* terdapat komponen dan peraturan yang menunjang agar dapat disebut *game*. *Game* memiliki pembagian yang berbeda dalam komponen dan peraturan, terdapat *game* yang memiliki komponen lebih namun peraturan seperti papan catur yang jumlah peraturan sedikit tetapi memerlukan 12 bidak yang berbeda dan sebuah papan sedikit namun ada juga peraturan yang lumayan banyak tetapi komponennya cukup sedikit, seperti halnya permainan basket yang terdapat banyak peraturan tetapi komponen yang sedikit yaitu bola, lapangan, garis dan ring. Dalam *game* juga harus memiliki kriteria yaitu memiliki peraturan, memiliki tujuan/garis *finish*, memiliki suasana yang berbeda dalam setiap permainan yang dimulai, kompetisi.

1. Peraturan
Peraturan adalah batasan dan juga jantung dari sebuah permainan, tanpa adanya peraturan maka banyak pemain yang melanggar dan seenaknya menang dalam *game* tersebut.

2. Tujuan/garis *finish*
Dalam mendapatkan kemenangan terdapat beberapa hal yang dibutuhkan untuk menang yaitu kondisi saat menang dan perencanaan strategi untuk menang.

3. Suasana yang berbeda dalam setiap permainan

Kalau dibandingkan dengan mendengar lagu, membaca puisi atau membaca novel berulang – ulang , kita tentu saja akan merasakan suasana dan sensasi yang sama. Dalam *game* ini sungguh berbeda karena saat mengulangi *game* tersebut kita akan mengalami suasana dan kondisi awal yang berbeda, jadi strategi yang digunakan pun harus berbeda pula. Bermain *game* sama halnya dengan bereksperimen dengan “kesempatan” karena kebanyakan kemenangan dalam

game berlandaskan pada “kesempatan”.

4. Kompetisi
Dalam setiap *game* pasti mengandung kompetisi untuk membuat suasana lebih kompetitif dan hasil pertandingan bisa dibandingkan untuk menentukan pemenang.

Dalam hal menentukan *game* itu sendiri apakah benar – benar *game* atau bukan, terdapat beberapa kriteria dasar untuk membedakan ini, yaitu pengalaman, *equality*, kebebasan, keaktifan, terjun dalam dunia *game*.

1. Pengalaman

Game membawa banyak orang bermain bersama tetapi juga ada *game* yang dijalankan seorang sendirian dan *game* itu sendiri memberikan pengalaman yang sama mengenai keseruan tentang *game* tersebut.

2. *Equality*

Dalam *game*, semua pemainnya memiliki derajat yang sama dan memiliki kesempatan yang sama yaitu untuk menang, oleh karena selalu terdapat pemenang yang berbeda beda dalam setiap permainannya

3. Kebebasan

Dalam bermain *game*, sama sekali tiada unsur paksaan dari pemain lain untuk memainkannya melainkan hanya perlu sukarela karena bermain *game* bukanlah suatu pekerjaan dan tidak memerlukan komitmen berlebih

4. Keaktifan

Kegiatan seperti membaca buku dan menonton film lebih sering membuat orang bertindak pasif dan hanya perlu membayangkan apa yang terjadi tetapi dalam *game*, oemain diharuskan untuk aktif dan mengalami situasi yang dibuat oleh *game* tersebut. Terdapat 4 area keaktifan dalam *game* :

> Keaktifan spiritual

- Berpikir
- Perencanaan
- Pembuatan keputusan
- Konsentrasi
- Mengolah pikiran
- Menerima pengetahuan atau pengalaman
- Menerima akibat

> Keaktifan emosi

- Menerima hukuman

- Belajar bagaimana kerja sama dengan rekan
- Belajar mengenai kekalahan
- Belajar mengenali diri sendiri dan orang lain
- Belajar untuk kreatif

> Keaktifan motorik

- Melatih agar berkemampuan tinggi
- Melatih aksi dan reaksi

5. Dunia *game*

Sebuah *game* bisa dinyatakan tempat pelarian dari dunia nyata karena semua orang dalam *dunia game* memiliki kesempatan kedua dan dapat mengulangi lagi bagian yang salah agar bisa diperbaiki agar pemain mampu mendapat hasil yang diinginkan. Dalam dunia *game*, pemain bisa menjadi orang lain atau bahkan bisa menjadi diri sendiri namun dengan kepribadian yang lebih baik dari dirinya di dunia nyata.

² Dalam kamus bahasa Indonesia “*Game*” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan belajar, tanpa disadari kedua hal ini saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana

pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan akhir permainan. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa.

Pada zaman sekarang ini , banyak sekali pengajaran melalui media audio visual berupa *game* lebih sering diisi dengan permainan anak kecil sampai Sekolah Dasar dengan porsi pendidikan yang cukup mudah agar dapat diterima dengan mudah. Pembuat *game* The Talos Principle ingin mencoba suatu hal baru dengan meningkatkan pendidikan melalui *game* ini ketingkat yang cukup tinggi seperti halnya filsafat kehidupan. Banyak orang yang menolak saat pertama kali menolak pendidikan filsafat sebelum mereka mulai penasaran akan hal itu. Berkenaan dengan hal ini, Penulis tertarik untuk meneliti pola komunikasi dari *game* The Talos Principle dalam membentuk sebuah pola pikir yang ditanamkan oleh pembuat *game* tersebut melalui model pembelajaran Audio Visual terhadap pemainnya.

Peneliti memilih *game* ini diantara berbagai *game* lainnya karena sebanyak 14.090 *reviewer* sangat merekomendasikan *game* ini. 9,7 adalah rating tertinggi yang diberikan atas *game* yang dibuat oleh Croteam dan 95% pemainnya memberikan ulasan positif mengenai *game* tersebut.

A game that makes you think about many things. Starting with using that gray matter to solve puzzles and finishing with trying to solve your own existential crisis.

Sebuah game yang membuat kamu berpikir akan banyak hal. Mulai dari memutar otak untuk menyelesaikan teka – teki dengan sekaligus

menyelesaikan krisis akan keberadaan dirimu sendiri

Johnny Joestar
(https://steamcommunity.com/app/257510/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_reviews_. 18 Juli 2018 pukul 10.57 WIB)

You explore. You find secrets. You play a role. You are an important character. You have choices and consequences. You are part of something mysterious. You are in a story that will, maybe, make you question your own existence.

Kamu berpetualang, kamu menemukan rahasia, kamu memainkan peran. Kamu mengalami konsekuensi dalam memilih pilihan. Kamu adalah bagian dari suatu hal yang misterius. Kamu adalah cerita yang akan, mungkin, akan membuat kamu menanyakan keberadaan dirimu

Louisload (https://steamcommunity.com/app/257510/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_reviews_. 18 Juli 2018 pukul 13.19 WIB)

Satu dari banyaknya *reviewer* yang mengalami fenomena komunikasi, di mana hanya dengan bermain *game* tersebut pemain ⁶ mendapat suatu pandangan atas identitas keberadaan dirinya dan segala yang ada di sekitarnya.

This game will give you existential crisis and make you ask yourself very serious philosophical questions.

game ini akan memberikanmu sebuah kondisi dimana kamu merasa krisis akan identitas diri dan menanyakan dirimu sendiri dengan pertanyaan

mengandung filosofi yang sangat serius

Crimson
(https://steamcommunity.com/app/257510/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_reviews_. 18 Juli 2018 pukul 11.09)

Atas *review* inilah penelitian ini dilakukan untuk menemukan pola komunikasi yang dilakukan oleh *game* ini terhadap pemainnya.

Metode Pelaksanaan

³ Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Dimana metode yang digunakan untuk menyelidiki obyek tidak dapat diukur dengan angka ataupun ukuran lain yang bersifat eksak. Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, maupun fenomena yang terjadi pada saat penelitian berlangsung.

Teknik Pengumpulan data

Untuk mendukung tujuan penelitian ini, peneliti menggunakan metode FGD (*Focus Group Discussion*) adapun teknik pengumpulan data :

Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati subjek untuk mencari gambarr deskripsi tentang subjek lalu mengambil kesimpulan. Dalam hal ini tidak mudah karena mengandung bias dan sulit melepaskan diri dari unsur subjektifitas/pandangan/sikap/perasaan seseorang. Untuk mengurangi

subjektifitas sebaiknya mengontrol situasi/aspek yang akan diukur dalam peneliyian baik dalam konsep/kondisinya.

Terdapat 2 macam observasi:

1. Observasi partisipan/alamiah/naturalistik, observasi ini bersifat eksploratif / menggali pengetahuan tentang suatu gejala. Datanya kualitatif dan deskriptif.
2. Observasi non partisipan/terkontrol/laboratoris, tujuannya menguji hipotesis. Datanya kualitatif dan argumentasi.

Dalam hal ini peneliti merupakan non partisipan dan peneliti mengobservasi berbagai orang di kampus daerah Surabaya yang memiliki kriteria pemikiran luas namun suka bermain *game* dengan cerita yang begitu padat untuk dapat berdiskusi mengenai *game* yang peneliti pergunakan serta melakukan wawancara demi mengetahui jumlah pasti yang telah benar – benar bermain game demi validnya jumlah sampel yang akan mengikuti FGD.

¹ FGD (Focus Group Discussion)

Focus Group Discussion/FGD atau diskusi kelompok terfokus merupakan suatu metode pengumpulan data yang lazim digunakan pada penelitian kualitatif sosial. Metode ini mengandalkan perolehan data atau informasi dari suatu interaksi informan atau responden berdasarkan hasil diskusi dalam suatu kelompok yang berfokus untuk melakukan bahasan dalam menyelesaikan permasalahan tertentu. Data atau informasi yang diperoleh melalui teknik ini, selain merupakan informasi kelompok, juga merupakan suatu pendapat dan keputusan kelompok tersebut.

Keunggulan penggunaan metode FGD adalah memberikan data yang lebih kaya dan memberikan nilai tambah pada data yang tidak diperoleh ketika menggunakan metode pengumpulan data lainnya, terutama dalam penelitian kuantitatif (Lehoux, Poland, & Daudelin, 2006). FGD sebagai suatu metode pengumpulan data memiliki berbagai kelebihan/kekuatan dan keterbatasan. Saat ini FGD menjadi populer sebagai salah satu alternatif dalam mengumpulkan data kualitatif. Tulisan ini membahas tentang definisi dan tujuan FGD sebagai metode pengumpulan data, mengidentifikasi karakteristik metode FGD, menganalisis berbagai kekuatan dan keterbatasan data/informasi yang diperoleh melalui metode.

Metode FGD merupakan salah satu metode pengumpulan data penelitian dengan hasil akhir memberikan data yang berasal dari hasil interaksi sejumlah partisipan suatu penelitian, seperti umumnya metode-metode pengumpulan data lainnya. Berbeda dengan metode pengumpul data lainnya, metode FGD memiliki sejumlah karakteristik, diantaranya, merupakan metode pengumpul data untuk jenis penelitian kualitatif dan data yang dihasilkan berasal dari eksplorasi interaksi sosial yang terjadi ketika proses diskusi yang dilakukan para informan yang terlibat (Lehoux, Poland, & Daudelin, 2006). Karakteristik pelaksanaan kegiatan FGD dilakukan secara obyektif dan bersifat eksternal. FGD membutuhkan fasilitator/moderator terlatih dan terandalkan untuk memfasilitasi diskusi agar interaksi yang terjadi diantara partisipan terfokus pada penyelesaian masalah. Carey (1994) menjelaskan

karakteristik pelaksanaan metode FGD yaitu menggunakan wawancara semi struktur kepada suatu kelompok individu dengan seorang moderator yang memimpin diskusi dengan tatanan informal dan bertujuan mengumpulkan data atau informasi tentang topik isu tertentu. Metode FGD memiliki karakteristik jumlah individu yang cukup bervariasi untuk satu kelompok diskusi. Satu kelompok diskusi dapat terdiri dari 4 sampai 8 individu (Kitzinger, 1996; Twin, 1998) atau 6 sampai 10 individu (Howard, Hubelbank, & Moore, 1999).

Hasil dan Pembahasan

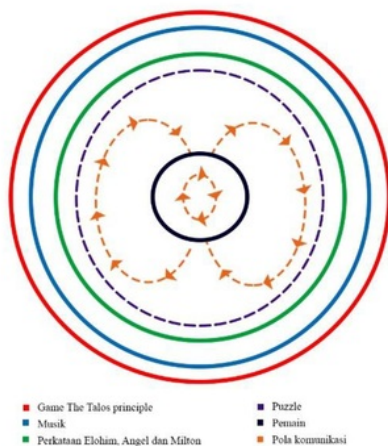
Sebagai manusia para pemain pastinya telah menerima berbagai pola pikir dari waktu ke waktu yang bukannya mengasah pola pikirnya tetapi menutupi pemikirannya sehingga melupakan identitas pemain tersebut sebagai manusia. Dari *game* ini dibantu untuk membuka kembali pola pikir tersebut dan merekonstruksi kembali pola pikir tersebut sehingga pemain tersebut mengingat siapa dirinya sebagai manusia dan apa tujuan hidupnya.

Hasil FGD tersebut menemukan bahwa pemain tersebut telah kembali ke pandangan murni mereka kembali sebagai manusia dan visi mereka yang tertutup. Kasus nomor 1 digunakan untuk membuat sesaat pemain melupakan pola pikir yang sebelumnya telah menutup dasara mereka dan dengan menggunakan kasus nomor 2 dan 3 pada daftar kasus untuk FGD yaitu berpaling dari kesibukan masing – masing dan mengosongkan beban mereka sesaat dan saling berusaha bagaimana memecahkan kasus tersebut dengan hanya sebagai manusia pada dasarnya .

Dari hasil FGD dan Observasi, peneliti mengambil kesimpulan jawaban dari total jawaban yang diterima dan membandingkan Teori Pengelolaan Identitas berlaku pada dalam pola komunikasi *game* ini dengan Teori Pengelolaan Identitas pada umumnya.

Dari hasil wawancara beserta FGD, peneliti merangkum secara sederhana bagaimana pola komunikasi yang dibuat *game The Talos Principle* dalam membentuk pola pikir pemainnya.

Pola komunikasi *game The Talos Principle* dalam melancarkan komunikasinya



Sumber : Data FGD dan Observasi yang diolah Peneliti (2018)

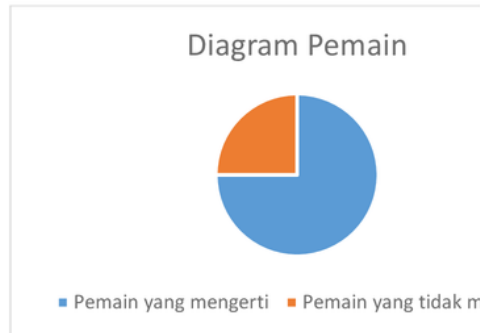
Bagan diatas adalah pola komunikasi *game The Talos Principle* dalam melancarkan komunikasi agar dapat melakukan komunikasi satu arah tanpa ada celah akan kegagalan komunikasi. Lingkaran merah menguasai sepenuhnya suasana komunikasi pemain tersebut dan didalam lingkaran merah terdapat lingkaran biru yaitu sebuah musik sebagai benteng terluar agar tidak terkacaukannya suasana komunikasi. Pada bagian lingkaran warna hijau merupakan karakter komunikasi yang begitu dekat dengan pemain dan bisa

tersampainya komunikasi tersebut. Lingkaran titik berwarna ungu yaitu konten teka – teki labirin adalah sebuah cara yang dilakukan agar ritme kerja otak tidak mengalami penurunan sehingga tetap aktif berpikir saat pemain mulai berpikir dan bertanya akan isi pesan yang telah dia dapat. Lingkaran hijau sebagai komunikasi dibuat tanpa celah karena sebelum pemain mulai melontarkan pertanyaan, pertanyaan tersebut telah terjawab terlebih dahulu dengan sendirinya dan akhirnya mengenai pemain itu sendiri lalu pemain tersebut seperti digambarkan dengan lingkaran orange. Saat pemain menerima pertanyaannya kembali dan tanpa disadari, pemain bergumul dengan dirinya mencari tahu akan kenapa dia melontarkan pertanyaan tersebut dan apa yang dia pikirkan. Seperti yang peneliti jelaskan dalam data dokumentasi bahwa setiap detail dalam *game* tersebut digunakan untuk membangun suasana konsentrasi dan rasa penasaran pemain. Para *developer* membuat *game* ini tidak memiliki celah dalam pemain yang akan memberikan pertanyaan pembandingan. Di saat pemain mulai terasa lelah, *game* ini menyediakan pemandangan yang cukup unik tapi menyenangkan serta menenangkan. Lalu disaat pemain mulai memberikan pertanyaan, 3 karakter dalam *game* ini akan memberikan sebuah pernyataan yang mudah diterima pemain dan malah pemain mulai menanyai dirinya sendiri mengenai “mengapa dia (pemain) menanyakan hal itu?”. Satu bagian lagi yaitu *puzzle* yang selain sebagai konten utama, *puzzle* berguna untuk melakukan trik terhadap otak yaitu membuat celah sekaligus menggelitik rasa penasaran pemain tentang apa yang terjadi nanti.

Setiap pertanyaan yang dilontarkan pemain di kembali kepada pemain itu sendiri dengan pernyataan yang bersangkutan dengan begitu komunikasi intrapersonal

dapat terjadi antara pemain dengan dirinya sendiri seperti salah satu *reviewer*.

Diagram Pemain yang mengerti dan tidak mengerti



6 dari 8 pemain mengalami komunikasi yang sama persis seperti kerangka pemikiran yang dibuat oleh peneliti dan mengalami zona tak terlihat dari *game* tersebut. 6 pemain ini masuk kategori “ pemain yang mengerti” karena mereka memahami apa yang dibahas dan mau untuk membuka diri terhadap pola komunikasi *game* tersebut ,mereka adalah Griko, Adam, Arvin, Rio, Jerry, dan Yohanes. Dalam wawancara untuk observasi mereka memiliki kesimpulan jawaban yang sama yaitu

“Pelajaran yang di dapat tidak ada namun merasa game ini sempat berbicara dengan kami lalu menimbulkan pertanyaan yang terbesar yaitu “apakah tujuan hidup manusia itu dan apakah tujuan dari adanya manusia? Dan bagaimana jika (secara religi) manusia pertama tak melanggar.” Dengan jumlah pertanyaan biasa yang tidak terlalu penting adalah 3 yaitu apakah maksud dari labirin itu, apakah tujuan karakter kita yang seperti android itu, apakah tujuan “sigil” itu. Efek paparan yang diterima yaitu bagaimana kita menganggap segala hal yang terjadi disekitar kita.”

Sementara 2 orang yang masuk dalam kategori “pemain yang tidak mengerti” namun 2 orang ini berbeda; Reynold lebih menutup diri dalam beberapa bagian saat *game* ini mulai memberikan pernyataan dan berbicara dengan dia sementara Jonathan memilih membatasi diri dengan faham yang dianut tetapi masih mau mendengar isi *game* karena dia merasa topik dari *game* ini terlalu sensitif karena tema religi sebagai dasar utamanya.

“pertanyaan terbesar kenapa kok pembuat game membawa topik yang cukup sensitif seperti ini. tapi secara filsafat sih aku gak dapet”

“kalau perubahan pandangan seh gak ada sama sekali gak ada”

(Jonathan Stanlie, 15 Juni 2018 pukul 17.25 WIB)

8 orang ini memiliki kesimpulan jawaban yang sama untuk memecahkan masalah pertama dalam FGD yaitu “memilih Robin Hood dihukum mati atau dibebaskan?”, pada kasus pertama 8 orang ini dibagi menjadi si pengadil, si miskin yang ditolong robin hood dan sang sahabat robin hood yang adalah seorang Pelayan Tuhan. Kasus ini merupakan contoh yang hampir sama dari *game* tersebut dan mengandung filsafat yang sama yaitu monisme dan luciferianisme. 8 orang ini memiliki kesimpulan jawaban yaitu Robin Hood harus dihukum mati karena perbuatannya yang salah karena menurut 8 orang ini robin hood tentu saja tahu cara yang lebih baik dan benar daripada mencuri namun karena kebenciannya akan penguasa menjadikan dia menjadi seorang pencuri. Jawaban dari 8 orang ini adalah hukuman mati, beberapa orang menggunakan sudut pandang hukum, agama dan sosial bahwa secara hukum dan agama Robin Hood tetap bersalah karena melanggar hukum kerajaan dan melanggar Titah Tuhan sementara sisi

social juga bersalah karena mengajari rakyat untuk toleransi akan pencurian.

Dalam kasus kedua adalah mengenai kehidupan setelah kiamat. Dalam kasus kedua ini terdapat 2 masalah yang harus dihadapi yaitu bagaimana generasi lama menjawab “apa itu manusia? Dan apa pilihan kita saat bersama generasi baru apakah membaaur, menjadi pemimpin atau pelayan?.” Kasus ini memiliki filsafat dan kasus yang sama dengan yang terjadi dalam *game*. 8 kelompok ini memiliki 2 kubu jawaban berbeda yaitu Rio, Jerry, Yohanes, Reynold memilih menjawab Yohanes yaitu

“Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang memiliki tujuan untuk hidup memuliakan Tuhan dan kita generasi lama akan meneruskan kitab berdasarkan kebenaran yang di dapat di dalam tempat ibadah dan memilih menjadi orang biasa atau pelayan untuk mempelajari lingkungan baru dan membantu generasi baru meski telah dihormati begitu besar”
(Yohanes Oentardjo, 09 juni 2018 pukul 19.15 WIB)

Sementara Griko, Jonathan, Adam, dan Arvin memilih jawaban dari Griko yaitu

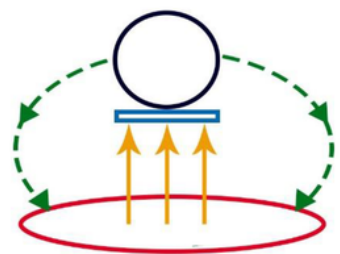
“Manusia adalah makhluk yang mempunyai akal dan insting untuk bertahan hidup demi mengembalikan populasi yang telah tiada serta berusaha beradaptasi, improvisas dengan lingkungan baru serta menguasainya agar manusia dapat berevolusi. Kami lebih memilih menjadi orang biasa selain biar tidak mencolok dan pemimpin gak harus dari generasi sebelumnya dan penasehat pun juga karena itu dunia generasi baru ya biarkan mereka”

(Griko Nibras, 05 Juni 2018 pukul 18.14 WIB)

Efek Paparan *game The Talos Principle* Dalam Kehidupan Pemain

Hasil dari pola komunikasi tentu saja memiliki sebuah efek setelah menerima paparan informasi. Dalam bermain *game* pun para pemain tidak jarang mengalami efek paparan yang berbeda beda. Anak kecil yang pertama kali bermain *game* dan *game* tersebut membuat dia terpujau maka sering kali setelah bermain, anak tersebut akan menirukan karakternya yang berada di dalam *game* dan membuat sudut pandang imajinasi sendiri demi membangun suasana yang sama seperti yang dia mainkan di dalam *game*. Dalam *game The Talos Principle* ini pemain tentu saja akan mengalami berbagai efek paparan yang berbeda beda.

Alur efek paparan yang merubah sudut pandang pemain



- Peristiwa kehidupan
- Hasil pola pikir
- Sudut pandang pribadi
- Pemain
- sudut pandang umum

Sumber : Data FGD dan Observasi yang diolah Peneliti (2018)

Lingkaran biru gelap merupakan pemainnya. Lingkaran merah adalah kejadian atau peristiwa di sekitar pemain yang memunculkan sudut pandang tersendiri

dan efek dari paparan tersebut digambarkan kotak berwarna biru menyaring semua informasi yang di dapat sehingga pemain memiliki sudut pandang tersendiri yang digambarkan dengan garis hijau.

“kalau dilihat dari secara nyatanya sih ,ada beberapa orang yang patuh dan melenceng .. kalau menurutku, game itu menyadarkanku kalau ada perbuatan yang perlu segera aku sadari” (Ruchy Adam Pradana, 05 Juni 2018 pukul 17.15 WIB)

“kalau efek seh ada dari perjalanan e dari game ini membuat aku duwe contoh gawe memilih pilihan hidup “ (Arvin Chrisanto, 05 Juni 2018 pukul 17.30 WIB)

“perubahan yaaaa... sek nginget nginget lagi... yaitu aku harus punya prinsip yang harus dipegang agar tidak terombang ambing” (Jeremy Gunawan, 09 Juni 2018 pukul 18.44 WIB)

“ohh yooo lek aku seh menerima pandangan untuk berpikir dua kali terhadap pilihan kehidupan.” (Stefan Rio, 09 Juni 2018 pukul 18.00 WIB)

“ya ikuti apa yang Tuhan ngomong” (Yohanes Oentardjo, 09 juni 2018 pukul 18.14 WIB)

Dari kutipan 5 orang tersebut berhasil diketahui bahwa terdapat efek paparan yang diterima oleh pemain *game The Talos Principle*. Merujuk ke Teori Pengelolaan identitas yang pada umumnya menyatakan bahwa

“Pengelolaan Identitas dapat berjalan lancar dengan lancar harus komunikasi dua arah dan secara interpersonal untuk mengesampingkan perbedaan pendapat dan kedua belah sisi harus mengenal identitas satu sama lain agar tidak

terjadi perseteruan. Bagaimana identitas terbentuk, terjaga, dan berubah dalam hubungan. Banyak aspek dalam kehidupan yang penting untuk kita sehingga kita mampu menjawab pertanyaan “siapakah kita dan apa sifat hubungan kita?” (Tadasu Todd Omahori dan William R. Cupach)

Dalam kajian Teori Pengelolaan Identitas secara umum, komunikasi Interpersonal digunakan untuk mengurangi resiko akan kesalahpahaman pendapat. Aspek kehidupan disekitar mampu menjadi bukti keberadaan kita seperti keluarga dan teman. Sebuah komunikasi antara dua orang atau lebih yang mampu memberikan *feedback* terhadap satu sama lain mampu menjadi cara untuk mengerti pokok pikiran yang dibahas. Sementara di *game The Talos Principle* ini mungkin terasa seperti ELOHIM, Angel dan Milton menjawab semua pertanyaan kita dan mengembalikan pertanyaan kita tapi pada dasarnya sebelum kita melontarkan sebuah pertanyaan, *game* ini telah menjawabnya seperti saat kita mengikuti sebuah seminar lalu akan memberikan pertanyaan tapi di satu situasi pembicara dalam seminar itu telah menjawab pertanyaan kita. Hal ini tidak termasuk komunikasi interpersonal karena komunikasi tidak berhasil terlontar dan *feedback* kita tidak diterima oleh *game* tersebut namun tanpa sengaja diubahnya dan dikembalikan lagi ke kita.

Kesimpulan

Selain mengenai pola komunikasi, hasil penelitian ini melengkapi teori pengelolaan identitas bahwa setelah komunikasi interpersonal terjadilah komunikasi intrapersonal saat pemain mengalami pengelolaan identitas dirinya dengan pertanyaan yang diarahkan kepadanya kembali. Perkembangan komunikasi jaman sekarang sangat pesat, *game* pun jaman sekarang tidak hanya sebuah hiburan belaka namun juga bisa menjadi sarana jalur komunikasi baru.

Teori Pengelolaan Identitas yang adalah bagian dari tradisi sosiokultural telah melakukan apa yang menjadi bagiannya yaitu sebagai jembatan pemersatu kedua pola pikir antara pemain dengan *game* tersebut. Teori ini menunjukkan bagaimana pola komunikasi terbentuk saat pemain bermain dengan *game* tersebut.

Pola komunikasi adalah sebuah alur bagaimana komunikasi berjalan secara terus menerus dengan tempo yang sama sehingga komunikasi mendapat pesan dari komunikator secara detail dan mendalam. Pola komunikasi yang diterapkan oleh tradisi sosiokultural dengan teori pengelolaan identitas ini berlangsung secara terus menerus dengan pemainnya sehingga pemain menerima pesan dan terbentuklah pola pikirnya sesuai dengan tujuan komunikasi

POLA KOMUNIKASI GAME THE TALOS PRINCIPLE DALAM MEMBENTUK POLA PIKIR PEMAINNYA

ORIGINALITY REPORT

% **13**
SIMILARITY INDEX

% **12**
INTERNET SOURCES

% **1**
PUBLICATIONS

% **9**
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 hendrisetiawan95.blogspot.com % **8**
Internet Source

2 fauzirahardiawan16.blogspot.co.id % **2**
Internet Source

3 Submitted to Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya % **1**
Student Paper

4 media.neliti.com <% **1**
Internet Source

5 www.psikiyatrindizini.org <% **1**
Internet Source

6 lenteradankehidupan.blogspot.com <% **1**
Internet Source

7 docslide.us <% **1**
Internet Source

8 sastra-bahasa.blogspot.com <% **1**
Internet Source

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE
BIBLIOGRAPHY OFF