

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

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 mengenakkan 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 ketingkat 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.

Wolfgang Kramar (2008) Manusia pun dari waktu ke waktu mempelajari cara kerja otak dan bagaimana otak mengolah informasi tersebut. Cara unik yang pertama manusia dalam belajar adalah menggunakan “*Forget to learn*” teori. Melupakan sesuatu sesungguhnya membantu manusia untuk belajar. Melupakan sesuatu adalah salah satu cara untuk memicu otak menerima atau mengingat kembali informasi yang telah dilupakan dan menguatkan daya ingat terhadap informasi tersebut dan sering kali dengan cara lupa, manusia dapat menemukan cara baru dalam menghadapi masalah. Cara unik kedua untuk belajar dalam menghadapi dan menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah adalah setelah mempelajari suatu cara dan

penyelesaiannya, manusia tersebut perlu mempraktikannya dalam kondisi yang berbeda. Bukti cara unik ini adalah seorang pengusaha.

Pengusaha akan berusaha mengembangkan produknya untuk memenuhi kebutuhan konsumennya. Pengusaha ini belajar untuk dari lingkungan konsumen yang berbeda beda dan memproduksi barang atau jasa yang mampu memenuhi kebutuhannya seperti mobil. Mobil sedan tidak mampu digunakan dijalanan *offroad* berbatu , oleh karena itu diproduksi lah mobil Dakar yang mampu mengatasi jalur tersebut. Situasi yang berbeda mampu mengatasi masalah sama dengan cara yang berbeda-beda. Cara unik ketiga adalah dengan menggunakan “*The Spacing Effect*”. Saat manusia mengetahui hal baru dan berusaha mempelajarinya sering kali menghadapi semacam kesulitan untuk menerima sehingga mengalami salah tanggapan atau kesalahpahaman lalu timbullah masalah.

Dalam mengetahui hal baru dan mempelajarinya, manusia memerlukan jarak waktu tertentu untuk berpikir dan memahami secara baik. Cara ini sangat berpengaruh untuk mempelajari hal baru. Terkadang demi cepatnya mendapatkan hasil, lebih sering menggunakan cara “menjejalkan” informasi tersebut dengan paksa yang di mana cara ini sedikit berguna atau kadang kala banyak terjadi penolakan. Cara unik yang keempat agar manusia dapat belajar dan memperoleh hasil yang maksimal adalah dengan “*Fluency Illusion*”. Cara ini adalah dengan memberikan motivasi diri akan kesuksesan dan keberhasilan dalam menyelesaikan masalah.

Gambaran ilusi ini harus sering diingat dan dibayangkan agar dapat memotivasi diri untuk belajar lebih giat dan menimbulkan kekreatifitasan untuk menyelesaikan masalah. Sebagai contohnya adalah saat seorang mahasiswa mengerjakan sebuah ujian puisi akan sangat sulit mengingat bila hanya membacanya sebanyak 20 kali melainkan hanya perlu sekitar 10 kali sambil membayangkan dan memperagakan gerakan yang sesuai dengan puisi tersebut serta membayangkan wajah dosen dan teman teman yang merasa kagum dengan tindakan tersebut. Semakin mengimajinasikan semakin mendorong kita untuk mendapatkan nilai dari pembelajaran tersebut. Cara unik yang keempat ini sering kali dikatakan oleh para pengajar yang sering mendapatkan pelajaran tersebut melalui pengalaman yaitu peserta didik harus mencoba untuk mempraktikan ajaran dari pengajar secara riil dalam kehidupannya untuk mengerti secara dalam terhadap apa yang telah dipelajari.

Flemming, N.D & Mills, C, (Helping Students Understand How They Learn. Vol. 7 No. 4, 1992) cara untuk membagi cara belajar demi memaksimalkan motorik manusia agar dapat belajar lebih cepat dan lebih baik adalah dengan 4 model pembelajaran yaitu secara Visua, Audio, Tulisan dan kinestetik. Menurut beliau,

model Visual berguna untuk menggambarkan rancangan dan penghitungan agar mudah diingat dan dipelajari serta secara psikologi mampu menarik perhatian dan membantu memahami alur bahasan dengan baik. Model Audio digunakan untuk memahami dan mengkritisi setiap informasi yang keluar dari pemberi pendapat agar mampu mengenal pola pikir orang tersebut dan bisa menanggapi balik dengan baik. Model Tulisan sendiri sudah terkenal di semua orang mengenai bagaimana menuliskan gambaran dari setiap orang untuk memberikan cerita secara mudah terhadap pembacanya. Model Kinestetik adalah mempraktikkan secara langsung tentang apa yang telah dipelajari dari model sebelumnya dan di praktikkan dalam lingkungan aslinya agar peserta didik mampu menguasai secara teori dan praktik.

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*.

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.

Game mengalami perkembangan selain dari segi grafik yang lebih bagus dari leluhurnya, secara cerita didalam *game* pun berkembang dan sering dijadikan sarana untuk mengajar pemainnya dalam membentuk pola pikir baru. *Game* komputer pertama di dunia adalah Spacewar yang memang kurang akrab di telinga para pecinta *game*, namun Spacewar merupakan *game* pertama yang dibuat di dunia. Spacewar telah dibuat untuk PDP-1 komputer mini pada 50 tahun yang lalu oleh Digital Equipment dengan bantuan sebuah tim pengembang yang termasuk Martin Graetz, Pete Simson dan Dan Edwards. Mulai dari jaman itu, mulai banyak pengembang *game* dari seluruh dunia yaitu Sony Computer Entertainment, EA (Electronic Art),

Rockstar Games, SEGA, Corp, Microsoft Xbox, Nintendo, Ubisoft, Valve, Konami .Game dibuat oleh satu atau lebih game developer. Game diproduksi dalam 2 bentuk yaitu Rru dalam kepingan CD/DVD atau bisa juga di download melalui situs online. Pada setiap penjualan game tersebut, para produser selalu mencantumkan spesifikasi komputer yang digunakan agar game dapat berjalan dengan baik dan maksimal.

Salah satu game yang memiliki cerita yang begitu dalam dan mendidik pemainnya adalah *The Talos Principle*. Pembuat game ingin mengajari pemainnya mengenai suatu pola pikir mendasar yang sering dilupakan oleh orang - orang yaitu mengenai filsafat kehidupan. Game ini berjenis *puzzle game*, di mana para pemain harus memecahkan teka teki untuk menyelesaikan level yang tersedia. Bila para pemain memperhatikan keseluruhan game tersebut dengan maka pemain dapat merasakan bahwa game tersebut sedang berkomunikasi dengan pemainnya dan mengajarkan tentang sebuah pola pikir filsafat yang kritis. Tom Jubert & Jonas Kyratzes sebagai pembuat cerita dalam game, ingin memberikan sebuah pengajaran tentang filosofi manusia, pemikiran AI (*artificial intelligence*) dan masa depan umat manusia. Dengan cara belajar Audio Visual mampu membantu dua orang tersebut untuk menyebarkan pola pikir tentang 3 hal tadi dengan mudah.

Game *The Talos Principle* ini merujuk pada media siber yang sedang gencar di masa ini karena perkembangan teknologi yang semakin deras cepatnya. Media siber adalah media informasi yang memiliki banyak jenisnya namun menggunakan teknologi, misalnya *media online, digital media, media virtual, e-media, network, new media & media web*. Bentuk dari game tersebut merupakan Era media kedua yang interaktif dari media siber. Dalam hal perspektif media interaktif, game ini tergolong pada perspektif terbuka, di mana pemain memiliki pilihan yang bebas dalam game tersebut dalam menjalankan permainannya dan mengikuti pengajaran dari game tersebut. Pola komunikasi dari game ini tergolong cukup sulit karena setiap detail gambaran permainan memiliki teka – teki unik dan pendidikan tentang filosofi kemanusiaan tergolong cukup berat untuk dijelaskan dan digambarkan dengan mengurangi seminimal mungkin penolakan dari pemain.

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 ketinggian 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 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 dirim 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.

1.2 Fokus Penelitian

Dalam hal mengurangi bahasan yang terlalu luas dan lebar dalam penelitian ini, oleh karena itu peneliti memberikan fokus pada penelitian ini. Ruang lingkup dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana pola komunikasi *game The Talos Principle* dalam membentuk pola pikir pemainnya

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana diungkapkan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah :

1. Bagaimana pola komunikasi *game The Talos Principle* dalam membentuk pola pikir pemainnya?
2. Bagaimana efek paparan menggunakan *game The Talos Principle* dalam kehidupan pemain?

1.4 Tujuan Penelitian

- Untuk mengetahui pola komunikasi dari *game* demi menambah kajian penelitian *new media* berdasarkan teori pengelolaan identitas
- Untuk mengetahui efek dari paparan menggunakan *game* bagi kehidupan pemain

1.5 Manfaat penelitian

- 1 Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk menambah kajian penelitian komunikasi dengan teori pengelolaan identitas
- 2 Secara praktis, penelitian ini berguna untuk memberikan solusi dalam sulitnya mengumpamakan pengaplikasian pembelajaran secara langsung.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika dari pengajuan proposal skripsi ini melalui beberapa tahap, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti mengurai tentang latar belakang permasalahan “ bagaimana pola komunikasi *game The Talos Principle* terhadap pemainnya dalam membentuk pola pikir?” mengidentifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : KERANGKA TEORI

Pada bab ini berisi tentang terkaitnya penulisan secara teoritis mengenai permasalahan yang diteliti yaitu pola komunikasi *game The Talos Principle* terhadap pemainnya dalam membentuk pola pikir di kota Surabaya

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas unit analisis, metode pengumpulan data dan teknik analisis data

BAB IV : DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN, PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang objek penulisan, penjabaran data, analisis dan interpretasi data, dimana hasil penulisan diperoleh dan disajikan secara deskriptif, kemudian dianalisa dan hasil penulisan tersebut dibahas secara garis besarnya agar mudah dipahami.

BAB V : PENUTUP

Pada bab merupakan bagian yang memuat kesimpulan hasil penelitian dan saran yang berguna mengenai pola komunikasi *game* yang mampu membentuk pola pikir para pemainnya di surabaya