

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Peneliti Terdahulu

- A. *Game* Pembelajaran berhitung untuk SD kelas 2 berbasis Android. Peneliti Agustina Indra Palupi (Program Studi Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2016)**

Penelitian ini berdasar pada perkembangan teknologi untuk belajar bagi anak SD. *Game* edukasi yang dirancang oleh peneliti merupakan *game* yang cukup sederhana tetapi mampu menjalin komunikasi secara sederhana dengan membuat anak – anak kecil sebagai pemainnya memahami maksud dari *game* tersebut dan menyelesaikannya dengan mudah. Setelah peneliti membuat *game* tersebut, peneliti menyebarkannya ke sekolah sd dan membuat simulasi bagi anak – anak tersebut saat sebelum menggunakan aplikasi tersebut dan setelah menggunakan aplikasi tersebut untuk melihat seberapa besar efek paparan yang diterima dari belajar menggunakan *game* tersebut.

- B. *Edu Games* Untuk Melatih Perkembangan Kognitif Anak Dengan Macromedia Flash 8.0. Aulia Dini Puspitasari (Program Studi Fakultas Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2009)**

Pada penelitian ini, *edu-games* yang digunakan adalah *game* yang berbentuk gambar gerak sederhana yang dibuat macromedia. Pembuatan zona komunikasi antara *game* dan pemainnya yang rata – rata anak kecil yaitu menggunakan gambar kartun dan video lucu mengenai kartun tersebut agar memicu sang anak untuk melanjutkan dan menikmati *game* tersebut. Penelitian ini berfokus pada membuat suasana yang baik untuk berkomunikasi dengan anak dan memberikan pemicu komunikasi untuk si anak tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *game* yang mampu membuat pembangun suasana komunikasi anak menjadi lancar

### **C. Pola Komunikasi Pada Komunitas Game Online Ragnarok Di Surabaya. Yosua Binsar Pandapotan (Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2016)**

Komunitas *game* sangat sulit dalam menyatukan informasi karena masing – masing pemain *game* online memiliki keegoisan sendiri dalam menambah *score* dan level pribadi. Penelitian ini berfokus bagaimana pola komunikasi komunitas ini dapat berjalan dengan baik dengan memperhatikan status pemain lainnya. Hasil dari penelitian ini adalah alur komunikasi dari tim komunitas tersebut disaring oleh seorang *gate keeper* agar tidak ada kesalahpahaman maupun keterlambatan informasi yang harus dibagikan.

## **2.2 Critical Review**

Pada penelitian diatas memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Skripsi diatas membahas tentang praktik semiotika dalam pola komunikasi game belajar anak dan pola komunikasi organisasi dari komunitas *game*. *Game* sendiri mampu membuat pemain menciptakan sebuah komunikasi satu dengan yang lain dan bahkan memahami pembelajaran dari *game* tersebut

Namun pada penelitian yang saya lakukan berfokus pada mencari tahu pola komunikasi yang di buat *game* tersebut. Menariknya, hal ini perlu dikaji karena pola komunikasi dari *game* ini mampu melancarkan komunikasi satu arah dengan baik dan bahkan membuat sebuah sudut pandang baru terhadap pemainnya.

## **2.3 Kajian Teori**

### **2.3.1 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 jaman 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 di perbaiki 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.

### 2.3.2 Komunikasi

Istilah komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *Communico* yang artinya membagi (Cherry dalam Stuart, 1983). Sebuah definisi singkat yang dibuat Harold D. Laswell bahwa cara tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi adalah menjawab pertanyaan “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya”. Everet M. Rogers seorang pakar Sosiologi pedesaan amerika yang telah banyak memberi perhatian pada studi riset komunikasi ini membuat definisi bahwa:

*“Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka”*

Definisi tersebut kemudian dikembangkan oleh Rogers bersama dengan D. Lawrence Kincaid (1981) sehingga melahirkan definisi baru yaitu

“Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam”

### 2.3.3 Pola Komunikasi

Istilah pola komunikasi biasa disebut juga sebagai model tetapi maksudnya sama, yaitu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan keadaan masyarakat. Pola adalah bentuk atau model (atau lebih abstrak, suatu set peraturan) yang biasa di pakai untuk membuat atau untuk rnenghasilkan suatu atau bagian dari sesuatu, khususnya jika yang di Umbulkan cukup mencapai suatu sejenis untuk pola dasar terlihat. Pola Komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur – unsur yang di cakup beserta

keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis (Effendy, 1989). Komunikasi adalah salah satu bagian dari hubungan antar manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari (Effendy, 1986) dari pengertian ini jelas bahwa Komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seorang menyatakan sesuatu kepada orang lain. Jadi yang terlibat dalam Komunikasi adalah manusia itu. Komunikasi berawal dari gagasan yang ada pada seseorang, gagasan itu di olah menjadi pesan dan di kirimkan melalui media tertentu kepada orang lain sebagai penerima. Penerima pesan, dan sudah mengerti pesannya kepada pengirim pesan. Dengan menerima tanggapan dari si penerima pesan itu, pengirim pesan dapat menilai efektifitas pesan yang di kirimkannya. Berdasarkan tanggapan itu, pengirim dapat mengetahui apakah pesannya di mengerti dan sejauh mana pesannya di mengerti oleh orang yang dikirimi pesan itu. Sedangkan pola komunikasi menurut Effendy (1986) Pola Komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautannya unsur-unsur yang di cakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Komunikasi dari hubungan antar manusia adalah salah satu bagian baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari (Effendy, 1986) dari pengertian ini jelas bahwa Komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seorang menyatakan sesuatu kepada orang lain, jadi yang terlibat dalam Komunikasi itu adalah manusia itu. Pola komunikasi di bagi menjadi tiga yaitu komunikasi satu arah, komunikasi dua arah dan komunikasi multi arah. Menurut Effendy (1989) Pola Komunikasi terdiri atas 3 macam yaitu

1. Pola Komunikasi satu arah adalah proses penyampaian pesan dari Komunikator kepada Komunikan baik menggunakan media maupun tanpa media. Tanpa ada umpan balik dari Komunikan. Dalam hal ini Komunikan bertindak sebagai pendengar saja.
2. Pola Komunikasi dua arah atau timbal balik (Two way traffic communication) yaitu Komunikator dan Komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam menjalani fungsi mereka, Komunikator pada tahap pertama menjadi komunikan dan pada tahap berikutnya saling bergantian fungsi. Pada hakekatnya yang memulai percakapan adalah komunikator utama, komunikator utama mempunyai tujuan tertentu melalui proses komunikasi tersebut. Prosesnya dialogis dan umpan baliknya terjadi secara langsung. (Siahaan, 1991)

3. Pola komunikasi multi arah yaitu Proses komunikasi terjadi dalam satu kelompok yang lebih banyak di mana Komunikator dan Komunikan akan saling bertukar pikiran secara dialog

#### **2.3.4 Komunikasi Intrapersonal**

Komunikasi yang terjadi dalam diri individu, atau dengan kata lain proses berkomunikasi dengan diri sendiri. Terjadinya proses komunikasi disini karena adanya komunikator yang memberi arti terhadap sesuatu objek yang diamatinya atau terbetik dalam pikirannya. Objek dalam hal ini bisa saja dalam bentuk benda, kejadian alam, peristiwa, pengalaman, fakta yang mengandung arti bagi manusia, baik yang terjadi di luar maupun di dalam diri seseorang. Objek yang diamati mengalami proses perkembangan dalam pikiran manusia setelah mendapat rangsangan dari pancaindra yang dimilikinya.

Hasil kerja dari proses pikiran tadi setelah dievaluasi pada gilirannya akan memberi pengaruh pada pengetahuan, sikap, dan perilaku seseorang. Keadaan semacam ini membawa seseorang pada situasi berkomunikasi dengan diri sendiri, terutama dalam mempertimbangkan untung ruginya suatu keputusan yang akan diambil.

#### **2.3.5 Teori Pengelolaan Identitas**

Teori ini membantu melihat bagaimana hubungan dapat memperoleh identitas melalui komunikasi. Hubungan menggabungkan berbagai macam suara yang menarik dan mendorong hubungan tersebut. Teori pengelolaan identitas yang dikemukakan Tadasu Todd Omahori dan William R. Cupach menunjukkan bagaimana identitas terbentuk, terjaga, dan berubah dalam hubungan. Banyak aspek dalam kehidupan kita yang penting untuk kita sehingga kita sering dan mampu menjawab pertanyaan “siapakah kita dan apa sifat hubungan kita?”. Sebagai contoh dari teori ini adalah pasangan yang memiliki perbedaan warga negara atau keturunan dan perbedaan kultur budaya. Pasangan ini akan berusaha berinteraksi dan mencoba untuk mengelola identitas pasangannya demi hubungan mereka. Mereka akan berkomunikasi satu sama lain dan sampai pada titik untuk menyetarakan pendapat satu sama lain demi mendapatkan apa yang masing – masing inginkan.

Dalam *game The Talos Principle* ini, menggunakan teori ini untuk mengelola identitas manusia dan memberikan pertanyaan pada pemainnya. Pemain pun akan mengelola identitas siapa dirinya sebagai manusia. Tanpa

diketahui pemain, komunikasi yang terjalin sudah memasuki tahap komunikasi interpersonal terhadap dirinya sendiri dan terhadap *game* tersebut. Pemain terdorong untuk meneruskan *game* dan menjaga posisi permainannya tetap menang agar mendapat jawaban yang pemain inginkan. Komunikasi yang terjalin terhadap *game* tersebut adalah komunikasi satu arah karena apapun yang ingin di bicarakan oleh pemain tidak diterima oleh *game* dan tidak mengubah akhir kemenangan dari *game* tersebut.

Teori pengelolaan identitas merupakan bagian dari tradisi sosiokultural. Tradisi sosiokultural pada umumnya adalah membuat dan menghasilkan suatu budaya dari benturan atau gesekan 2 budaya yang berbeda dengan aspek pendukung seperti keluarga dan teman dari masing – masing pelaku budaya tersebut. Aspek pendukung ini digunakan untuk membandingkan, mengurangi, menambahi dan menengahi sehingga tercipta suatu gagasan atau ide dan menjadi budaya tersendiri karena telah menjadi kebiasaan bagi banyak orang. Pada hal ini dapat diartikan sosiokultural menjembatani “jurang pemisah“ antar dua budaya.

### **2.3.6 Teori Belajar**

Belajar adalah sikap yang awalnya tidak tahu cara terhadap masalah menjadi bisa menghadapi masalah tersebut. Belajar tidak hanya saja dilakukan dibangku Sekolah tetapi belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, belajar tidak hanya memberi informasi atau menyampaikan informasi tetapi dengan adanya belajar diharapkan individu tersebut memahami informasi yang akan disampaikan begitu juga informasi yang diterimanya. Aliran teori-teori belajar yang dipakari oleh psikolog, antara lain:

- Teori Belajar Behavioristik: Yang berasal dari Behavior yang artinya tingkah laku. Semakin seseorang diberikan penguatan dalam belajar, ia akan semakin menunjukkan tingkah laku yang sesuai dengan informasi yang ia dapatkan. Bila teori behavioristik inidikaitkan dengan pembelajaran, tingkah laku ini merupakan wujud capaian atau hasil belajar. Teori behavioristik mulanya, teori belajar psikologi yang muncul sejak 1940-an sampai sampai dengan awal 1950 dan John B. Watson dianggap sebagai pelapor.
- Teori Belajar Kognitif: mengenali suatu tindakan yang baru atau telah terjadi. Bila teori kognitif ini dikaitkan dengan pembelajaran, dengan kognitif semua melibatkan pikiran karena dengan belajar individu tersebut sengan memikirkan sesuatu untuk merubah tingkah laku yang terjadi, lebih



menekankan pada perkembangan berfikir peserta didik. Adapun ciri-ciri pembelajaran kognitif, antara lain sebagai berikut: Dalam proses pembelajaran lebih menghendaki pada pengertian dari pada hafalan, hukuman dan ganjaran dan juga dalam pembelajaran lebih menggunakan insting untuk memecahkan masalah. Teori kognitif memiliki banyak kelompok aliran yang dipelopori oleh para psikolog, diantaranya yaitu teori belajar Gestalt, teori belajar Cognitive Field dan teori belajar Cognitive Developmental. Pakar teori Kognitif ini lebih terkenal yaitu John Piaget dan Vigotsky.

- Teori Belajar Humanistik: Human yang berarti manusia, teori ini adalah suatu teori dalam pembelajaran yang mengedepankan bagaimana memanusiakan manusia. Dalam pembelajaran lebih mengutamakan pengembangan potensi diri peserta didik, dalam teori ini belajar dianggap berhasil jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Teori ini digunakan untuk memahami pemikiran dari target eksperimen. Tokoh-tokoh Teori Belajar Humanistik antara lain: Abraham Maslow, Arthur Combs, Carl Ransom Rogers.
- Teori Belajar Konstruktivistik: Konstruktif yang berarti bersifat membangun. Dalam pembelajaran pada dasarnya pengetahuan atau informasi dibangun oleh peserta didik sedikit demi sedikit, yang hasilnya akan diperoleh informasi secara utuh atau penuh. Pengetahuan memberi makna melalui pengalaman-pengalaman yang nyata dan hanya bisa didapatkan dengan belajar. Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan.

Teori Belajar Gestalt: Teori belajar gestalt merupakan teori belajar kognitif yang dikemukakan dan dikembangkan oleh Max Wertheimer, seorang psikolog Jerman. Tokoh lainnya yang berperan penting dalam teori ini Max Wertheimer, mengemukakan lima hukum dari hasil penelitian yang dilakukannya. Kelima hukum tersebut dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya untuk pendidikan anak usia dini, antara lain : Pengalaman, Pembelajaran yang bermakna, Perilaku, Prinsip dan Transfer dalam belajar.

## 2.6 Kerangka Berfikir



Kerangka berpikir penelitian ini berisi alur yang diteliti mulai dari contoh dan bentuk komunikasi serta teori yang berperan pada komunikasi tersebut. Penelitian ini menekankan pada pola komunikasi yang dilakukan *game* dalam membentuk pola pikir pemainnya. *Game* ini melakukan pengelolaan identitas pemain selama berlangsungnya permainan. Pengelolaan dilakukan dengan memberikan pembicaraan mengenai jati diri pemain tersebut sebagai manusia. Pembicaraan yang dibahas mengenai filsafat kehidupan tetapi dari pembahasan yang berat tersebut, tetap mampu membuat pemain memahaminya. Komunikasi yang dilakukan oleh *game* tersebut adalah satu arah, meski komunikasi satu arah sering mengalami kesalahpahaman tetapi *game* ini mampu membuat pemainnya melakukan komunikasi intrapersonal terhadap dirinya sendiri.