

KONSTRUKSI MAKNA FANATISME BAGI SQUAD RED SHIELD PADA GAME RISING FORCE DI BANDUNG

(Studi Fenomenologi Mengenai Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Squad Red Shield pada Game Rising Force)

Reyhan Wiratama

Universitas Komputer Indonesia

reyha.nwiratama151195@gmail.com

Abstract

Fanatism Against the Game. In Squad Red Shield. This research uses constructivist paradigm with qualitative approach and phenomenology method, research subject is members of Squad Red Shield community by using purposive sampling technique in obtaining informant as much as 3 (Three) people. Data collection techniques used are: library study, in-depth interviews, observation, and documentation. Research Results: 1) The Motive of Fanaticism Against the Red Shield Squad is due to the history of the Game itself, the second being the exciting game of Game Rising Force. 2) Fanatisme Experience Against Red Shield Squad is Following the Regional Gathering, Gathering Provinsi, and Gathering Nasional. Following Social Activities, Following regular activities, such as nomad, kopdar, and game play. 3) The Value of Fanatism Against Rising Force Game Researchers get informants who have some assumptions about himself in the community environment when researchers. The conclusion of the meaning of fanaticism in the opinion of members of the Squad Red Shield can be concluded that fanaticism is a sense of love and pride that arises in the self against the favorite game that when compared to it will arise anger, and fanaticism is not necessarily in the umbar, loving what we like instead of what others like

Keywords: *Construction Meaning, Fanaticism, Rising Force.*

I. Latar Belakang

Squad Red Shield beranggapan bahwa game online merupakan salah satu sarana hiburan yang menguntungkan, karena kita tidak hanya sekedar bermain untuk menghilangkan sara stress atau mencari hiburan saja tetapi dengan bermain game online kita dapat berkenalan dengan pemain lain walaupun berlainan warnet atau kota. Hal ini dikarenakan adanya fitur chat dalam setiap game online yang beredar saat ini, serta dapat digunakannya game online sebagai sarana untuk mencari uang dengan RMT (Real Money Trade) atau bisa disebut pertukaran uang di dalam game dengan uang nyata (rupiah).¹

Squad Red Shield salah satu komunitas dalam permainan *Game Rising Force*, bermula dari pertemuan teman-teman di *warnet* (warung internet) yang sering memainkan game ini, mereka sepakat untuk membentuk dan mendirikan *squad* atau komunitas yang bernama *Red Shield*, yang diresmikan pada tanggal 5 Febuari 2016. Hingga saat ini anggota member dari *Red Shield* telah mencapai 250 anggota. seiring berkembang pesatnya sebuah komunitas tersebut, sehingga *Squad Red Shield* mempunyai beberapa regional di kota-kota besar di Indonesia. Tidak melulu hanya dengan urusan *Game*, komunitas ini juga mengadakan kopdar, Gathring serta lelang dari *Game Master* nya sendiri.

Game Online di Indonesia mulai muncul pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online* yang dikeluarkan oleh Boleh Game, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *Raknarok*, *Gunbound*, *Counter Strike*, *Word Of Warcraft*, *Point Blank*, dan *Rising Force (RF)*

¹ Igusti Glen, Anggota Squad Red Shield, (Bandung: April, 4 2018)

Pada saat ini sudah semakin banyak jenis game online yang beredar di kalangan mahasiswa, dan para pemain game online memiliki image atau pandangan yang berdeda-beda antara pemain yang satu dengan pemain yang lain. *Game Rising Force* adalah permainan game yang bernuansa gabungan antara fantasi dan masa depan dengan alur cerita yang menarik. *Rf Online (Rising Force Online)* memiliki chip war yang merupakan pertempuran antara Bangsa vs Bangsa, pertempuran antar bangsa ini merupakan suasana baru, yang tidak bisa dilakukan hanya dengan mengandalkan kekuatan saja namun di butuhkan kekompakan seluruh anggota bangsa di bawah pimpinan bangsa.

“Jadi dengan perkataan lain, kelompok mempunyai dua tanda psikologis. Pertama, anggota-anggota merasa terikat dengan kelompok, ada *sense of belonging* yang tidak dimiliki orang yang bukan anggota. Kedua, nasib anggota anggota saling kelompok saling bergantung sehingga hasil setiap orang terikat dengan cara tertentu dengan hasil yang lain”. (Rahmat Jalaluddin, 2005 : 141-142 dikutip dalam buku Baron dan Byrne, 1979:558).

Walaupun kelompok mempunyai tanda psikologi, tetapi dalam penelitian ini berada pada konteks komunikasi kelompok, seperti halnya definisi-definisi lain, komunikasi kelompok pun selalu diutarakan berbeda-beda untuk setiap pakarnya. Perbedaan pendapat ini wajar sekali, mengingat para pakar yang mengemukakan pendapat mengenai komunikasi kelompok pun berbeda-beda latar belakangnya, mulai dari pengalaman sampai pendidikan yang berbeda satu sama lain. Latar belakang psikologi, sosiologi, dan komunikologi dapat membedakan pendapat para pakar karena objek formal di setiap bidang kajiannya berbeda namun terdapat juga persamaan pada objek materialnya, yaitu manusia.

Kelompok merupakan sekumpulan orang-orang yang terdiri atas tiga orang atau lebih yang memiliki keterkaitan psikologis terhadap sesuatu hal yang saling berinteraksi satu sama lain. Suatu kelompok memiliki suatu tujuan dan organisasi serta cenderung melibatkan interaksi antara anggotanya.

Gejala maraknya fanatisme sedang melanda dunia, terutama tumbuh subur di kalangan orang muda. Bentuk-bentuk fanatisme sudah mengarah kepada perilaku yang membahayakan sehingga perlu di kaji secara seksama, menyangkut karakteristiknya, sebab-sebab timbulnya dan bagaimana upaya meredam dan menghindari bahayanya.

Menurut peneliti makna fanatisme harus ada pengendalian sikap yang wajib dilakukan oleh pemain game online karena masyarakat awam menganggap bahwa makna fanatisme adalah suatu hal negatif. Oleh karena itu, peneliti ingin membahas tentang konstruksi makna fanatisme agar tidak selalu mengarah dalam hal negatif.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi dalam mencari, mengumpulkan berbagai informasi makna fanatisme sebagai Gamers bagi para anggota Red Shield sebagai objek penelitian. Pendekatan fenomenologis memusatkan perhatian pada motif dan pengalaman subjektif. Pendekatan ini berhubungan dengan pandangan pribadi mengenai dunia mengenai penafsiran berbagai kejadian yang dihadapinya. Dalam konteks fenomenologis, anggota Red Shield adalah actor yang memalukan tindakan social bersama actor lainnya yang memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna inter subjektif. Dalam bukunya

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengetahui secara mendalam bagaimana Konstruksi makna fanatisme Terhadap Squad Red Shield Dalam Game RF (Rising force).

a) Rumusan Masalah Makro

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengetahui secara mendalam bagaimana Konstruksi Makna Fanatisme Terhadap Squad Red Shield Dalam Game RF (Rising Force)

b) Rumusan Masalah Mikro

- 1) Bagaimana Motif Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield ?
- 2) Bagaimana Pengalaman Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield ?
- 3) Bagaimana Nilai Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield ?

c) Maksud

Penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana “Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Anggota Squad Red Shield Pada Game Rising Force”

d) Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui Motif Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield
- 2) Untuk mengetahui Pengalaman Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield
- 3) Untuk mengetahui Nilai Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield

II Tinjauan Komunikasi Intrapersonal

Ilmu komunikasi merupakan ilmu sosial terapan dan bukan termasuk ilmu social murni, karena ilmu social tidak bersifat *absolute* melainkan dapat berubah dengan sesuai perkembangan zaman serta kondisi yang sedang terjadi. Hal tersebut dikarenakan ilmu komunikasi erat kaitannya dengan tindakan dan perilaku manusia, sedangkan perilaku dan tingkah laku manusia dapat dipengaruhi oleh lingkungan maupun perkembangan zaman.

Oleh karena itu, kegiatan komunikasi meliputi komponen-komponen sebagai berikut: konteks, sumber, penerima, pesan, saluran gangguan, proses penyampain atau proses *enconding*, penerima atau proses *decoding*, arus balik dan efek. Unsur-unsur tersebut agaknya paling esensial dalam setiap pertimbangan dalam mengenai kegiatan komunikasi.

1) Definisi Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi intrapribadi (*Intrapersonal Communication*) adalah komunikasi yang berlangsung dari diri seseorang. Orang itu berperan sebagai komunikator maupun komunikan. Dia berbicara dengan dirinya sendiri, dia berdialog dengan dirinya sendiri. Dia bertanya kepada dirinya dan dijawab oleh dirinya sendiri. Memang tidak salah kalau komunikasi intrapribadi sering disebut melamun, tetapi jika melamun bisa mengenai segala hal misalnya melamun menjadi orang kaya. Komunikasi intrapribadi berbicara dengan diri sendiri dalam rangka komunikasi dengan orang lain, dan orang lain ini bisa satu orang, sekelompok orang atau masyarakat keseluruhan. Jadi sebelum berkomunikasi dengan orang lain seseorang melakukan komunikasi intrapribadi terlebih dahulu.

Komunikasi yang berlangsung dalam diri kita, ia meliputi kegiatan berbicara kepada diri sendiri dan kegiatan-kegiatan mengamati dan memberikan makna intelektual dan emosional kepada lingkungan kita.

2) Konstruksi Makna

Kontruksi makna adalah proses produksi makna melalui bahasa, konsep kontruksi makna bisa berubah. Akan selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, ia selalu berada dalam posisi negosiasi yang disesuaikan dengan situasi yang baru. Ia adalah hasil praktek penandaan, praktek yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu (Juliastuti, 2000).

3) Tinjauan Tentang Fanatisme

Fanatisme adalah suatu keyakinan atau suatu pandangan tentang sesuatu, yang positif atau yang negatif, pandangan yang tidak memiliki sandaran teori atau pijakan kenyataan, tetapi dianut secara

mendalam sehingga susah diluruskan atau diubah. Fanatisme biasanya tidak rasional atau keyakinan seseorang yang terlalu kuat dan kurang menggunakan akal budi sehingga tidak menerima faham yang lain dan bertujuan untuk mengejar sesuatu. Adanya fanatisme dapat menimbulkan perilaku agresi dan sekaligus memperkuat keadaan individu yang mengalami deindividuasi untuk lebih tidak terkontrol perilakunya.

4) Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini Squad Red Shield akan memaknai fanatisme sebagai *Gamers* dengan menggunakan metodologi penelitian kualitatif, pendekatan fenomenologi, serta menggunakan teori konstruksi realitas sosial sebagai pemandu dalam mengungkapkan fanatisme Gamers tersebut dengan motif dan pengalaman menjadi pencinta Game menurut Squad Red Shield.

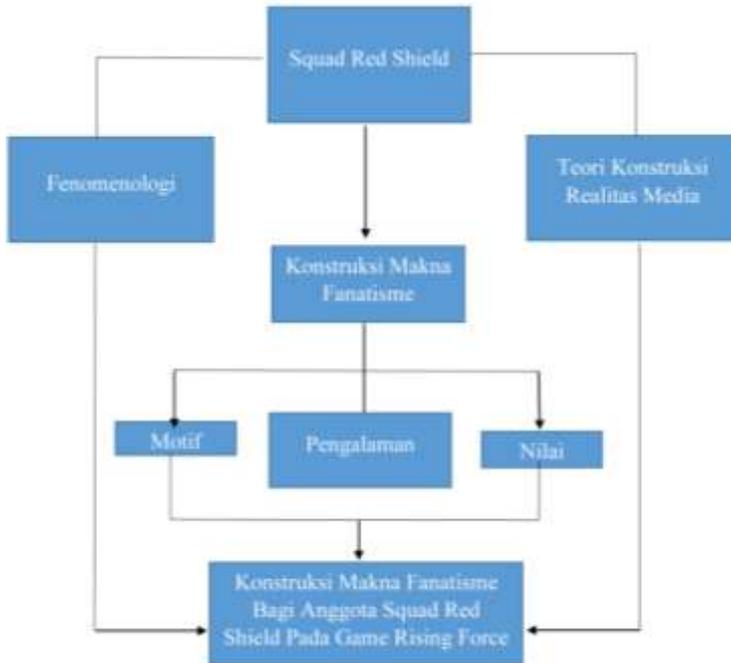
Dalam kerangka ini makna fanatisme menjadi suatu realitas sosial dalam kehidupan sehari-hari yang dimana hasil dari interaksi sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok terhadap Game Rising Force. Realitas ini dikaji dengan menggunakan studi fenomenologi yang dimana manusia menjadi aktor yang memandang keseharian sosial sebagai sesuatu yang intersubjektif (Schutz). Intersubjektif disini dimaksudkan dengan menggunakan studi fenomenologi anggota Squad Red Shield sebagai aktor dalam dunia sosial yang memiliki kesamaan dan kebersamaan sebagai *Gamers*. Makna intersubjektif ini merupakan proses interaksi diantara anggota Squad Red Shield maupun interaksi dengan diluar komunitas tersebut.

Peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial Peter L. Berger & Thomas Luckmann sebagai *guide* (pendamping) untuk membantu mengarahkan penelitian ini sesuai yang diharapkan mengenai konstruksi makna fanatisme terhadap Squad Red Shield. Teori ini berasumsi bahwa interaksi sosial merupakan aktivitas atau perilaku yang khas dalam kehidupan manusia.

Memaknai fanatisme secara utuh, peneliti perlu memahami lebih mengenai motif Squad Red Shield dalam mencintai game. di kehidupan sehari-harinya yang merujuk pada masa lampau dan masa yang akan datang, serta peneliti juga ingin mengetahui lebih mengenai pengalaman Squad Red Shield selama menjadi *gamers*.

Menjawab pertanyaan yang telah dipaparkan studi fenomenologi dianggap tepat untuk mengkaji fenomena fanatisme dalam dunia sosial, yang dimana fenomenologi mengkaji sesuatu yang nampak dengan pengalaman dan pemahaman yang dimiliki oleh anggota komunitas sebagai aktor dalam dunia sosial.

Gambar 1 Kerangka Pemikiran



Sumber : Peneliti, 2018.

III Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi fenomenologi, sebagaimana diungkapkan oleh Deddy Mulyana yang dikutip dari bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif :

“Metode penelitian kualitatif dibedakan dengan metode penelitian kuantitatif dalam arti metode penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka atau metode statistik. Pembicaraan yang sebenarnya, isyarat dan tindakan sosial lainnya adalah bahan mental untuk analisis kualitatif. Meskipun penelitian kualitatif dalam banyak bentuknya sering menggunakan jumlah penghitungan, penelitian tidak menggunakan nilai jumlah seperti yang digunakan dalam pengumpulan dan analisis data dalam eksperimen dan survey metode kualitatif bisa kritis dan empiris. Penelitian naturalistik adalah suatu metode empiris dalam arti ia menemukan bukti ada apa yang di alami alih-alih pada penalaran formal maupun analitik.” (Mulyana, 2010:150)

Apabila dicermati penelitian kualitatif didalamnya memiliki pemahaman mengenai fenomena yang menggunakan metode ilmiah.

Pada penelitian dalam pandangan fenomenologi, berusaha mempelajari struktur pengalaman sadar (dari sudut pandang orang pertama), bersama dengan kondisikondisi yang relevan. Serta memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang biasa dalam situasi-situasi tertentu. Adapun studi fenomenologi bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam para subjek mengenai pengalaman beserta maknanya. Sedangkan pengertian fenomena dalam Studi Fenomenologi sendiri adalah pengalaman atau peristiwa yang masuk ke dalam kesadaran subjek. Seperti yang disebutkan dalam buku Metode Penelitian Kualitatif yang ditekankan oleh kaum fenomenologis adalah aspek subjektif dari perilaku orang.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil subjektivitas dari anggota *Squad Redshield Game Rising Force* tentang makna fanatisme sebagai *Gamers* terhadap *Game Rising Force.*, peneliti berusaha untuk masuk ke dunia konseptual para subyek yang ditelitinya. Sehingga mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang mereka kembangkan disekitar peristiwa dalam kehidupannya sehari-hari.

Penelitian fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena. Fenomena tiada lain adalah fakta yang disadari, dan masuk ke dalam pemahaman manusia. Jadi suatu objek itu ada dalam relasi dengan kesadaran. Fenomena bukanlah dirinya seperti tampak secara kasat mata, melainkan justru ada di depan kesadaran, dan disajikan dengan

kesadaran pula. Berkaitan dengan hal ini, maka fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek. (Engkus, 2009:1)

Menurut *The Oxford English Dictionary*, yang dimaksudkan dengan fenomenologi adalah :

- 1) *the science of phenomena as distinct from being (ontology),*
- 2) *division of any science which describes and classifies it'sphenomena.*

Jadi, fenomenologi adalah ilmu mengenai fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan fenomena, atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari fenomena yang tampak di depan kita, dan bagaimana penampakkannya.(Engkus, 2009:1)

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektivitas. Intersubjektivitas karena pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya, dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain di dalamnya.

1) Konstruksi Makna Dalam Fenomenologi

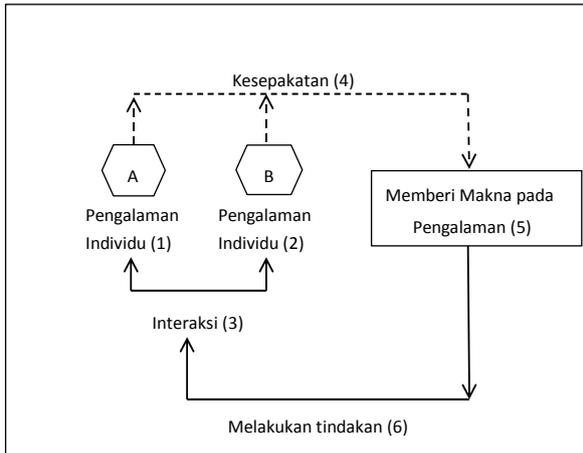
Fenomenologi (*phenomenology*) merupakan salah satu penelitian yang dapat digunakan untuk memahami fenomena berdasarkan realitas sosial. Kajian tersebut bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam dari individu mengenai pengalaman atau peristiwa yang dialaminya (*conscious experience*) dan cara individu dalam memahami pengalaman tersebut. Berdasarkan pemikiran fenomenologi, sebuah peristiwa tidak dapat memiliki makna sendiri, kecuali manusia membuatnya menjadi makna. Makna itu sendiri harus benar-benar dimiliki dan dipahami bersama. Dalam konteks interaksi sosial, "bersama dengan orang lain" merupakan arena untuk membangun makna. Sebab ketika suatu kelompok masyarakat memiliki pengetahuan yang sama, mereka akan memiliki keyakinan yang sama akan suatu realitas. Dalam proses pembangunan tersebut mereka menggunakan bahasa. Karena dengan bahasa, baik verbal maupun non-verbal, individu-individu menegosiasikan makna.

Pemahaman terhadap makna merupakan refleksi pengalaman yang dirasakannya pada saat tertentu atau berbagai pengalaman yang dirasakan selama bertahun-tahun. Ketika ia berinteraksi dengan orang lain, ia bukan hanya menginterpretasikan pengalamannya pribadi, tetapi ia juga menginterpretasikan orang lain yang dilihat atau diceritakan kepadanya.

Pengalaman tersebut menjadi dunia keseharian atau *Lebenswelt (lifeworld)* dengan kata lain fenomenologi bertujuan untuk menganalisis cara manusia menginterpretasikan tindakan sosialnya dan orang lain dan memberinya makna.

Interaksi yang diwujudkan kedalam bahasa, memungkinkan manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia. Pada saat sendirian, individu hanya mengalami sedikit sekali peristiwa (1), dan karenanya ia memiliki pengetahuan yang sedikit, tetapi kondisi tersebut berbeda ketika ia bersama orang lain (2). Keduanya berinteraksi dan saling menginterpretasikan pengalaman masing-masing dan membandingkannya dengan pengalaman sendiri (3), hingga menjadi kesepakatan. Garis putus-putus menunjukkan proses yang tidak disadari. Dari kesepakatan tersebut mereka memberikan makna pada pengalaman masing-masing (5). Makna tersebut menuntun mereka dalam melakukan tindakan.

Gambar 2 Konstruksi Makna Dalam Fenomenologi

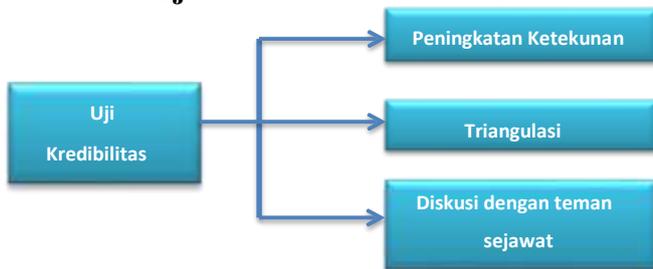


Sumber: Laksmi. 2012. *Interaksi, Interpretasi dan Makna*

2) Uji Keabsahan Data

Dalam buku Sugiyono, dalam pengujian kredibilitas data ditunjukkan bahwa uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif, dalam penelitian ini peneliti menggunakan cara diantara lain :

Gambar 3 Uji Kredibilitas Dalam Penelitian Kualitatif



Sumber : Peneliti, 2018

- Dalam meningkatkan ketekunan, peneliti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara peneliti membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti. Dengan membaca ini maka wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam, sehingga dapat digunakan untuk memeriksa data yang ditemukan itu benar/dipercaya atau tidak.
- Triangulasi, dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.
- Diskusi dengan teman sejawat, yaitu Rendy Maulana dengan judul penelitian "Konstruksi Makna Simbol Bagi Offroader Perempuan Dalam Komunitas Triangle" diskusi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan teman yang mengerti mengenai penelitian ini, peneliti melakukan diskusi serta mendapatkan saran dari teman sejawat.

3) Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus menerus tersebut sampai datanya jenuh. (Sugiyono, 2013: 243)

Menurut Bogdan menyatakan bahwa,

“data analysis is the process of systematically searching and arranging the interview transcript, fieldnotes, and other materials that you accumulate to increase your own understanding of them and to enable you to present what you have discovered to others”.

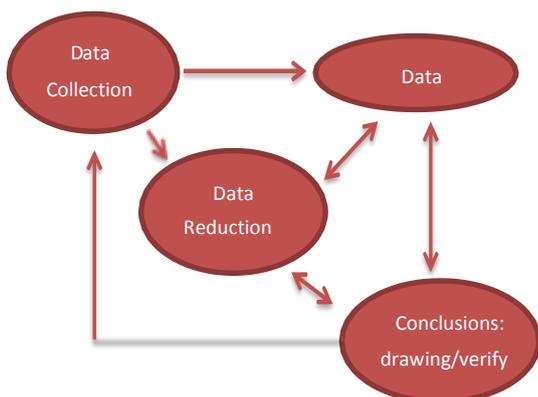
Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh

dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat informasikan kepada orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa, teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, mejabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Miles dan Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*.

Gambar 4 Model Analisis Data



Sumber : Peneliti, 2017

a) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Oleh karena itu, apabila peneliti dalam melakukan penelitian, menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam melakukan reduksi data.

b) *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.

Menurut Miles and Huberman (1984), "*looking at display help us understand what is happening and to do some thing-further analysis or coution on that understanding*". Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kegiatan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. (Sugiyono, 2013: 249).

c) *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dengan kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

IV Pembahasan

Telah dibahas pada bab metode penelitian, bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan judul penelitian Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Anggota *Squad Red Shield* pada *Game Rising Force*. (Studi Fenomenologi Tentang Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Anggota *Squad Red Shield* pada *Game Rising Force*).

Sedangkan menurut Yaomi Akmalia dalam blognya menuliskan bahwa konstruksi makna adalah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensor mereka untuk memberikan arti bagi lingkungan mereka.

Ringkasnya konstruksi makna adalah proses pembentukan makna melalui bahasa, konsep konstruksi makna bisa berubah. Akan selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, ia selalu berada dalam posisi negosiasi yang disesuaikan dengan situasi yang baru. Ia adalah hasil praktek penandaan, praktek yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu.

Telah dijelaskan pada bab pertama, penelitian ini berfokus kepada anggota dalam komunitas *Squad Red Shield* memaknai Fanatisme. Dalam pembahasan ini peneliti mencoba menganalisis data hasil wawancara dan observasi di lapangan. Untuk membahas hasil penelitian, maka peneliti membaginya berdasarkan pertanyaan mikro, yaitu sebagai berikut :

1) Motif Fanatisme *Squad Red Shield* Terhadap Game Online *Rising Force*.

Motif merupakan suatu dorongan dan kekuatan, yang berasal dari dalam diri seseorang, baik disadari maupun tidak disadari untuk mencapai tujuan tertentu. Motif merupakan salah satu aspek yang paling berpengaruh dalam tingkah laku seseorang. Motif diartikan sebagai suatu keadaan yang sangat kompleks dalam organisme (individu) yang mengarahkan perilakunya pada suatu tujuan, baik disadari atau tidak. Perilaku tersebut bertujuan untuk mendapatkan inisiatif, jadi dapat disimpulkan bahwa adanya keinginan diluar dan tujuan untuk memperoleh sesuatu hal.

Menyangkut motif, Schutz dalam buku karangan engkus kuswarno membangnya menjadi dua, yaitu:

- a. Motif 'untuk' (*in order to motive*), artinya sesuatu merujuk pada pengalaman masa lalu individu, karena itu berorientasi pada masa depan.
- b. Motif 'karena' (*because motive*), artinya sesuatu merujuk pada pengalaman masa lalu individu, karena itu berorientasi pada masa lalu.

Motif anggota *Squad Red Shield* dalam memaknai fanatisme dapat dibedakan menjadi motif untuk dan motif karena. Motif seseorang dapat menggambarkan bagaimana ia akan berperilaku. Motif juga menentukan apa yang akan dicari dan apa yang akan didapat selama menjadi anggota. Motif membuat seseorang anggota *Squad Red Shield* selalu ingat tujuannya menjadi menyukai Game Online

Dengan demikian, berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan para informan, peneliti dapat merangkum pertanyaan menjadi sebuah kesimpulan. Mereka menyukai Game Online sejak mereka masih kecil atau beranjak dewasa yang dikarenakan sejarah dan alur cerita yang sangat baik pada eranya, serta permainan yang menarik dan tidak pantang menyerah membuat mereka menyukai Game *Rising Force*, dan tidak lupa beberapa dari mereka menyukai Game Online karena seorang *gameplay* nya.

Motif yang membuat keputusan untuk bergabung dengan komunitas *Squad Red Shield* adalah mereka mencari teman-teman yang memiliki cinta terhadap Game Online, sedangkan menurut Mochammad Hidayat, ia membuat *Squad Red Shield* adalah untuk wadah penyuka Game Online yang tidak hanya melulu berbicara tentang game, Mochammad Hidayat ingin membawa anggotanya menuju kegiatan yang lebih baik dan bisa bermanfaat untuk lingkungan sekitar dan masyarakat lainnya. Ia ingin menjadikan komunitas ini dipandang baik oleh masyarakat yang *respect* sehingga di pandangan komunitas Gme Online lainnya *Squad Red Shield* ini menjadi elegan, segan dan terhormat. Selain itu juga Elma mengatakan motif bergabung dengan *Squad Red Shield* adalah agar menjadi orang yang lebih aktif secara personal.

Dengan begitu, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa berdasarkan keterangan-keterangan yang peneliti peroleh melalui wawancara, maka ada beberapa alasan yang mendorong anggota dalam komunitas *Squad Red Shield* menyukai Game Online. Diantaranya sebagai berikut :

1. Karena sejarah Game Tersebut.
2. Karena permainan yang menarik dari Game Online.
3. Karena pemain Bermain Di dalam Gameplay.
4. Karena Media Sosial Twitter, Facebook, Instagram dan LINE dan Website Riring Force.

2) Nilai Fanatisme *Squad Red Shield* Terhadap Game Online *Rising Force*.

Sebagaimana telah dibahas dan dijelaskan pada bab terdahulu, nilai merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian fenomenologi untuk mencari makna dalam sebuah realitas sosial. Nilai yang di bahas pada penelitian ini adalah nilai-nilai yang mengandung fanatisme terkait dengan kegiatan dalam *Squad Red Shield* yang menjadi landasan berpikir dan bertindak dalam menerapkan di kehidupan sosial.

Realitas sosial yang timbul dalam diri anggota *Squad Red Shield* adalah nilai yang telah menjadi kepribadian dan kebiasaan sehingga ketika seseorang melakukannya kadang tidak melalui proses berpikir atau pertimbangan. Seperti yang peneliti ketahui tentang para informan yang memiliki beberapa anggapan terhadap dirinya di lingkungan masyarakat saat peneliti wawacarai. Salah satunya menurut Mochammad hidayat yaitu dianggap sekelompok orang menyukai Game *Online* tidak ada untungnya menyukai game *online*. Selain dari Mochammad Hidayat, Berbeda dengan I Gusti Glen dan Arto Ramadhan, selama ini mereka tidak ada anggapan yang terlalu mempengaruhi diri mereka, karena laki-laki menyukai atau fanatik terhadap sesuatu adalah hal biasa. Dan menurut mereka, selama kita berbuat baik dan tidak merugikan orang lain, dengan cara itu yang bisa mereka lakukan untuk mencintai *game online*.

Gambar 5 Model Nilai Fanatisme Terhadap Game Online Pada Komunitas *Squad Red Shield*



Sumber: Peneliti, 2018.

3) Konstruksi Makna Fanatisme Terhadap Game Online Pada Komunitas *Squad Red Shield*

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan peneliti serta pembahasan terhadap hasil penelitian tersebut maka peneliti melakukan pembahasan terhadap inti permasalahan dalam

penelitian ini yaitu mengenai konstruksi makna fanatisme bagi *Aggota Squad Red Shield* di Kota Bandung.

Di dalam penelitian ini peneliti berusaha mengungkapkan makna ngaleut. Pemaknaan yang diberikan oleh para anggota komunitas *Squad Red Shield* di Kota Bandung tentang Game Online (subjektif), dipahami sebagai tolak ukur dalam mengaplikasikan apa yang menjadi pandangan terhadap makna kegiatan ngaleut (objektif).

Untuk mengungkapkan makna kegiatan tersebut maka digunakanlah teori Konstruksi Realitas Sosial (*social construction*). Konstruksi Realitas Sosial merupakan sebuah teori sosiologi kontemporer yang dicetuskan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Menurut Berger, realitas sosial eksis dengan sendirinya dan struktur dunia sosial bergantung pada manusia yang menjadi subjeknya (Kuswarno, 2009:111).

Berger memiliki kecenderungan untuk menggabungkan dua perspektif yang berbeda yaitu perspektif fungsional dan interaksi simbolik, dengan mengatakan bahwa realitas sosial secara objektif memang ada (perspektif fungsionalis), namun maknanya berasal dari dan oleh hubungan subjektif individu dengan dunia objektif (perspektif interaksionalis simbolik) (Poloma, 2004:299).

Pembentukan makna kegiatan yang dilakukan oleh para anggota komunitas *Squad Red Shield* Bandung berdasarkan apa yang dipahaminya mengenai kegiatan itu sendiri serta berbagai informasi yang ia dapatkan pada saat mengikuti kegiatan bersama komunitas *Squad Red Shield*. Memahami mengenai kegiatan merupakan pemikiran yang berasal dari pandangannya sendiri setelah melakukan pengamatan berdasarkan pengalamannya selama ini. Para anggota komunitas *Squad Red Shield* Bandung dalam memandang kegiatan tersebut sebagai sesuatu yang sangat penting karena berdasarkan apa yang telah ia alami selama ini.

Fanatisme biasanya tidak rasional atau keyakinan seseorang yang terlalu kuat dan kurang menggunakan akal budi sehingga tidak menerima faham yang lain dan bertujuan untuk menjejar sesuatu.

Setelah melakukan wawancara kepada semua informan, peneliti dapat menyimpulkan semua pernyataan informan mengenai makna fanatisme menurut pendapat anggota *Squad Red Shield* yaitu rasa cinta dan bangga yang timbul dalam diri terhadap kesayangan yang apabila dijelek-jelekan maka akan timbul rasa marah, dan fanatisme itu adalah mencintai game yang kita mainkan sendiri sendiri bukannya membenci permainan lain.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari data penelitian yang penulis peroleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Motif Fanatisme Terhadap Game Online Pada Komunitas *Squad Red Shield* adalah karena sejarah dari *game Rising Force*, yang kedua karena permainan yang menarik dari *Game Rising Force*, selanjutnya karena pemain *Game Play* dalam *Game Rising Force* itu sendiri atau dari hero dan yang terahir karena bangsa bangsanya yang dapat kita pilih dan tentukan sendiri. Pengalaman Fanatisme Terhadap Game Online Pada Komunitas *Squad Red Shield* yaitu Diundang untuk ikut berpartisipasi dalam setiap perlombaan game online, samapai sampai keluar kota untuk mendatangi undangan tersebut. Nilai Fanatisme Terhadap Game online Pada Komunitas *Squad Red Shiel Indonesia* adalah nilai-nilai yang mengandung fanatisme terkait dengan kegiatan dalam *Squad Red Shiel Indonesia* yang menjadi landasan berpikir dan bertindak dalam menerapkan di kehidupan sosial. Peneliti mendapatkan informan yang memiliki beberapa anggapan terhadap dirinya di lingkungan masyarakat saat peneliti wawacarai. Salah satunya yaitu dianggap sekelompok orang menyukai *game online* dan tidak ada untungnya menyukai *game online*.

Makna fanatisme menurut pendapat anggota *Squad Red Shiel* dapat disimpulkan bahwa fanatisme itu adalah rasa cinta dan bangga yang timbul dalam diri terhadap satu kesayangan yang apabila dijelek-jelekan maka akan timbul rasa marah, dan fanatisme itu tidak harus di umbar-umbar, fanatisme itu mencintai kesukaannya sendiri bukannya membenci game online yang lainnya.

Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro. 2009. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2006. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- _____. 2008. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- _____. 2010. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- John, Stephen W, Little and Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi, Theories of Human Communication*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung : Widya Padjajaran.
- Laksmi, 2012, *Interaksi, Interpretasi, dan Makna*, Karya Putra Darwati, Bandung.
- Mulyana, Deddy, 2010, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Moleong, J. Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rachmattie, Atie. 2007. *Radio Komunitas Eskalasi Demokratisasi Komunikas*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rakhmat, Jalaludin 2012. *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex, M.Si. 2013. *Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- _____. 2009. *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- _____. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- _____. 2013, *Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, Alfabeta, Bandung.
- Wirawan, I.B. 2013. *Teori – Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma*. Jakarta: Kencana Penada media Group.