

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini berfokus pada analisis wacana fatwa pelarangan game online PUBG pada portal berita online yakni Tribunnews dan VOA Islam. Penelitian ini mengambil tema game PUBG dikarenakan pada saat ini game PUBG menjadi salah satu game yang banyak diminati semua kalangan baik anak-anak maupun dewasa dalam semua strata sosial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis wacana oleh Van Dijk dengan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kajian dokumen dan berita yang terkait dengan pelarangan game online dalam portal berita Tribun News dan VOA Islam.

Penelitian ini dilakukan terkait wacana fatwa pelarangan game PUBG lantaran merupakan suatu berita yang sedang viral diperbincangkan oleh media di Indonesia. Shiftanto (2019) membeberkan fenomena tersebut muncul pasca di Selandia Baru, bahkan banyak yang menyebutkan jika aksi teror tersebut disebabkan oleh game online PUBG. Lalu, Majelis Ulama Indonesia atau MUI melakukan merespon atas kejadian tersebut dan kemungkinan mengeluarkan fatwa haram pada game PUBG. Ketua MUI Jabar, Rahmat Safe'I, mengatakan bahwa pihaknya Akan mengedukasi masyarakat untuk tidak berperan dalam aksi teror, satu diantaranya adalah dengan mempertimbangkan mengeluarkan fatwa haram untuk Gim PUBG. Meski begitu, masih banyak kajian-kajian yang diperlukan dalam pengeluaran fatwa tersebut.

Dalam era revolusi industri 4.0 ini, semua dituntut untuk lebih canggih dan maju dalam segala bidang. Internet dan teknologi terus dikedepankan dalam menyongsong setiap usaha dan aktivitas melawan perkembangan zaman. Beberapa teknologi terbaru sudah dirancang penggunaannya untuk membantu seluruh bidang yang ada. Dunia digital menjadi berkembang secara pesat yang seakan memberikan kemudahan bagi setiap pengguna dalam melakukan kegiatan

sehari-hari. Bahkan, wadah hiburan kita sehari-hari juga tidak terlepas dari kemajuan teknologi dalam dunia digital yaitu *game*.

Dalam dunia modern saat ini, *game* yang sering diminati oleh semua kalangan ialah *game online*. Menurut Young dalam Kurniawan (2017) *game online* merupakan permainan yang menggunakan jaringan, dimana terdapat interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi.

Salah satu contoh *game online* yang *trend* saat ini yaitu *PUBG MOBILE*. *Game* ini merupakan sebuah permainan dengan konsep peperangan dengan adegan Baku tembak antara satu dengan yang lain. Namun, *game* yang telah diunduh oleh jutaan pengguna ini diisukan sebagai sebuah *game* yang dapat mempersepsikan seseorang dalam melakukan aksi terorisme. Mengutip dari pemberitaan di Tribunnews.com yang menyebutkan bahwa:

“Majelis Ulama Indonesia (MUI) memberikan wacana akan adanya fatwa haram untuk *game* Player's Unknown Battle Ground (PUBG). Wacana fatwa haram oleh MUI untuk *game* PUBG yang bergenre battle royale ini terjadi setelah kejadian teror di Kota Christchurch, Selandia Baru.”(Daniswara, 2019)

Dalam wacana sebagaimana diberitakan oleh Tribunnews.com diatas wacana MUI membuat fatwa bahwa *Game* PUBG yang selama ini marak diminati terutama pada kalangan remaja ini dapat memicu dan menginspirasi seseorang dalam melakukan aksi teror dengan menembak terkait kasus penembakan di Masjid Christchurch, Selandia baru. Dalam laporan terbaru disebutkan ada 49 orang dan puluhan lainnya yang terluka dalam penembakan tersebut, ketika para korban menunaikan salat Jumat di dua masjid Selandia Baru. Ini merupakan penembakan massal paling buruk yang pernah terjadi di Selandia Baru. Dengan adanya peristiwa tersebut dianggap bahwa aksi yang dilakukan teroris merupakan tindakan yang memiliki kesamaan adegan Baku tembak dalam *game* (Tempo, 2019).

Pada tahun 2018, Tribunnews menempati posisi kedua sebagai situs yang populer di Indonesia *online* di Indonesia dalam peringkat situs web dunia

Alexa.com. Dari segi popularitas, Tribunnews menduduki posisi kedua sebagai situs yang populer di Indonesia setelah Google.com. Jumlah *pageviews* Tribunnews pengunjung adalah 3,28 *pageviews*, dengan rata-rata waktu yang dihabiskan pengunjung adalah 5 menit 52 detik (Nurdin, 2018). Pada awal tahun 2019, menurut data Alexa, dari ribuan situs berita, yang paling banyak dibaca pengunjung adalah Tribunnews diikuti dengan Detik, Liputan 6, Kompas dan Sindonews di posisi 5 besar. Dengan kekuatan jaringan dan Gaya jurnalisme umpan klik membuat Tribunnews dapat menggeser dominasi Detik.com yang sebelumnya bertengger di posisi satu sebagai situs berita terpopuler di Indonesia (Romeltea, 2019). Atas dasar tersebut, peneliti memilih sumber berita dari portal berita Tribunnews sebagai objek penelitian karena portal berita Tribunnews bersifat lebih kontekstual, mengarahkan pembaca dalam menanggapi permasalahan secara utuh dengan berbagai sudut pandang yang berbeda-beda. Selain itu, peneliti menjadikan VOA Islam sebagai portal berita selanjutnya dikarenakan situs ini merupakan situs Islam konservatif dengan tema Islam politik yang memandang Islam sebagai penggerak atas supremasi yang dimiliki karena mayoritas penduduk Indonesia adalah Islam. Portal berita VOA Islam bersifat lebih tekstual, dimana pembaca dibuat untuk mendukung wacana fatwa pelarangan mengenai game PUBG tersebut.

Dengan berita dan informasi dari VOA Islam jelas memiliki dampak yang luas bagi umat Islam dan masyarakat secara luas. Meidayanti (2018) menyebutkan pada tahun 2014, VOA Islam menjadi salah satu media Islam yang berpengaruh dikarenakan tingginya *traffic* atau banyaknya orang yang mengakses situs tersebut melalui rilis *traffic rank* situs Alexa. Pada awal tahun 2017, VOA Islam memperbaiki konten sehingga situs ini dapat dibuka kembali. Atas dasar tersebut peneliti ingin melihat gambaran jurnalisme yang memberitakan wacana pelarangan game PUBG pada situs ini.

Beberapa bulan setelah berita dari Tribunnews.com, wacana terkait pelarangan game online ini ditanggapi berbagai media salah satunya oleh portal berita Islam yaitu VOA Islam. Dalam salah satu berita yang menyebutkan bahwa:

“MUI sebagai lembaga yang memberikan payung hukum mengenai hukum Islam yang diterapkan di Indonesia, memberikan satu wacana untuk mengeluarkan fatwa mengenai keharaman dari permainan online ini. Pada hakikatnya, permainan games online ini merupakan satu perbuatan yang *mubah* atau boleh dilakukan. Karena memang hukum perbuatan itu mubah sampai ada dalil yang melarang atau mewajibkannya. Namun apakah kemubahan ini bisa diperturutkan begitu saja? Inilah yang membutuhkan penggalian fakta yang lebih mendalam.” (Ambarwati, 2019)

Dalam kutipan dari berita dari VOA Islam tersebut, terdapat pernyataan tentang bagaimana boleh atau tidaknya game online dikonsumsi dengan kiblat dari MUI sebagai lembaga yang berwenang memberikan payung hukum. Pernyataan ini secara tidak langsung meredakan pemberitaan dan berbagai opini negatif tentang game online itu sendiri dengan mengharuskan penggalian fakta yang lebih dalam sampai fatwa pelarangan game online dari MUI dapat dipertanggungjawabkan.

Lebih lanjut mengenai berita tentang wacana pelarangan game online dari MUI ini, berbagai macam pemberitaan di media muncul untuk menyikapi permasalahan yang terjadi. Berikut kutipan dari VOA Islam dalam memberikan pandangan menyikapi dampak dari *game online*:

“Banyak pro dan kontra dalam menyikapi dampak dari game online. Makanya kita harus bijak dalam mengambil keputusan, dengan mengupas seberapa besar kemudharatan game online dalam sudut kemanusiaan dan Agama. Serta bagaimana hukumnya dalam pandangan Islam.” (Najla, 2019)

Dalam kutipan dari berita dari VOA Islam tersebut, terdapat banyak pro dan kontra dalam game online. Hal ini tidak terlepas dari wacana pelarangan game online oleh MUI yang menimbulkan banyak spekulasi dari masyarakat. Menurut Van Dijk, dalam (Eriyanto 2001:221), penelitian atas wacana tidak hanya sekedar menganalisis teks saja, melainkan teks merupakan suatu hasil dari praktik produksi yang harus diamati. Proses produksi sendiri melibatkan suatu proses yang disebut sebagai kognisi sosial. Teks dibentuk dalam suatu praktik diskursus, suatu praktik wacana. Terdapat dua bagian, yakni teks yang mikro yang merepresntasikan suatu

topik permasalahan dalam berita, dan elemen besar berupa struktur sosial. Van Dijk juga membuat suatu jembatan guna menghubungkan elemen besar berupa struktur sosial tersebut dengan elemen wacana yang mikro dengan sebuah dimensi yang dinamakan kognisi sosial. Kognisi sosial memiliki dua pengertian, di satu sisi ia menunjukkan bagaimana proses teks tersebut diproduksi oleh wartawan/media, di sisi lain menggambarkan nilai-nilai masyarakat tersebut tersebar dan diserap oleh kognisi wartawan, sehingga pada akhirnya digunakan untuk membuat teks berita.

Wacana fatwa MUI untuk mengharamkan game PUBG merupakan suatu respon yang bermula dari aksi terror di Selandia Baru, menurut MUI sendiri pelaku teror melakukan aksinya lantaran terinspirasi game PUBG, maka dari itu MUI mempertimbangkan mengeluarkan fatwa untuk mengharamkan game tersebut apabila memang memicu tindak terorisme.

Hakim (2004, hal.9) menyebutkan terorisme sebagai serangan yang bertujuan meningkatkan perasaan takut atau cemas secara terkoordinasi terhadap sekelompok masyarakat. Intinya, aksi ini menyebarkan ketakutan ditengah kalangan tertentu sesuai yang diinginkan para pelaku dalam mencapai tujuan. Para pelaku selalu mengandalkan kejutan yang mengakibatkan korban tidak memiliki kesempatan untuk bertahan hingga membela diri. Dalam melakukan aksinya, pelaku terorisme sering menggunakan kekerasan yang ekstrim untuk menyebarkan ketakutan atau teror. Berbeda dengan perang, terorisme merupakan aksi yang tidak tunduk pada tata Cara peperangan, seperti waktu pelaksanaan yang selalu tiba-tiba dan target korban jiwa yang acak serta seringkali merupakan warga sipil. Terorisme dapat dikatakan sebagai kejahatan terhadap kemanusiaan (*Crime Against Humanity*), serta merupakan ancaman nyata terhadap kedaulatan setiap negara karena terorisme sudah merupakan kejahatan yang bersifat internasional yang menimbulkan bahaya terhadap keamanan, perdamaian dunia serta merugikan kesejahteraan dan mengancam keamanan masyarakat dan perlu dilakukan pemberantasan secara terkoordinir dan berkesinambungan sehingga hak asasi orang banyak dapat terlindungi dan dijunjung tinggi.

Dikutip dari portal berita Tribunnews, situs berita TRIBUNnews.com dikelola PT Tribun Digital Online, Divisi Koran Daerah Kompas Gramedia (*Group of Regional Newspaper*). Berkantor pusat di Jakarta, situs berita ini menyajikan berita-berita nasional, regional, internasional, olahraga, ekonomi dan bisnis, serta seleb dan lifestyle. TRIBUNnews.com juga mengelola suatu forum diskusi, dan komunitas online melalui di berbagai media online seperti Facebook, Twitter, dan Google+. Tidak hanya reporter dari ibu kota saja, TRIBUNnews.com didukung tidak saja oleh jaringan 28 koran daerah atau Tribun Network, tapi juga didukung oleh hampir 500 wartawan di 22 kota penting di Indonesia. Dengan latar belakang dari TRIBUNnews.com dan penghargaan yang berhasil diraih, maka peneliti merasa bahwa portal berita ini memiliki penyajian berita yang berkualitas, dapat dengan mudah dikonsumsi oleh masyarakat dan jaringan yang luas di Indonesia sehingga pemilihan objek penelitian dari portal berita ini dapat memberikan data dan gambaran yang dapat digunakan dalam penelitian.

Peneliti memilih dua portal Tribunnews dan VOA Islam tidak lain untuk mencari gambaran yang lebih luas tentang bagaimana maksud dan tujuan suatu berita. Hal ini dilakukan agar penelitian ini mendapatkan data yang lengkap dan memudahkan dalam proses penelitian. Yang pertama, Tribunnews dipilih dengan sejumlah penghargaan yang diraihnya, serta eksistensinya yang begitu dekat dan terkenal di masyarakat Indonesia. Tribunnews menyajikan berita yang terbaru setiap harinya dalam berbagai macam berita. Kemudahan akses dan desain web yang menarik semakin menambah nilai portal berita ini di kalangan masyarakat. Kedua, pemilihan VOA Islam sebagai objek penelitian dalam pengambilan berita ialah agar peneliti mendapatkan gambaran penyajian berita dari perspektif agama Islam. Pemilihan ini dikarenakan penelitian yang dibahas mengenai terorisme yang selalu dihubung-hubungkan dengan Islam. Dalam pemilihan dua portal berita dengan latar belakang yang berbeda tersebut, diharapkan dapat memberikan data yang akurat untuk digunakan dalam penelitian ini, juga sebagai perbandingan analisis lebih lanjut apakah wacana fatwa pelarangan *game online* sebagai pemicu tindakan terorisme dapat dipertanggungjawabkan untuk bisa memberikan solusi terbaik dalam mengatasi permasalahan yang sedang terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diperoleh rumusan masalah yaitu:

- A. Bagaimana Analisis Wacana Fatwa Pelarangan Game PUBG oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI) pada Portal Berita Tribunnews dan VOA Islam?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- A. Mendeskripsikan Analisis Wacana Fatwa Pelarangan Game PUBG oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI) pada Portal Berita Tribunnews dan VOA Islam.

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi studi ilmu komunikasi terkait dengan analisis wacana, sehingga dapat menjadi bahan referensi maupun wawasan bagi penelitian berikutnya khususnya penelitian yang membahas mengenai studi analisis wacana.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dalam bidang kajian komunikasi media dan analisis wacana, dan menambah wawasan mengenai wacana pelarangan game online di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa jurusan ilmu komunikasi sebagai referensi yang memberikan informasi teoritis dan empiris kepada pihak yang nantinya melakukan penelitian mengenai permasalahan yang serupa.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang membahas mengenai game online pernah dilakukan oleh Aloysius Bagas Pradipta *et al.* (2019) dengan judul “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)”. Dalam penelitian ini, peneliti ingin menganalisis tentang penggunaan *game online* dalam mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa aktif di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Kesamaan penelitian ini terdapat pada analisis *game online* terkait manfaat dan dampak yang dihasilkan dalam penggunaannya. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa alasan bermain *game online* adalah untuk menghilangkan rasa bosan dan manfaat yang diperoleh saat bermain *game online* adalah sebagai hiburan. Adapun interaksi sosial responden tidak bertambah baik dengan bermain *game online*. Diperlukan tindakan penanganan dan pengendalian. Tindakan penanganan dan pengendalian ini dengan mengubah pola pikir pecandu oleh dirinya sendiri, sebagai seorang pecandu diperlukan kesadaran bahwa bermain *game online* secara berlebihan tidak baik bagi kesehatan maupun interaksi sosial mereka.

Penelitian terdahulu selanjutnya diteliti oleh Brian Adam Mulyawan pada tahun 2014 yang berjudul Faktor – Faktor Penyebab Berkembangnya Terorisme di Indonesia Kurun Waktu 2002 – 2005. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai faktor yang memicu tindakan terorisme di Indonesia dalam kurun waktu 2002-2005. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif yang termasuk dalam penelitian kualitatif. Analisis data yang digunakan adalah teori milik Miles

dan Huberman (1992), yang mempunyai 3 arah analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah menganalisis tentang terorisme. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti terdapat pada konteks pembahasan, dimana penelitian peneliti yang berjudul analisis wacana pelarangan *game online* sebagai pemicu terorisme lebih menanalisis pada berita yang berkaitan dengan munculnya sebuah fenomena terorisme akibat dampak dari sebuah game online di Indonesia. Selain itu terdapat perbedaan metode analisis data. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan analisis wacana dari Norman Fairclough sedangkan penelitian terdahulu menggunakan analisis data dari Miles dan Huberman.

Penelitian selanjutnya yakni berjudul Analisis Wacana Rubric Media dan Kita Majalah Ummi edisi Juli-Oktober 2009. Penelitian ini menyinggung media sebagai salah satu alat untuk menyampaikan berita, gambaran umum, sekaligus penilaian dalam banyak hal. Media dikatakan mampu menciptakan dan mengontrol opini publik dengan beralibi sebagai sebuah institusi. Hal ini dianggap merusak masa depan penerus bangsa, jika media hanya menyajikan konten-konten yang bersifat merusak pemikiran generasi anak bangsa. Dalam skripsi ini peneliti merumuskan permasalahan tentang bagaimanakah pesan-pesan yang disampaikan pada pembaca dalam rubric media dan kita.

Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang di susun peneliti, perasamaannya pada metode yang dari Teun Van Dijk, dimana melihat suatu teks terdiri atas beberapa struktur atau tingkatan yang masing-masing saling mendukung satu dengan yang lain. Persamaannya terdapat pada konteks menganalisis suatu berita di media, meskipun medianya berbeda, tetapi penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh peneliti untuk membantu proses penelitian yang sedang dilakukan.

1.5.2 Analisis Wacana

Penelitian mengenai wacana merupakan kajian yang sering dibahas oleh para peneliti, intelektual dalam berbagai bidang, kemudian menghasilkan teori-

teori baru yang sesuai dengan perspektif masing-masing ilmuwan. Studi diskursus/wacana menurut Van Dijk adalah model yang sering digunakan, karena Van Dijk memformulasikan elemen-elemen wacana sehingga dapat digunakan dengan praktis. Model yang sering dipakai Van Dijk disebut sebagai kognisi sosial (Eriyanto 2001:221). Dimana menurut Van Dijk penelitian dengan konteks wacana tidak cukup dengan didasarkan pada analisis teks semata, perlu adanya pengamatan mendalam terhadap teks tersebut, karena suatu teks berasal dari suatu praktik produksi. Dalam proses produksi melibatkan proses yang disebut kognisi sosial. Teks sendiri terbagi menjadi dua bagian, yaitu teks mikro yang merepresentasikan suatu topik permasalahan dalam berita dan elemen besar berupa struktur sosial.

Van Dijk membuat suatu penghubung terhadap elemen besar berupa struktur sosial dengan elemen wacana yang mikro dengan sebuah dimensi yang dinamakan kognisi sosial. Kognisi sosial memiliki dua pengertian, yang pertama menunjukkan bagaimana teks tersebut berproses dan diproduksi oleh wartawan/media, kemudian di satu sisi menggambarkan nilai-nilai yang tersebar di masyarakat diserap oleh kognisi wartawan dan digunakan untuk memproduksi teks berita (Eriyanto 2001:222). Van Dijk juga melihat bagaimana struktur sosial, dominasi, dan kelompok kekuasaan, kognisi/ pikiran, kesadaran di masyarakat membentuk dan berpengaruh terhadap teks tertentu. Wacana oleh Van Dijk memiliki tiga dimensi, yaitu teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Ketiga dimensi digabungkan dengan dimensi wacana dalam satu kesatuan analisis. Dalam dimensi pertama (teks) meneliti bagaimana struktur teks serta strategi wacana yang digunakan untuk menegaskan suatu tema tertentu. Lalu pada dimensi kognisi sosial, mempelajari proses produksi teks suatu berita yang melibatkan kognisi individu dari wartawan. Kemudian dimensi konteks sosial mempelajari bangunan wacana yang berkembang dalam masyarakat Akan suatu masalah. Ketiga dimensi ini merupakan satu kesatuan yang dilakukan bersamaan dalam analisis Van Dijk dalam (Eriyanto 2001:225).

Struktur teks dalam Van Dijk terbagi menjadi tiga tingkatan. Pertama, struktur makro merupakan makna umum dari suatu teks yang diamati melalui

melihat topik yang dikedepankan dalam suatu berita. Kedua, superstruktur merupakan struktur wacana yang berkaitan dengan skema suatu teks, dan melihat bagaimana bagian teks tersusun secara utuh dalam suatu berita. Ketiga, struktur mikro merupakan bagian pengamatan suatu teks dalam bagian kecil seperti, kata, kalimat, parafrase, dan lain-lain. Meskipun terbagi atas berbagai elemen, semua elemen tersebut tidak dapat dipisahkan, karena merupakan satu kesatuan yang selalu terhubung dan mendukung satu dengan yang lain. Pemaknaan teks (tema) secara umum harus diawali dengan kerangka teks terlebih dahulu, kemudian disusul dengan pemilihan kata dan kalimat yang dipakai.

Van Dijk memandang semua teks memiliki aturan yang dapat dikerucutkan. Pemaknaan teks secara global didukung oleh kata, kalimat, dan proposisi yang dipakai. Tema yang dinyatakan dalam tingkat umum didukung oleh pemilihan kata, kalimat, proposisi, retorika tertentu oleh media, karena Van Dijk memahaminya sebagai bagian dari strategi wartawan. Struktur teks terbagi atas tiga bagian antara lain:

1. Struktur makro (Thematic Structure) merupakan makna umum dari sebuah teks yang dapat dipahami melalui temanya. Tema yang dipilih direpresentasikan dalam beberapa kalimat yang merupakan ide pokok/ gagasan utama. Tema/topik juga dikatakan sebagai “semantic macrostructure” (Van Dijk, 1985:69). Makrostuktur dikatakan sebagai sematik karena ketika membahas topik dalam sebuah teks, kita Akan berhadapan dengan makna dan refrensi.
2. Superstruktur (superstructure) merupakan stuktur yang berguna untuk mendeskripsikan keseluruhan tema dari berita yang diselipkan. Superstruktur menegelompokkan topik dengan menyusun kalimat berita berdasarkan urutan yang diinginkan. Teks atau wacana umumnya mempunyai kerangka atau alur dari pendahuluan hingga akhir. Skema tersebut memperlihatkan bagian-bagian teks yang disusun dan diurutkan sehingga membentuk kesatuan arti. Meskipun setiap berita memiliki skema yang beragam, namun pada umumnya berita memiliki dua kategori skema besar. Pertama, *summary* ditandai dengan dua elemen di dalamnya yaitu judul dan lead. Kedua elem ini merupakan yang terpenting. Judul umumnya menunjukkan tema yang ditampilkan wartawan

dalam berita, kemudia lead sebagai pengantar ringkasan sebelum masuk dalam isi berita secara lengkap. Kategori skema yang kedua adalah *story* yang dimana merupakan isi berita secara keseluruhan. Isi berita juga memiliki dua subkategori yaitu berupa situasi atau proses jalannya suatu peristiwa, kemudian yang kedua ialah komentar yang ditampilkan dalam teks.

3. Struktur Mikro merupakan struktur dari wacana itu sendiri, dimana terdiri atas beberapa elemen yaitu:
 - 1) Elemen sintaksis: elemen penting yang dimanfaatkan untuk mengimplikasi ideologi melalui struktur sintaksis tertentu, sehingga pembaca dapat mengerti maksud yang terdapat dibalik kalimat-kalimat dalam berita. Melalui struktur sintaksis, wartawan dapat menggambarkan peristiwa tertentu secara positif maupun negative.
 - a. Koherensi adalah jalinan kata dan kalimat dalam sebuah teks, dua kalimat tersebut menggambarkan fakta berbeda yang dapat dihubungkan sehingga tampak koheren.
 - b. Koherensi Kondisional ditandai dengan penggunaan anak kalimat sebagai penjelas. Terdapat dua kalimat dimana keduanya adalah penjelas proposisi pertama yang dihubungkan dengan kata hubung konjungsi seperti “yang” atau “dimana”. Anak kalimat berfungsi sebagai penjelas, jadi ada tidaknya anak kalimat tidak berpengaruh terhadap arti kalimat. Melainkan anak kalimat dipandang penting sebagai cermin kekepentingan komunikator karena dapat memberi keterangan yang baik atau buruk terhadap suatu pertanyaan.
 - c. Koherensi pembeda hanya sebagai pembeda antara dua buah peristiwa atau fakta dalam berita.
 - d. Peningkaran merupakan bentuk praktik wacana yang menunjukkan bagaimana wartawan menyembunyikan apa yang ingin diekspresikan secara implisit.
 - e. Bantuk kalimat berhubungan dengan pola berfikir yang logis/ prinsip yang berkualitas. Dimana logika menjelaskan dalam bahasa menjadi susunan objek (diterangkan) dan predikat (menerangkan).

- f. Kata ganti elemen ini berguna untuk memanipulasi bahasa dengan cara membuat komunitas imajinatif. Kata ganti dipakai komunikator untuk menunjukkan keberadaan/ posisi seseorang dalam wacana.
- 2) Elemen Sematik (makna lokal) elemen ini sangat erat hubungannya dengan elemen sintaksis dan leksikon karena elemen ini dapat menciptakan makna tertentu dalam berita. Berikut ada beberapa unsur yang tergolong dalam elemen sematik.
1. Latar merupakan bagian berita yang dapat mempengaruhi arti (sematik) yang ditampilkan. Dalam teks, latar dapat menjadi suatu pembenaran akan suatu gagasan yang diajukan (Eriyanto, 2006:235). Latar teks sangat berguna untuk membongkar maksud yang ingin disampaikan wartawan.
 2. Detil elemen wacana satu ini berhubungan erat terhadap kontrol informasi yang disampaikan (Eriyanto, 2006: 238). Detil lengkap yang menonjol dilakukan secara sengaja untuk menciptakan citra tertentu kepada khalayak. Detil itu akan hilang apabila menyangkut kelemahan atau kegagalan komunikator.
 3. Maksud, elemen ini tidak berbeda jauh dengan detil, dimana elemen ini melihat informasi mana yang menguntungkan komunikator, kemudian info itu diuraikan secara tersamar dan tersembunyi.
 4. Pranggapan, elemen wacana ini merupakan pertanyaan pendukung makna dalam suatu teks. Pranggapan juga suatu upaya dalam mendukung pendapat dengan memberi premis yang dipercaya kebenarannya. Pranggapan hadir dengan pernyataan sehingga dipandang terpercaya dan tidak perlu diragukan.
- 3) Elemen leksikon, merupakan elemen yang terkait dengan pemilihan diksi, dimana diksi disini berperan untuk mengekspresikan ideologi maupun persuasi, seperti halnya “terrorist” dan “freedomfighter”. Bagaimana lakon yang sama digambarkan dengan dua diksi yang berbeda implikasi pada suatu pemahaman pembaca mengenai lakon tersebut.
- 4) Elemen Retorik, menyangkut penggunaan aliterasi, repetisi, metafora sebagai “ideologi control” dimana sebuah informasi tentang aktor lain ditekankan.

Retorika berguna untuk memberi penekanan positif maupun negatif terhadap aktor atau peristiwa dalam berita.

- a. Grafis merupakan elemen yang memberikan apa yang ditekankan oleh seseorang yang dapat diamati dari sebuah teks. Elemen ini biasa muncul lewat tulisan yang dibuat berbeda dibandingkan dengan tulisan lain, seperti pemakaian huruf tebal, miring, garis bawah, huruf ukuran besar dan lain sebagainya untuk mendukung suatu pesan. Penggunaan angka dalam berita untuk mensugestikan kebenaran dari suatu laporan. Pemakaian jumlah, ukuran statistic menurut Van Dijk dalam (Eriyanto, 2006:258) bukan semata bagian dari standar jurnalistik, melainkan juga mensugestikan presisi dari apa yang hendak dikatakan dalam teks.
- b. Metafora elemen yang menyampaikan pesan secara kiasan atau ungkapan tertentu. Metafora disini juga kerap disebut sebagai ornament atau bumbu dari berita. Akan tetapi metafora juga sering digunakan wartawan sebagai landasan berfikir terhadap pendapat tertentu kepada publik. Seperti halnya penggunaan ungkapan sehari-hari, peribahasa, kata-kata kuno yang digunakan untuk memperkuat pesan utama.

1.5.3 *Game PUBG (Players Unknowns Battle Grounds)*

Game PUBG (Players Unknowns Battle Ground) dapat diartikan sebagai game bergenre MMOFPS (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*), Menurut Pakpahan (2018) dalam penelitiannya menyebutkan *game PUBG* termasuk dalam jenis game yang dimainkan banyak pengguna dengan suasana peperangan menggunakan senjata dan alat-alat militer. Pengguna game ini mengambil pandangan sebagai orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam tingkat reflex atau spontan. Contoh jenis permainan ini antara lain: *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *BlackSquad*. Dimana game menembak ini dapat dimainkan dengan banyak orang secara bersama-sama. Game ini dibuat oleh Brenden Greene, dipublikasikan oleh *PUBG Corporation* dan baru-baru ini di rilis dalam versi *mobile*-nya oleh salah satu perusahaan Tiongkok yaitu *Tencent Games*. Ketika game ini *launching* peminat game ini terbilang fantastis.

Permulaan game ini dimana pemain dikumpulkan dalam suatu pulau dengan jumlah pemain sebanyak 100 orang yang berada dalam suatu server *online*, tanpa perlengkapan apapun, dimana perlengkapan itu dapat berupa senjata api, helm, rompi, dan perlengkapan perang lainnya. Kemudian para pemain di tempatkan di dalam sebuah pesawat ke suatu pulau, dimana pulau tersebut berbatasan dengan laut dan semua pemain harus terjun dalam area pulau untuk bertahan hidup. Ketika sudah mendarat, pemain harus mencari perlengkapan perang dari rumah ke rumah agar dapat bertahan dan juga melawan pemain lainnya apabila berpapasan di lokasi yang sama. Di pulau tersebut terdapat beberapa alat transportasi seperti mobil, motor, kapal, dan lain sebagainya. Pemain diwajibkan bergerak menuju zona yang ditentukan dalam kurun waktu 3 menit, dimana *play zone* tersebut berbentuk lingkaran yang terus mengecil. Apabila pemain masih terjebak di luar zona, maka darah pemain berkurang sedikit demi sedikit.

Terdapat 3 mode dalam game PUBG, yakni *Squad* dimana dalam mode ini dapat dimainkan dengan kelompok sebanyak maksimal 4 orang di dalamnya. Lalu *Duo* dimainkan dengan berpasangan sebanyak dua orang melawan pasangan *duo* lainnya. Kemudian yang terakhir mode *Solo* yang dimainkan dengan satu orang saja melawan 99 pemain lainnya. Tak hanya itu, game ini pun terbilang *fashionable* karena memiliki wadrobe, dimana pemain dapat memilih *outfit* yang dibeli menggunakan *battle point* atau *diamond* dengan beragam pilihan untuk masing-masing karakternya.

Menurut Pakpahan (2018) dalam penelitiannya menyebutkan *game PUBG* termasuk dalam jenis game *Massive Multiplayer Online first-person shooter games* (MMOFPS) Jenis game ini memainkan banyak pengguna dengan suasana peperangan menggunakan senjata dan alat-alat militer. Pengguna game ini mengambil pandangan sebagai orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam tingkat reflex atau spontan. Contoh jenis permainan ini antara lain: *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *BlackSquad*.

1.5.4 *Media Online*

Teknologi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat telah mempengaruhi masyarakat, menurut Cahyono (2016, hal.1) media sosial merupakan bagian dari media online, dimana para pengguna media sosial dapat dengan mudah berbagi, menciptakan jejaring sosial, dan membuat dunia virtual. Dengan adanya media sosial, setiap individu lebih mudah berinteraksi satu dengan yang lain, meskipun berada dalam konteks ruang dan waktu yang berbeda. Mereka dapat dengan mudah mengakses informasi tanpa membayar, karena informasi di dunia online mudah di akses secara cepat. Dampak positif lainnya ialah mereka dapat berkreasi dengan fantasinya maupun bebas mengekspresikan dirinya.

Sedangkan dampak negatif dari adanya media sosial itu membuat orang-orang terdekat menjadi jauh, karena mereka cenderung menunduk apabila sedang mengaplikasikan media sosial, interaksi tatap muka lebih jarang digunakan. Tak bisa dipungkiri, media sosial menjadi salah satu candu terhadap internet, dan banyak menimbulkan konflik kecil hingga besar. Kehidupan masyarakat terpengaruh dengan adanya media sosial, banyak perubahan-perubahan dalam hubungan sosial atau segala bentuk perubahan lembaga-lembaga kemasyarakatan yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk nilai-nilai, sikap, dan pola perilaku menyimpang antara kelompok di dalam masyarakat.

Media Massa memiliki peran yang begitu besar sebagai medium penyalur ideologi propaganda. Beragam berita dari media Massa baik cetak, media elektronik, maupun media online yang memiliki nilai berita yang tinggi sampai rendah selalu menjadi konsumsi masyarakat. Jurnalistik (media) online merupakan salah satu media Massa yang memproduksi berbagai karya jurnalistik dalam format digital yang dapat diakses melalui internet.

Lahirnya media sosial di masyarakat merupakan dampak dari perkembangan teknologi informasi. Individu mengalami pergeseran budaya, etika, dan Norma. Hal ini tentu menyimpang untuk Indonesia, karena Kultur, suku, ras dan agama yang beraneka ragam banyak berpengaruh terhadap potensi sosial di masyarakat. Dari berbagai kalangan dan umur pada saat ini mampu mengakses

internet guna mendapatkan informasi secara cepat. Oleh sebab itu peneliti menganalisis berita yang terkait melalui medium media online, yaitu salah satu portal berita Tribun News.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2015, hal. 9) penelitian kualitatif diartikan sebagai metode untuk meneliti sesuatu pada kondisi objek secara alamiah, dimana peneliti ditempatkan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data bersifat induktif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna.

Penelitian kualitatif diperdalam dan dieksplorasi dari suatu fenomena sosial atau suatu lingkungan sosial yang terdiri atas pelaku, kejadian, tempat dan waktu. (Satori dan Qomariyah, 2017 hal.22)

Pendekatan kualitatif yang digunakan dianggap sesuai dengan kebutuhan penelitian yakni untuk memperbanyak data dari berita yang terkait dengan tema yaitu wacana pelarangan game online yang dapat memicu tindakan terorisme dalam portal berita online Tribun News.

1.6.2 Tipe Penelitian

Tipe penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2012, hal.13) penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa adanya perbandingan dan hubungan dari variabel yang lain.

Dengan tipe penelitian deskriptif peneliti dapat memberi gambaran mengenai nilai dari variabel-variabel yang muncul. Variabel dalam penelitian ini tentunya Akan berbeda dengan variabel pada penelitian lain atau penelitian sebelumnya karena dengan data yang terkumpul yang kemudian dianalisis oleh peneliti dan dideskripsikan Akan memberikan gambaran yang baru dan berbeda mengenai permasalahan penelitian dan temuan-temuan penelitian.

1.6.3 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis wacana Van Dijk, dimana Van Dijk (1985) mengatakan, "Wacana adalah bangun teoritis yang abstrak (The abstract theoretical construct)". Metode ini terbagi menjadi tiga dimensi yang saling berkaitan satu dengan yang lain, antara lain dimensi teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Dimensi pertama yaitu teks, yang diteliti adalah bagaimana struktur teks dan strategi wacana yang dipakai untuk menegaskan suatu tema tertentu. Pada dimensi kognisi sosial dipelajari proses produksi teks berita yang melibatkan kognisi individu dari wartawan. Sedangkan dimensi ketiga mempelajari bangunan wacana yang berkembang dalam masyarakat akan suatu masalah.

Van Dijk melihat struktur wacana sendiri terbagi menjadi tiga antara lain yang pertama Struktur Makro, merupakan makna umum dari sebuah teks yang dapat diamati melalui topik dalam suatu berita. Super struktur merupakan struktur wacana yang berhubungan dengan kerangka teks, melihat bagaimana teks tersusun secara utuh dalam suatu berita. Kemudian yang ketiga struktur mikro, merupakan suatu makna dari wacana yang diamati dari bagian kecil suatu teks berupa kata, kalimat, proposisi, anak kalimat, parafrase, dan gambar.

1.6.4 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini berupa kumpulan berita yang muncul di media, dimana berita tersebut membahas seputar wacana fatwa terhadap sebuah *game* online PUBG di Indonesia yang dapat menginspirasi sekaligus memicu tindak terror. Peneliti memilih konten tersebut lantaran merupakan suatu berita yang sedang viral diperbincangkan oleh media di Indonesia. Objek berupa media online dalam penelitian ini bersumber dari Tribunnews dan VOA Islam.

1.6.5 Unit Analisis

Media *online* menjadi menarik untuk diteliti mengingat pada zaman ini semua sudah mengalami kemajuan terutama dalam bidang teknologi. Media *online* bersifat interaktif karena sesaat setelah berita dipublikasikan, masyarakat dapat memberikan saran dan kritik berupa komentar terkait keseluruhan berita. Selain itu media online bertransformasi menjadi transportasi yang sangat cepat ketika muncul fakta ataupun opini yang menyangkut berbagai macam hal, masyarakat dengan mudah dapat mengetahui.

Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah data berupa berita yang muncul di media, kemudian peneliti menganalisis berita yang sudah dipilih untuk menjadi bahan penggabungan data, sehingga menemukan hasil yang sesuai dengan keinginan peneliti.

1.6.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015, hal.243), dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan terus-menerus sampai datanya jenuh. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dari kajian dokumen seperti foto-foto, penelitian terdahulu, studi pustaka maupun berita yang muncul di media dengan perihal yang serupa dengan pembahasan peneliti yang diuraikan sebagai berikut:

1. Mencari (*Searching*)

Proses utama pengumpulan data dalam penelitian ini berupa pencarian. Pencarian dilakukan dengan mencari tulisan-tulisan, foto-foto dan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan masalah penelitian. Proses pencarian dilakukan dengan cara membaca sejumlah berita dari portal Tribunnews dan VOA islam dan mencari penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.

2. Mengunduh (*Download*)

Setelah mencari dan menemukan berita-berita dengan tema game online, terorisme dan wacana pelarangan game online oleh MUI, tulisan-tulisan tersebut diambil lalu di dokumentasikan sebagai data dan referensi yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga proses analisis data menjadi lebih mudah dan terarah.

1.6.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dari penelitian ini menggunakan analisis wacana model Van Dijk dimana membagi dalam tiga dimensi yaitu, teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Van Dijk memformulasikan elemen-elemen wacana sehingga dapat digunakan dengan praktis. Model yang sering dipakai Van Dijk disebut sebagai kognisi sosial (Eriyanto 2001:221). Dimana menurut Van Dijk penelitian dengan konteks wacana tidak cukup dengan didasarkan pada analisis teks semata, perlu adanya pengamatan mendalam terhadap teks tersebut, karena suatu teks berasal dari suatu praktik produksi. Dalam proses produksi melibatkan proses yang disebut kognisi sosial. Teks sendiri terbagi menjadi dua bagian, yaitu teks mikro yang merepresentasikan suatu topik permasalahan dalam berita dan elemen besar berupa struktur sosial.

Van Dijk juga melihat bagaimana struktur sosial, dominasi, dan kelompok kekuasaan, kognisi/ pikiran, kesadaran di masyarakat membentuk dan berpengaruh terhadap teks tertentu. Wacana oleh Van Dijk memiliki tiga dimensi, yaitu teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Ketiga dimensi digabungkan dengan dimensi wacana dalam satu kesatuan analisis. Dalam dimensi pertama (teks) meneliti bagaimana struktur teks serta strategi wacana yang digunakan untuk menegaskan suatu tema tertentu. Lalu pada dimensi kognisi sosial, mempelajari proses produksi teks suatu berita yang melibatkan kognisi individu dari wartawan. Kemudian dimensi konteks sosial mempelajari bangunan wacana yang berkembang dalam masyarakat Akan suatu masalah