

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pada penelitian kali ini. Peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui pola komunikasi apa yang digunakan pada komunikasi virtual saat bertanding di dalam *game* RO. Penelitian ini dilakukan pada komunitas Aneka Jajanan yang sudah lebih dari lima tahun memainkan *game* ini. Dengan faktor pembeda adalah banyaknya anggota yang ikut bertanding. Peneliti pun menemukan pola komunikasi yang dipakai pada saat bertanding dengan perantaraan *Discord* sebagai media yang digunakan.

Pada saat bertanding komunitas Aneka Jajanan menggunakan pola komunikasi sirkuler. Pola komunikasi tersebut ditemukan karena arus komunikasi dapat kapan saja berhenti dan juga berhenti pada siapa saja, sehingga memenuhi ciri ciri dari pola komunikasi sirkuler. Pola komunikasi tersebut dipermudah karena adanya bantuan dari komunitas itu sendiri, yaitu penggunaan *Discord* sebagai media pembantu dan pembagian peran pada saat pertandingan. Pembagian peran membantu dengan cara menentukan anggota mana saja yang dapat berubah peran antara komunikator dan juga komunikan, sehingga beberapa anggota yang tak terpilih hanya akan menjadi komunikan saja. Anggota yang tidak terpilih akan menjaga arus komunikasi dengan tidak berbicara ataupun menggunakan fitur *mute* pada *Discord* agar tidak menimbulkan suara, sehingga arus komunikasi tetap lancar. Penggunaan *Discord* sendiri selain sebagai media yang membantu dalam penyampaian informasi, *Discord* membantu dengan fitur fitur yang mereka miliki

salah satunya adalah fitur *mute* dan juga dengan penggunaan yang lebih mudah dibanding aplikasi serupa. Penggunaan *Discord* tetap memiliki kendala yaitu *Delay* sebagai faktor dari medianya dan mic yang bocor sebagai faktor dari luar media.

4.2 Saran

Berdasarkan dengan uraian dari kesimpulan di atas, peneliti menyarankan sebagai berikut:

Adanya keterbatasan peneliti yang hanya meneliti dengan satu proses pengumpulan data yaitu hanya melalui wawancara dikarenakan adanya kesulitan untuk mendapatkan akses untuk melakukan observasi. Kurang validnya kesimpulan dari penelitian ini karena tidak adanya proses triangulasi data. Proses pengumpulan data apabila ditambah dengan observasi maka data akan semakin valid dan juga ada proses triangulasi untuk menguatkan data yang dimiliki peneliti selanjutnya. Keterbatasan yang lain adalah hanya meneliti satu komunitas saja sehingga diharapkan peneliti berikutnya yang akan melanjutkan maupun menggali lebih dalam terkait pola komunikasi yang ada pada komunitas yang bermain *game*, disarankan untuk mencari komunitas lain sebagai pembanding. Pola komunikasi yang terjadi bukan pola komunikasi yang paten ataupun dari keharusan dari *game*, melainkan dicari, dicoba, digunakan, dan dievaluasi berdasarkan pengalaman. Ada kemungkinan bahwa komunitas lain pada saat

bermain RO dapat menggunakan pola komunikasi yang lain, sehingga data yang didapat akan lebih lengkap dan detail.



Daftar Pustaka

- Alfarizy, Moh Khory. 2018. *Ini 5 Game Online Tertua di Indonesia, Nomor 1 Masih Eksis*. Diakses pada 4 Mei 2023 pukul 21.09 WIB (<https://tekno.tempo.co/read/1068578/ini-5-game-online-tertua-di-indonesia-nomor-1-masih-eksis#:~:text=Ragnarok%20Online%20atau%20RO%20muncul,karena%20memiliki%20penjelajahan%20yang%20luas.>)
- Andrew F, Wood dan Matthew J, Smith. 2005. *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Ardyanto, Fakhriyan. 2020. *6 Manfaat Main Game Online, Baik untuk Kesehatan Otak*. Diakses pada 16 Maret 2021 pukul 10.46 WIB (<https://hot.liputan6.com/read/4281497/6-manfaat-main-game-online-baik-untuk-kesehatan-otak>).
- Anonim 1 Cnnindonesia.com. 2020. *Pengguna Gim Online Meningkatkan 75 Persen Kala Corona*. Diakses pada 16 Maret 2021 pukul 10.35 WIB (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>).
- Basrowi. 2015. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Curtis, Dan B., Floyd, James J., Winsor, Jerry L., 2005. *Komunikasi Bisnis dan Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Crecente, Brian. 2017. *Discord: 87M Users, Nintendo switch Wishes and Dealing With Alt-Right*. Diakses pada tanggal Agustus 2021 pukul 22.23 WIB (<https://web.archive.org/web/20171208070829/http://www.rollingstone.com/glixel/news/Discord-87m-users-switch-dreams-dealing-with-alt-right-w513598>)
- Dajan, Anto. 1986. *Pengantar Metode Statistik II*. Jakarta: Penerbit LP3ES.
- Fadhil. 2021. *MMORPG Baru Ragnarok Online Project S Akhirnya Masuki Tahap Perkembangan*. Diakses pada tanggal 25 Mei 2023 pukul 01.23 WIB. (<https://gamerwk.com/mmorpg-baru-ragnarok-online-project-s-masuki-tahap-perkembangan/>)
- Firdaus, Ahmad Shohib Al. 2020. *Apa Itu MMORPG?*. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2021 pukul 09.23 WIB (<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-mmorpg/>)
- Gerungan, W.A. 2006. *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco.
- Griffin, Ricky W, dan Erbet, Ronald J. 2006. *Bussines*. New Jersey: Prentice Hall

- Hardjana, Andre. 2016. *Komunikasi Organisasi*. Yogyakarta: Kompas.
- Hariangame.com. 2016. *Ragnarok Online Indonesia Tutup Setelah 13 Tahun Beroperasi*. Diakses pada tanggal 31 Maret 2021 pukul 11.03 WIB (<https://hariangame.com/ragnarok-online-indonesia-tutup-setelah-13-tahun-beroperasi/>)
- Januar, M Iwan., Turmudzi, E.F . 2006. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.
- Kriyanto, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Kusumaningrat, Hikmat., Kusumaningrat, Purnama. 2006. *JURNALISTIK Teori dan Praktik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Lister. M. et al. (2009). *New Media: A Critical Introduction Second Edition*. New York: Routledge.
- Mamerow, Michael. 2022. *Discord untuk Game yang Lebih Baik? | Wawasan dari Pengalaman 5 Tahun (2022)*. Diakses pada tanggal 25 Februari 2022 pukul 23.01 (<https://raiseyourskillz.com/id/label/perselisihan/>)
- Marks, Tom. 2016. *One Year after its launch, Discord is the best VoIP service Available*. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2021 pukul 09.46 WIB (<https://www.pcgamer.com/one-year-after-its-launch-Discord-is-the-best-voip-service-available/>)
- Maya, Meidini. 2019. *Capai 15 Tahun di Indonesia, Ini Langkah Ragnarok Selanjutnya!*. Diakses pada tanggal 31 Maret 2021 pukul 10.34 WIB (<https://www.kincir.com/game/pc-game/rencana-ragnarok-indonesia-15-tahun-OcThcUeSEHwA>)
- Metz, J Michael. 1994. *Computer-Mediated Communication: Literature Review of a New Context*. *Interpersonal Computing and Technology: an Electronic Journal for the 21st Century*, 31(2). ISSN : 1064-4326. Diunduh dari https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=metz+1994+computerise+media+communication&btnG=d=gs_qabs&t=1654141707766&u=%23p%3DxrmTsVcMxdAJ
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Monks, F.J, Knoers, A.M.P, Haditono, S.R. 2002. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cyber Media)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Partowisastro, R. 2003. *Perbandingan konsep diri dan Interaksi Sosial anak-anak remaja WNI asli dengan keturunan Tionghoa. Laporan Penelitian*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM.

- Pratiwi, Diah. 2014. *Penggunaan Media Sosial Dalam Membangun Kohesivitas Internal (Studi Mengenai Computer Mediated Communication (CMC) Pada Penggunaan Twitter Dalam Komunitas Nebengers)*. Depok: Universitas Indonesia.
- Rakhmat, Jalaluddin, 2004. *Metode Penelitian Komunikasi: Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaludin. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Schultz, William C. 1966. *The Interpersonal Underworld*. Palo Alto: Science & Behavior Books
- Sherr, Ian. 2019. *Discord, Slack for gamer, tops 250 million registered users*. Diakses pada 16 Maret 2021 pukul 11.00 WIB (<https://www.cnet.com/news/Discord-slack-for-gamers-hits-its-fourth-year-at-250-million-registered-users/>)
- Soekanto, Soerjono. 2004. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Stokes, Jane. 2006. *Media and Cultural Studies: Panduan Untuk Melaksanakan Penelitian Dalam Kajian Media dan Budaya*. Yogyakarta: Bentang Pustaka. Diakses pada 9 April 2021 dari (https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=_meYfy1ofLsC&oi=fnd&pg=PR11&dq=kajian+budaya+dan+media+pdf&ots=auK5bbQbv_&sig=09mHwx4PWuQdFzW57X8ljFEz6V0&redir_esc=y - v=onepage&q&f=false)
- Suardeyasasri. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia
- Thurlow, etc. 2004. *Computer Mediated Communication: Social Interaction and The Internet*. California: SAGE Publications.
- Toneka, B Soleman. 2000. *Struktur dan Proses Sosial*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Trianto, Yonatan. 2018. *Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike: Global Offensive Dalam Menyusun Strategi*.
- Walgito, Bimo. 2007. *Psikologi Kelompok*. Yogyakarta: Andi Offset.
- White, Ray K., Lippit, Ronald. (1960). *Leader Behavior and Member Reaction in Three 'Social Climates'*. New York: Harper & Row.
- Wisnu, Raden Muhammad. 2021. *Mengenang Kejayaan Ragnarok Online, Game Online Paling Fenomenal di Indonesia*. Diakses pada tanggal 4 Mei 2023 pada pukul 21.15 WIB (<https://mojok.co/terminal/mengenang-kejayaan-ragnarok-online-game-online-paling-fenomenal-di-indonesia/>)

LAMPIRAN

GT	<p>: Perkenalkan nama saya Giovan Tirta, di sini sebagai mahasiswa tingkat akhir Komunikasi Atma Jaya Yogyakarta. Saya mau melakukan proses wawancara.</p> <p>Semua data yang ada di rekaman ini tidak akan dibocorkan atau pun disebarluaskan secara sepihak. Jadi mungkin akan saya mulai.</p> <p>Boleh mulai dari perkenalan dulu mas?</p>	Perkenalan
FGS	<p>: Hmm boleh.</p> <p>Saya FGS selaku ketua guild dari Aneka Jajanan yang berbasis di <i>game</i> Ragnarok Online.</p>	
GT	<p>: Oke baik.</p> <p>Kalau boleh tau awal mula terbentuk <i>guild</i>-nya itu gimana ya mas?</p>	Awal mula Tebentuk AJ
FGS	<p>: Awal mulanya itu kita terbentuk berdasarkan dari kebutuhan untuk komunitas sendiri sih mas. Dalam artian saya punya beberapa temen yang kebetulan ingin gabung lagi main bareng di Ragnarok Online di <i>private server</i> waktu itu, akhirnya kita memutuskan untuk buat <i>guild</i> untuk menaungi kami semua. Awalnya itu terdiri dari 10 orangan loh kalau gak salah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan untuk mendapat hadiah
GT	<p>: Oke.</p>	Struktur

		Pertanyaan selanjutnya, pemilihan ketuanya sendiri gimana mas? Ada pergantian atau memang dari dulu mas FGS sendiri ketuanya?	Organisasi AJ • Ketua dan anggota
FGS	:	Untuk ketua sendiri dari dulu memang saya sendiri. Gak ada yang mau gantiin mas, hehehe.	
GT	:	Hahaha Kalau boleh tau peran ketua di Aneka Jajanan itu apa aja ya mas? Perannya sebagai ketua.	Komunikasi Kelompok • Peran ketua
FGS	:	Untuk peran ya kita biasa memimpin guild untuk lebih aktif ya dalam artian ini kan dalam konteks Ragnarok Online, tadi nya itu kan berfokus sekedar <i>have fun</i> saja. Cuma semakin maju ke sini semakin dengan pertambahannya teman dan relasi, kami memutuskan untuk aktif di beberapa event seperti WOP. Untuk peran saya sendiri adalah sebagai <i>leader</i> di situ untuk eee menyuplai <i>equip</i> serta ransum-ransum yang akan digunakan oleh para member dan juga menjadi <i>commander</i> dalam <i>event-event</i> tersebut.	• Membuat anggota lebih aktif • Menyiapkan barang yang anggota butuhkan untuk bertanding
GT	:	Kalau waktu bertanding, khususnya di <i>event</i> yang GVG tapi di <i>event</i> yang <i>Golden Emperium</i> sendiri mas, kalau itu jumlah orang yang dibutuhkan berapa ya kira-kira? Untuk sekali bertanding gitu.	Pemeliharaan Alur komunikasi

FGS	:	Kalau untuk jumlah orang itu varitif karena di masing-masing <i>private server</i> itu beda kebijakan untuk jumlah maksimal <i>guild</i> . Biasanya itu ada di 36 sampai 40an. Cuma untuk saya sendiri pernah <i>nge-lead</i> itu sampai sekitar 70an orang.	
GT	:	70 orang sekali bertanding gitu ya?	
FGS	:	Iya	
GT	:	Oh. Dengan jumlahnya yang rata-rata dipukul tengah nya 50 berartikan tetap ada alur komunikasi yang terbentuk untuk informasi-informasi yang diberikan pada waktu <i>nge-game</i> itu sendiri, nah itu alur komunikasinya sendiri pola nya bagaimana ya mas? Maksudnya pola dari komunikasinya, kaya alurnya informasinya bergerak itu boleh dijelaskan gak ya?	<p>Bentuk pola</p> <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • satu arah
FGS	:	Kalau untuk alur informasinya, biasanya saya itu di setiap <i>server</i> itu eee ada beberapa orang yang memang saya delegasikan khusus untuk pegang satu divisi tertentu. Misal untuk perekrutan anggota saya akan tunjuk satu orang untuk bantu saya untuk persiapan <i>supply</i> , itu saya tunjuk satu sampai dua orang terus untuk bantu saya pembagian ransum itu biasanya saya bagi jadi ke satu atau dua orang. Untuk alur komunikasinya sendiri itu dua arah sih. Jadi saya kasih arahan nanti mereka akan lakukan dan konfirmasi balik	

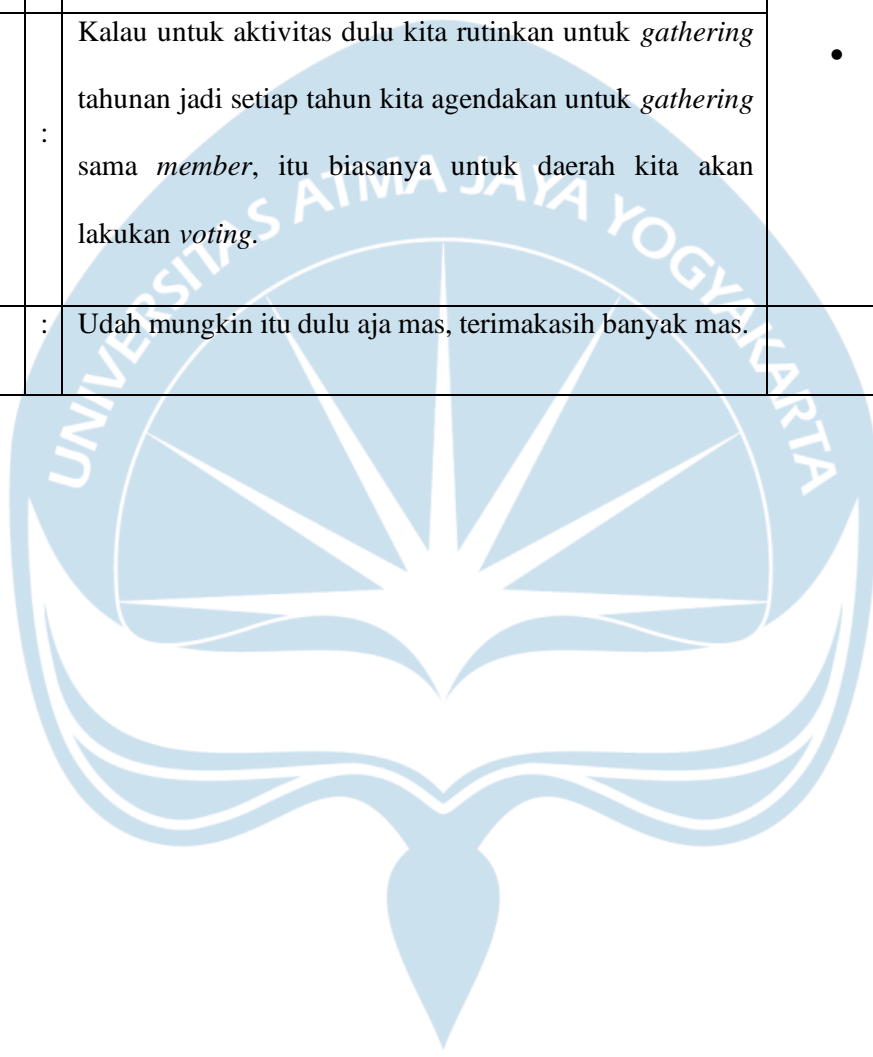
		ke saya.	
GT	:	Kalau dalam hal ini, untuk komunikasi di dalam <i>game</i> nya sendiri menggunakan <i>third party</i> atau ada di dalam <i>in game</i> -nya mas?	Peran <i>Discord</i> <ul style="list-style-type: none"> • sebagai alat komunikasi
FGS	:	Kalau komunikasi di dalam <i>game</i> Ragnarok online-nya itu gak ada ya, jadi kita pakai <i>third party</i> , kita pakai <i>Discord</i> .	
GT	:	Kalau boleh tau penggunaan <i>Dicord</i> sendiri alasannya kenapa ya mas?	Peran <i>Discord</i> <ul style="list-style-type: none"> • Pengganti alat Komunikasi sebelumnya
FGS	:	Aku sendiri pertama lebih mudah, yang kedua itu, itu kan memang diperuntukkan khusus untuk komunitas <i>game</i> ya. Kebanyakan <i>Dicord</i> itu ke arah situ-situ. Kalau sebelum <i>Dicord</i> kita pernah coba <i>RedCall</i> , cuma gak lama akhirnya kita beralih ke <i>Dicord</i> .	
GT	:	Kenapa mas kok pindah dari sebelumnya <i>RedCall</i> ke <i>Dicord</i> ?	Kelebihan <i>Discord</i> <ul style="list-style-type: none"> • Lebih Friendly User
FGS	:	<i>RedCall</i> kalau gak salah dulu itu gak terlalu <i>user friendly</i> ya kalau saya gak salah inget ya. kalau <i>Dicord</i> itu lebih <i>user friendly</i> dan orang-orang lebih taunya <i>Dicord</i> kalau untuk sekarang–sekarang ini.	
GT	:	Oke. Tadi kan alur komunikasinya kan selain sebelum <i>guild war</i> -nya sendiri istilahnya sebelum event dari <i>gold emperium</i> -nya sendiri kalau di dalam pada saat	Bentuk pola Komunikasi

		istilahnya <i>gold emperium</i> -nya sendiri itu, komunikasinya seperti apa ya? apakah, maksudnya bisa sampai membentuk pola tertentu atau memang istilahnya langsung asal ngomong aja atau gimana gitu?	<ul style="list-style-type: none"> • Satu arah • Dua arah
FGS	:	<p>Kalau untuk komunikasi pada saat event berlangsung biasanya satu arah dari saya sih. Satu arah dari saya, saya tunjuk beberapa orang yang memang eee tugasnya untuk <i>open mic</i>, jadikan untuk sekali <i>war</i> itu kan kurang lebih ada 50 orang, 50 orang itu kan gak akan ngomong semua, karena kalo semua ngomong itu nanti jadi rancu. Jadi untuk komunikasi tunggalnya itu dari saya sendiri.</p> <p>Kalau untuk beberapa orang yang saya kasih hak untuk ngomong itu memang ada tugas-tugas khusus misal kalau misalnya saya waktu gak pegang <i>e-caller</i> saya, saya kasih <i>e-caller</i> saya buat ngomong, kalau waktu saya pegang <i>e-caller</i> saya kasih eee <i>commander</i> saya yang kedua untuk ngomong juga. Jadi ada beberapa <i>core</i> yang saya ijin untuk ngomong di <i>Dicord</i> itu.</p>	
GT	:	Peran-peran pentingnya yang boleh ngomong kalo bisa dijelasin satu-satu, apa saja ya mas ya?	<p>Komunikasi</p> <p>Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peran <i>e-caller</i>
FGS	:	Kalau untuk <i>e-caller</i> sendiri dia itu tugasnya cari celah dan cari moment untuk memakai <i>skill guild</i> nya ini kan <i>delay</i> selama lima menit dari <i>skill guild</i> ini itu bisa jadi <i>game changer</i> , jadi semisal eee kita sama musuh lagi	

		<p><i>war</i> dititik A titik C nya kosong dan titik C itu paling mendekati ke <i>emperium</i> jadi ketika <i>e-caller</i> itu bisa sampai ke titik C dan melakukan <i>e-call</i>, itu nanti kita gampang menguasai <i>emperium</i>-nya.</p>	
GT	:	<p>Oooh oke. Selain itu ada peran lain gak ya mas yang bisa dijelasin, maksudnya yang bisa akhirnya dibolehkan ngomong juga gitu selain.....</p>	<p>Komunikasi</p> <p>Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orang yang memiliki hak untuk berbicara
FGS	:	<p>Ada, ada itu biasanya <i>core-core</i> kayak eee <i>damage dealer</i> dan <i>support</i>, itu kan dalam satu <i>guild</i> biasanya ada, ada satu dua orang yang menonjol, itu biasanya saya kasih hak untuk ngomong. Karena eee kenapa sih kasih hak untuk ngomong? Karena eee <i>support</i> sendiri kan dibutuhkan untuk tim <i>war</i> ya. Ketika <i>support</i>-nya itu gak ada di dalam rombongan <i>guild</i> itu pasti akan pincang dan sama halnya pun dengan <i>damage dealer</i>, jadi kalau <i>damage dealer</i>-nya pun sama. Kalau misalnya kita <i>damage dealer</i>-nya udah gak ada kita paksa <i>war</i> ya otomatis kita kalah juga. Nah kalau untuk <i>commander</i> itu, lebih ke mengarahkan jadi eee dia itu yang bawa rombongan ke arah mana, apakah mau naik dulu, kiri dulu, kanan dulu, <i>aim target</i> nya mau siapa dulu atau mungkin atur posisi tim kita harus gimana, apa <i>support</i>-nya harus maju ke depan sedikit atau <i>support</i>-nya harus mundur sedikit, nah itu <i>commander</i> yang atur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peran <i>Damage Dealer</i> • Peran <i>Support</i>

GT	: Oooh oke. Selain itu waktu apa ini kan aplikasi jelas pakai <i>third party</i> juga ya istilahnya, kira-kira eee ada pernah gak mas maksudnya gangguan apa sih yang sering didapat pada waktu berkomunikasi sama anggota pada saat <i>event</i> -nya itu berlangsung? Misal kaya dari <i>Discord</i> itu sendiri atau ternyata dari penggunanya atau bagaimana itu kira-kira ada gak mas gangguannya?	<p>Faktor</p> <p>Mengganggu</p> <p>Alur Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suara bising dari Mic yang bocor • <i>Delay</i>
FGS	: Oh kalau gangguan sendiri ada. Beberapa kali ada yang memang kondisinya itu <i>mic</i> -nya bocor. Jadi ada suara-suara dari luar masuk dan kebetulan dia mungkin yang saya kasih hak untuk ngomong berartikan <i>mic</i> -nya <i>open</i> dan otomatis akan terdengar. Itu mengganggu, kenapa? Karena kondisinya itu kan komunikasinya kan jadi bising ya kalau suara bocor itu....	
GT	: Gimana mas, boleh diulangi sekali lagi?	
FGS	: Itu eee rata-rata sih masalahnya sih di situ di <i>mic</i> -nya yang bocor. Ya <i>delay</i> terkadang, kalau <i>delay</i> itu biasanya tergantung pemilihan <i>server</i> sih.	
GT	: Oh itu karena pada waktu <i>event</i> ini informasi, pertukaran informasi cepet itu termasuk yang diharuskan lah ya istilahnya.	
FGS	: Ya betul, betul, betul, ya bener. Memang <i>delay</i> kata	

		GPS.	
GT	:	Selain di <i>game</i> sendiri Aneka Jajanan juga ada aktivitas di luar <i>game</i> atau tidak ya mas?	Keunikan dari Komunitas Aneka Jajanan
FGS	:	Kalau untuk aktivitas dulu kita rutinkan untuk <i>gathering</i> tahunan jadi setiap tahun kita agendakan untuk <i>gathering</i> sama <i>member</i> , itu biasanya untuk daerah kita akan lakukan <i>voting</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin bertemu di dunia nyata
GT	:	Udah mungkin itu dulu aja mas, terimakasih banyak mas.	



GT	:	Selamat sore, nama saya Giovan Tirta. Pada sore hari ini saya akan memulai wawancara untuk skripsi saya. Saya mahasiswa dari Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Sekiranya mas nya bisa memperkenalkan diri terlebih dahulu.	Perkenalan
GPS	:	Perkenalkan nama saya GPS, sebagai anggota <i>guild</i> Aneka Jajanan sekitar dari tahun 2014an, mungkin dari tahun 2014/2015an, yang kalau sekarang sih masih aktif sebagai anggota.	
GT	:	Berarti sudah lama ya mas nya sebagai anggota dari <i>guild</i> -nya, hampir 10 tahun ya berarti.	
GPS	:	Iya 10 tahunan, dari saya SMA pokoknya.	
GT	:	Oh oke. Berarti dari awal mula terbentuknya masnya ikut atau waktu masuk sudah jadi <i>guild</i> nya?	
GPS	:	Udah jadi, kayanya saya masuk itu sudah tahun ke-3 atau tahun ke-4.	
GT	:	Oh sudah 3 atau 4 tahunan. Dalam <i>guild</i> nya sendiri kalau boleh tau kegiatannya apa saja ya mas?	Keunikan Aneka Jajanan
GPS	:	Kalau kegiatan rutusnya itu ada <i>gathering</i> , kaya kemarin di Jakarta sempet. Biasanya di Jakarta Jakarta terus sih ehm terakhir-terakhir. Terus kegiatan <i>guild</i> yang lain main <i>game</i> biasa, kita juga sering main <i>game-game</i> lain kaya <i>Mobile Legend</i> , main <i>game</i> HP lainnya juga. Kadang juga ini kemarin juga ada yang kondangan itu kita datang, tapi gak semua datang hanya sebagian saja.	<ul style="list-style-type: none"> • Gathering tahunan • Komunikasi diluar bermain • Berempati dengan anggota yang mengalami sesuatu
GT	:	Oh berarti maksudnya ada hubungan di kehidupannya nyatanya juga lah ya	

GPS	:	Iya	<ul style="list-style-type: none"> • MLM untuk meminjamkan uang terhadap anggota
GT	:	Di kehidupan nyatanya juga tetap terjalin ya	
GPS	:	Heem betul	
GT	:	Kalau menurut mas sendiri, apa sih yang unik dari grup Aneka Jajanan?	
GPS	:	Itu, mungkin kan sebenarnya kita ketemu dari <i>game</i> semua ya, gak yang komunikasi secara langsung, lihat mukanya pun gak pernah semuanya juga, mungkin kadang pernah <i>video call</i> , iseng-iseng. Tapi itu kegiatannya terus tali pertemanannya itu sampe ke dunia nyata. Kadang kalau ada temen datang ke daerah teman yang lain, misal ke jogja, ya itu kita temuin kalau bisa. Terus kalau ada yang misal mohon maaf anggota keluarganya ada yang meninggal atau berita lelayu gitu ya kita datang ngasih sumbangan gitu kadang-kadang. Itu sih yang unik, kekeluargaannya.	
GT	:	Dengar-dengar ada itu juga ya, ada sistem yang seperti koperasi juga di dalamnya?	
GPS	:	Koperasi ada, sebenarnya kita menyebutnya MLM, hehehe. Pokoknya, kita itu kan sering ikut <i>event</i> . <i>Event-event</i> turnamen <i>guild</i> di Ragnarok itu, terus kalau kita menang, uangnya itu gak semuanya kita bagikan, kaya mungkin setengahnya kita masukkan ke kas <i>guild</i> . Nah, uang itu tu istilahnya bisa kita pinjam lah atas dasar pertemanan gitu, yang penting dikembalikan, nanti tinggal bilang ke pengurusnya mau di pakai buat apa, berapa, kalau bisa ya di kasih.	
GT	:	Oh oke. Mungkin mulai masuk ke <i>game</i> -nya ya. Kalau dari masnya sendiri untuk <i>game</i> Ragnarok Online sendiri bermainnya sudah sejak berapa lama?	<p>Kredibilitas</p> <p>Narasumber</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sudah bermain lebih dari 10
GPS	:	Kalau sejak mainnya sudah sejak 2010an udah main	

GT	:	2010an ya	tahun
GPS	:	Iya sebelum ikut <i>guild</i> Aneka Jajanan ini saya sudah main, cuma kan masih belum punya tempat naungan yang tetap gitu loh.	
GT	:	Oh masih lompat-lompat, <i>guild</i> nya beda-beda?	
GPS	:	Iya	
GT	:	Sudah lama berarti ya	
GPS	:	Iya	
GT	:	Mas nya sendiri kan berarti sudah pernah mengikuti <i>guild versus guild</i> -nya yang <i>event</i> -nya <i>golden emperium</i> sendiri itu, nah dari situ menurut pengalaman mas GPS sendiri, berapa sih jumlah yang di perlukan eee dalam bertanding pada saat <i>event golden emperium</i> itu sendiri?	
GPS	:	Kalau jumlah yang diperlukan sebenarnya kan ada dari panitia sendiri <i>open slot</i> satu <i>guild</i> itu berapa member maksimalnya. Kalau menurut saya yang paling diperlukan itu kalau bisa ya dipenuhi semua <i>slot</i> -nya, karena kan tidak menutup kemungkinan lawan itu akan penuh <i>slot</i> semua. Jadi kalau bisa diuntungkan itu kita jumlahnya seimbang lah, satu <i>guild</i> dengan <i>guild</i> lainnya waktu kita <i>versus</i> . Tapi, kan tidak menutup kemungkinan kalau ada yang absen. Nah kalau bisa ada <i>player</i> cadangan lah, mungkin tambah tiga, tambah lima, gitu-gitu.	
GT	:	Ohh berarti untuk slotnya sendiri maksimal berapa?	
GPS	:	Hmmm kadang ada yang 36, kadang ada yang 60, 70, tapi paling sering itu sekitar 40, 45an	
GT	:	Ohh, itukan termasuk jumlah yang banyak ya untuk bermain <i>game</i> dalam satu waktu istilahnya lah ya dalam pertandingan itu, nah itu kalau menurut pengalaman mas GPS sendiri, alur komunikasinya, bagaimana sih alur komunikasinya supaya tetap	Bentuk pola Komunikasi <ul style="list-style-type: none"> • Satu arah

		terjaga komunikasinya pada saat <i>event</i> itu berlangsung?	
GPS	:	Kalau <i>event</i> itu waktu <i>golden emperium</i> ya, itu sih yang penting kita bisa <i>respect</i> dengan ketuanya sih atau pemimpin <i>war</i> -nya pada saat itu, jadi dia bilang apa ya kita turuti, kalau misal nanti ada permasalahan ada koreksi ya kita lakukan setelah <i>war</i> atau <i>event</i> tersebut berakhir. Kan ada berapa periode berapa kali <i>war</i> , mungkin setelah <i>war</i> pertama kita evaluasi kenapa gini-gini, jadi gak kita istilahnya gak tensi tinggi ketika <i>war</i> , jadi kita kalem lah, maksudnya kita ikutin aja ketuanya. Terus dengan <i>respect</i> tadi salah satu contohnya kalau kita emang gak di kasih hak untuk ngomong, biar gak ganggu komunikasinya, ya kita diam dulu, atau kalau <i>Discord</i> ada fitur di <i>mute</i> . Terus eee ini ya kita komunikasi yang bagus itu dengan lebih bisa <i>ontime</i> waktu <i>war</i> . Jadi kan jam waktu untuk <i>event</i> itu tertentu ya, ada yang mulai dari jam 8 sampai jam 10. Ada yang jam 9 sampai jam 10. Kalau bisa ya kita datangnya <i>ontime</i> , minimal jam 8 itu lah jangan terlambat. Kan itu jadi kekurangan orang gitu loh, entah kita nanti ada <i>briefing</i> sebelum kita gak ikut, atau udah telat di tengah-tengah <i>event</i> baru ikut. Itu sih menurut saya, intinya lebih <i>respect</i> aja.	
GT	:	Oh oke. Tadi kan sudah menyinggung komunikasinya pakai <i>Discord</i> nih, itu alasannya sendiri pakai <i>Discord</i> itu kenapa?	Peran <i>Discord</i>
GPS	:	Kalau pakai <i>Discord</i> itu karena yang pertama fitur di Ragnarok itu gak ada fitur <i>voice</i> -nya, adanya fitur <i>chat</i> , kalau kita maksa semua komen atau semua <i>chat</i> itu dari ketikan itu kan kelamaan ya, ya mungkin beberapa ada yang bisa lewat <i>chat</i> sih dikit-dikit, tapi ya lebih bagus lewat <i>voice</i> . Dan salah satu aplikasinya yang terkenal dulu itu <i>Discord</i> sih, selain waktu itu ada <i>RedCall</i> juga.	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu komunikasi
GT	:	<i>RedCall</i> ?	
GPS	:	Iya	

GT	:	<i>RedCall</i> sendiri dulu berarti pernah pakai atau bagaimana?	
GPS	:	Pernah. Karena seingat saya <i>RedCall</i> itu sebelum adanya <i>Discord</i> , <i>RedCall</i> itu <i>voice</i> yang pertama itu, dulu sering di pakai untuk <i>game-game</i> seperti <i>Dota</i> gitu. Tapi karena akhirnya <i>Discord</i> itu lebih <i>user friendly</i> ada aplikasi di HP juga, jadi ya lebih enak lah maknanya, akhirnya beralih ke <i>Discord</i> semua.	
GT	:	Nah tadi juga waktu menjelaskan alur komunikasinya sendiri, itu sempat menyinggung masalah kalau ada fitur <i>mute</i> karena mengganggu, nah itu selain, berartikan kadang kalau kita ada hak juga kita diberikan untuk ngomong atau tidak, nah itu selain itu, gangguannya sendiri apa aja sih?	Faktor mengganggu Komunikasi
GPS	:	Kalau gangguan sih dari, kalau dari sistem <i>Discord</i> -nya sendiri ya kadang itu <i>Discord</i> eee bisa <i>delay</i> antar orangnya, jadi kadang itu yang kasih komen atau perintah itu <i>delay</i> , jadi telat sekitar tiga detik itu kan sudah berpengaruh ya, ketika kita udah gerak ternyata komennya jangan gerak, nah itu pengaruh banget. Itu kalau dari dalam <i>Discord</i> -nya. Kadang <i>Discord</i> juga pernah beberapa kali itu <i>error</i> , kita gak bisa masuk <i>room</i> . Sampai pernah ya kita harus siap aplikasi lain kaya pakai grup <i>call whatsapp</i> gitu pernah. Terus kalau dari <i>external</i> -nya ke <i>user</i> -nya sendiri kadang ada yang lupa nge- <i>mute</i> , atau ada yang <i>mic</i> -nya bocor, <i>in game</i> nya bocor. Itu kan kadang-kadang agak mengganggu.	1. Delay dalam informasi 2. Tidak dapat masuk ke <i>Room Discord</i> 3. Mic yang "bocor"
GT	:	Jadi mengganggu jalannya informasi yang lagi di sampaikan tapi ada suara lain yang istilahnya numpuk suaranya gitu ya	
GPS	:	Iya jadi komen dari ketuanya itu gak jelas nyampinya ke bawah-bawahnya	
GT	:	Oh oke. Selain itu sebagai anggota nih, itu bisa di jelaskan gak sih sebenarnya pola komunikasi yang mas GSP sendiri tangkap	Bentuk pola Komunikasi dan

		selama bermain itu ada gak si polanya sebenarnya gitu?	Komunikasi kelompok
GPS	:	<p>Kalau yang saya alami sendiri ya selama saya main itu, jadi dalam satu <i>guild</i> ya kita nyebutnya misal 50 orang, itukan ada ketua <i>guild</i>-nya, dia yang tugasnya ya istilahnya <i>e-caller</i> yang manggil temen-temen 50 orangnya itu ke suatu tempat. Nah itu dia itu jarang banget yang komen satu tapi yang mengarahkan. Karenakan tugasnya cuma keluarin <i>skill manggil</i> orang. Nah nanti kita ada orang itu yang pengarahnya sendiri, satu orang, itu yang nentuin kita mau jalan kemana, kita mau ke depan, atau kita mau tabrak <i>guild</i> yang ini, kita serang yang ini, atau jangan serang yang ini, itu dari satu orang itu. Terus ada satu lagi yang koordinasi langsung dengan pengarahnya itu, itu kita sebutnya <i>scouter</i> atau pengintai, itu biasanya dia di kasih <i>role</i> untuk bebaslah kamu mau kemana aja cari informasi tentang misal dimana musuhnya atau bagian depan sepi atau belum, terus di dalam lagi <i>chaos</i> atau engga, gitu. Terus lagi ada yang biasa kita sebut <i>short caller</i>, itu biasanya satu orang, eh gak satu orang sih. Bisa tergantung situasi sih, <i>short caller</i> itu yang tugasnya kita nentuin siapa yang mau dibunuh dulu kaya gitu biasanya. Jadi kita sebut nama <i>in game</i>-nya, misal ini ini ini, bunuh dulu yang ini. Kita semua yang punya <i>damage dealer</i> lempar ke situ semua biar dia mati. Karena kalau gak gitu nanti lama war-nya. Tarik ulur tarik ulur terus akhirnya kekikis kekikis nah kan itu rugi juga.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dua arah • Satu arah • Peran <i>e-caller</i> • Peran <i>short caller</i> • Peran <i>Damage Dealer</i> • Peran <i>Support</i>
GT	:	Oh berarti tetap ada itu ya maksudnya, dari itu ada yang satu arah dan ada yang dua arah terhadap <i>commander</i> -nya gitu ya?	
GPS	:	Iya. Kalau yang dua arah ke <i>commander</i> -nya itu lebih ke <i>scouter</i> -nya itu sama <i>core</i> -nya, <i>damage dealer</i> -nya. Karena kalau <i>damage dealer</i> atau <i>support</i> kita mati, itukan war nya gak bisa ya karna kan yang tugasnya bunuh-bunuh yang itu, kalau gak ada dia ya gak bisa ngapa-ngapa, cuma jalan-jalan.	

GT	:	Kalau mas nya sendiri pernah dapat peran apa saja sih pada waktu <i>event</i> nya berlangsung?	Komunikasi kelompok • Peran <i>short caller</i>
GPS	:	Pernah itu, sebenarnya bukan, bukan apa ya <i>short caller</i> , tapi bukan yang nyebut orang, jadi tugasnya itu buka <i>map</i> ke depan. Ada satu perannya itu buka <i>map</i> terus kita gangguin <i>party</i> -nya orang. Kalau saya udah masuk udah ngganggu, bikin <i>party</i> -nya acak-acakan, nah teman-teman baru maju ke depan. Itu yang paling sering, <i>support</i> juga, oh nggak, yang paling sering <i>support</i> sebenarnya, jadi kalau misal saya mati saya info, biar orangnya mundur dulu.	
GT	:	Oh oke oke. Kalau mas GPS sendiri selain main RO itu ada main <i>game</i> lain gak kira-kira?	Perbedaan bentuk Pola komunikasi dengan <i>game</i> lain • Jumlah orang bermain dalam satu tim • Pola komunikasi yang terjadi
GPS	:	Ada. Kalau yang sekarang atau yang dulu pernah juga?	
GT	:	Ya yang sekarang atau dulu gak masalah sih, beda jenis <i>game</i> atau genrenya gitu.	
GPS	:	Kalau yang beda genrenya dulu pernah main CSGO, main Point Blank, kalau sekarang main HP main Mobile Legend.	
GT	:	Kalau dari <i>game</i> itu, kan perbedaan genre, nah itu apakah ada perbedaan komunikasi? Kira-kira apa sih perbedaannya? Alur atau pola komunikasinya pada saat bermain <i>game</i> RO sama <i>game</i> lain?	
GPS	:	Hmm kalau <i>game</i> lain kan biasanya jumlah <i>party</i> atau grupnya itu kan dikit ya kaya Mobile Legend lima orang CSGO lima orang. Itu yang bedain komunikasinya kalau yang dikit itu yang lima orang itu, itu komunikasinya dua arah dan semua jarang yang gak <i>open mic</i> karena lima orang itu perlu pertukaran informasi yang cepet juga. Saling info saling info, beda sama RO yang 50 60 orang, kadang memang yang dia gak <i>open mic</i> juga	

		gak papa, dia ndengerin komen aja.	
GT	:	Dengerin yang di suruh apa berarti bener-bener yang itu yang ada satu arahnya lah ya	
GPS	:	Iya	
GT	:	Mungkin itu saja, terimakasih sebelumnya sudah mau di wawancarai. Terimakasih.	
GPS	:	Sama-sama.	

