

**POLA INTERAKSI
ANTAR-GAMERS DALAM GAME ONLINE**

(Analisis Deskriptif tentang Pola Interaksi Antar-Gamers dalam Menggunakan
Fitur Chatting pada *Game Online Atlantica*)



SKRIPSI

**Diajukan Sepagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

Oleh:

Cornelius Ardiantino Setiawan

070903245

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2014

HALAMAN PERSETUJUAN

POLA INTERAKSI

ANTAR-GAMERS DALAM GAME ONLINE

**(Analisis Deskriptif Tentang Pola Interaksi Antar-Gamers
dalam Menggunakan Fitur Chatting Pada Game Atlantica Online)**

SKRIPSI

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Mencapai

Gelar S.I.kom pada Program Studi Ilmu Komunikasi

Disusun oleh:

Cornelius Ardiantino Setiawan

NIM : 070903245

Disetujui oleh:



F. Anita Herawati, SIP., M. Si

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Pola Interaksi Antar-Gamers Dalam Game Online**

(Analisis Deskriptif Tentang Pola Interaksi Antar-Gamers
dalam Menggunakan Fitur Chatting Pada Game Atlantica Online)

Penyusun : Cornelius Ardiantino

NIM : 070903245

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan
pada :

Hari : Kamis

Pukul : 10.00 WIB

Tanggal : 27 Februari 2014

TIM PENGUJI

1. **Drs Ign. Agus Putranto, M. Si**
Penguji Umum
2. **F. Anita Herawati, SIP, M.Si**
Penguji I
3. **Desideria Cempaka WM., M.A.**
Penguji II



The image shows two handwritten signatures over official stamps. The top stamp is circular and reads 'UNIVERSITAS ATMA JAYA' around the perimeter. The bottom stamp is rectangular and reads 'FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA' around the perimeter. The signatures are written in black ink over these stamps.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Cornelius Ardiantino Setiawan

No. Mahasiswa : 070903245

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Karya Tulis : **Pola Interaksi Antar-Gamers Dalam Game Online
(Analisis Deskriptif Tentang Pola Interaksi Antar-
Gamers dalam Penggunaan Fitur Chatting Pada Game
Atlantica Online)**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini karya tulis tugas ini benar- benar saya kerjakan sendiri. Karya tulis tugas akhir ini bukan merupakan *plagiarism*, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil karya orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non material, atau pun segala kemungkinan lainnya yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinal dan otentik.

Bila dikemudian hari diduga kuat ada ketidak sesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses dalam tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak di bawah tekanan atau paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 19 Februari 2014

Penulis



Cornelius Ardiantino Setiawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Perjuangan ini khusus ku persembahkan untuk Tuhan

Yesus Kristus yang senantiasa mendampingi dan
menjagaku

Kedua orang tuaku dan kakakku,
terimakasih untuk semua kenangan dan semangatnya,
serta menjadi guru terbaikku selama hidup

Semua orang yang telah menyayangi dan mendo'akanku

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat”

Winston Churchill

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan hanya kepada Tuhan Yesus Kristus, atas segala kasih dan berkat yang tak pernah henti- hentinya penulis dapatkan hingga dapat menyelesaikan proses penelitian dan penulisan skripsi dengan judul “**POLA INTERAKSIANTAR-GAMERS DALAM GAME ONLINE**” (Analisis Deskriptif Tentang Pola Interaksi Antar-Gamers dalam Menggunakan *Fitur Chatting* Pada *Game Atlantica Online*)”.

Proses proposal hingga laporan ini merupakan suatu hal pembelajaran yang sangat besar bagi penulis. Banyak hal yang penulis dapatkan dari prosos penulisan skripsi ini. Seluruh proses ini tak terlepas dari banyak dukungan dan doa. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua penulis yang dengan sabar dan tanpa lelah selalu membimbing dan membina penulis selama ini.
 2. Kakak penulis beserta istri yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
 3. Ibu F.Anita Herawati,SIP.,M.Si selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
 4. Drs Ign. Agus Putranto, M . Si dan Desideria Cempaka WM., M.A. selaku dosen penguji yang telah bersedia menguji tugas akhir ini.
 5. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Terima kasih atas segala ilmu dan informasi yang diberikan selama perkuliahan.
 6. Segenap karyawan TU yang telah bersedia membantu selama ini.
 7. Fransisca Krisna yang selama ini telah mengingatkan dan menyemangati penulis.
 8. Seluruh teman nongkrong sekaligus sebagai narasumber yang mau memberikan waktunya untuk tugas akhir ini.
 9. Semua yang memberi doa dan semangat yang tidak bisa disebutkan.
- Terimakasih. Tuhan memberkati

Penulis menyadari bahwa skirpsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun untuk

melengkapi skripsi ini. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Terima kasih.

Yogyakarta,

Cornelius Ardiantino Setiawan



ABSTRAK

Interaksi sangat lekat pada kehidupan manusia sehari-hari. Interaksi selalu terjadi dimanapun dan kapanpun tidak terkecuali di dunia *game* terutama *game online*. *Atlantica online* merupakan salah satu *game online* yang sangat sering terjadi interaksi antarpemain dalam *game*. Interaksi di dalam dunia *game* dapat terjadi dengan adanya fitur *chatting* di mana setiap pemainnya dapat mengakses secara bebas dan mudah untuk berinteraksi dengan orang lain di dalam *game*. Banyak faktor yang menjadi penyebab terjadinya interaksi di dalam *game online* atlantica, seperti pemenuhan kebutuhan akan informasi mengenai *game*, transaksi jual beli, dan faktor kejenuhan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi sosial untuk melihat pola interaksi yang terbentuk diantara para pemain *game online* atlantica.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Empat narasumber dengan level karakter 150 – 160 dipilih sebagai subyek penelitian. Pada teknik analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data, mereduksi data, penyajian data, dan *Conclusion Drawing and Verification*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, ditemukan dua pola interaksi yang digunakan oleh para pemain. Dua pola interaksi tersebut adalah pola interaksi dua arah dan pola interaksi banyak arah. Pola interaksi tersebut terbentuk melalui bagaimana pemain dalam *game* melakukan interaksi dengan pemain lain. Kedua pola interaksi tersebut memiliki karakteristik yang berbeda pada masing-masing pola sehingga pemain dapat memilih mana yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan. Pola pertama bersifat privat dimana hanya dua orang yang berinteraksi saja yang mengetahui informasi dari hasil interaksi tersebut, sedangkan pola interaksi yang kedua lebih umum karena dilakukan secara kelompok dan informasi dapat diketahui oleh seluruh anggota kelompok.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa setiap pemain pasti memiliki kebutuhan akan informasi terhadap *game* yang dimainkan. Kebutuhan yang dimaksud seperti kebutuhan akan informasi mengenai *game*, transaksi jual beli dalam *game*, dan kejenuhan dalam bermain. Kebutuhan-kebutuhan tersebut akan terpenuhi ketika pemain melakukan interaksi dengan pemain lain dalam *game*.

Kata kunci : interaksi, pola interaksi , *game online*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat penelitian.....	6
E. Kerangka Teori.....	6
1. Komunikasi	6
2. Interaksi.....	9
F. Kerangka konsep	22
G. Metodologi Penelitian	24
1. Jenis Penelitian.....	24
2. Subyek Penelitian.....	25
3. Teknik Pengumpulan Data	25
4. Triangulasi Data	29
5. Teknik Analisi Data	30
Bab II Deskripsi Obyek Penelitian.....	33
A. Gambaran umum <i>Game Online Atlantica</i>	33
B. <i>Competition</i> / Kompetisi	40

C. Fitur Dalam <i>Game</i>	45
Bab III HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS	48
A. Komunikasi Dalam <i>Game</i>	48
1. Faktor Terjadinya Interaksi dalam <i>Game</i>	50
1.1 Ciri Fisik	51
1.2 Penampilan.....	52
1.3 Forum	53
2. Bentuk Interaksi Menurut Jumlah Pelakunya	54
2.1 Interaksi Individu dengan Individu	54
2.2 Interaksi Antara Individu dengan Kelompok.....	56
2.3 Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok Lain	57
3. Bentuk Interaksi Sosial Menurut Proses Terjadinya	60
1.1 Kerja sama (<i>Cooperation</i>).....	60
1.2 Persaingan (<i>Competition</i>).....	61
1.3 Pertikaian (<i>Conflict</i>).....	62
B. Informan.....	63
1. Ringkasan Data Informan.....	63
C. Pembahasan.....	73
1. Pola Interaksi Antarpemain.....	73
a. Pola Interaksi Dua Arah	75
b. Pola Interaksi Banyak Arah.....	77
BAB IV PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Emoticon</i>	50
Gambar 1.2 Gender dan Jenis <i>Equipment</i>	51
Gambar 1.3 Forum	53
Gambar 1.4 <i>Whisper Window</i>	55
Gambar 1.5 <i>Chatting Guild</i>	56
Gambar 1.6 <i>Chatting Nation</i>	58
Gambar 1.7 Bentuk Interaksi Dua Arah.....	75
Gambar 1.8 Bentuk Interaksi Banyak Arah	77

DAFTAR TABEL

Tabel data informan	63
---------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Contoh Sub <i>Jobs Melee</i>	89
Lampiran 2 Contoh Sub <i>Jobs Ranged</i>	89
Lampiran 3 Contoh Sub <i>Jobs Magic</i>	90
Lampiran 4 <i>Equipment</i>	91
Lampiran 5 NPC dan <i>Quest</i>	92
Lampiran 6 <i>Maps</i> Dunia Nyata	92
Lampiran 7 <i>Maps</i> Dunia Khayalan	93
Lampiran 8 <i>Individual Dungeon</i> (IND)	93
Lampiran 9 <i>Guild Dungeon</i>	94
Lampiran 10 <i>Nation Dungeon</i>	94
Lampiran 11 Jadual dan Waktu Kompetisi Harian dan Mingguan.....	95
Lampiran 12 Pedoman Wawancara	96
Lampiran 13 Pedoman Observasi	99
Lampiran 14 Kutipan Wawancara Dengan Narasumber	101