

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Komunikasi sangat penting digunakan dalam kehidupan sehari-hari, Deddy Mulyana (2005:61-69) mengategorikan definisi-definisi tentang komunikasi dalam tiga konsep yaitu: Komunikasi sebagai tindakan satu arah, komunikasi sebagai interaksi, komunikasi sebagai transaksi. Interaksi adalah salah satu hal yang sangat dibutuhkan untuk berhubungan dengan makhluk hidup lainnya. Komunikasi sebagai interaksi adalah hal yang sangat menarik untuk dipelajari dan diteliti. Hal tersebut dikarenakan jika tanpa adanya interaksi maka hubungan antar makhluk hidup tidak akan terjalin.

Dunia *game* pada saat ini berkembang dengan pesat, pada awalnya *game* elektronik berbasis *game console*, dimana pemain *game* hanya bermain dengan program yang telah diseting dalam *game* tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi juga berdampak pada perkembangan *game* elektronik, sehingga munculah istilah *game online*. *Game Online* atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan, baik LAN maupun Internet (<http://www.tnol.co.id/blog-anda/18383-jenis-jenis-game-online.html>). *Game* adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. Sebuah *game* adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Pemain berinteraksi

dengan sistem dan konflik dalam permainan yang merupakan rekayasa atau buatan. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Berbagai macam tipe *game online* (<http://www.tnol.co.id/blog-anda/18383-jenis-jenis-game-online.html>) yang ada pada saat ini adalah *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS), Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS), Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG), Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. *Cross-platform online play*, jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda, di mana *game console* yang semula hanya dapat dimainkan dengan komputer atau program menjadi permainan *online* yang dapat dimainkan secara bersama-sama di tempat yang berbeda. *Massively Multiplayer Online Browser Game*, game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Salah satu contoh *online game* yang diangkat oleh penulis adalah *Atlantica Online*. *Atlantica online* adalah game berbasis 3D *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) yang dikembangkan oleh NDOORS Corporation. NDOORS Corporation adalah perusahaan game Korea

dan pengembangan *game online* dan MMORPG yang merupakan anak perusahaan dari salah satu perusahaan terbesar *online* dibidang *game*.

Pada dasarnya *game online* merupakan *game* yang dimainkan oleh banyak orang dan di ruang dan waktu yang berbeda. Oleh karena itu pemain *game online* dapat saling bersosialisasi dengan lingkungan sekitar di dalam *game*, karena di dalam dunia *game on line* sendiri ada komponen-komponen yang dapat membantu untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi antarpemain. Adanya komponen tersebut membantu pemain untuk mengenal satu sama lain dengan identitas asli sang pemilik *avatar* atau karakter tertentu di dalam *game*. *Fitur chatting* atau media berinteraksi tersebut, pemain dapat menggunakan semua *fitur* pendukung *chatting* untuk saling berinteraksi satu sama lain. *Fitur chatting* pun diberi *fitur emoticon* atau bentuk simpel dari emosi yang disampaikan melalui bentuk gambar, sehingga ketika saling berinteraksi antarpemain tidak terlihat terlalu kaku. Bentuk interaksi seperti ini mampu membuat pemain *game* belajar untuk berkomunikasi dengan baik, karena interaksi dengan adanya *fitur* pendukung inilah yang mampu menarik perhatian pemain lain. Bentuk interaksi seperti inilah yang mampu membantu melatih interaksi dalam berkomunikasi, baik itu interaksi antar pemain dalam dunia *game online* maupun dengan lingkungan tempat tinggal.

Bentuk interaksi dengan menggunakan *fitur* tambahan dalam *game online* ini mampu membentuk hubungan saling membutuhkan atau ketergantungan pemain *game on line* dengan pemain lainnya, kemudahan

berinteraksi yang diberikan dalam *game on line* Atlantica sendiri dapat menjalin kekerabatan antarpemain *game online* itu sendiri. Kekerabatan yang dijalin dalam *game online*, banyak yang membuat para pemain *game online* Atlantica sendiri terbiasa dan membawanya dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi yang terjalin ada dua bentuk, pertama adalah bentuk komunikasi non verbal yang di tunjukkan dengan adanya *fitur emoticon* atau emosi berbentuk *icon* yang menunjukkan bentuk emosi pemain. Bentuk kedua adalah bentuk komunikasi verbal yang berbentuk tulisan, komunikasi verbal yang lebih banyak digunakan ketika berinteraksi satu sama lain. Media *chatting* atau media berinteraksi antarpemain *game on line* sendiri dilakukan melalui beberapa *fitur*, seperti *whisper window* atau jendela interaksi antarpemain, *chat Guild*, *chat Nation*, dan beberapa fitur lainnya.

Berdasarkan pemahaman tentang *game online* sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk mencermati pola interaksi antar pemain *game online* dalam *game Atlantica Online*. Pertimbangan yang diambil adalah *Atlantica Online* menjadi *game* MMORPGs yang terbaik, hal tersebut dilihat dari sisi grafis 3D yang sangat baik dan memiliki konten-konten yang sangat banyak dan menarik di dalamnya (<http://mmohuts.com/editorials/best-turn-based-mmorpgs>), selain itu ketertarikan *gamers* untuk bermain *game on line* Atlantica pada situs resminya langsung ditunjukkan melalui jejaring sosial Facebook yang menyukai game ini mencapai 127.317 (seratus dua puluh tujuh ribu tiga ratus tujuh belas) *likes* dalam akun Facebook resmi Atlantica Online Indonesia

(<https://www.facebook.com/Indonesia.AO?ref=ts&fref=ts>), sedangkan untuk Atlantica Nexon (Internasional) mencapai 249.171 (dua ratus empat puluh sembilan ribu seratus tujuh puluh satu) *likes* (<https://www.facebook.com/PlayAtlantica>). Jejaring sosial lain yang menunjukkan minat pemain *game* bermain *game* Atlantica *online* ditunjukkan melalui jejaring sosial Tweeter dengan 16.091 pengikut yang tetap mengikuti perkembangan *game* tersebut hingga bulan Desember 2013.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menyangkut interaksi yang terjadi di media *online* adalah penelitian yang dilakukan oleh Lenny Rosanawati pada tahun 2012 menyangkut karakteristik jaringan komunikasi dalam sebuah situs sukamasak.com. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jaringan Interaksi dalam penelitian tersebut lebih mengacu bagaimana interaksi membentuk sebuah komunitas dan menjaga komunitas tersebut.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan, penelitian yang akan dilakukan lebih mengacu bagaimana *gamers* melakukan interaksi sehingga membentuk suatu pola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola yang dibentuk oleh masing-masing *gamers* apakah sama satu dengan yang lain atau ada perbedaan pola interaksi pada setiap *gamers*.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana pola interaksi yang terjalin antar pemain dalam *game Atlantica Online*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan ini adalah untuk mengetahui pola interaksi yang dilakukan antar *gamers* dengan menggunakan *fitur chatting* dalam *game Atlantica Online*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian tentang pola interaksi antar pemain *game on line* ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Menemukan pola interaksi yang terjadi di dunia maya melalui permainan atau *game*, khususnya dalam *game online Atlantica*.

### 2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan masukan bagi pemain *game*, khususnya dalam menggunakan *fitur chatting* sebagai media interaksi untuk memenuhi kebutuhan pemain dalam dunia *game*.

## **E. Kerangka Teori**

Interaksi dan komunikasi, merupakan ungkapan yang dapat menggambarkan cara berkomunikasi, secara umum interaksi merupakan kegiatan yang memungkinkan terjadinya sebuah hubungan antara seseorang dengan orang lain, yang kemudian diaktualisasikan melalui praktek komunikasi. Dua hal

tersebut mempunyai hubungan yang terikat sehingga diperlukan sebuah pemetaan untuk memahami secara mendalam. Pemahaman komunikasi menjadi sangat penting karena hampir setiap hari kegiatan setiap individu adalah percakapan dengan individu lain dan di sini dibutuhkan pula suatu perjuangan keras yakni bagaimana dapat mengekspresikan pikiran-pikiran tiap individu.

Menurut Katherine Miller (2005: 132) menyatakan bahwa terdapat begitu banyak konseptualisasi mengenai komunikasi dan konseptualisasi ini telah mengalami banyak perubahan dalam tahun-tahun terakhir. Namun komunikasi dapat dipahami sebagai proses sosial di mana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka. Secara sederhana, pemahaman mengenai komunikasi ini dapat dilihat pada definisi yang diberikan Littlejohn (2009: 243) bahwa komunikasi merupakan suatu proses pemindahan (transmisi) informasi.

Sehubungan kepentingan pendefinisian komunikasi, umumnya para pakar ilmu komunikasi merujuk pada pandangan Harold Lasswell dalam bukunya *The Structure and Function of Communication in Society*. Lasswell (Effendy, 1997:10) yang menjelaskan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah dengan menjawab pertanyaan berikut: *Who Says What in Which Channel to Whom with What Effect?*, yang artinya adalah: *Siapa Mengatakan Apa dengan Saluran Apa kepada Siapa dan dengan Efek Apa.*

Berdasarkan formulasi Lasswell ini, dapat dipahami elemen-elemen penting dari sebuah komunikasi, yakni: *who* (siapa) dalam konteks komunikasi

merujuk kepada seorang pemberi pesan. Pemberi pesan ini biasanya dikenal dengan sebutan sumber informasi, komunikator, atau pengirim pesan. *Says what* (mengatakan apa) merujuk pada apa yang diperkatakan. Dalam hal ini pesan atau isi dari percakapan atau pembicaraan. Pesan ini lalu dikenal dengan sebutan verbal (melalui kata-kata dan atau tulisan) dan non verbal (menggunakan bahasa isyarat). *In which channel* (dengan saluran apa) mengarah pada alat atau saluran atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Pasti tidaklah asing lagi dalam pemahaman benak bersama bahwa, manusia dapat menggunakan bermacam-macam saluran dalam berkomunikasi. Media yang paling praktis dan semua orang menggunakannya saat berkomunikasi adalah panca indra manusia.

Manusia juga mengenal saluran komunikasi menggunakan alat bantu seperti telepon, telegram, dan surat. Ada juga saluran komunikasi yang digunakan untuk khalayak yang jumlahnya lebih besar (massa) yaitu media cetak dan elektronik. *To whom* (kepada siapa) ditujukan untuk penerima pesan. Penerima pesan ini disebut juga komunikan, atau *receiver*. *With what effect* (dengan efek apa) merujuk pada pengaruh yang ditimbulkan dari komunikasi. Pengaruh ini dapat meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap lawan bicara, berdasarkan urian ini, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi itu terdiri dari lima unsur, yakni komunikator (pemberi informasi atau sumber pesan), pesan, media (saluran), komunikan (penerima pesan), dan efek (pengaruh).

Berbagai macam model komunikasi yang ada sangat dipengaruhi oleh proses komunikasi manusia yang berada dalam berbagai tingkatan (level).

Littlejohn (2009:121) mencatat setidaknya ada empat level komunikasi secara umum, yakni:

1. Komunikasi Interpersonal
2. Komunikasi Grup (kelompok)
3. Komunikasi Organisasi
4. Komunikasi Massa

Komunikasi dan interaksi sosial merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Proses komunikasi tidak akan terjadi jika tidak ada interaksi sosial, oleh karena itu interaksi sosial merupakan aspek penting dalam berkomunikasi. Proses Interaksi sosial menurut Herbert Blumer (dalam Setiadi: 2006: 88) adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki sesuatu itu berasal dari interaksi antara seseorang dengan sesamanya. Dan terakhir adalah Makna tidak bersifat tetap namun dapat dirubah, perubahan terhadap makna dapat terjadi melalui proses penafsiran yang dilakukan orang ketika menjumpai sesuatu. Proses tersebut disebut juga dengan *interpretative process*.

Menurut Shaw (dalam Ali dan Asrori, 2004:95), Shaw mendefinisikan bahwa interaksi adalah suatu pertukaran antarpribadi yang masing-masing pribadi menunjukkan perilaku masing-masing dalam kehadiran mereka, dan masing-masing perilaku saling mempengaruhi satu sama lain. Interaksi sosial

dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol, dimana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya

Interaksi sosial dapat terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya hubungan sosial. Komunikasi merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan. Karp dan Yoels (dalam Setiadi: 2006: 97) menunjukkan beberapa hal yang dapat menjadi sumber informasi bagi dimulainya komunikasi atau interaksi sosial. Sumber Informasi tersebut dapat terbagi dua, yaitu ciri fisik dan penampilan. Ciri fisik, adalah segala sesuatu yang dimiliki seorang individu sejak lahir yang meliputi jenis kelamin, usia, dan ras. Penampilan di sini dapat meliputi daya tarik fisik, bentuk tubuh, penampilan berbusana, dan wacana.

Menurut Robert T Hall interaksi sosial memiliki aturan, dan aturan itu dapat dilihat melalui dimensi ruang dan dimensi waktu dari (dalam Setiadi: 2006: 106). Hall membagi ruangan dalam interaksi sosial menjadi 4 batasan jarak, yaitu jarak intim, jarak pribadi, jarak sosial, dan jarak publik. Selain aturan mengenai ruang Hall juga menjelaskan aturan mengenai Waktu. Pada

dimensi waktu ini terlihat adanya batasan toleransi waktu yang dapat mempengaruhi bentuk interaksi. Aturan yang terakhir adalah dimensi situasi yang dikemukakan oleh W.I. Thomas. Definisi situasi merupakan penafsiran seseorang sebelum memberikan reaksi. Definisi situasi ini dibuat oleh individu dan masyarakat. Interaksi sosial adalah suatu proses hubungan timbal balik yang dilakukan oleh individu dengan individu, antara individu dengan kelompok, antara kelompok dengan individu, antara kelompok dengan dengan kelompok dalam kehidupan sosial.

Interaksi merupakan hal yang saling melakukan aksi, berhubungan atau saling mempengaruhi. Interaksi adalah hubungan timbal balik (sosial) berupa aksi saling mempengaruhi antara individu dengan individu, antara individu dan kelompok dan antara kelompok dengan kelompok.

Syarat terjadinya interaksi adalah :

1. Adanya kontak sosial

Kata kontak dalam bahasa Inggris "*contact*", dari bahasa lain "con" atau "cum" yang artinya bersama-sama dan "tangere" yang artinya menyentuh. Jadi kontak berarti sama-sama menyentuh. Kontak sosial ini tidak selalu melalui interaksi atau hubungan fisik, karena orang dapat melakukan kontak sosial tidak dengan menyentuh, misalnya menggunakan telepon genggam, telepon dan lain sebagainya.

Kontak sosial memiliki memiliki sifat-sifat sebagai berikut :

Kontak sosial bisa bersifat positif dan bisa negatif. Kalau kontak sosial mengarah pada kerjasama berarti positif, kalau mengarah pada suatu pertentangan atau konflik berarti negatif.

2. Kontak sosial dapat bersifat primer dan bersifat skunder

Kontak sosial primer terjadi apa bila peserta interaksi bertemu muka secara langsung. Misalnya kontak antara guru dengan murid dan sebagainya. Kalau kontak skunder terjadi apabila interaksi berlangsung melalui perantara.

3. Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak yang lain dalam rangka mencapai tujuan bersama.

Ada tiga tahapan penting dalam komunikasi:

*1. Encoding*

Pada tahap ini gagasan atau program yang akan dikomunikasikan diwujudkan dalam kalimat atau gambar. Dalam tahap ini komunikator harus memilih kata atau istilah, kalimat dan gambar yang mudah dipahami oleh komunikan. Komunikator harus menghindari penggunaan kode-kode yang membingungkan komunikan.

## 2. Penyampaian

Pada tahap ini istilah atau gagasan yang telah diwujudkan dalam bentuk kalimat dan gambar disampaikan. Penyampaian dapat berupa lisan dan dapat berupa tulisan atau gabungan dari duanya.

## 3. *Decoding*

Pada tahap ini dilakukan proses mencerna dan memahami kalimat serta gambar yang diterima menurut pengalaman yang dimiliki.

### 1.1 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial yang berkaitan dengan proses asosiatif dapat terbagi atas bentuk kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Kerja sama merupakan suatu usaha bersama individu dengan individu atau kelompok-kelompok untuk mencapai satu atau beberapa tujuan. Akomodasi dapat diartikan sebagai suatu keadaan, di mana terjadi keseimbangan dalam interaksi antara individu-individu atau kelompok-kelompok manusia berkaitan dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat. Usaha-usaha itu dilakukan untuk mencapai suatu kestabilan. Sedangkan asimilasi merupakan suatu proses di mana pihak-pihak yang berinteraksi mengidentifikasi dirinya dengan kepentingan-kepentingan serta tujuan-tujuan kelompok

Bentuk interaksi yang berkaitan dengan proses disosiatif ini dapat terbagi atas bentuk persaingan, kontraversi, dan pertentangan. Persaingan merupakan suatu proses sosial, di mana individu atau

kelompok-kelompok manusia yang bersaing, mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan. Bentuk kontraversi merupakan bentuk interaksi sosial yang sifatnya berada antara persaingan dan pertentangan. Sedangkan pertentangan merupakan suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan kekerasan.

Dalam tahapan proses-proses asosiatif dan disosiatif Mark L. Knapp (Setiadi: 2006: 187) menjelaskan tahapan interaksi sosial untuk mendekatkan dan untuk merenggangkan. Tahapan untuk mendekatkan meliputi tahapan memulai (*initiating*), menjajaki (*experimenting*), meningkatkan (*intensifying*), menyatupadukan (*integrating*) dan mempertalikan (*bonding*). Sedangkan tahapan untuk merenggangkan meliputi membeda-bedakan (*differentiating*), membatasi (*circumscribing*), memacetkan (*stagnating*), menghindari (*avoiding*), dan memutuskan (*terminating*).

Erving Goffman (dalam Effendy: 2007: 83) juga menyampaikan konsep *impression management* untuk menunjukkan usaha individu dalam menampilkan kesan tertentu pada orang lain. Konsep *expression* untuk individu yang membuat pernyataan dalam interaksi. Konsep ini terbagi atas *expression given* untuk pernyataan yang diberikan dan *expression given off* untuk pernyataan yang terlepas, serta konsep *impression* untuk individu lain yang memperoleh kesan dalam interaksi.

## 1. Bentuk Interaksi sosial menurut jumlah pelakunya .

### a. Interaksi antara individu dan individu.

Individu yang satu memberikan pengaruh, rangsangan\stimulus kepada individu lainnya. Wujud interaksi bisa dalam bentuk berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap mungkin bertengkar.

### b. Interaksi antara individu dan kelompok

Bentuk interaksi antara individu dengan kelompok: Misalnya : Seorang ustadz sedang berpidato didepan orang banyak. Bentuk semacam ini menunjukkan bahwa kepentingan individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

### c. Interaksi antara Kelompok dan Kelompok

Bentuk interaksi seperti ini berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok lain . Contoh : Satu Kesebelasan Sepak Bola bertanding melawan kesebelasan lain .

## 2. Bentuk Interaksi Sosial Menurut Proses Terjadinya.

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), dan bahkan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian (*conflict*). Pertikaian mungkin akan mendapatkan suatu penyelesaian, namun penyelesaian tersebut hanya akan dapat diterima untuk sementara waktu, yang dinamakan akomodasi. Ini berarti kedua belah pihak belum tentu puas sepenuhnya.

Suatu keadaan dapat dianggap sebagai bentuk keempat dari interaksi sosial. Keempat bentuk pokok dari interaksi sosial tersebut tidak perlu merupakan suatu kontinuitas, di dalam arti bahwa interaksi itu dimulai dengan kerja sama yang kemudian menjadi persaingan serta memuncak menjadi pertikaian untuk akhirnya sampai pada akomodasi.

Gillin dan Gillin (Effendy: 2007: 126) mengadakan penggolongan yang lebih luas lagi. Menurut mereka, ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial :

1. Proses-proses yang Asosiatif

- a. Kerja Sama (*Cooperation*)

Suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu atau beberapa tujuan bersama. Bentuk kerja sama tersebut berkembang apabila orang dapat digerakan untuk mencapai suatu tujuan bersama dan harus ada kesadaran bahwa tujuan tersebut di kemudian hari mempunyai manfaat bagi semua. Juga harus ada iklim yang menyenangkan dalam pembagian kerja serta balas jasa yang akan diterima. Dalam perkembangan selanjutnya, keahlian-keahlian tertentu diperlukan bagi mereka yang bekerja sama supaya rencana kerja samanya dapat terlaksana dengan baik.

Kerja sama timbul karena orientasi orang-perorangan terhadap kelompoknya (*in group*) dan kelompok lainnya (*out*

*group*). Kerja sama akan bertambah kuat jika ada hal-hal yang menyinggung anggota/perorangan lainnya.

Fungsi kerjasama digambarkan oleh Charles H.Cooley (Effendy 2007: 108) ”kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut; kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta penting dalam kerjasama yang berguna”

Dalam teori-teori sosiologi dapat dijumpai beberapa bentuk kerjasama yang biasa diberi nama kerja sama (*cooperation*).

Kerjasama tersebut lebih lanjut dibedakan lagi dengan :

1. Kerjasama Spontan (*Spontaneous Cooperation*) : Kerjasama yang sertamerta
2. Kerjasama Langsung (*Directed Cooperation*) : Kerjasama yang merupakan hasil perintah atasan atau penguasa
3. Kerjasama Kontrak (*Contractual Cooperation*) : Kerjasama atas dasar tertentu
4. Kerjasama Tradisional (*Traditional Cooperation*) : Kerjasama sebagai bagian atau unsur dari sistem sosial.

b. Akomodasi (*Accomodation*)

Istilah Akomodasi dipergunakan dalam dua arti, menunjuk pada suatu keadaan dan suatu proses. Akomodasi menunjuk pada keadaan, adanya suatu keseimbangan dalam interaksi antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat. Sebagai suatu proses akomodasi menunjuk pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha manusia untuk mencapai kestabilan.

Menurut Gillin dan Gillin (dalam Effendy, 2007:127), akomodasi adalah suatu pengertian yang digunakan oleh para sosiolog untuk menggambarkan suatu proses dalam hubungan-hubungan sosial yang sama artinya dengan adaptasi dalam biologi. Maksudnya, sebagai suatu proses di mana orang atau kelompok manusia yang mulanya saling bertentangan, mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan-ketegangan. Akomodasi merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya.

c. Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi merupakan proses sosial dalam taraf lanjut. Ia ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap, dan proses-proses mental dengan memerhatikan kepentingan dan tujuan bersama. Proses asimilasi timbul bila ada kelompok-kelompok manusia yang berbeda kebudayaannya orang-perorangan sebagai warga kelompok tadi saling bergaul secara langsung dan intensif untuk waktu yang lama sehingga kebudayaan-kebudayaan dari kelompok-kelompok manusia tersebut masing-masing berubah dan saling menyesuaikan diri

Beberapa bentuk interaksi sosial yang memberi arah ke suatu proses asimilasi (interaksi yang asimilatif) bila memilih syarat-syarat sebagai berikut, interaksi sosial tersebut bersifat suatu pendekatan terhadap pihak lain, di mana pihak yang lain tadi juga berlaku sama interaksi sosial tersebut tidak mengalami halangan-halangan atau pembatasan-pembatasan. Interaksi sosial tersebut bersifat langsung dan primer. Frekuensi interaksi sosial tinggi dan tetap, serta ada keseimbangan antara pola-pola tersebut. Artinya, stimulan dan tanggapan-tanggapan dari pihak-pihak yang

mengadakan asimilasi harus sering dilakukan dan suatu keseimbangan tertentu harus dicapai dan dikembangkan.

d. Akulturasi (*Aculturation*)

Adalah proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur - unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat laun unsur - unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian dari kebudayaan itu sendiri.

2. Proses Disosiatif

Proses disosiatif sering disebut sebagai *oppositional processes*, yang persis halnya dengan kerjasama, dapat ditemukan pada setiap masyarakat, walaupun bentuk dan arahnya ditentukan oleh kebudayaan dan sistem sosial masyarakat bersangkutan. Oposisi dapat diartikan sebagai cara berjuang melawan seseorang atau sekelompok manusia untuk mencapai tujuan tertentu. Pola-pola oposisi tersebut dinamakan juga sebagai perjuangan untuk tetap hidup (*struggle for existence*). Oposisi proses-proses yang disosiatif dibedakan dalam tiga bentuk, yaitu :

a. Persaingan (*Competition*)

Persaingan atau *competition* dapat diartikan sebagai suatu proses sosial dimana individu atau kelompok manusia yang

bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum (baik perseorangan maupun kelompok manusia) dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan.

b. Kontraversi (*Contravention*)

*Contravention* pada hakikatnya merupakan suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Bentuk *contravention* menurut Leo von Wiese dan Howard Becker (1932:19) ada 5, yaitu :

- 1) Umum, meliputi perbuatan seperti penolakan, keenganan, perlawanan, perbuatan menghalang-halangi, protes, gangguan-gangguan, kekerasan, pengacauan rencana.
- 2) Sederhana, seperti menyangkal pernyataan orang lain di muka umum, memaki-maki melalui surat selebaran, mencerca, memfitnah, melemparkan beban pembuktian pada pihak lain, dan lain sebagainya.
- 3) Intensif, penghasutan, menyebarkan desas desus yang mengecewakan pihak lain.
- 4) Rahasia, mengumumkan rahasia orang, berkhianat.

- 5) Taktis, mengejutkan lawan, mengganggu dan membingungkan pihak lain.

## **F. Kerangka Konsep**

### **a. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial menurut Herbert Blumer (Setiadi: 2006: 88) adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki sesuatu itu berasal dari interaksi antara seseorang dengan sesamanya. Makna tidak bersifat tetap namun dapat dirubah, perubahan terhadap makna dapat terjadi melalui proses penafsiran yang dilakukan orang ketika menjumpai sesuatu. Proses tersebut disebut juga dengan *interpretative process*.

Karp dan Yoels (Setiadi: 2006: 97) menunjukkan beberapa hal yang dapat menjadi sumber informasi bagi dimulainya komunikasi atau interaksi sosial. Sumber Informasi tersebut dapat terbagi dua, yaitu ciri fisik dan penampilan. Ciri fisik, adalah segala sesuatu yang dimiliki seorang individu sejak lahir yang meliputi jenis kelamin, usia, dan ras. Penampilan di sini dapat meliputi daya tarik fisik, bentuk tubuh, penampilan berbusana, dan wacana. Berdasarkan penjelasan di atas, dalam *game Atlantica online* ciri fisik dan penampilan ditampilkan dalam bentuk avatar, ciri fisik di dalam *game Atlantica online* dibagi menjadi dua yaitu *male* (laki-laki) dan *female* (perempuan). Penampilan di dalam *game Atlantica online* ditampilkan dengan *mounth* (tunggangan yang digunakan oleh avatar), *clotes* (pakaian atau baju yang

digunakan oleh avatar), *armor* (pakaian perang atau perlengkapan perang yang digunakan oleh avatar), dan *weapon* (persenjataan yang digunakan oleh avatar).

#### **b. Game Online**

*Game online* didefinisikan sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain melalui *internet*. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki pemakainya yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan *internet*. Interaksi yang terjadi antar *gamers* dapat terjadi melalui fitur *chatting* di dalam *game*.

#### **c. Chatting**

Di dalam dunia komputer, *chatting* berarti berbicara dengan orang lain dengan menggunakan komputer. Suara yang dihasilkan, biasanya digantikan dengan teks yang diketik. Namun dengan berkembangnya multimedia dengan komputer, *chatting* tidak hanya dengan menggunakan teks, tapi bisa juga dengan menggunakan suara dan video. Menurut jumlah orang yang berbicara, *chatting* dapat dibagi menjadi dua, yaitu *group chat* dan *private chat*. *Group chat* adalah *chatting* yang melibatkan lebih dari dua orang. Biasanya orang-orang ini berkumpul di dalam suatu *chat room* atau *channel*, tempat di mana mereka bisa berinteraksi. Apabila satu orang mengirimkan suatu pesan, maka seluruh orang yang berada di *chat room* atau *channel* tersebut bisa membacanya. Sedangkan *private chat* hanya melibatkan dua orang. Jadi hanya ada orang tertentu yang dapat membaca pesan.

## **G. Metodologi Penelitian**

### **a. Jenis Penelitian**

Perolehan hasil yang optimal penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana penelitian ini adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini cenderung mengarahkan kajiannya pada perilaku manusia sehari-hari dalam keadaannya yang rutin secara apa adanya. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi (Rahmat, 2009:24). Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan situasi atau kejadian karena penelitian ini bersifat mendeskripsikan atau menggambarkan komunikasi interaktif antar pemain *game online*. Penelitian kualitatif diperlukan turun ke lapangan untuk memperoleh data yang lengkap. Lokasi penelitian adalah *Game center* Puri II yang belamat di Jl. Babarsari, Sleman, Yogyakarta depan ruko BBC Plasa. Pertimbangan penulis memilih *game center* Puri II sebagai lokasi penelitian karena Puri II merupakan *game center* pertama yang ada di Babarsari, yang beroperasi sejak tahun 2002.

## **b. Subyek penelitian**

Responden yang akan dipilih oleh peneliti adalah gamers yang memiliki level avatar 150 sampai 160, level 160 merupakan level tertinggi saat ini di dalam *game* tersebut. Pertimbangan yang diambil penulis adalah semakin tinggi level avatar akan semakin mudah melakukan interaksi kepada *gamer* lain terutama di dalam *whisper window*. Taraf level 150 sampai level 160 tidak dapat dicapai dalam hitungan hari bahkan bulan, membutuhkan hitungan tahun untuk dapat mencapai level tersebut, oleh karena itu pertimbangan lain penulis adalah *gamers* yang memiliki level avatar lebih dari level 150 telah bermain lebih dari satu tahun. Pengalaman bermain lebih dari satu tahun merupakan waktu yang tidak singkat, sehingga *gamers* yang avatarnya telah mencapai atau lebih dari level 150 telah memiliki pengalaman dan menguasai *game* tersebut.

## **c. Teknik Pengumpulan Data**

Sugiono (2006 : 137), mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau melalui dokumen. Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan :

## 1. Observasi

Secara luas, observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan dalam penelitian kualitatif diartikan lebih sempit yaitu pengamatan dengan menggunakan indera pengelihatannya yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Pengamatan memungkinkan peneliti merasakan apa yang dirasakan dan dihayati oleh subjek sehingga memungkinkan peneliti menjadi sumber data. Pengamatan yang akan dilakukan penulis adalah pengamatan terhadap *gamers* setelah memasuki dunia *game Atlantica online*. Proses seperti apa yang diperlukan *gamers* ketika akan melakukan interaksi, bagaimana *gamers* menggunakan fitur yang telah disediakan di dalam *game* yang memungkinkan *gamers* saling berinteraksi. Fitur yang disediakan di dalam *game Atlantica online* untuk dapat terlaksananya proses interaksi seperti *chatting window* atau di dalam dunia *game* tersebut lebih sering disebut sebagai *whisper window*, *chatting guild*, *chatting nation*, *chatting location*, dan lain sebagainya.

## 2. Interview (wawancara)

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam dua orang atau lebih bertatap muka

mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Jadi dengan wawancara maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi.

Ada dua jenis wawancara yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu, wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur (Sugiyono, 2006; 138-140). Dalam penelitian ini wawancara yang akan digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak berstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan dipertanyakan. Penggunaan wawancara tidak berstruktur mempermudah peneliti untuk dapat menggunakan cara “berputar-putar baru menukik”, artinya pada awal wawancara yang dibicarakan adalah hal-hal yang tidak terkait dengan tujuan dan bila sudah terbuka kesempatan untuk menanyakan sesuatu yang menjadi tujuan maka akan segera ditanyakan. Dalam penelitian ini peneliti belum tahu secara pasti data apa yang akan diperoleh sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden. Daftar pertanyaan untuk wawancara ini disebut sebagai *interview guide* sedangkan

catatan garis besar tentang pokok-pokok yang akan ditanyakan disebut sebagai pedoman wawancara atau *interview guide*.

Berdasarkan analisis terhadap setiap jawaban dari responden tersebut, maka peneliti dapat mengajukan berbagai pertanyaan berikutnya yang lebih terarah pada suatu tujuan. Wawancara tidak terstruktur atau terbuka digunakan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang subyek yang akan diteliti dan mendapat informasi lebih tentang responden, karena wawancara dilakukan terbuka dan tidak berstruktur maka peneliti perlu membuat rangkuman yang lebih sistematis dari hasil wawancara. Pertanyaan yang akan diajukan oleh penulis terhadap responden mencakup dua pertanyaan utama yaitu motivasi apa yang dimiliki oleh *gamers* ketika hendak melakukan interaksi melalui *whisper window*, dan kapan interaksi di dalam *chatting guild*, *chatting nation*, dan lain sebagainya akan digunakan.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya, foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Studi dokumen merupakan perlengkapan dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi yang akan diambil oleh penulis adalah foto atau *screen shoot* ketika interaksi antar *gamers* sedang berlangsung. *Screen shoot* akan diambil ketika masing-

masing fitur *chatting* sedang digunakan, sehingga dapat memberi gambaran jelas bagaimana fitur *chatting* memfasilitasi *gamers* untuk saling berinteraksi.

#### **d. Triangulasi data**

Sutopo (2006 : 92), mengemukakan bahwa teknik triangulasi data dapat menggunakan satu jenis sumber data misalnya informan, tetapi beberapa informan atau narasumber yang digunakan perlu diusahakan posisinya dari kelompok atau tingkatan yang berbeda-beda. Teknik triangulasi sumber dapat pula dilakukan dengan menggali informasi dari sumber-sumber data yang berbeda jenisnya, misalnya narasumber tertentu, dari kondisi tertentu, dari aktivitas yang menggambarkan perilaku orang, atau dari sumber yang berupa catatan atau arsip dan dokumen. Peneliti menggunakan observasi partisipan dengan wawancara mendalam. Selama melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada orang-orang yang ada didalamnya. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Peneliti akan mengamati responden ketika telah memasuki dunia *game*, mengamati setiap responden ketika melakukan interaksi. Pengamatan yang dilakukan penulis dimaksudkan untuk melihat pola-pola interaksi yang terjadi dalam *game online* Atlantica, apakah pola yang terbentuk akan sama dari setiap responden atau setiap responden memiliki pola yang berbeda antara satu dengan yang lain. Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, selain melakukan wawancara dengan pemain *game online* sebagai informan utama, peneliti juga melakukan observasi dokumentasi dari hasil foto-foto maupun video dari *game Atlantica online* tersebut.

#### **e. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah selesai dilapangan. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

Dalam hal analisis data kualitatif, Bodgan dalam (Sugiyono, 2006:88) 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 temuan dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pad saat pengumpulan data dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2006:91) 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* atau *verification*. Proses analisis data kualitatif yang didapat dalam penelitian adalah sebagai berikut:

#### 1. Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan studi dokumentasi. Pengumpulan data melalui wawancara mencakup dua pertanyaan utama, dua pertanyaan utama tersebut akan berkembang ketika wawancara berlangsung, sehingga data yang akan diperoleh oleh penulis akan beragam dari setiap responden.

#### 2. Reduksi Data

Mereduksi data berarti mmerangkum, memilih hal-hal 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 mencari bila diperlukan. Data-data yang telah diperoleh peneliti akan dipilah sesuai dengan tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola interaksi yang terjadi antar *gamers*, sehingga data yang akan diambil oleh penulis adalah yang berkaitan dengan interaksi antar *gamers* dari data-data yang telah dikumpulkan oleh penulis. Informasi dari lapangan sebagai bahan mentah yang kemudian diringkas, disusun lebih sistematis, serta ditonjolkan pokok-pokok yang penting sehingga lebih mudah dikendalikan

### 3. *Data Display* (penyajian data)

Penyajian data merupakan sebuah cara yang akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2006:95) menyatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Hal yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Pada tahap ini peneliti berupaya mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan yang diawali dengan pengkodean pada setiap subpokok permasalahan.

### 4. *Conclusion Drawing and Verification*

Merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan. Antara display data dan penarikan kesimpulan terdapat aktivitas analisis data yang ada. Dalam pengertian ini analisis data kualitatif merupakan upaya berlanjut, berulang dan terus-menerus. Masalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/ verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang terkait.