

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Game online Atlantica juga mempunyai fasilitas perkumpulan antarpemain yang dinamakan *guild*, dan perkumpulan yang lebih besar yaitu perkumpulan antar-*guild* yang disebut *Nation*. Dengan adanya perkumpulan tersebut interaksi yang terjadi di dalam *game online* Atlantica dapat dibagi menurut jumlah pelakunya, yaitu interaksi antarindividu, interaksi individu dengan kelompok dan interaksi antarkelompok. Interaksi antarindividu digunakan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain melalui fasilitas dalam *game online* Atlantica yang disebut *whisper window*, interaksi individu dengan kelompok terjadi melalui *chatting guild*, sedangkan interaksi antarkelompok terjadi melalui *chatting nation*. Penggunaan fasilitas fitur *chatting* yang disediakan oleh *game online* Atlantica tergantung dari kebutuhan masing-masing pemain, pemain bebas menentukan fitur apa yang hendak digunakan untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan narasumber, banyak terlihat bahwa setiap narasumber memiliki kebutuhan di dalam *game* yang harus mereka penuhi. Kebutuhan-kebutuhan pemain dalam *game online* Atlantica mendorong pemain untuk melakukan interaksi dengan pemain lain. Hal ini hendaknya dapat dijadikan pemain untuk memanfaatkan fitur *chatting* yang telah disediakan oleh pihak

game semaksimal mungkin dalam memenuhi kebutuhan pemain. Kebutuhan pemain dalam *game* tidak akan terpenuhi tanpa berinteraksi dengan pemain lain.

Berbagai interaksi yang terjadi di dalam *game online* Atlantica dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu bentuk interaksi dua arah dan pola interaksi banyak arah. Dua bentuk interaksi yang ditemukan mempunyai karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Bentuk yang pertama adalah bentuk interaksi dua arah, di mana bentuk interaksi dua arah merupakan interaksi timbal balik antara dua orang yang sedang berinteraksi. Bentuk ini menggunakan media *chatting* yang disebut *Whisper Window* di mana hanya ada dua orang *gamer* pada interaksi tersebut. Karakteristik dari bentuk interaksi ini adalah adanya privasi antar dua pemain yang sedang berinteraksi karena hanya ada dua orang yang berinteraksi melalui *Whisper Window*. Karakteristik lain dari interaksi dua arah yang menjadi pola interaksi adalah pemain dapat menggunakan bahasa daerah selama lawan bicara mengerti bahasa tersebut dan tidak terbatas pada bahasa Indonesia saja. Faktor yang mendukung terjadinya bentuk ini adalah ketika pemain hendak melakukan transaksi jual-beli dalam *game*, seperti pembelian *equipment* atau *item* dalam *game*. Transaksi jual-beli dalam *game* membutuhkan privasi antar dua pemain dalam negosiasi hingga mencapai sebuah kesepakatan antarpemain. Transaksi jual beli juga merupakan salah satu pola pada bentuk interaksi ini.

bentuk yang kedua adalah bentuk interaksi banyak arah, di mana bentuk interaksi ini dapat melibatkan lebih banyak pemain dibandingkan bentuk interaksi dua arah. Bentuk ini menggunakan media *chatting Nation* dan *chatting Guild*. Bentuk

interaksi banyak arah mempunyai karakteristik di mana bentuk tersebut mempunyai pola interaksi di mana percakapan dari banyak pemain yang dapat saling memberikan respon. Pemain akan mendapatkan berbagai macam respon dari pemain lain melalui pola interaksi ini, sehingga seorang pemain akan mendapat berbagai jawaban yang akan dipilih oleh pemain tersebut untuk memenuhi kebutuhannya. Faktor yang mempengaruhi terjadinya bentuk interaksi banyak arah adalah kebutuhan akan informasi pemain dengan opsional jawaban yang bermacam-macam sehingga pemain dapat menarik kesimpulan dari berbagai macam jawaban yang didapat dari pemain lain. Faktor lain yang mendorong terjadinya pola interaksi ini adalah kejenuhan pemain dalam bermain sehingga menggunakan media *chatting guild* dan *chatting nation* untuk mengobrol.

B. Saran

Terkait dengan penelitian yang dilakukan, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

Akademis :

1. Penelitian yang telah dilakukan pada *game online* Atlantica ini menemukan dua bentuk interaksi, penelitian selanjutnya akan lebih menarik jika penelitian dilakukan dengan menambahkan lebih banyak *game online* yang diteliti untuk menemukan pola interaksi lain selain pola interaksi yang telah ditemukan dalam penelitian ini.
2. Bentuk interaksi yang ditemukan pada penelitian ini mempunyai karakter masing-masing. Penelitian selanjutnya akan lebih menarik

dengan meneliti karakteristik lain pada pola interaksi yang telah ditemukan dan meneliti penggunaan bahasa yang digunakan pada setiap pola interaksi yang ada, apakah penggunaan bahasa daerah hanya terjadi pada pemain di wilayah Yogyakarta atau juga terjadi pada pemain di daerah lain.

Praktis :

1. Kemudahan yang diberikan oleh *game online* Atlantica dalam menggunakan media *chatting* untuk berinteraksi hendaknya dapat digunakan semaksimal mungkin oleh pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain.
2. Kebutuhan akan informasi mengenai *game*, transaksi jual-beli *equipment* dan *item* dalam *game*, dan kebutuhan lain dalam *game* tidak akan didapatkan dengan sendirinya oleh pemain di dalam *game*, oleh karena itu untuk mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan pemain perlu sering melakukan interaksi baik secara personal maupun kelompok untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M. & M. Ali. (2004). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: P.T. Bumi Aksara.
- Effendy, Onong Uchjana. (2007). *Ilmu Komunikasi Dalam Teori dan Praktek, Cetakan kesembilanbelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Miller, Katherine. (2005). *Communication Theories, Perspectives, Processes, And Contexts, Second Edition*. New York : McGraw Hill.
- Littlejohn, Stephen W, (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Mulyana, Deddy.(2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustakini, Lenny Rosanawati. (2012). *NETWORKING IN CONSUMER CREATED CONTENT-BASED CYBERCOMMUNITY (Studi Deskriptif Kuantitatif tentang Karakteristik Jaringan Komunikasi Partisipan pada Situs Sukamasak.com)*. UAJY : S1 thesis.
- Rahmat, Jalaluddin. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Setiadi, M. Elly,(2006). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta : Kencana.
- Sutopo, H.B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : Penerbit Universitas Sebelas Maret
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Wiese, Leopold von, and Howard Becker.(1932). *Systematic Sociology* (New York: John Wiley and Sons; London: Chapman and Hall).

Web :

<http://mmohuts.com/editorials/best-turn-based-mmorpgs> (diakses tanggal 20 Agustus 2013)

<http://www.tnol.co.id/blog-anda/18383-jenis-jenis-game-online.html> (diakses tanggal 20 Agustus 2013)

<https://www.facebook.com/Indonesia.AO?ref=ts&fref=ts> (diakses tanggal 20 Agustus 2013)

<https://www.facebook.com/PlayAtlantica> (diakses tanggal 20 Agustus 2013)

<http://atlantica.nexon.net/News/Detail/1000/00Dam/6> (diakses tanggal 12 Desember 2013)





Lampian 1

Contoh Sub Jobs Melee



Lampian 2

Contoh Sub Jobs Ranged



Lampian 3
Contoh Sub Jobs Magic

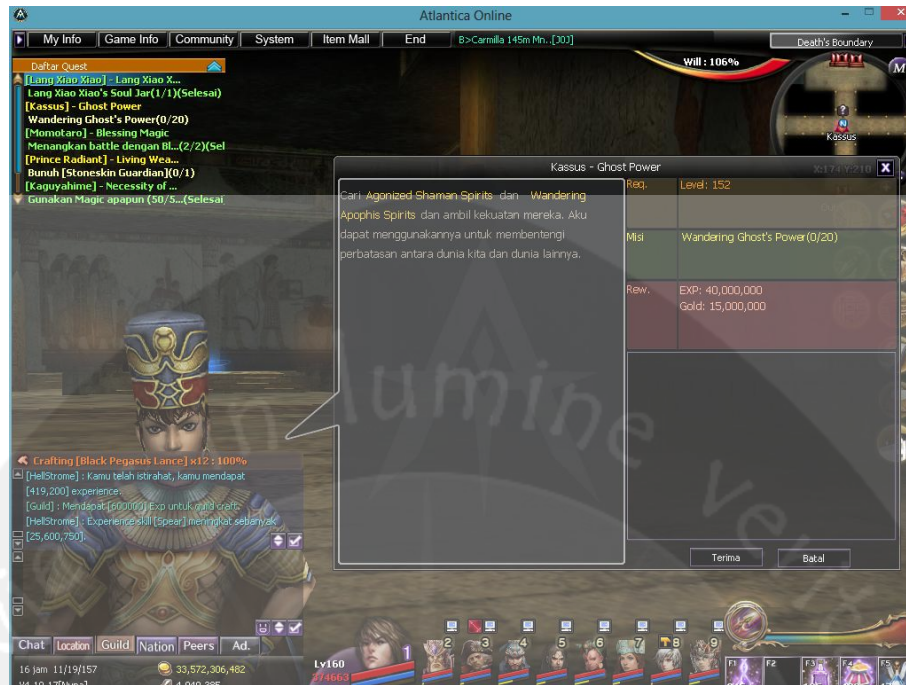
Pegasus Helmet  Defense: 5636 Intelligence: +195 Magic Defense: 34 Evasion: +5.8%	Pegasus Heavy Armor  Defense: 13020 Strength: +304 Vitality: +412 Magic Defense: 190 Evasion: +8.8%
Pegasus Gauntlets  Defense: 5636 Dexterity: +159 Vitality: +216 Magic Defense: 59 Evasion: +3.7%	Pegasus Greaves  Defense: 10366 Vitality: +304 Magic Defense: 175 Evasion: +4.8%
Pegasus Boots  Defense: 5460 Dexterity: +244 Magic Defense: 32 Evasion: +5.1% Movement Speed: +10%	

Pegasus Chain Helm  Defense: 3972 Intelligence: +195 Magic Defense: 44 Evasion: +6.8%	Pegasus Light Armor  Defense: 9926 Dexterity: +304 Vitality: +282 Magic Defense: 230 Evasion: +9.8%
Pegasus Chain Gauntlets  Defense: 3972 Dexterity: +282 Vitality: +150 Magic Defense: 64 Evasion: +4.2%	Pegasus Leggings  Defense: 7155 Vitality: +195 Magic Defense: 135 Evasion: +6.8%
Pegasus Chain Boots  Defense: 4030 Dexterity: +302 Magic Defense: 42 Evasion: +6.0% Movement Speed: +10%	

Pegasus Hat  Defense: 3358 Intelligence: +282 Magic Defense: 52 Evasion: +5.3%	Pegasus Robe  Defense: 8262 Intelligence: +241 Vitality: +282 Magic Defense: 270 Evasion: +6.8%
Pegasus Gloves  Defense: 3358 Dexterity: +159 Vitality: +195 Magic Defense: 74 Evasion: +3.3%	Pegasus Shoes  Defense: 3120 Dexterity: +244 Magic Defense: 47 Evasion: +4.3% Movement Speed: +10

Lampian 4

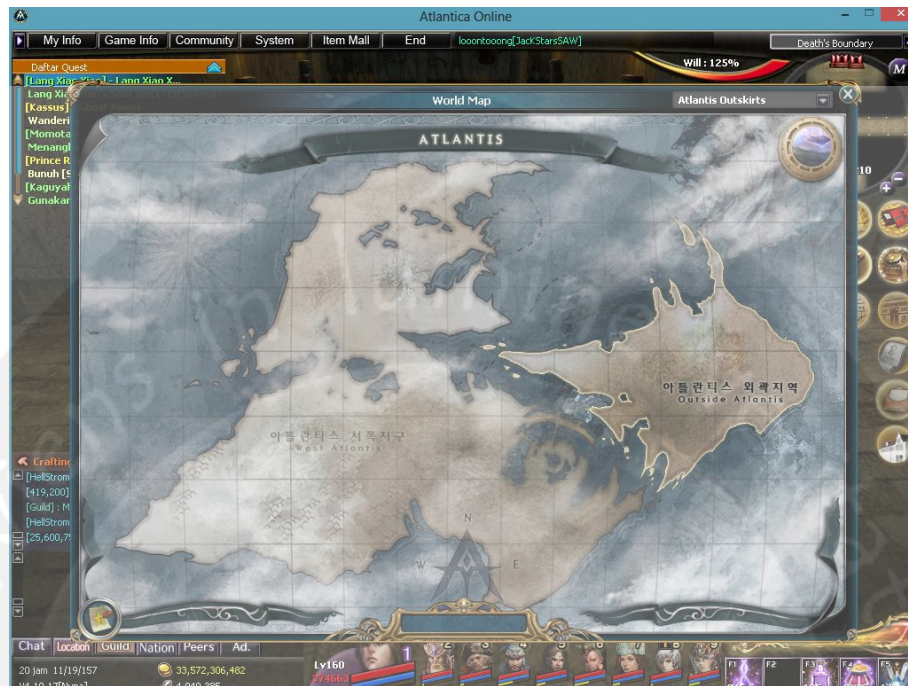
Equipment



Lampian 5
NPC dan Quest



Lampian 6
Maps Dunia Nyata



Lampian 7
Maps Dunia Khayalan



Lampian 8
Individual Dungeon (IND)



Lampian 9
Guild Dungeon (GD)



Lampian 10
Nation Dungeon (ND)



Lampian 11

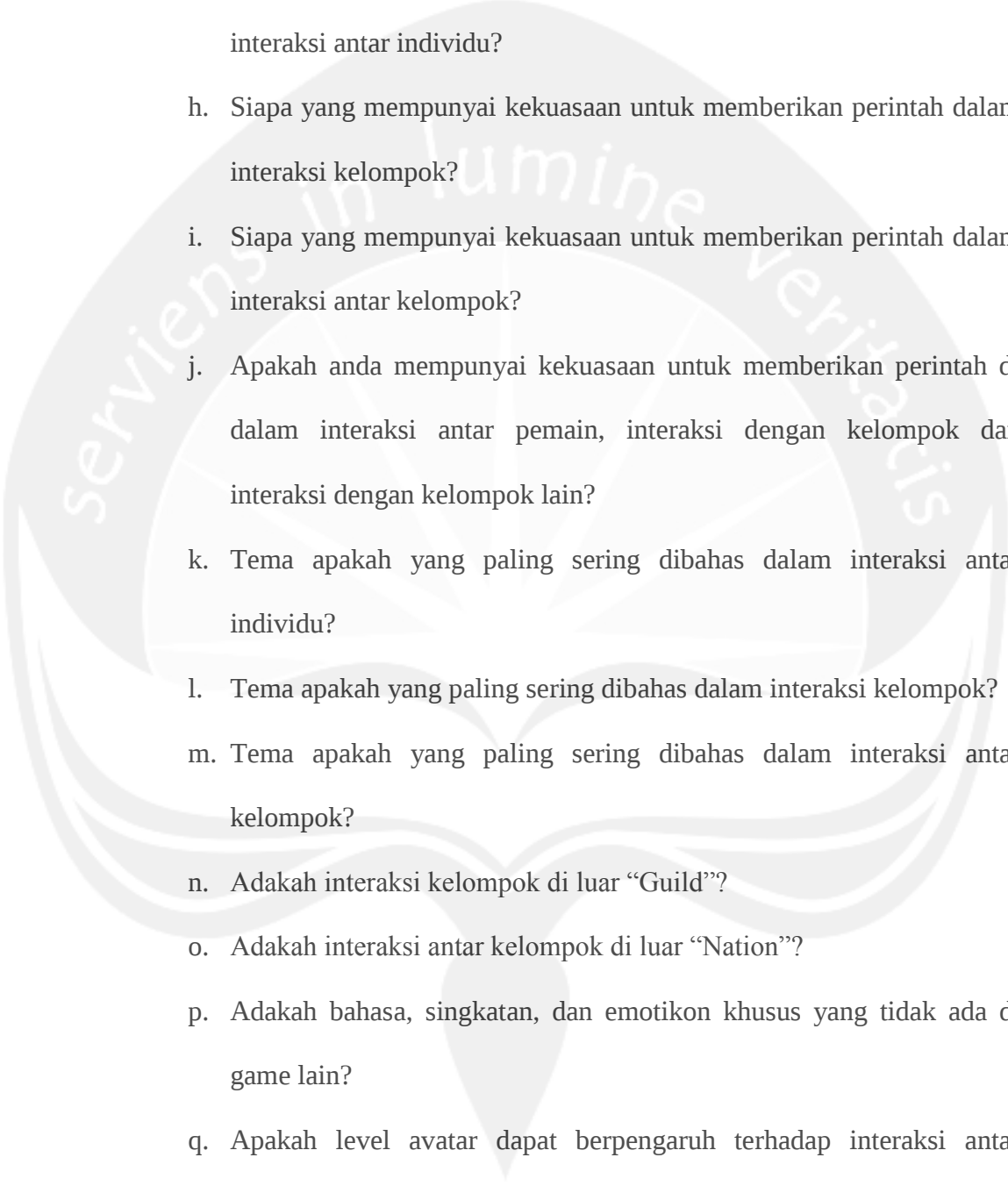
Jadual dan Waktu Kompetisi Harian dan Mingguan

Lampian 12

Pedoman Wawancara Kepada Responden

Pedoman Wawancara

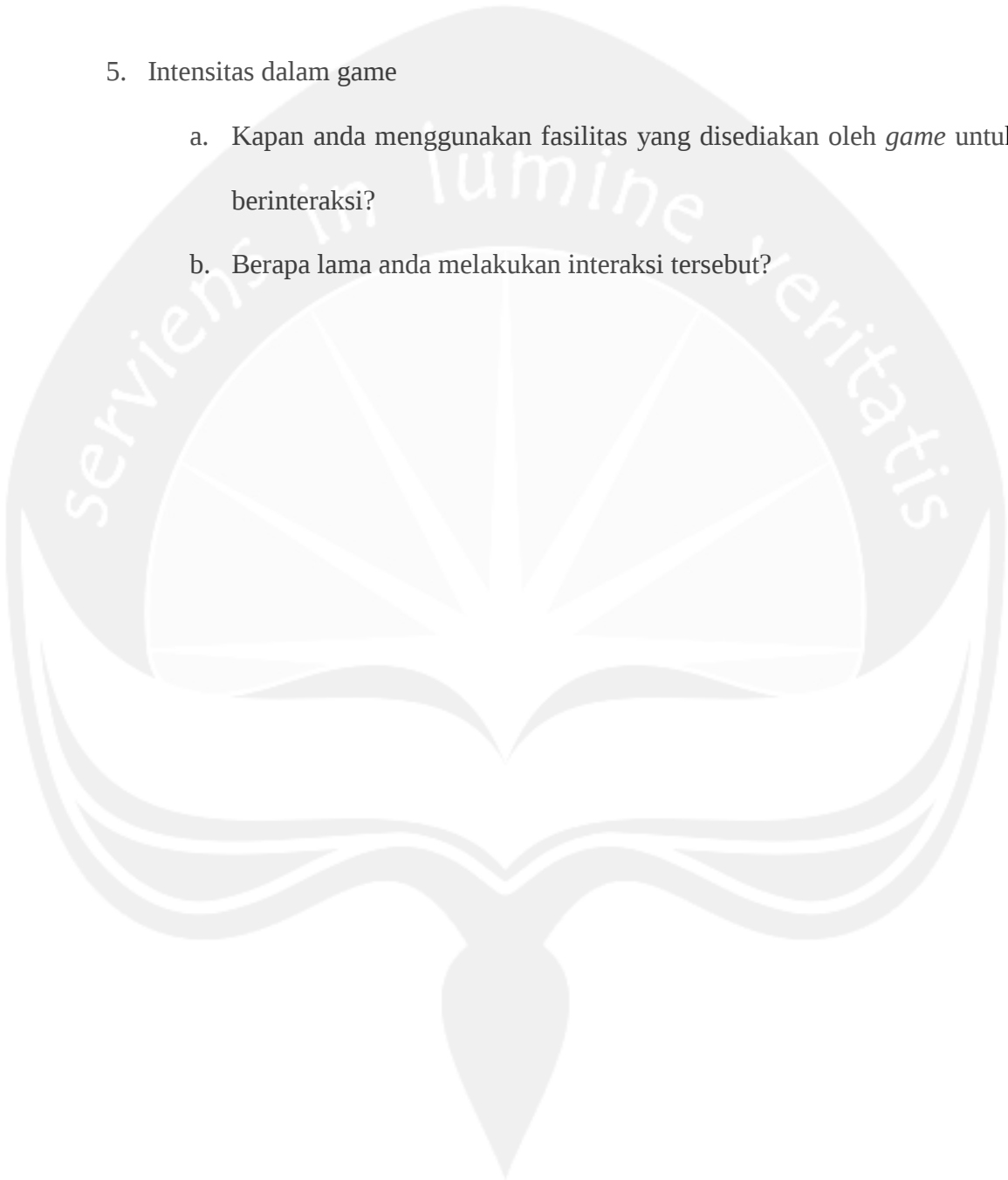
1. Latar Belakang Responden
 - a. Berapa usia anda?
 - b. Apakah latar belakang pendidikan anda?
2. Latar belakang responden di dunia *game online*
 - a. Sudah berapa lama anda bermain *game online*?
 - b. Mengapa anda bermain *game online*?
 - c. *Game online* apa yang pertama kali anda dimainkan?
3. Motivasi bermain *Atlantica online*
 - a. Mengapa anda bermain *Atlantica online*?
 - b. Bagaimana *Atlantica online* dimainkan?
4. Interaksi di dalam *game*:
 - a. Mengapa anda melakukan interaksi terhadap pemain lain?
 - b. Mengapa anda melakukan interaksi terhadap kelompok atau “Guild” di dalam *game*?
 - c. Mengapa anda melakukan interaksi terhadap kelompok lain atau “Nation” di dalam *game*?
 - d. Bagaimana prosesnya agar anda dapat berinteraksi dengan sesama pemain?
 - e. Bagaimana prosesnya agar anda dapat berinteraksi dengan kelompok?

- 
- f. Bagaimana prosesnya agar anda dapat berinteraksi dengan kelompok lain?
 - g. Siapa yang mempunyai kekuasaan untuk memberikan perintah dalam interaksi antar individu?
 - h. Siapa yang mempunyai kekuasaan untuk memberikan perintah dalam interaksi kelompok?
 - i. Siapa yang mempunyai kekuasaan untuk memberikan perintah dalam interaksi antar kelompok?
 - j. Apakah anda mempunyai kekuasaan untuk memberikan perintah di dalam interaksi antar pemain, interaksi dengan kelompok dan interaksi dengan kelompok lain?
 - k. Tema apakah yang paling sering dibahas dalam interaksi antar individu?
 - l. Tema apakah yang paling sering dibahas dalam interaksi kelompok?
 - m. Tema apakah yang paling sering dibahas dalam interaksi antar kelompok?
 - n. Adakah interaksi kelompok di luar “Guild”?
 - o. Adakah interaksi antar kelompok di luar “Nation”?
 - p. Adakah bahasa, singkatan, dan emotikon khusus yang tidak ada di game lain?
 - q. Apakah level avatar dapat berpengaruh terhadap interaksi antar individu, kelompok maupun antar kelompok?

- r. Bagaimanakah level avatar berpengaruh terhadap interaksi antar individu, kelompok, maupun antar kelompok?

5. Intensitas dalam game

- a. Kapan anda menggunakan fasilitas yang disediakan oleh *game* untuk berinteraksi?
- b. Berapa lama anda melakukan interaksi tersebut?



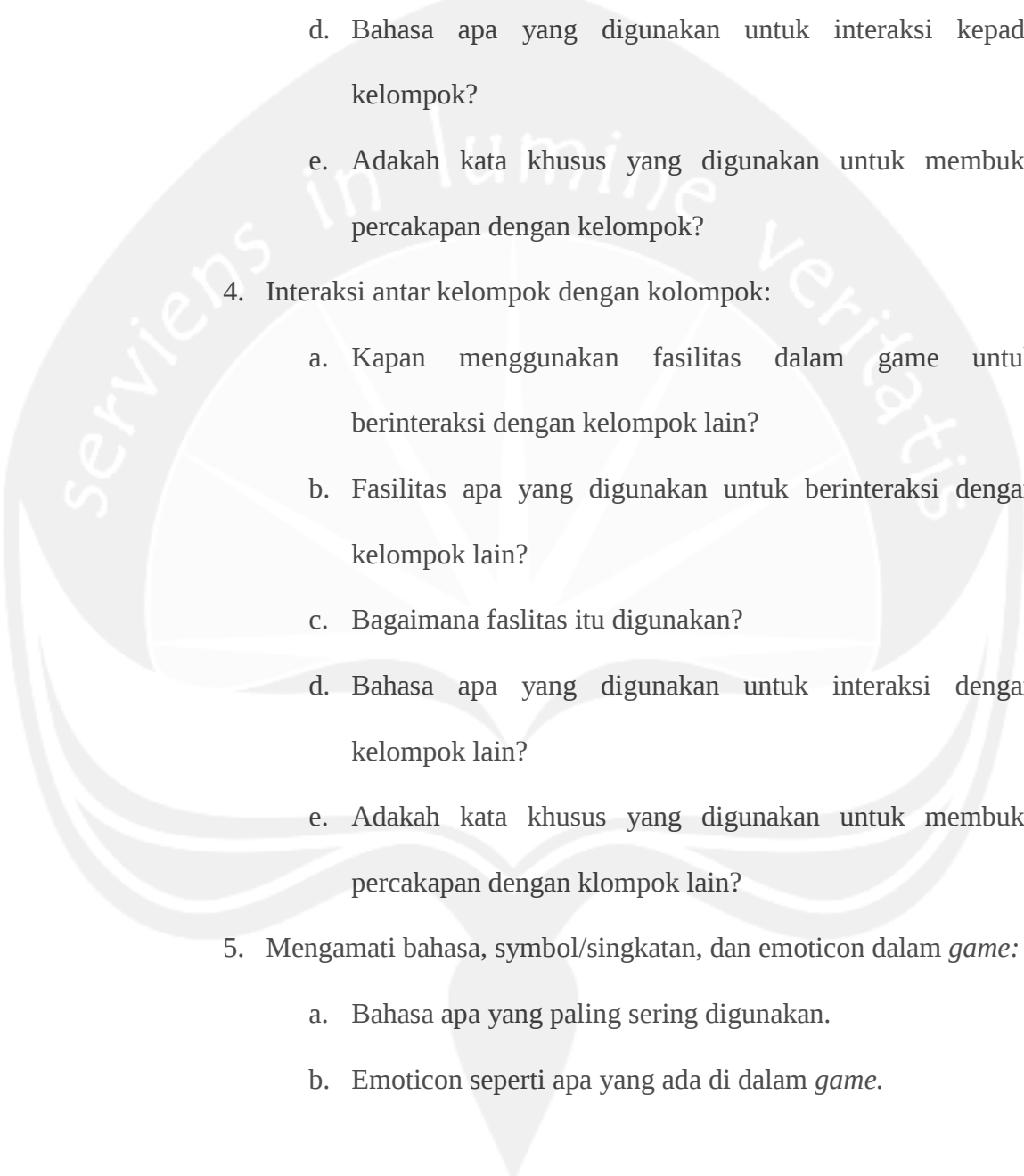
Lampiran 13

Pedoman Observasi Kepada Responden

Pedoman Observasi

Observasi atau pengamatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, yakni melakukan pengamatan tentang pola interaksi antar *gamers* yang terjadi di *game online* Atlantica meliputi :

1. Mengamati fasilitas yang disediakan *game* untuk berinteraksi
 - a. Fasilitas apa saja yang dapat digunakan?
 - b. Bagaimana fasilitas itu dapat digunakan sebagai alat interaksi?
2. Interaksi antar individu *gamer*.
 - a. Kapan menggunakan fasilitas dalam *game* untuk berinteraksi dengan individu lain?
 - b. Fasilitas apa yang digunakan untuk berinteraksi dengan *gamer* lain?
 - c. Bagaimana fasilitas itu digunakan?
 - d. Bahasa apa yang digunakan untuk interaksi antar individu?
 - e. Adakah kata khusus yang digunakan untuk membuka percakapan antar individu?
3. Interaksi antar individu *gamer* dengan kelompok
 - a. Kapan menggunakan fasilitas dalam *game* untuk berinteraksi dengan kelompok?

- 
- b. Fasilitas apa yang digunakan untuk berinteraksi dengan kelompok?
 - c. Bagaimana fasilitas itu digunakan?
 - d. Bahasa apa yang digunakan untuk interaksi kepada kelompok?
 - e. Adakah kata khusus yang digunakan untuk membuka percakapan dengan kelompok?
4. Interaksi antar kelompok dengan kelompok:
- a. Kapan menggunakan fasilitas dalam game untuk berinteraksi dengan kelompok lain?
 - b. Fasilitas apa yang digunakan untuk berinteraksi dengan kelompok lain?
 - c. Bagaimana fasilitas itu digunakan?
 - d. Bahasa apa yang digunakan untuk interaksi dengan kelompok lain?
 - e. Adakah kata khusus yang digunakan untuk membuka percakapan dengan kelompok lain?
5. Mengamati bahasa, simbol/singkatan, dan emoticon dalam *game*:
- a. Bahasa apa yang paling sering digunakan.
 - b. Emoticon seperti apa yang ada di dalam *game*.

Lampiran 14

Beberapa Kutipan Wawancara Kepada Responden

Kutipan Wawancara Dengan Narasumber

Peneliti melakukan wawancara dengan ke empat narasumber di Purisari *Game Net* yang berlokasi di Jalan Babarsari pada hari Kamis tanggal 12 Desember 2013 pada pukul 19.00 WIB. Berikut beberapa kutipan dari narasumber mengenai interaksi yang dilakukan narasumber :

Peneliti : “Kapan anda melakukan interaksi dengan pemain lain?”

Nar.1 : “Ya pas tanya ke temen gimana cara pake item di *game*, trus cara njalin *ques*, ya semacam itu yang biasa aku tanyain.”

Nar.2 : “Pas ga tau jawaban dari pertanyaan NPC, biasane aku cari orang yang level lebih tinggi buat tak tanya.”

Nar.3 : “Nek lagi cari *equip* mas. Nek butuh *equip* aku tanya-tanya ke orang yang jual.”

Nar.4 : “Kalau pas lagi bosen *hunt* biasanya ngobrol ama anggota.”

Peneliti : “Tema apa yang dibahas ketika anda berinteraksi?”

Nar.1 : “Ya tanya itu tadi, yang tak sebutin tadi yang soal tanya ke temen tadi”

Nar.2 : “Kebanyakan aku tanya soal jawaban *quest*, lha kalo berusaha sendiri lama. Hahahahaha..”

Nar.3 : “Biasanya aku negosiasi harga mas, mana tau bisa murah ku beli. Hehehehe..”

Nar.4 : “Ya apa aja, yang penting ga bosen lagi, sambil nunggu liga.”

Peneliti : “Apa yang biasa anda gunakan untuk berinteraksi?”

Nar.1 : “*Whisper window*, kadang *chatt guild*, tapi paling sering lewat *Whisper window*.”

- Nar.2 : “Semuanya, yang mana yang jawab dulu aja.”
- Nar.3 : “*Whisper window* ama *chat nation* mas, lah kalo nego ama anak *guild* kadang sungkan e mas.”
- Nar.4 : “*Chat guild*, yang kenal ama orang-orangnya, tapi kalo ada yang *Whisper* ya pake *Whisper window*.”
- Peneliti : “Berapa lama anda berinteraksi dalam *game*?”
- Nar.1 : “Sedongnya aja,kalu uda dong ya udah,nanti lagi tanya kalo ada yang ga dong.”
- Nar.2 : “Kalok uda dapet jawaban, tapi ya kadang bisa lanjut sih, paling ya 10-15 menit aja.”
- Nar.3 : “Paling sekitar 5 menitan mas, lama kalo negonya alot. Hahahahaha..”
- Nar.4 : “Ya tergantung yang nyaut, kalo ada yang nyaut bisa lama, bisa sampe 20 menit. Tapi kalo gak ya paling 2-3 menit aja ngobrolnya.”

Percakapan di atas merupakan beberapa kutipan wawancara yang diajukan oleh peneliti kepada narasumber. Peneliti mendapatkan hasil yang bervariasi dari pertanyaan yang sama yang diajukan kepada narasumber.