

POLA INTERAKSI

ANTAR-GAMERS DALAM GAME ONLINE

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

Cornelius Ardiantino Setiawan
F.Anita Herawati,SIP.,M.Si
Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Jl. Babarsari No. 6, Yogyakarta 55281
email: cornelisardian@gmail.com

Interaksi selalu terjadi dimanapun dan kapanpun tidak terkecuali di dunia game terutama game online. 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. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Pola interaksi terbentuk melalui bagaimana pemain dalam game melakukan interaksi dengan pemain lain. Kebutuhan-kebutuhan pemain akan terpenuhi ketika pemain melakukan interaksi dengan pemain lain dalam game.

Key word : *interaksi, pola interaksi, game online*

PENDAHULUAN

Interaksi selalu terjadi dimanapun dan kapanpun tidak terkecuali di dunia *game* terutama *game online*. 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. 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.

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. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi sosial untuk melihat pola interaksi yang terbentuk diantara para pemain *game online atlantica*.

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pola interaksi yang terjalin antar pemain dalam *game Atlantica Online*. Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penulisan ini adalah untuk mengetahui pola interaksi yang dilakukan antar *gamers* dengan menggunakan *fitur chatting* dalam *game Atlantica Online*.

KERANGKA TEORI

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 (dalam Ali, 2004:95).

Interaksi sosial dapat terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. 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.

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 : Adanya kontak sosial, Kontak sosial dapat bersifat primer dan bersifat skunder, dan Komunikasi. Bentuk-bentuk interaksi sosial yang berkaitan dengan proses asosiatif dapat terbagi atas bentuk kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Bentuk Interaksi sosial menurut jumlah pelakunya dapat dibagi menjadi tiga yaitu : Interaksi antara individu dan individu, Interaksi antara

individu dan kelompok, Interaksi antara Kelompok dan Kelompok. Bentuk interaksi sosial menurut proses terjadinya dapat berupa kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), dan bahkan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian (*conflict*).

METODE

Jenis Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subyek penelitian adalah gamers yang memiliki level avatar 150 sampai 160, level 160 merupakan level tertinggi saat ini di dalam *game* tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan interview, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi data 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. Teknik analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan *Conclusion Drawing and Verification*.

HASIL

Berbagai cara yang dapat dilakukan oleh pemain dalam mendapatkan informasi, yaitu dengan bertanya kepada pemain lain, melihat *posting* dalam forum, bertanya pada kelompok dan lain sebagainya. 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 dapat meliputi daya tarik fisik, bentuk tubuh, penampilan berbusana, dan wacana.

Menurut Karp dan Yoels, ciri fisik berupa gender dapat menjadi sumber informasi. Gender dalam *game online* Atlantica tidak dapat menjadi salah satu sumber informasi, *Female* dalam gender ini merupakan seperti apa avatar yang diinginkan seorang pemain, bukan mencerminkan pemain itu sendiri. Penampilan menunjukkan perbedaan *equipment* yang dikenakan oleh pemain. Setiap *equipment* memiliki syarat

level tertentu untuk digunakan, Menurut Karp dan Yoels penampilan dapat menjadi sumber informasi bagi dimulainya komunikasi atau interaksi sosial. Sumber informasi lain dalam *game* adalah forum.

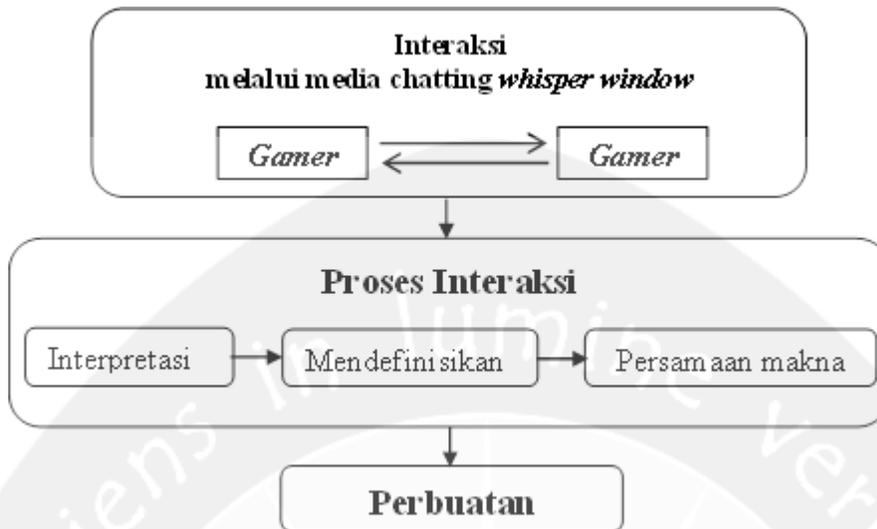
Bentuk interaksi menurut jumlah pelakunya dalam *game* yaitu Interaksi individu dengan individu. Jenis interaksi ini hanya melibatkan dua orang pemain saja, dengan menggunakan fitur *whisper windows*. Interaksi individu dengan kelompok, jenis interaksi ini melibatkan interaksi antar individu dengan anggota dalam suatu kelompok atau *Guild*. melalui media *chatting Guild*. Interaksi kelompok dengan kelompok, jenis interaksi ini melibatkan beberapa kelompok *Guild* di dalamnya melalui media *chatting Nation*.

Bentuk interaksi sosial menurut proses terjadinya dalam *game* yaitu, kerja sama (*Cooperation*) antar pemain. Kerja sama biasa terjadi pada kelompok kecil dan kelompok besar. Persaingan (*Competition*) pada *game online* Atlantica hanya terjadi pada individu tertentu saja, tidak secara terang – terangan. Persaingan yang dimaksud adalah persaingan antar individu dalam menyelesaikan *Individual Dungeon*. Pertikaian (*Conflict*), *game online* sangat rawan dengan konflik antarpemain. Mulai dari salah paham antarpemain hingga masalah antarpribadi maupun kelompok. Konflik yang terjadi akibat salah paham kerap terjadi dalam *game online* Atlantica, penggunaan kata yang digunakan menjadi penyebab utama konflik antarpemain.

PEMBAHASAN

Peneliti menemukan dua bentuk interaksi yang terjadi di dalam *game*. Bentuk interaksi tersebut didapatkan setelah mengamati informan ketika melakukan interaksi dengan orang lain di dalam *game*.

1. Bentuk pertama adalah bentuk interaksi dua arah.

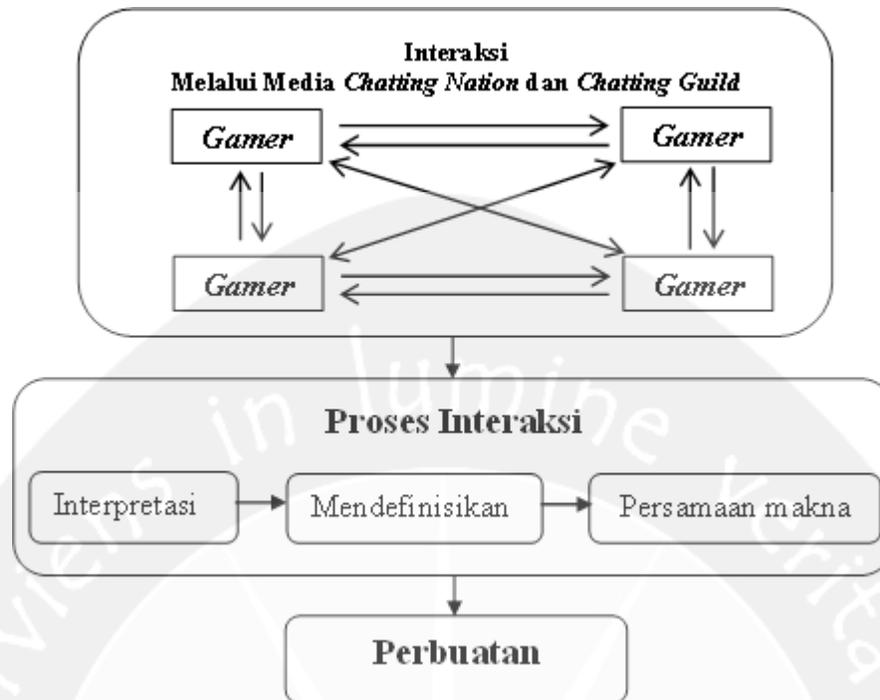


Gambar 1
Bentuk Interaksi Dua Arah

Bentuk interaksi ini menunjukkan bahwa interaksi antarindividu memerlukan sebuah proses untuk menginterpretasikan, mendefinisikan, dan melakukan perbuatan yang seharusnya dilakukan setelah dilakukannya interaksi antar individu. Karakteristik bentuk dua arah ini adalah adanya privasi dalam berinteraksi. Privasi yang dimaksud adalah kebebasan untuk berbicara dengan pemainlain. Pola interaksi pada bentuk ini adalah penggunaan bahasa. Penggunaan bahasa sangat beragam, mengingat bahwa interaksi ini hanya dilakukan oleh dua orang pemain sehingga penggunaan bahasa daerah kerap digunakan pada interaksi ini. Penggunaan Bahasa Indonesia pada interaksi ini digunakan ketika berkomunikasi dengan pemain lain yang belum dikenal atau pemain yang berasal dari daerah lain.

Contoh pola lain pada bentuk interaksi ini seperti yang dilakukan oleh vbree (Hanung) melalui *Whisper Window* dengan Luvin (Arya) di mana vbree menanyakan tentang bagaimana cara menyelesaikan *dungeon* dengan lebih cepat. Pada contoh ini vbree lebih mendominasi karena vbree sedang mencari informasi terhadap Luvin.

2. Bentuk yang kedua adalah bentuk interaksi banyak arah.



Gambar 2

Bentuk Interaksi Banyak Arah

Pada bentuk interaksi ini, *gamer* tidak hanya berinteraksi dua arah dengan pemain lain, namun dapat melakukan interaksi banyak arah dalam waktu yang bersamaan dengan pemain lain. Menjalin relasi dalam sebuah kelompok sangat berbeda dengan menjalin relasi secara personal, menjalin relasi dalam kelompok sangat memerlukan pertimbangan dalam berkata agar tidak muncul kesalahpahaman antar-*gamer*.

Karakteristik dari bentuk interaksi ini adalah seorang pemain akan mendapatkan berbagai macam respon dari pemain lain. Contoh pola pada bentuk interaksi yang terjadi di dalam *game* adalah seperti yang Luvin lakukan di *chatting guild*. Luvin menanyakan bagaimana cara bertarung dalam *game*, pemain lain yang menanggapi pertanyaan seperti N1njetSu, HALIEDE2nD, dan HellStrome menjadi dominan karena memberikan banyak informasi kepada Luvin. Bentuk interaksi antarkelompok bukan merupakan perwakilan seorang pemain mewakili sebuah kelompok untuk berinteraksi dengan kelompok lain, pemain bebas melakukan interaksi kepada kelompok lain sesuai dengan kebutuhan.

Hubungan sosial antarindividu dengan individu lain terjadi pada bentuk interaksi dua arah, di mana dua orang pemain saling berinteraksi melalui *whisper window*,

sedangkan bentuk interaksi yang kedua merupakan hubungan sosial antara individu dengan kelompok yang terjadi ketika seorang pemain berinteraksi dengan anggota kelompoknya melalui *chatting guild*, dan hubungan sosial kelompok dengan kelompok lain terjadi ketika seorang pemain dalam suatu kelompok tertentu berinteraksi dengan kelompok lain melalui *chatting nation*.

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. Menurut Karp dan Yoels sumber informasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu ciri fisik dan penampilan. Ciri fisik dalam *game online* Atlantica lebih cenderung kepada gender, namun gender pada ciri fisik ini tidak terlalu mempunyai peran dalam terjadinya bentuk interaksi yang pertama maupun kedua. Penampilan sangat berpengaruh pada bentuk interaksi yang pertama, namun pada bentuk interaksi yang kedua penampilan tidak terlalu berpengaruh, karena pada pola interaksi yang kedua tidak perlu melihat penampilan pemain lain dalam melakukan interaksi.

Berbagai macam bentuk interaksi sosial dapat terbagi atas bentuk kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Bentuk kerja sama dapat terjadi pada dua bentuk interaksi di atas. Bentuk interaksi yang pertama adalah ketika seorang pemain hendak menyelesaikan *individual dungeon*. Sedangkan kerja sama pada bentuk interaksi yang kedua adalah ketika para anggota *guild* maupun anggota *nation* hendak menyelesaikan *guild dungeon* maupun *nation dungeon*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

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. Karakteristik dari bentuk interaksi yang pertama adalah adanya privasi antar dua pemain. 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*. 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 interaksi banyak arah mempunyai karakteristik di mana bentuk tersebut mempunyai pola interaksi di mana percakapan dari banyak pemain yang dapat saling memberikan respon. 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.

Saran

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

Akademis :

1. Penelitian yang telah di lakukan 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, Dedy.(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)