

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK GAME ONLINE (STUDI VIRTUAL ETNOGRAFI PADA
PENGGUNA GAME "CLASH OF CLANS" KOMUNITAS 1-RON)**
*ONLINE GAMING GROUP COMMUNICATION PATTERNS (VIRTUAL ETHNOGRAPHY STUDY ON
USER GAMES "CLASH OF CLANS" COMMUNITY 1-RON)*

Oleh:

Rio Ricky¹, Ratih Hasanah Sudrajat,S.SOS,M.SI² dan Indra N.A Pamungkas,S.S, M.SI³

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

1)rrioricky@students.telkomuniversity.ac.id , 2)kumaharatih@gmail.com , 3)indra.ini28@gmail.com

ABSTRAK

Internet telah menjadi kebutuhan dalam era digital. Pengguna internet diketahui terus bertambah setiap tahunnya dikutip dari id.techinasia.com terdapat pertumbuhan sebesar 85% untuk pengguna internet. Internet menjadi media komunikasi yang dapat menghubungkan satu user dengan user lainnya. Internet mulai digunakan untuk media bermain *game* online pada tahun 2000an, namun di Indonesia *game* online muncul sekitar tahun 2002 sampai dengan tahun 2003.

Game online berkembang pesat sejalan dengan perkembangan teknologi sejak adanya ponsel pintar beredar ditengah era digital. Developer *game* online membuat *game* yang dapat dimainkan dengan ponsel pintar oleh penggunanya. *Game* online adalah salah satu jenis hiburan baru berbentuk *virtual* dan sangat digemadi oleh berbagai kalangan. Kehadiran *game* online adalah salah satu perkembangan teknologi yang bersifat menghibur serta sebagai media baru untuk berkomunikasi antar penggunanya. *Game* online memperbolehkan penggunanya untuk bermain bersama dan berinteraksi melalui fitur yang ditawarkan dalam *game* online tersebut.

Clash of clans merupakan salah satu *game* online yang menyediakan media komunikasi didalam *game* online. Komunikasi tersebut dapat diartikan sebagai komunikasi *virtual*. di dalam permainan *clash of clans* terdapat fitur *clan* dimana pemainnya dapat membuat komunitas untuk bermain bersama, saling berinteraksi, dan dapat saling membantu. *Game clash of clans* menduduki peringkat satu dalam kategori top grossing di playstore dan appstore.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi kelompok *virtual* dan proses interaksi yang terjadi dalam komunikasi kelompok *virtual game* online *clash of clans* komunitas 1-ron. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan kepada lima informan penelitian untuk mendeskripsikan secara menyeluruh dengan menganalisis fenomena. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi pada *clan* 1-ron yaitu *clan* 1-ron memiliki pola komunikasi *all channel* karena adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi yang terjadi dalam *clan* 1-ron serta komunikasi yang terjadi bersifat terbuka, tidak terbatas dengan tingkat jabatan anggotanya, dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan tidak terdapat hambatan.

Kata Kunci: Pola komunikasi kelompok, Analisis Proses Interaksi Kelompok, *Virtual* Etnografi

ABSTRACT

The Internet has become a necessity in the digital age. Internet users are known to be growing each year quoted from id.techinasia.com there is a growth of 85% for internet users. The Internet is becoming the medium of communication that can link a user with another user. The Internet began to be used for media online gaming in the 2000s, but in Indonesia online games appeared around the year 2002 up to 2003.

Online games are growing rapidly in line with technological developments since the existence of smart phones in circulation in the middle of the digital age. The online game developers to make games that can be played with a smart phone by its users. Online gaming is one of entertainment's new virtual-shaped and very digemadi by various circles. The presence of online games is one of the technological development that is entertaining as well as a new medium for communication between its users. Online games allow users to play along and interact through features offered in this online game.

Clash of clans is one of the online game that provides a medium of communication in online games. Such communication can be defined as a virtual communication. in the game clash of clans, there is a feature where players can create a clan community to play together, interacting, and can help each other. Game clash of clans was ranked one of the top grossing category in playstore and appstore.

The purpose of this research is to know the pattern of the communication group and the process of virtual interactions that occur within virtual games online group communication "clash of clans" community 1-ron. This research uses qualitative, descriptive methods undertaken to five research to describe the informant thoroughly by analyzing the phenomenon. From the results it can be concluded that the pattern of communication 1-the clan clan namely 1-ron ron features the communication pattern "all channel" due to a match on the characteristics of communication that occur in a clan 1-ron as well as communication that occurs are open, not restricted to the level of Office of its members, and does not pass through intermediaries to provide information, so that communication happens very smoothly and there were no barriers.

Keywords: group communication Patterns, Group Interaction Process Analysis, Virtual Ethnography

1. PENDAHULUAN

Internet telah menjadi suatu kebutuhan di mana setiap orang dengan mudah terkoneksi satu sama lain. *Interconnection network* atau biasa disebut internet diciptakan oleh Robert Taylor sebagai kepala pemroses informasi di Defense Advanced Research Project Agency (DARPA). Internet mulai dikembangkan pada tahun 1960 dan berhasil diselesaikan pada tanggal 29 Oktober 1969 pada saat itu internet masih bernama ARPANET. (sumber: www.portalsejarah.com diakses pada 18 September 2015 jam 11.19 AM).

Menurut data yang dirilis oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), jumlah pengguna internet pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta. Angka tersebut naik dari 71,2 juta di tahun sebelumnya. Menurut ketua APJII Peningkatan ini banyak terjadi dari pengguna yang mengakses internet dari perangkat seluler. (sumber: teknokompas.com diakses pada 21 September 2015 jam 10.30 AM).

Internet mulai digunakan untuk media bermain *game online* pada tahun 2000-an namun di Indonesia *game online* muncul sekitar pada tahun 2002-2003 (Sumber : industri.bisnis.com diakses pada 18 September 2015 jam 11.30 AM). *Game online* semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi, semenjak adanya ponsel pintar, *developer game online* membuat *game* yang dapat dimainkan dengan ponsel pintar. *Game online* adalah salah satu jenis hiburan baru berbentuk *virtual* dan sangat digemari oleh berbagai kalangan. Kehadiran *game online* adalah salah satu perkembangan teknologi yang bersifat menghibur dan dapat mengakibatkan candu bagi penggunanya.

Clash of clans merupakan *game* yang dirilis oleh pengembang *game* asal Finlandia dan dirilis pada resmi pada tanggal 2 Agustus 2012. *Game* ini dimainkan secara online. *Game online clash of clans* dapat didownload dan dimainkan melalui *smartphone* yang berperangkat android, ios, dan microsoft. Dalam jangka waktu setahun, *Clash of clans* menunjukkan grafik pemakai yang meningkat secara signifikan, bahkan bisa dibilang *game* ancaman baru bagi para perusahaan *game* strategi. Awalnya *game* pada tahun 2013, sistem operasi android adalah salah satu pilihan yang sangat menguntungkan. Melihat juga banyaknya pengguna dari kalangan menengah ke bawah yang jumlahnya terus bertambah dengan pesat. Dan pada akhirnya, mereka (supercell) merilis resmi *Clash of clans* versi android pada tanggal 7 Oktober 2013. Setelah dua tahun berjalan *Clash of clans* sudah diunduh sebanyak 100 juta pengguna android di dunia. (sumber: www.clashofclansid.com diakses pada 20 September 2015 jam 11.50 PM). Pada tahun 2015 *game clash of clans* menduduki peringkat satu dalam kategori *top grossing* (terlaris atas) di appstore dan playstore.

Di dalam permainan *clash of clans* terdapat fitur *clan* di mana pemainnya dapat membuat komunitas untuk bermain bersama, saling membantu, dan saling berinteraksi. *Clan* di dalam permainan *clash of clans* terdapat ± 1.500.000 *clan* global pada tahun 2015 (sumber: <http://supercell.com>). Di dalam *clan clash of clans* tingkatan *clan* berpengaruh pada rata-rata tropi yang dimiliki anggota *clan* bukan dari tinggi pengalaman atau *level clan*. Penulis memilih untuk menilai suatu *clan* berdasarkan *level clan* karena untuk menaikan *level clan* membutuhkan kerjasama, pengalaman, dan waktu yang lama.

Salah satu dari *clan* yang bersifat terbuka dan memiliki *level* tinggi adalah *clan 1-ron*. *Clan 1-ron* memiliki anggota yang tidak kenal satu sama lain, namun hanya menerima anggota yang berwarga negara Indonesia dan agar tidak terjadi kesulitan saat berkomunikasi dan minimal *berlevel* 60 untuk meyakinkan kalau pemain aktif. *Clan 1-ron* didirikan pada tahun 2013 bulan Oktober, *clan* tersebut didirikan oleh Rofik sendiri dan sekarang *clan 1-ron* memiliki 31 anggota yang tersebar di Indonesia, diantaranya terdapat 9 wakil ketua atau dalam *game Clash of clans* disebut *coleader*, 16 member lama yang disebut *elder*, dan 6 member biasa. (sumber: wawancara virtual

rofik ketua1-ron tanggal 4 Oktober 2015).

Clan 1-ron memiliki anggota yang tersebar, tidak seperti *clan* lain yang terbentuk dari suatu kesamaan, tetapi *clan* 1-ron bisa mempertahankan anggotanya selama dua tahun dan membawa *clan* 1-ron menjadi *clan level* 7. walaupun tidak sedikit juga anggota *clan* yang keluar masuk *clan* 1-ron atau keluar dari *clan* 1-ron karena berbagai macam faktor (sumber: wawancara *virtual* Rofik ketua1-ron tanggal 4 oktober 2015).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengambilan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi, serta diikuti dengan verifikasi data setelah dilakukannya wawancara terhadap, *leader*, *co-leader* dan *elder*. Dalam komunikasi *virtual* terdapat faktor-faktor yang yang mempengaruhi tidak adanya identitas yang pasti pada anggota team jadi antar anggota hanya mengenal identitas rekaan (*avatar*). Nasrullah, 2012 (Yohana, 2014) karena kebanyakan anggota menggunakan avatar membuat banyak anggota yang tidak menghargai anggota lainnya.

Berdasarkan latar belakang dan inkonsistensi tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengambil judul **“POLA KOMUNIKASI KELOMPOK GAME ONLINE (STUDI VIRTUAL ETNOGRAFI PADA PENGGUNA GAME “CLASH OF CLANS” KOMUNITAS 1-RON)”**

1.2 Fokus Penelitian

1. Bagaimana pola komunikasi kelompok *virtual* di dalam kelompok *virtual* 1-ron
2. Bagaimana proses interaksi yang terjadi antara anggota kelompok *virtual* 1-ron.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pola komunikasi kelompok *virtual* di dalam kelompok *virtual* 1-ron.
2. Untuk mengetahui proses interaksi yang terjadi dalam komunikasi kelompok *virtual* 1-ron.

2. DASAR TEORI

2.1 Komunikasi Massa Pada Era Digital

Menurut John v. Pavlik dan Shawn McIntosh (2010:18) “*The traditional mass-communication, such as interpersonal communication, which is communication between two or more persons. Interpersonal communication often interacts with and intersacts mass communication*”, yang memiliki makna Tradisional komunikasi massa, seperti komunikasi interpersonal, yang merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih. Komunikasi interpersonal sering mempengaruhi dan bersimpangan dengan komunikasi massa.

2.2 Format Komunikasi Massa Pada Era Digital

Menurut John v. Pavlik dan Shawn McIntosh (2010:18-19) kunci dari konsep dalam media digital ada empat yaitu:

1. Multimedia
Kombinasi dari beberapa media dengan tipe yang berbeda kedalam satu paket., seperti film atau video dengan suara karena terdapat elemen visual dan audio. Halaman web menggabungkan teks, video, animasi, audio, atau grafik adalah salah satu dari tipe multimedia.
2. Interactivity
Untuk alasan media digital interaktif dapat didefinisikan dengan tiga elemen utama yaitu:
 - a. dialog yang terjadi antara manusia dan program computer.
 - b. dialog yang terjadi secara simultan atau diantaranya.
 - c. dialog memiliki beberapa ukuran kontrol atas konten media apa yang dipakai melihat dan dalam rangka apa.

3. Automation

komputer dapat diprogram untuk mengotomatisasi tugas kompleks dan memakan waktu yang banyak. Search Engine dan unsur-unsur lain yang membuat komputer dan web relatif mudah digunakan adalah semua mungkin melalui otomatisasi. Tapi otomatisasi juga membuatnya lebih mudah bagi perusahaan untuk menemukan dan melacak orang dan membuat penggunaan media tidak lagi anonym.

otomatisasi memainkan peran penting dalam kemampuan online media untuk dipersonalisasi lokal atau untuk memberikan informasi pengguna tertentu atau geografis tertentu. dengan otomatisasi program komputer bahkan dapat memilih konten media yang lebih cenderung menarik bagi pengguna tertentu hanya didasarkan pada pelacakan dari situs web atau jenis konten pengguna telah mengunjungi.

4. Ethereality

digital media yang tidak benar-benar fisik produk, seperti buku, foto atau CD, meskipun mereka biasanya akhirnya tersembunyi mewakili beberapa jenis produk fisik.

2.3 Komunitas Virtual

Dalam konteks komunitas terdapat fenomena ruang baru di dunia *virtual*, diperlukan adanya imajinasi

dari setiap individu yang terkait. Aktifitas komunitas ini terjadi di dunia *virtual* dengan aspek-aspek yang tentu memiliki perbedaan dengan aktifitas di dunia nyata oleh karena itu, eksistensi suatu komunitas sebenarnya berada dalam pikiran individunya dan hal ini tidak berbeda dengan komunitas *virtual* yang juga memerlukan imajinasi untuk mengaktifasi komunitas *virtual* ini. (Nasrullah, 2014: 149).

2.4 Identitas *Virtual*

Terkait dengan identitas, Woon dan Smith (2004: 63-67) dalam (Nasrullah, 2014:145) menyodorkan tiga tipe identitas dalam berinteraksi di internet, yakni:

1. *real-life identity*, identitas pertama ini menunjukkan siapa sebenarnya individu itu.
2. *pseudonymity*, identitas asli mulai kabur dan bahkan menjadi palsu, meski dalam beberapa hal ada representasi yang bisa menunjukkan identitas asli seseorang.
3. *Anonymity*, atau anonym merupakan bentuk baru identitas yang benar-benar terpisah dan tidak bisa dirujuk kepada siapa identitas itu dimiliki.

Sedangkan Jordan dalam (Nasrullah. 2014:146-147) membagi tingkatan identitas yang ada di ruang siber menjadi tiga elemen dasar kekuatan individu di dunia siber, yaitu:

1. *Identity fluidity*, yaitu suatu proses pembentukan identitas secara online atau *virtual*, dan identitas yang terbentuk ini tidaklah mesti sama atau mendekati dengan identitasnya di dunia nyata (*offline identities*).
2. *Renovated hierarchies*, yaitu proses dimana hierarki yang terjadi di dunia nyata direka bentuk kembali menjadi online *hierarchies*.
3. *Information as reality*, yaitu hasil akhir dari *identity fluidity* dan *renovated hierarchies* yakni informasi yang menggambarkan realitas yang hanya berlaku di dunia *virtual*.

Kenyataan membuktikan bahwa identitas individu di media siber yaitu individu yang memiliki dua kemungkinan, yakni bisa jadi sama atau bisa jadi berbeda identitas secara *offline*. Tidak hanya itu, individu tidak hanya memiliki satu identitas semata, tetapi bisa memiliki identitas yang beragam dengan karakteristik yang berbeda-beda pula di media siber.

2.5 Pola Komunikasi

Pola Komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami Djamarah, 2004 (Putra, 2012) Ada lima jenis jaringan komunikasi, pola interaksi manusia Tubbs dan Moss, 2001 (Putra, 2012) yang terdiri dari:

1. Pola Interaksi Roda
Pola interaksi roda berpusat pada satu figure sentral yang berperan sebagai perantara komunikasi antara anggota kelompok. Jadi pada jaringan ini seorang pemimpin bertindak sebagai pusat dari alur komunikasi kelompok. Pada pola ini pemimpin menjadi pusatnya jadi ia dengan bebas dapat berkomunikasi dengan semua anggota. Namun sebaliknya, anggota tidak bisa berkomunikasi pada anggota lain dan harus berkomunikasi melalui pemimpin.
2. Jaringan atau Pola Interaksi Rantai
pola interaksi rantai merupakan adalah pola yang bersituasi dimana tiga orang hanya dapat berkomunikasi dengan orang yang bersebelahan dengannya. Pola rantai secara kaku mengikuti rantai komando formal.
3. Jaringan atau Pola Komunikasi Y
Pola komunikasi Y adalah pola yang menganut sistem yang hampir sama dengan pola interaksi rantai, tetapi dalam pola komunikasi Y memiliki posisi tengah yang menjadi perantara, tapi posisi tengah tidak dapat menjangkau semua anggota.
4. Jaringan atau Pola Komunikasi Lingkaran
Pola komunikasi lingkaran merupakan pola komunikasi yang lebih bersifat dinamis dalam penyebaran pesan, karena setiap orangnya terhubung dan dapat saling berkomunikasi dengan dua orang yang bersebelahan dengannya.
5. Jaringan atau Pola Komunikasi *All Channel*
Pola *all Channel* adalah pola yang memiliki saluran yang terbuka, jadi pola ini memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi dengan siapa saja, pola ini adalah pola yang paling fleksibel karena tidak ada batasan atau perantara yang dapat menghambat jalur informasi.

2.6 Analisis Proses Interaksi Kelompok

Menurut Bales (Morissan, 2013: 336), analisis proses interaksi terdiri atas enam kategori yaitu:

1. Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling memberikan cukup informasi, maka kelompok bersangkutan akan mengalami “masalah komunikasi”.
2. Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling memberi pendapat maka kelompok bersangkutan mengalami “masalah evaluasi”.
3. Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling bertanya dan memberi saran, maka kelompok akan

- mengalami “masalah pengawasan”
4. Jika masing-masing anggota kelompok tidak bisa mencapai kesepakatan maka mereka akan mendapatkan “masalah keputusan”
 5. Jika tidak terdapat cukup dramatisasi maka akan muncul “masalah ketegangan”
 6. Jika anggota kelompok tidak ramah dan bersahabat, maka akan terdapat “masalah reintegrasi”, yang berarti kelompok itu tidak mampu membangun kembali suatu “perasaan kita” atau kesatuan (cohesiveness) dalam kelompok bersakutan.

Bales (Morison, 2013: 336-339) menuturkan mengenai dua kelas perilaku komunikasi, yaitu terdiri dari sosioemosional yang diwakili oleh tindakan seperti tampak bersahabat, menunjukkan ketegangan dan dramatisasi serta kategori kedua adalah perilaku pekerjaan yang diwakili oleh saran, pendapat, dan informasi. Dalam suatu kelompok, bagaimana seseorang dipandang oleh anggota kelompok lainnya sangat ditentukan oleh bagaimana ia mengombinasikan ketiga dimensi yaitu dominan, bersahabat, instrumental dalam dirinya dan dalam komunikasinya.

2.7 Komunikasi Virtual

Menurut Nasrullah (2014: 75) mengatakan bahwa karakteristik komunikasi melalui internet berbeda dibanding media komunikasi tradisional. Salah satu karakteristik itu bersifat jejaring (network). Jejaring ini tidak hanya diartikan sebagai infrastruktur yang menghubungkan antar komputer dan perangkat keras lainnya namun juga menghubungkan antar individu. Interaksi merupakan konsep yang sering digunakan untuk membedakan antara media baru yang digital dan media tradisional yang menggunakan analog teknologi media baru, seperti jaringan internet, pada dasarnya beroperasi dengan saling terhubung.

Berbeda dengan media tradisional, keberadaan pengguna tidak hanya pasif menerima informasi tetapi juga aktif dalam memproduksi informasi. Pengguna juga tidak hanya menerima satu informasi sesuai dengan apa yang diproduksi oleh institusi media yang terkadang juga memuat informasi yang tidak sesuai dengan keinginan pengguna tetapi pengguna bisa memilah informasi apa saja yang diinginkan dan dari sumber yang jumlahnya bisa dikatakan tidak terbatas. Komunikasi yang terjadi di media siber lebih banyak tergantung pada teks, baik teks dalam pengertian sesungguhnya maupun simbol, ikon, atau penanda lain yang mewakili maksud dari pesan. (Nasrullah 2014: 78).

Marc Smith (Nasrullah, 2014: 80) menuturkan beberapa aspek dalam komunikasi di dunia siber, seperti penjelasan berikut:

1. komunikasi atau interaksi di dunia siber tidak mensyaratkan keberadaan dan kesamaan antara pengguna media siber selagi fungsi interaksi melalui media siber itu masih ada.
2. Pada media siber interaksi bisa dikondisikan sesuai dengan jadwal yang diinginkan oleh pengguna saat terkoneksi ke dalam jaringan. Komunikasi bisa terjadi dalam kondisi ruang dan waktu yang sama dan bisa juga berbeda.
3. Interaksi yang terjadi dalam dunia siber pada kenyataannya terjadi melalui medium teks. Teks dalam bentuknya yang beragam dan juga melibatkan simbol menjadi medium yang digunakan oleh pengguna dalam berkomunikasi.
4. Interaksi yang terjadi tidak mensyaratkan adanya kesamaan seperti status atau tingkat pengetahuan.

3. PEMBAHASAN

3.1 Pola Komunikasi

dalam kelompok biasanya anggota kelompok berkumpul bersama, melakukan kegiatan bersama, dan lain-lain. Namun dengan adanya media *virtual*, kelompok tidak lagi harus berkumpul secara nyata. Menurut Nasrullah (2014: 150) komunitas *virtual* adalah komunitas yang terbentuk di dunia siber oleh para pengguna karena adanya kesamaan atau saling melakukan interaksi dan relasi yang difasilitasi oleh medium komputer terkoneksi internet.

Untuk mengetahui pola komunikasi penulis harus mengetahui alur penyampaian dan penerimaan pesan. Djamarah, 2004 (Putra, 2012). Dalam pola komunikasi terdapat berbagai macam pola yang memiliki karakter alur pesan yang berbeda-beda dan pola komunikasi tersebut Ada lima jenis jaringan komunikasi, pola interaksi manusia Tubbs dan Moss, 2001 (Putra, 2012).

Dari lima pertanyaan yang berkaitan dengan pola komunikasi yang penulis tanyakan pada informan yaitu:

1. Apa peran anda dalam *clan* 1-ron?
2. Bagaimana cara anda menyampaikan pesan didalam *clan* 1-ron?
3. Apakah ada perbedaan cara berkomunikasi antara pangkat yang rendah dan pangkat yang tinggi didalam *clan* 1-ron?
4. Apa semua anggota *clan* 1-ron dapat menyampaikan informasi pada anggota lainnya?
5. Siapa yang paling berperan dalam *clan* 1-ron?

penulis mendapatkan hasil dari jawaban informan yaitu:

1. Masing-masing informan memiliki peran khusus dalam *clan* 1-ron dan setiap tingkatan pangkat memiliki peran yang berbeda.
2. Semua informan dapat menyampaikan pesan dengan bebas namun ada aturan-aturan untuk menjaga ketertiban dari *clan*.
3. Empat dari lima informan menyatakan bahwa tidak ada perbedaan cara berkomunikasi berdasarkan pangkat.
4. Semua anggota *clan* 1-ron dapat menyampaikan pesan dengan bebas dan tanpa perantara. Namun tetap mengikuti peraturan yang telah ditetapkan di *clan*.
5. Empat dari lima orang informan menyatakan bahwa *leader clan* 1-ron yang paling berperan didalam *clan* 1-ron.

Dari data yang penulis dapat, penulis mendapatkan hasil pola komunikasi yang dipakai di *clan* 1-ron adalah pola komunikasi *all channel* karena adanya kecocokan dari karakteristik dari pola komunikasi pola *all channel* Tubbs dan Moss dengan hasil yang penulis dapatkan.

Pola *all Channel* adalah pola yang memiliki saluran yang terbuka, jadi pola ini memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi dengan siapa saja, pola ini adalah pola yang paling fleksibel karena tidak ada batasan atau perantara yang dapat menghambat jalur informasi.

3.2 Analisis Proses Interaksi

Menurut Bales (Morissan, 2013: 336), analisis proses interaksi terdiri atas enam kategori yaitu:

1. Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling memberikan cukup informasi, maka kelompok bersangkutan akan mengalami "masalah komunikasi".
2. Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling memberi pendapat maka kelompok bersangkutan mengalami "masalah evaluasi".
3. Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling bertanya dan memberi saran, maka kelompok akan mengalami "masalah pengawasan".
4. Jika masing-masing anggota kelompok tidak bisa mencapai kesepakatan maka mereka akan mendapatkan "masalah keputusan".
5. Jika tidak terdapat cukup dramatisasi maka akan muncul "masalah ketegangan".
6. Jika anggota kelompok tidak ramah dan bersahabat, maka akan terdapat "masalah reintegrasi", yang berarti kelompok itu tidak mampu membangun kembali suatu "perasaan kita" atau kesatuan (*cohesifness*) dalam kelompok bersangkutan.

Dari data yang peneliti dapatkan dari lima pertanyaan yang berkaitan dengan proses interaksi yaitu:

1. Bagaimana cara anda menyampaikan pesan didalam *clan* 1-ron?
2. Apa semua anggota *clan* 1-ron dapat menyampaikan informasi pada anggota lainnya?
3. Pernah ada perbedaan pendapat dalam *clan*?
4. Bila ada perbedaan pendapat, maka bagaimana cara untuk menyelesaikannya?
5. Apa pernah terjadi kesalahpahaman antara anggota *clan*?

Penulis mendapatkan data yang dapat dikaitkan dengan teori analisis proses interaksi Morissan yaitu:

1. Penyampaian pesan di dalam *clan* 1-ron lancar, dan banyak memiliki alternatif media untuk menyampaikan pesan.
2. Semua anggota dalam *clan* 1-ron bebas untuk menyampaikan pesan pada semua anggota.
3. Empat dari lima informan menjawab pasti ada perbedaan pendapat dalam *clan* 1-ron tapi semua anggota dapat menyelesaikan perbedaan pendapat tersebut.
4. Masalah perbedaan pendapat dalam *clan* 1-ron dapat diselesaikan dengan cara mengambil salahsatu pendapat yang paling benar, dan masalah tersebut dapat dimediasi oleh pangkat *leader, coleader, maupun elder*.
5. Kesalahpahaman jarang terjadi dalam *clan* 1-ron khususnya terjadi pada anggota baru *clan* yang masih belum paham betul bagaimana peraturan dan kebiasaan *clan*.

Dari data yang penulis dapatkan penulis bisa menarik kesimpulan bahwa *clan* 1-ron tidak memiliki masalah proses interaksi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pola komunikasi kelompok *game* online dengan studi *virtual* etnografi pada pengguna *game* "Clash of clans" komunitas 1-ron, dapat ditarik kesimpulan bahwa pola komunikasi pada *clan* 1-ron yaitu *clan* 1-ron memiliki pola komunikasi *all channel* karena adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi yang terjadi dalam *clan* 1-ron serta komunikasi yang terjadi bersifat terbuka, tidak terbatas dengan tingkat jabatan anggotanya, dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan tidak terdapat hambatan.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi yang penulis lakukan dapat menarik kesimpulan bahwa masing-masing informan memiliki peran khusus dalam *clan* 1-ron dan setiap tingkatan pangkat memiliki peran yang berbeda. Hal ini di dukung dengan pernyataan empat dari lima informan menyatakan bahwa tidak ada perbedaan cara berkomunikasi berdasarkan pangkat. Selain hal tersebut, informan dapat menyampaikan pesan dengan bebas namun ada aturan-aturan untuk menjaga ketertiban dari *clan*. Semua anggota *clan* 1-ron dapat menyampaikan pesan dengan bebas dan tanpa perantara. Namun tetap mengikuti peraturan yang telah ditetapkan di *clan*. Dan didukung dengan pernyataan empat dari lima orang informan menyatakan bahwa *leader clan* 1-ron yang paling berperan didalam *clan* 1-ron.

Mengenai analisis proses interaksi yang terjadi di dalam *clan* 1-ron berdasarkan data yang penulis dapat melalui wawancara dan observasi, peneliti menyimpulkan bahwa *clan* 1-ron tidak memiliki beberapa masalah dalam *clan*, namun masalah tersebut dapat diselesaikan dengan bantuan pihak ketiga, yaitu *co-leader*, atau *leader*.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang penulis lakukan, didapatkan hasil bahwa masing-masing informan memiliki peran khusus dalam *clan* 1-ron dan setiap tingkatan pangkat memiliki peran yang berbeda. Serta semua informan dapat menyampaikan pesan dengan bebas namun ada aturan-aturan untuk menjaga ketertiban dari *clan*. Didukung dengan pernyataan empat dari lima informan menyatakan bahwa tidak ada perbedaan cara berkomunikasi berdasarkan pangkat.

Kesimpulan lain yang didapat berupa semua anggota *clan* 1-ron dapat menyampaikan pesan dengan bebas dan tanpa perantara. Namun tetap mengikuti peraturan yang telah ditetapkan di *clan*. Dan didukung dengan pernyataan empat dari lima orang informan menyatakan bahwa *leader clan* 1-ron yang paling berperan didalam *clan* 1-ron.

Dari hasil tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa *clan* 1-ron tidak memiki masalah mengenai proses interaksi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti diluar ruang *virtual*, agar dapat melihat perbedaan yang terjadi mengenai pola komunikasi dan proses interaksi yang terjadi di ruang *virtual* maupun di luar ruang *virtual*. Selain hal tersebut, bagi peneliti selanjutnya diharapkan menambah bahasan mengenai etnografi *virtual* yang lebih luas, dikarenakan media *virtual* menjadi media baru dalam sebuah komunikasi.

2. Kegunaan Praktis

Bagi *clan* 1-ron diharapkan dapat membuat acara untuk berkumpul antar anggota 1-ron secara offline, sehingga komunikasi yang berjalan semakin lancar, dan lebih menjaga kekompakan antara anggota agar masalah yang terjadi lebih sedikit dan lebih mudah diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Affandi, Muhammad. (2013). Pengaruh *Game* Online terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Komunikasi*. Universitas Mulawarman. Volume 1. 177-187.
- [2]Anggraini, Siska (2015). INTERAKSI SOSIAL KAUM GAY STUDI *VIRTUAL* ETNOGRAFI PADA KAUM GAY PADA MEDIA SOSIAL GRINDR. (Skripsi). Tersedia di Database Telkom University Bandung.
- [3]Arif. Moch.Choirul. (2012). ETNOGRAFI *VIRTUAL* Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis *Virtual*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Universitas Sunan Ampel Surabaya. Volume 2. 166-179.
- [4]Baruah, Trisha Dowerah. (2012). Effectiveness of Social Media as a tool of communication and its potential for technology enabled connections: A micro-level study. *International Journal of Scientific and Research Publications*. Volume 2. 1-10.
- [5]Bungin, Burhan. 2010. *Sosiologi Komunikasi*. Bandung: Kencana.
- [6]Ebrahim, Nader Ale, Ahmen Shamsuddin, dan Taha Zahira. (2009). *Virtual Teams*. *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*. 2653-2669.
- [7]Effendi, Mukhtar. (2010). Peran Internet Sebagai Media Komunikasi. *E-Jurnal Komunikasi Universitas STAIN Purwokerto*. Vol. 4, 130-142.
- [8]Effendy, Onong Uchjana. 2013. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [9]Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications Ltd
- [10]Leary, Pat Gannon dan Fontainha Elsa. (2007). *Communities of Practice and virtual learning communities: benefits, barriers and success factors*. *Elearningpapers*. Northumbria University, dan Technical University. Volume 5. 1-13.

- [11]Morissan. 2013. Teori Komunikasi Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana
- [12]Nasrullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber (*Cybermedia*). Jakarta: Kencana.
- [13]Pavlik, John V; McIntosh, Shawn. (2011). *Converging Media Second Edition*. Oxford University Press: New York
- [14]Putra, Anggi Rahmadansyah (2012). POLA KOMUNIKASI *VIRTUAL* DI DALAM KOMUNITAS *ONLINE GAME* (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi *Virtual* di Dalam Komunitas *Online Game Point Blank "Heyholet'sgo"*). (Skripsi). Tersedia di Database Telkom University Bandung.
- [15]Rahmadhan, Rizka Gautama (2011). "*Sense of Virtual Community*" Dalam Serial Drama Televisi Jepang "*Densha Otoko*" (Skripsi). Tersedia di Database Universitas Indonesia Depok.
- [16]Rheindold, Howard, Berkeley, dan Stanford (2008). *Virtual communities - exchanging ideas through computer bulletin boards*. Jurnal *Virtual Worlds*. Volume 1. 1-5.
- [17]Santoso, m Haryadi. (2014). Mobolisasi Sosial dalam Ruang *Virtual*. *E-Jurnal Komunikasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta*. Vol.17.
- [18]Setiawan, Rudy. (2013). Kekuatan *New Media* dalam Membentuk Budaya Populer di Indonesia. *E-Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman*. Vol.1, 355-374.
- [19]Sosiawan, Edwi Arief. (2011). Penggunaan Situs Jejaring Sosial sebagai Media Interaksi dan Komunikasi di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Universitas Pembangunan Nasional. *Volume 9*. 60-75.
- [20]Sugihartati, Rahma. 2014. Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer. Jakarta: Kencana.
- [21]Sugiyono. 2014. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- [22]Webster, J dan Wong ,W.K.P (2008). Comparing traditional and *virtual* group forms: identity, communication and trust in naturally occurring project teams. *The International Journal of Human Resource Management*. Queen's University. Volume 19. 41-62.
- [23]Yohana, Nova. (2014). Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas *Virtual* Kaskus Regional Riau Raya. *E-Jurnal Komunikasi Universitas Riau* Vol. 17, 117-128.
- [24]<http://www.sigodangpos.com/2015/02/game-terbaik-android-clash-of-clans-coc.html> diakses pada tanggal: 18 September 2015 10.15 PM.
- [25]<https://www.selasar.com/gaya-hidup/kecanduan-game-online-gejala-efek-dan-alasan> diakses pada tanggal: 18 September 2015 10.25 PM.
- [26]<http://www.portalsejarah.com/sejarah-perkembangan-internet-di-indonesia.html> diakses pada tanggal: 18 September 2015 11.19 AM.
- [27]<http://industri.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarah-perkembangan-industri-game-di-indonesia> diakses pada tanggal: 18 September 2015 11.30 AM.
- [28]<http://kbbi.web.id/guna> diakses pada tanggal 12 November 2015 03.12 AM.
- [29]<http://supercell.com/en/games/clashofclans/> diakses pada tanggal: 12 november 2015 11:24 PM
- [30]<http://www.clashofclansid.com/2015/01/clash-of-clans-adalah-game-keren.html> diakses pada tanggal: 20 September 2015 11.50 PM.
- [31]<http://www.dosenpendidikan.com/6-pengertian-komunitas-menurut-para-ahli/> diakses pada tanggal 12 November 2015 03.26 AM.
- [32]<https://id.techinasia.com/talk/statistik-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-2015/> diakses pada tanggal: 20 September 2015 11.30 AM.
- [33]<http://tekno.kompas.com/read/2015/03/26/14053597/pengguna.internet.indonesia.tembus.88.juta/> diakses pada tanggal: 21 September 2015 10.30 AM.
- [34]<http://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.html> diakses pada tanggal 12 November 2015 03.16 AM.
- [35]<http://www.ligagame.com/index-.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-/datanya> diakses pada tanggal: 22 September 2015 11.40 PM.