

INTERAKSI SOSIAL DALAM *VIRTUAL COMMUNITY*

(Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain *Game Online Clash of Clans (COC)*)

Clan Trans Jogja 2)



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh :

Angga Supri Andana

NIM. 11730062

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2018



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Angga Supri Andana
NIM : 11730062
Prodi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Advertising

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 8 Februari 2018

Yang menyatakan,



Angga Supri Andana
NIM. 11730062

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING
FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikumWr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Angga Supri Andana
NIM : 11730062
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

INTERAKSI SOSIAL DALAM KOMUNITAS VIRTUAL
(Studi Deskriptif Kualitatif pada Pemain *Game Online Clash of Clans (COC)* Clan Trans Jogja 2)

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikumWr. Wb

Yogyakarta, 8 Februari 2018

Pembimbing

Fatma Dian Pratiwi, M.Si
NIP :19750307 200604 2 001



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-90/Un.02/DSH/PP.00.9/03/2018

Tugas Akhir dengan judul : INTERAKSI SOSIAL DALAM KOMUNITAS VIRTUAL (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain Game Online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ANGGA SUPRI ANDANA
Nomor Induk Mahasiswa : 11730062
Telah diujikan pada : Selasa, 27 Februari 2018
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Fatma Diah Pratiwi, S.Sos M. Si.
NIP. 19750307 200604 2 001

Penguji I

Dr. Yani Tri Wijayanti, S.Sos, M.Si
NIP. 19800326 200801 2 010

Penguji II

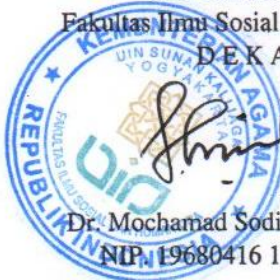
Lukman Nusa, M.I.Kom.
NIP. 19861221 201503 1 005

Yogyakarta, 27 Februari 2018

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

DEKAN



Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
NIP. 19680416 199503 1 004

MOTTO

....

Follow your heart, but take your brain with you

(Alfred Adler)

....

La vostra invidia è la mia forza

(Kecemburuanmu adalah kekuatanku)

....

Loser? NOT TODAY!

(Angga S A)

....

“Ganbate”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku persembahkan skripsi ini untuk yang selalu BERTANYA :

“kapan skripsimu selesai?”

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukan sebuah kejahatan,
bukan sebuah aib. Alangkah kerdinya jika mengukur kepintaran
seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah
sebaik-baik skripsi adalah skripsi yang selesai? Baik itu selesai tepat
waktu maupun tidak tepat waktu.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
ALMAMATER ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Puji syukur atas karunia Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tanpa izin-Nya penulis tidak akan dapat melewati segala perjuangan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam peneliti curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah memberikan panutan kepada umatnya untuk menjadi manusia yang berakhlak mulia.

Skripsi ini berawal dari keingintahuan peneliti terkait *virtual community*. Peneliti memilih untuk melakukan penelitian yang berjudul “Interaksi Sosial dalam *Virtual Community* (Studi Deskriptif Kualitatif pada pemain *game online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2*)”. Karena peneliti merasa bahwa *game online* ialah *game* yang dapat dimainkan oleh banyak orang di ruang dan waktu yang berbeda, oleh sebab itu pemain *game online* dapat saling berinteraksi dengan lingkungan sekitar di dalam *game*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti interaksi social pemain *game online* dalam *virtual community* yang terdapat pada *game online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2*.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa izin Allah SWT melalui tangan-tangan-Nya, sehingga penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, di antaranya :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kekuatan, kesabaran, ketabahan serta karunia-Nya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Mochamad Sodik, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Siantari Rihartono, M.Si., selaku kepala Prodi Ilmu Komunikasi.
4. Bapak Alip Kunandar, S.Sos, M.Si., selaku pembimbing akademik yang sangat bersahabat dengan mahasiswa-mahasiswanya.
5. Ibu Fatma Dian Pratiwi, S.Sos, M.Si., selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, saran, dan nasehat kepada penulis dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Ibu Dr. Yani Tri Wijayanti, S.Sos, M.Si dan Pak Lukman Nusa, M.I.Kom., selaku penguji munaqosah pada hari Selasa tanggal 27 Februari 2018 yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan semoga bermanfaat untuk pembaca.
7. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
8. Bapak Supri dan Ibu Tutik yang selalu memberikan semua yang terbaik baik itu materi, doa, dukungan dan arahan untuk putrapertama mereka ini.
9. Luqman Alif Ananta (Kelip) yang selalu ngajakin mabar disaat kakaknya ngerjain skripsi dan Melinda Dwi Kusuma (Lindut) yang suka minjem baju gak pernah bilang, meskipun menjengkelkan mereka adalah kedua adik kandung yang aku cincai.

10. Om, Tante, Budhe, Kakek, Nenek, Keponakan-Keponakan dari Temanggung dan Wonogiri yang selalu mengingatkan skripsi ketika lagi mudik, terima kasih banyak.
11. Kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang sudah bersedia menampung manusia merepotkan ini selama 6 tahun 2 bulan dan memberi kenangan yang menyenangkan.
12. Laptop TOSHIBA Satellite L735 yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini meski sering *error* tapi doi tidak mengenal lelah.
13. Kakak Bakti Yulio, kakak Dio Indra Pamungkas, kakak Yuneo Rahmawan dan kakak Deni Irawan selaku Informan di *clan* Trans Jogja 2 yang telah meluangkan waktunya untuk diwawancarai.
14. Pak Okik dan Mas Gurat yang rela bersedia membantu mikirin judul skripsi bareng ditengah gelapnya malam sambil menyeduh pop mie rasa ayam panggang di alfamart kala itu.
15. Syamsu Andika (Om Sam) yang selalu ngoyak-ngoyak buat ngerjain skripsi “berasa bapak keduaku beliau”, selalu kasih semangat motifasi berbagi pengalaman dan berkat beliau skripsi ini selesai dengan tenang.
16. Grup WA HMMM terdiri Nada Bangun Nugraha (Endang), (Idhar Ahmad (Brodar), Nur Wahab (Wahab), dan Rais Arif Hidayat (Raisa) yang saling *mensupport* satu sama lain, memberikan pengaruh baik maupun buruk, kalian manusia-manusia luar biasa, *btw* maaf saya lulus duluan.

17. Terry Sutarman (Tante), Idham Samawi (Genjik), Ine Karlina (Ine) yang telah lulus duluan tapi selalu ngajakin nongkrong meski gak jadi-jadi, kalian *mbff* poenya.
18. Rizal Gondes dan Anas Iting yang udah pada nikah, kalian sangat memotifasi, semoga lekas dapat momongan dan dan Doni Mubarak yang telah lama menghilang terus nongol tiba-tiba mau munaqosah juga, semoga kita lekas nyusul dua orang tua ini serta diberi istri yang solehah.
19. Penghuni KOMBHE angkatan 2011 Iwon, Ojan, Jeng Pasca, Inyong yang selalu mengingatkan untuk menuntaskan tugas akhir sebagai mahasiswa.
20. Seluruh warga KOMBHE angkatan 2011 yang tidak bisa disebutkan satu-satu karena banyak, yang jelas tidak menyesal mengenal kalian.
21. Gitar tua yang bersedia menemani disela-sela kejenuhan skripsi dan menjadi inspirasi dalam menorehkan kata-kata.
22. Teman-teman angkatan 2011 yang sedang berjuang untuk lolos dari DO, semoga cepat selesai dan menyusul.
23. Teman-teman seperjuangan KKN yang dulu susah seneng bareng-bareng dan memberi kesan yang tidak pernah terlupakan terutama nonbar film pertamaku dan adik manis Khanza yang selalu manis dan menyenangkan.
24. Oscar dan Oscar Jr, dua mantan hewan peliharaan yang telah bersedia menemani dan menghibur dalam mengerjakan skripsi, bahagia sama majikan baru ya nak.
25. Mbak-mbak mantan yang telah menambah kenangan di kehidupan yang fana ini dan sudah member dukungan baik doa maupun materi.

26. Mbak-mbak gebetan yang bersedia menjadi tujuan untuk memotifasi diri sendiri, meski gagal semoga kita bahagia di kehidupan masing-masing.
27. Calon Jodoh yang selama ini bersemayam di dalam doa-doa suci, terima kasih, semoga kita dipertemukan dengan cepat aamiin.
28. Pengurus ICI_JOGJA yang udah memberi sentuhan warna dalam proses mengerjakan skripsi.
29. Alumni SMK MUGA YK yang masih saling *support* sampai sekarang meski udah banyak yang pada nikah dan punya anak.
30. Seluruh teman-teman di tempat magang *advertising* “TVRI SULTRA” yang asik-asik, kocak, asolole, mantab jaya, enak.
31. Teman-teman seperjuangan di Ilmu Komunikasi khususnya jurusan *Advertising* yang udah lulus maupun belum lulus, yang belum lulus ndang luluso mas, mbak.
32. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Peneliti



AnggaSupriAndana
11730062

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Telaah Pustaka	10
F. Landasan Teori	18
G. Kerangka Berfikir	30
H. Metode Penelitian	31

BAB II GAMBARAN UMUM	46
A. <i>Game Online Clash of Clan (COC)</i>	46
B. <i>Fitur dalam Game Online Clash of Clan (COC)</i>	56
C. <i>Clan Trans Jogja 2</i>	62
BAB III PEMBAHASAN	67
A. Data Individu Informan	69
B. Proses Interaksi Sosial dan Ciri-Ciri <i>Virtual Community</i>	70
BAB IV PENUTUP	105
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN	

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Data <i>Game Online Clash of Clan (COC)</i>	3
Gambar 2 : Kerangka Berpikir	30
Gambar 3 : Tampilan Awal <i>Game Online</i>	46
Gambar 4 : Tampilan <i>Home COC</i>	47
Gambar5 : Wujud <i>Troops</i> dalam <i>Game Online COC</i>	49
Gambar 6 : Tampilan <i>Army Camp, Barracks, dan Laboratory</i> dalam.....	50
Gambar 7 : Tampilan <i>Cannons, Arcer Towers, Mortar, Air Defense, dan</i>	52
Gambar 8 : Tampilan <i>Gold Mine, Gold Strorage, Elixir Collerctor dan..</i>	53
Gambar 9 : Tampilan <i>Clan Castle</i> pada <i>Game Online COC</i>	54
Gambar 10: Tampilan <i>Gems</i> pada <i>Game Online COC</i>	56
Gambar 11: Tampilan <i>Clan Trans Jogja</i> ada <i>Game Online COC</i>	57
Gambar 12: Tampilan <i>Clan War</i> pada <i>Game Online COC</i>	61
Gambar 13: Logo <i>Clan Trans Jogja 2</i>	64
Gambar 14: Anggota <i>clan Trans Jogja 2</i> pada <i>Game Online COC</i>	66
Gambar 15: Percakapan antar Pemain <i>Game Online COC clan Trans</i>	74
Gambar 16: Percakapan antar Pemain <i>Game Online COC clan Trans</i>	87
Gambar 17: Percakapan antar Pemain <i>Game Online COC clan Trans</i>	88
Gambar 18: Tampilan <i>war</i> pada <i>Game Online COC clan Trans Jogja 2</i>	91
Gambar 19: Percakapan antar Pemain <i>Game Online COC clan Trans</i>	93
Gambar 20: Proses Perkenalan Anggota Baru <i>clan Trans Jogja 2</i>	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Persamaan dan Perbedaan Skripsi Peneliti dengan skripsi Lati.	12
Tabel 2 : Persamaan dan Perbedaan Skripsi Peneliti dengan skripsi Fitri	13
Tabel 3 : Persamaan dan Perbedaan Skripsi Peneliti dengan skripsi Cor .	15
Tabel4 : Persamaan dan Perbedaan Skripsi Peneliti dengan Jurnal Nova	17
Tabel 5 : Unit Analisis Bentuk Proses Interaksi Sosial Asosiatif	38
Tabel 6 : Unit Analisis Ciri-Ciri <i>Virtual Community</i> yang terdapat pada.	39
Tabel 7 : Unit Analisis Bentuk Proses Interaksi Sosial Disosiatif	41
Tabel 8 : Unit Analisis Ciri-Ciri <i>Virtual Community</i> yang terdapat pada.	43
Tabel 9 : Data Individu Informan.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: <i>Interview Guide</i>
Lampiran 2	: <i>Istilah Game Online Clash of Clan (COC)</i>
Lampiran 3	: <i>Biodata Responden</i>
Lampiran 7	: <i>Curriculum Vitae</i>



ABSTRACT

The Internet become one of the most widely used technologies of man. In addition to providing the need for information, science, news, the internet is also useful as a means or entertainment media for users, such as listening to songs online, watching videos, and playing online games. The development of technology makes online games can be played in smart phones or called mobile online games. Mobile online games are very common in the social life of Indonesian society today, especially the urban community.

Clash of clan (COC) is one of the online games that provide communication media in the game by using clan features contained in the game. Clan is a feature where the players online game can build a community in which can be used as a means of communication to interact with each other through the chat within the clan. One of the feature countained in COC's online game called request, where online game players can help each other. The purpose of this research is to find out how social interactions in virtual communities are intertwined in online game players Clash of Clans (COC) clan Trans Jogja 2. This research used descriptive qualitative methods conducted to four research informants to describe thoroughly by analyzing the phenomenon.

The result show that the interaction that is intertwined in the online game COC showed a process of social interaction based on the process of occurrence. Social interaction was intertwined with the disossiatif process that leads to competition, contravention and conflict. Of course, the members of Trans Jogja 2 make efforts to manage the problems so that they will achieve an associative process with cooperation and accomodation. In the interwoven of social interactions there are features of the virtual community that ensure equality of interests or hobbies, regular interaction, identification or identity, a particular focus on one thing, integration or similarity, the content of the discussion must be the same as the topic in the community, and openness of access to information and commercial orientation.

Key word : Social Interaction, Virtual Community, Online Game, Clash of Clan (COC), Analipsis Interaction Social

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi di dunia semakin berkembang pesat dan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk teknologi yang beragam. Produk teknologi yang beragam dimaksudkan untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia. Internet menjadi salah satu teknologi yang paling banyak digunakan manusia. Selain menyediakan kebutuhan akan informasi, ilmu pengetahuan, berita, internet juga berguna sebagai sarana atau media hiburan bagi pengguna, seperti mendengarkan lagu secara *online*, menonton video, dan bermain *game online*.

Kehadiran internet yang membuka jalan media baru untuk hadir ditengah masyarakat, dapat memberikan layanan kemudahan dalam berkomunikasi serta berinteraksi dengan sesama pengguna. Menurut O'Brien (2013:10) "internet merupakan jaringan komputer yang berkembang pesat dari jutaan bisnis, pendidikan, dan jaringan pemerintahan yang saling berhubungan dengan jumlah penggunanya lebih dari 200 negara. Pengembang teknologi terus membuat gebrakan baru untuk mendapatkan keuntungan dari teknologi tersebut, salah satunya dengan membuat *game online*."

Game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*, *game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG (role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para pemain *game online* di Indonesia dan juga besarnya pasar *games* di Indonesia (ligagame.com, diakses tanggal 16 Juni 2017 pada pukul 20:19 WIB).

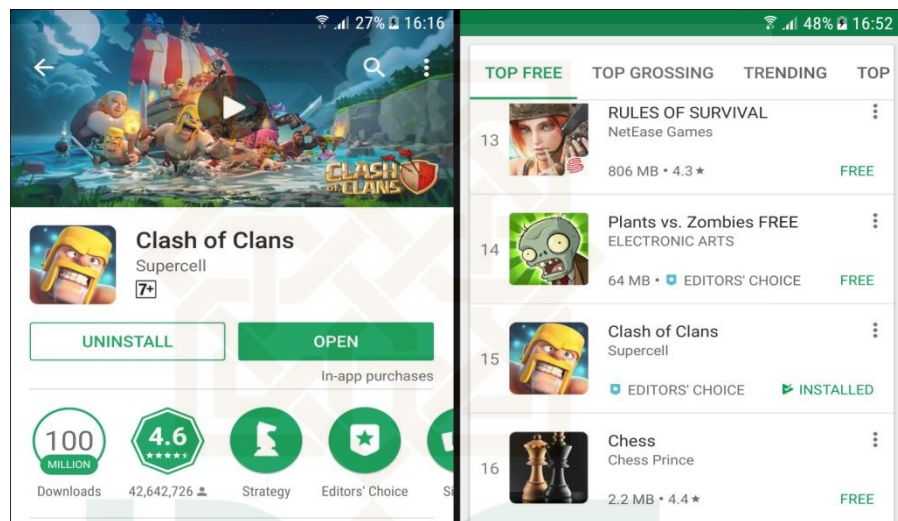
Perkembangan teknologi membuat *game online* dapat dimainkan dalam *smart phone* atau disebut dengan *mobile online games*. *Mobile online games* sudah sangat umum dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia sekarang, terutama masyarakat perkotaan. *Mobile online game* seakan menjadi barang wajib untuk kebutuhan sehari-hari manusia modern. Hal ini dikarenakan teknologi zaman sekarang memungkinkan kita berkoneksi dengan siapapun, dimanapun dan kapanpun. Sehingga memudahkan para pemain lebih banyak meluangkan waktunya untuk memainkan *mobile online game* tersebut.

Salah satu *mobile online game* di Indonesia adalah *Clash Of Clan (COC)*. *Game online* besutan *Supercel* ini dari pertama kali rilis pada bulan Agustus 2012 sampai saat ini Januari 2018 masih eksis dalam perkembangannya. Terbukti dalam aplikasi *Play Store game online COC* masih mampu bersaing dengan *game-game* terbaru dan

bertengger 15 besar pada *Top Free*. *COC* sendiri sampai saat ini mendapatkan *rate* 4.6 dan sudah di *download* sebanyak 42.642.726.

Gambar 1

Data game online *Clash of Clan (COC)*



(screen shoot melalui *smart phone* peneliti, diakses tanggal 05 Maret 2018 pada pukul 16.59 WIB)

Hal yang menarik dari *game online COC* ialah *game online* yang dapat dimainkan oleh banyak orang di ruang dan waktu yang berbeda, oleh sebab itu pemain *game online* dapat saling berinteraksi dengan lingkungan sekitar di dalam *game* dengan menggunakan identitas dunia maya yang direpresentasikan *username* dan karakter, dimana karakter yang dimiliki oleh setiap pemain *game online* sendiri lebih menonjolkan kelebihannya ketika bermain *game online* demi mendapat perhatian dari pemain lain, dari situlah tiap pemain *game*

online ingin terlihat menjadi lebih dominan dan perbedaan-perbedaan sikap akan terlihat.

Proses disosiatif kemudian akan muncul sehingga menimbulkan bentuk interaksi sosial seperti kompetisi, kontraversi dan konflik yang pada akhirnya akan menyebabkan *misscommunication* antar pemain *game online COC*. Tentu dalam hal ini para pemain *game online COC* akan melakukan upaya-upaya untuk mengelola permasalahan tersebut, sehingga akan mencapai proses asosiatif dengan meningkatkan kerja sama dan akomodasi, karena di dalam *game online COC* sendiri terdapat *fitur-fitur* yang dapat membantu untuk saling berinteraksi antar pemain. Dengan adanya *fitur* tersebut memudahkan pemain *game online COC* untuk mengenal satu sama lain dengan *username* sang pemilik *Town Hall* atau karakter yang terdapat pada *game COC*. Melalui proses seperti inilah interaksi sosial di dalam *game online COC* dapat berjalan.

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 merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat dibutuhkan untuk berhubungan satu sama lain. Komunikasi sebagai interaksi adalah hal yang sangat menarik untuk dipelajari dan diteliti. Hal tersebut dikarenakan jika tanpa adanya interaksi maka hubungan antar manusia tidak akan terjalin.”

Di dalam Al Qur'an dijelaskan bahwa adanya penciptaan Allah yang berbeda-beda dalam kehidupan manusia seperti laki-laki dan perempuan, suku-suku yang banyak, berbangsa-bangsa, bahasa yang berbeda-beda, serta warna kulit yang tidak sama dan berbagai keanekaragaman lainnya agar manusia tersebut saling mengenal satu sama lainnya dan bukan untuk menjelekkan perbedaan tersebut, karena manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lainnya dan mereka tidak akan bisa hidup dengan individu mereka sendiri. Sebagaimana Allah Swt berfirman dalam surat Al Hujurâ t ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِّن ذَكَرٍ وَأُنثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِندَ اللَّهِ أَتْقَاهُ إِنَّا اللَّهُ عَلِيمٌ خَبِيرٌ (١٣)

"Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal".

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, sehingga mempunyai minat untuk berkomunitas. Demikian pula di dunia maya atau internet, manusia ingin bersama orang lain membentuk sebuah komunitas untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan

masyarakat maya. Bungin (2008 : 162) “menjelaskan bahwa masyarakat maya pada dasarnya tidak berbeda dengan masyarakat nyata, dimana interaksi sosial dibangun melalui sesama anggota masyarakat maya. Syarat-syarat interaksi sosial dalam masyarakat nyata harus memiliki kontak sosial dan adanya komunikasi, maka persyaratan ini juga menjadi substansi utama dalam kehidupan sosial masyarakat maya. Hubungan yang dibangun dalam jaringan-jaringan komputer sesungguhnya adalah hubungan-hubungan sosial yang dibangun oleh sesama anggota masyarakat untuk saling berinteraksi, dan mesin-mesin itu hanyalah media yang mereka gunakan”.

Nasrullah (2014 : 149) menyebutkan bahwa “konteks komunitas terdapat fenomena ruang baru di dunia virtual, diperlukan adanya imajinasi dari setiap individu yang terkait. Aktivitas komunitas ini terjadi di dunia virtual dengan aspek-aspek yang tentu memiliki perbedaan dengan aktivitas di dunia nyata oleh karena itu, eksistensi suatu komunitas sebenarnya berada dalam pikiran individunya dan hal ini tidak berbeda dengan *virtual community* yang juga memerlukan imajinasi untuk mengaktifasi *virtual community* ini.”

“Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. Sebuah komunitas biasanya terbentuk karena memiliki kebutuhan

yang sama (ataupun tidak) pada sebuah minat tertentu, dan *virtual community* diciptakan untuk saling berkomunikasi diantara para pengguna internet dengan menggunakan teknologi yang menggunakan platform internet” (Kartajaya, 2008 : 32).

Menurut Bungin (2008 : 161) “kita dapat berbagi cerita pribadi, pengalaman, bertukar informasi, pengetahuan dan lain sebagainya di dalam suatu komunitas. Tidak berbeda dengan komunitas nyata, maka dalam *virtual community* juga terdapat struktur ataupun posisi dalam komunitas tersebut. Sehingga dalam menjalankan sebuah *virtual community* terjadi komunikasi dan interaksi antar sesama anggota. Masyarakat maya membangun dirinya dengan sepenuhnya mengandalkan interaksi sosial dan proses sosial dalam kehidupan kelompok dan antar sesama anggota masyarakat maya.

Salah satu *virtual community* yang terbentuk pada *game online* COC dan menjadi objek peneliti adalah *clan* Trans Jogja 2. Peneliti memilih *clan* Trans Jogja 2 sebagai objek penelitian karena beberapa alasan, pertama, *clan* ini masih eksis sampai saat ini dan anggota yang berjumlah 50 pemain masih loyal terhadap *clan*. Kedua, kemudahan akses dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian karena lokasi informan utama berada di Yogyakarta. Ketiga, *Leader*, *Co Leader*, dan anggotanya mengizinkan peneliti untuk ikut berpartisipasi kedalam kegiatan *clannya* sebagai bagian dari kegiatan penelitian. Keempat, peneliti mempunyai kedekatan

dengan para informan, sehingga peneliti dapat mengumpulkan data secara lengkap, mendetail, dan ikut berpartisipasi langsung dalam aktivitas *clan* Trans Jogja 2.

Clan yang dimaksud dalam *game COC* ini merupakan *fitur* dimana para pemain *game online* dapat membangun sebuah komunitas yang didalamnya dapat dijadikan alat komunikasi untuk saling berinteraksi satu sama lain dengan cara *chatting* di dalam *clan* tersebut. *Fitur clan* yang terdapat pada *game online COC* pun masih terdapat *fitur request*, dimana para pemain *game online* dapat saling membantu satu sama lain, sehingga ketika saling berinteraksi, pemain akan lebih sering beradaptasi. Bentuk interaksi seperti ini mampu membuat pemain *game online* belajar untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik, karena interaksi dengan adanya *fitur* pendukung inilah yang mampu menarik perhatian pemain lain dan mampu membentuk hubungan saling membutuhkan atau ketergantungan pemain *game online* dengan pemain lainnya, kemudahan berinteraksi yang diberikan dalam *game online COC* sendiri dapat menjalin kekerabatan antar pemain *game online* itu sendiri, sehingga kekerabatan yang dijalin dalam *game online* membuat para pemain *game online COC* sendiri terbiasa dan membawanya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul: Interaksi Sosial dalam *Virtual community* (Studi Deskripsi Kualitatif pada pemain *game online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah peneliti uraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan peneliti angkat untuk dilakukan dalam penelitian dari fenomena yang ada adalah:

Bagaimana interaksi sosial dalam *virtual community* yang terjalin pada pemain *game online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial dalam *virtual community* yang terjalin pada pemain *game online Clash of Clans (COC) clan Trans Jogja 2*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangsih sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti pada perkembangan ilmu pengetahuan dalam disiplin ilmu komunikasi, khususnya pada kajian sosiologi komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Hasil kajian dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai interaksi sosial pemain *game online* di dalam *virtual community*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pencerahan pada interaksi pemain *game online* yang terjadi di dalam *game online* khususnya *publisher* dan *developer game online supercell*.

E. Telaah Pustaka

Peneliti melakukan telaah pustaka untuk menambah kajian dan referensi dalam penelitian. Tujuan telaah pustaka menurut Reinard (dalam Pawito, 2010⁷ : 82) salah satunya yakni membantu menemukan keyakinan mengenai posisi-posisi penelitian yang sedang dilakukan di antara penelitian-penelitian lain yang sudah ada sebelumnya, sambil mengemukakan catatan-catatan kritis terhadap penelitian-penelitian lain yang sudah ada, baik berkenaan dengan prosedur penelitian maupun pendekatan-pendekatan yang digunakan.

Berdasarkan penemuan peneliti, ditemukan berbagai macam penelitian yang memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang menjadi bahan rujukan bagi peneliti yakni:

Penelitian yang pertama skripsi dari Latifa Hanum Mutiara Sari mahasiswa (IPB) Institut Pertanian Bogor Fakultas Ekologi Manusia jurusan Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat dengan judul “*Pranata Dan Modal Sosial Dalam Virtual community (Studi Kasus Virtual community Kaskus)*” tahun 2010.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan deskripsi pranata sosial di dalam *virtual community* dan deskripsi modal sosial di dalam *virtual community*.

Kesimpulan dari penelitian Latifa adalah penelitian ini menemukan keberadaan pranata dan modal sosial di dalam *virtual community* Kaskus. Bentuk pranata dan modal sosial berbeda dengan komunitas fisik. Pranata dan modal sosial di dalam *virtual community* memiliki kelemahan yang terutama berasal dari ketiadaan ikatan fisik antar anggota. Modal sosial dalam *virtual community* juga memiliki kelemahan terutama terkait kepercayaan. Akan tetapi meski memiliki kelemahan, di sisi lain *virtual community* memiliki potensi yang sangat besar terutama dalam membangun jaringan sosial.

Tabel 1
Persamaan dan perbedaan skripsi peneliti dengan skripsi
Latifa Hanum Mutiara Sari

Persamaan	Perbedaan
Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan juga obyek penelitiannya.	Peneliti meneliti pemain <i>game online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2</i> , sedangkan Latifa meneliti studi kasus pada <i>virtual community</i> Kaskus. Kepentingan peneliti menggunakan skripsi Latifa sebagai telaah pustaka yakni membandingkan bahwa terdapat perbedaan interaksi sosial yang ada pada <i>virtual community</i> dengan komunitas nyata

Sumber : Olahan Peneliti

Penelitian yang kedua skripsi dari Fitri Windawati mahasiswa Universitas Gadjah Mada Jogjakarta Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik jurusan Ilmu Komunikasi dengan judul “*Pelestarian Lagu Anak Melalui Internet (Studi Kasus Komunitas Marinyanyi dalam Menggunakan Internet Sebagai Media Pelestari Lagu Anak)*” tahun 2013.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunitas Marinyanyi dalam menggunakan internet sebagai media pelestari lagu anak. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dalam melestarikan lagu anak komunitas Marinyanyi memanfaatkan Internet sebagai media penyimpanan lagu digital yang sangat praktis, efisien, dan aman. Selanjutnya, Internet digunakan komunitas Marinyanyi sebagai penyebar informasi mengenai tersedianya download lagu anak gratis di situs marinyanyi.com agar lagu anak tersebut tersebar luas ke pengunduh lagu dan ke anggota/*user* dan kemudian lagu anak tersebut tersebar ke masyarakat sehingga lagu anak dalam bentuk digital tersimpan dalam berbagai media penyimpanan di masing-masing anggota.

Tabel 2

Persamaan dan perbedaan skripsi peneliti dengan skripsi

FitriWindawati

Persamaan	Perbedaan
Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan juga obyek penelitiannya	Ketika peneliti meneliti pemain <i>game online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2</i> , sedangkan Fitri meneliti pada studi kasus komunitas Marinyanyi

	dalam menggunakan internet sebagai media pelestari lagu anak. Hal yang dapat diambil peneliti dari skripsi Fitri yakni pada teori yang digunakan. Teori ciri-ciri <i>virtual community</i> dari skripsi Fitri menjadi acuan bagi peneliti untuk dijadikan bagian dari kerangka berpikir.
--	--

Sumber : Olahan Peneliti

Penelitian yang ketiga skripsi dari Cornelius Ardiantino Setiawan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta jurusan Ilmu Komunikasi dengan judul “*Pola Interaksi Antar-Gamers dalam Game online (Analisis Deskriptif tentang Pola Interaksi Antar-Gamers dalam Menggunakan Fitur Chatting pada Game online Atlantica)*” tahun 2014.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola interaksi yang dilakukan antar *gamers* dengan menggunakan fitur *chatting* dalam *game Atlantica Online*. Kesimpulan penelitian ini adalah interaksi yang terjadi di dalam *game online Atlantica* dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu bentuk interaksi dua arah dan pola

interaksi banyak arah. Bentuk yang pertama adalah bentuk interaksi dua arah. 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. Bentuk yang kedua adalah bentuk interaksi banyak arah, di mana bentuk interaksi ini dapat melibatkan lebih banyak pemain dibandingkan bentuk interaksi dua arah. Bentuk interaksi banyak arah mempunyai karakteristik di mana bentuk tersebut mempunyai pola interaksi di mana percakapan dari banyak pemain yang dapat saling memberikan respon.

Tabel 3
Persamaan dan perbedaan skripsi peneliti dengan skripsi
Cornelius Ardiantino Setiawan

Persamaan	Perbedaan
Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan obyek penelitiannya	Dari segi subyeknya ketika peneliti membahas pada pemain <i>game online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2</i> , sedangkan Cornelius membahas pada pemain <i>game online Antartica</i> . Peneliti menggunakan teori interaksi sosial yang digunakan Cornelius, tujuannya adalah untuk mencari

	persamaan pada teori yang digunakan untuk <i>virtual community</i> sehingga teori yang digunakan peneliti relevan.
--	---

Sumber : Olahan Peneliti

Penelitian yang keempat jurnal dari Nova Yohana mahasiswa Universitas Riau, Pekanbaru, jurusan Komunikasi dengan judul “*Perilaku Komunikasi Kelompok Virtual community Kaskus Regional Riau Raya*” tahun 2014. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran lengkap tentang peran dari perilaku komunikasi kelompok, pesan-pesan yang dipertukarkan, pola interaksi yang terjadi, *kohesivitas* atau keeratan anggota kelompok dan norma yang digunakan di dalam perilaku komunikasi kelompok *Virtual community* Kaskus Regional Riau Raya.

Kesimpulan penelitian ini adalah peran pelaku komunikasi kelompok dalam *virtual community* Kaskus Regional Riau Raya disesuaikan dengan struktur dan tingkatan yang ada baik sebagai *Regional Leader*. Pesan-pesan yang tersampaikan dan dipertukarkan berupa informasi baik menyangkut internal maupun external dan

interaksi sosial yang terjalin tidak hanya berlangsung secara *online* tetapi juga *offline* melalui berbagai kegiatan.

Tabel 4
Persamaan dan perbedaan skripsi peneliti dengan skripsi Nova
Yohana

Persamaan	Perbedaan
Sama - sama menggunakan pendekatan kualitatif dan obyek penelitiannya	Dari segi subyeknya ketika peneliti membahas pada pemain <i>game online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2</i> , sedangkan Nova membahas pada kelompok <i>virtual community Kaskus Regional Riau Raya</i> . Perbedaan juga terdapat pada tujuan yang akan diteliti, penelitian Nova lebih tertuju pada gambaran interaksi yang terjadi di dalam <i>virtual community</i> akan tetapi peneliti lebih pada bagaimana interaksi sosial yang terjalin di dalam <i>virtual community</i> .

Sumber : Olahan Peneliti

F. Landasan Teori

1. Sosiologi Komunikasi

Sosiologi komunikasi merupakan kekhususan sosiologi dalam mempelajari interaksi sosial yaitu suatu hubungan atau komunikasi yang menimbulkan proses saling pengaruh-mempengaruhi antara para individu, individu dengan kelompok, maupun antar kelompok. Secara komprehensif sosiologi komunikasi mempelajari tentang interaksi sosial dengan segala aspek yang berhubungan dengan interaksi tersebut seperti bagaimana interaksi (komunikasi) itu dilakukan dengan menggunakan media, bagaimana efek media sebagai akibat dari interaksi tersebut, sampai bagaimana perubahan-perubahan sosial di masyarakat yang didorong oleh efek media berkembang serta konsekuensi sosial macam apa yang ditanggung masyarakat sebagai akibat dari perubahan yang didorong oleh media massa itu (Bungin, 2008 : 29-31).

Adapun ruang lingkup kajian sosiologi komunikasi adalah gejala, pengaruh dan masalah sosial yang disebabkan oleh komunikasi. Ruang lingkup kajian sosiologi, yaitu pengaruh atau akibat-akibat sosial yang terjadi atau ditimbulkan oleh komunikasi, dalam hal ini yang menjadi perhatian utama adalah bagaimana masalah sosial itu terjadi. Aspek komunikasi apa atau

yang bagaimana yang menyebabkan timbulnya masalah tersebut. Kehidupan kelompok adalah sebuah naluri yang mendorong untuk selalu menyatukan kehidupannya dengan orang lain dalam kelompok. Setiap manusia melakukan keterlibatan dengan orang lain dan lingkungannya untuk memenuhi naluri manusia, maka adaptasi yang dilakukan tersebut menciptakan struktur sosial baru yang disebut kelompok sosial. Kelompok sosial adalah kehidupan bersama manusia dalam himpunan atau kesatuan-kesatuan yang umumnya secara fisik relatif kecil yang hidup secara guyup.

2. Interaksi Sosial

Menurut Shaw (dalam Asrori dan Ali, 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.

Menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2012:55-56) Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Manusia sebagai individu hidup dalam sebuah lingkungan sosial, dimana diantara individu saling berkomunikasi dengan sesamanya baik itu secara

personal (dengan individu lain) maupun secara kelompok. Komunikasi yang terjalin semata-mata tidak hanya satu arah, tetapi juga saling memberikan respon terhadap satu sama lain. Sehingga dari peristiwa semacam itu muncullah interaksi diantara kedua pihak. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial.

a. Syarat Interaksi Sosial

Ibid (dalam Soekanto, 2012:58-61) menjelaskan bahwa suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

a) Kontak sosial

Secara fisik, kontak sosial baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, seperti misalnya, dengan cara berbicara dengan pihak lain tersebut. Apabila dengan perkembangan teknologi dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan satu dengan lainnya melalui telepon, telegraf, radio, surat, dan seterusnya, yang tidak memerlukan suatu hubungan badaniah. Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk yaitu antara orang-perorangan, antara orang-perorangan dengan suatu kelompok manusia atau

sebaliknya dan antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya.

b) Komunikasi

Komunikasi diartikan bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembocaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut. Dengan adanya komunikasi tersebut, sikap-sikap dan perasaan-perasaan suatu kelompok manusia atau orang-perseorangan dapat diketahui oleh kelompok-kelompok lain atau orang-orang lainnya.

b. Proses Interaksi Sosial

Menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2012:65-97), menjelaskan bahwa ada dua golongan proses sosial sebagai akibat dari interaksi sosial, yaitu proses sosial asosiatif dan proses sosial disosiatif.

a) Asosiatif

Assosiatif merupakan proses yang terjadi saling pengertian dan kerja sama timbal balik antara orang per orang atau kelompok satu dengan lainnya, di mana proses ini menghasilkan pencapaian tujuan-tujuan bersama.

1) *Cooperation*

Cooperation adalah usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Proses terjadinya *cooperation* lahir apabila di antara individu atau kelompok tertentu menyadari adanya kepentingan dan ancaman yang sama. Tujuan-tujuan yang sama akan menciptakan *cooperation* di antara individu dan kelompok yang bertujuan agar tujuan-tujuan mereka tercapai. Begitu pula individu atau kelompok merasa adanya ancaman dan bahaya dari luar, maka proses *cooperation* ini akan bertambah kuat di antara mereka.

2) *Accommodation*

Acomodation adalah proses sosial dengan dua makna, pertama adalah proses sosial yang menunjukkan pada suatu keadaan yang seimbang (*equilibrium*) dalam interaksi sosial antara individu dan antar kelompok di dalam masyarakat, terutama yang ada hubungannya dengan norma-norma dan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Kedua adalah menuju pada suatu proses yang sedang berlangsung, di mana *accommodation* menampakkan suatu proses untuk meredakan suatu pertentangan yang terjadi di

masyarakat, baik pertentangan yang terjadi di antara individu, kelompok dan masyarakat, maupun dengan norma dan nilai yang ada di masyarakat itu. Proses *accommodation* ini menuju pada suatu tujuan yang mencapai kestabilan.

b) Disosiatif

Proses sosial disosiatif merupakan proses perlawanan (oposisi) yang dilakukan oleh individu-individu dan kelompok dalam proses sosial di antara mereka pada suatu masyarakat. Oposisi diartikan sebagai cara berjuang melawan seseorang atau kelompok tertentu atau norma dan nilai yang dianggap tidak mendukung perubahan untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan. Bentuk-bentuk proses disosiatif adalah persaingan, kompetisi, dan konflik.

1) *Competition*

Competition adalah proses sosial, di mana individu atau kelompok-kelompok berjuang dan bersaing untuk mencari keuntungan pada bidang-bidang kehidupan yang menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian public atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada, namun tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan.

2) *Controversion*

Contravention adalah proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Kontroversi adalah proses sosial di mana terjadi pertentangan pada tataran konsep dan wacana, sedangkan pertentangan atau pertikaian telah memasuki unsur-unsur kekerasan dalam proses sosialnya.

3) *Conflict*

Conflict adalah proses sosial di mana individu ataupun kelompok menyadari memiliki perbedaan-perbedaan, misalnya dalam ciri badaniah, emosi, unsur-unsur kebudayaan, pola-pola perilaku, prinsip, politik, ideology maupun kepentingan dengan pihak lain. Perbedaan ciri tersebut dapat mempertajam perbedaan yang ada hingga menjadi sesuatu pertentangan atau pertikaian di mana pertikaian itu sendiri dapat menghasilkan ancaman dan kekerasan fisik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis baik yang dilakukan oleh pemain *game online COC clan* Trans Jogja 2. Diantara pemain *game online COC* akan terjadi kontak sosial, melalui *fitur clan* yang terdapat pada *game online COC* para pemain *game online* saling berkomunikasi, dari

situlah akan terjalin interaksi sosial. Interaksi sosial yang terjalin akan menimbulkan kerja sama antar pemain *game online*, kompetisi antar pemain *game online*, persaingan diantara pemain *game online*, dan menimbulkan pertentangan antar pemain *game online*.

3. *Virtual community*

Seiring kemajuan jaman, saat ini telah banyak bermunculan berbagai jenis komunitas. Salah satu jenis komunitas yang ada saat ini adalah *virtual community*. *Virtual community* adalah kelompok orang yang terbiasa menggunakan multimedia untuk berkomunikasi. Karena terbiasa menggunakan multimedia, maka terbiasa pula dengan *virtual reality*. *Virtual reality* sendiri merujuk pada keadaan dan kondisi lingkungan yang “menyelubungi” atau “menghidupkan secara sensual”, yang diperoleh seseorang individu dengan cara menghubungkan dirinya ke komputer dan internet. Bisa saja muncul penilaian bahwa *virtual community* bukan komunitas yang nyata sesuai dengan konsep sosiologi, melainkan komunitas semu. Tetapi, interaksi antara individu dalam *virtual community* adalah nyata. Bagi para anggota *virtual community* tidak pernah mempersoalkan semu atau tidak. Bagi anggota komunitas, yang penting bisa beraktualisasi dan bisa memuaskan kerinduan dan kebutuhan informasi (Abrar, 2002:47- 48).

Selanjutnya, *virtual community* adalah sebuah grup dimana anggota-anggotanya terkoneksi dengan teknologi informasi, khususnya internet seperti yang terdapat pada *game online COC*. Mengindikasikan variasi kelompok sosial yang sudah mulai terkoneksi ke Internet. Dapat diartikan juga bahwa *virtual community* adalah kelompok yang interaktif, dibangun atas dasar konsep *many-to-many communications* didesain untuk menarik anggota, sehingga terlibat lebih dalam di dalam komunitas, mempunyai satu fokus yang membuat anggota komunitas tersebut datang kembali. Komunitas ini juga dapat berkembang menjadi sebuah elemen yang dapat dikomersilkan.

Adapun ciri-ciri *virtual community* menurut Reingold 1994 (dalam Windawati, 2013:9-10) yakni sama halnya seperti komunitas di dunia nyata, *virtual community* adalah sebuah komunitas yang terbentuk atas dasar adanya:

a. Kesamaan hobi atau *interest*

Orang atau sekelompok orang membentuk sebuah komunitas diperlukan adanya kesamaan hobi/*interest*. Begitupun dalam *virtual community*. Kesamaan menjadi penting untuk membentuk sebuah komunitas yang solid.

b. Adanya interaksi yang teratur

Interaksi yang teratur menjadi penting untuk menjaga kontak dan kekompakan antar anggota komunitas.

c. Adanya identifikasi atau identitas

Identitas, sebagai pengenalan masing-masing anggota komunitas, mutlak harus terpenuhi. Dimana setiap orang memiliki identitas yang unik. Identitas bisa berupa *nick name* (dalam IRC), atau pun alamat email (dalam milis).

d. Fokus yang khusus terhadap satu hal

Setiap komunitas, harus ada hal yang khusus terhadap satu hal-hal tersebut biasanya berupa topik, kesamaan hobi/*interest*.

e. Integrasi atau kesamaan

Interaksi atau kesamaan antara isi diskusi dengan komunikasi yang berlangsung.

f. Isi diskusi harus sama dengan topik dalam komunitas tersebut

Hal ini penting untuk menjaga supaya diskusi tetap berada pada jalurnya (sesuai topik dalam komunitas).

g. Keterbukaan suatu akses untuk informasi dalam *virtual community*

Harus ada keterbukaan akses untuk informasi dan orientasi komersial. Karena tiap anggota komunitas memiliki hak yang sama dalam mendapatkan informasi. Sehingga setiap informasi yang dipunyai di-*share* kepada seluruh anggota komunitas.

Peneliti menggunakan *mobile online game* sebagai media yang digunakan untuk saling berinteraksi. *Mobile online game* sebagai media interaksi sangat menarik mengingat bahwa di zaman modern manusia lebih memilih berinteraksi dengan menggunakan *game online*. *Mobile online game* seakan menjadi barang wajib untuk kebutuhan sehari-hari manusia modern. Hal ini dikarenakan teknologi zaman sekarang memungkinkan kita berkoneksi dengan siapapun, dimanapun dan kapanpun. Sehingga memudahkan para pemain lebih banyak meluangkan waktunya untuk memainkan *game online* tersebut.

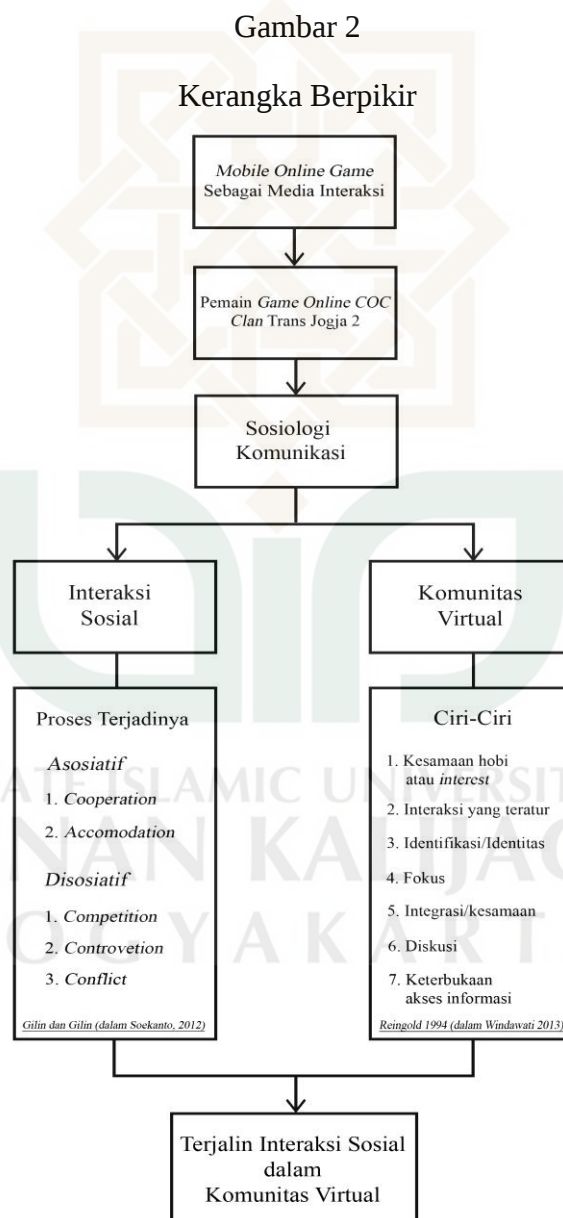
Dari teori yang digunakan peneliti, proses interaksi sosial menurut proses terjadinya dan ciri-ciri *virtual community* menjadi substansi dalam pengambilan unit analisis yang digunakan. Melalui proses asosiatif dan disosiatif kemudian dihubungkan dengan ciri-ciri *virtual community* untuk mengetahui interaksi sosial yang terjadi di dalam *game online Clash of Clan* Trans Jogja 2. Penelitian dengan substansi yang sama dengan objek yang berbeda dilakukan oleh Ari Wicaksono, Irwansyah dari Universitas Indonesia jurusan pasca sarjana ilmu komunikasi dengan judul “*Fenomena Deindividuasi dalam Akun Anonim Berita Gosip Selebriti di Media Sosial Instagram*” tahun 2017. Kesimpulan dari penelitian ini ialah fenomena deindividuasi dalam akun anonim berita gossip selebriti yang menyebarkan konten-konten kehidupan pribadi selebriti

menggambarkan tentang bagaimana perilaku anonim dapat mendorong *engagement* kelompok pengguna instagram dalam hal ini *follower* akun berita gosip selebriti untuk memberikan sikap atau tanggapan terhadap materi *posting* yang diunggah. Dari situ interaksi sosial akan terjalin antara pengguna instagram melalui fitur yang telah disediakan.



G. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dibuat untuk mempermudah proses penelitian karena telah mencakup tujuan dari penelitian itu sendiri. Kerangka berpikir yang ingin peneliti paparkan yakni:



(Sumber: Olahan peneliti)

H. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Intinya pada penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan pada kondisi objek yang alami. Di sini peneliti menggunakan instrument kunci (I Made, 2006:134).

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).

Deskriptif kualitatif dalam penelitian ini bertujuan menggambarkan situasi atau kejadian yang ada pada pemain *game online COC* karena penelitian ini bersifat mendeskripsikan atau menggambarkan komunikasi interaktif antar pemain *game online COC*. Penelitian kualitatif diperlukan turun ke lapangan untuk memperoleh data yang lengkap dengan cara peneliti bergabung

dengan *clan* Trans Jogja 2 dan terlibat secara langsung sehingga data yang didapatkan maksimal.

2. Penentuan Subjek dan Objek Penelitian

a. Subyek Penelitian

Penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Subjek yang peneliti gunakan adalah pemain yang memiliki jabatan *Leader* dan *Co Leader* dan memiliki *level town hall* 9 sampai *town hall* 11.

Town hall 11 merupakan *level* tertinggi saat ini di dalam *game* tersebut. Pertimbangan yang diambil peneliti adalah semakin tinggi *level Town Hall* maka akan semakin mudah melakukan interaksi kepada pemain lain. Taraf *level Town Hall level* 9 sampai *level* 11 tidak dapat dicapai dalam hitungan hari bahkan bulan, membutuhkan hitungan tahun untuk dapat mencapai *level* tersebut, oleh karena itu pertimbangan lain yang diambil peneliti adalah pemain yang memiliki *level Town Hall* 9 sampai 11 telah bermain lebih dari satu tahun. Pengalaman bermain lebih dari satu tahun merupakan waktu yang tidak singkat, sehingga pemain yang *level Town Hall*nya telah mencapai atau lebih dari *level* 9 telah memiliki

pengalaman dan menguasai *game* tersebut sehingga peneliti merasa sampel yang diambil paling mengetahui tentang masalah yang akan diteliti oleh peneliti.

b. Obyek Penelitian

Obyek penelitian merupakan apa yang hendak diteliti dalam sebuah penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah interaksi dalam *virtual community* yang terjalin pada pemain *game online Clash of Clans (COC) clan Trans Jogja 2*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2006: 137), mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan :

a. 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 pengelihatan 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 dilakukan peneliti adalah pengamatan terhadap pemain *game online* setelah memasuki dunia *game Clash of Clans (COC)*. Proses seperti apa yang diperlukan pemain *game online* ketika akan melakukan interaksi, bagaimana pemain *game online* menggunakan fitur yang telah disediakan di dalam *game* yang memungkinkan pemain *game online* saling berinteraksi. Fitur yang disediakan di dalam *game COC* untuk dapat terlaksananya proses interaksi yang terjalin di dalam dunia *game* tersebut, dalam *game online COC* fitur ini lebih sering disebut sebagai *clan*.

b. *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 (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Jadi dengan wawancara maka peneliti 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. 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 peneliti terhadap responden mencakup dua pertanyaan utama yaitu motivasi apa yang dimiliki oleh pemain *game online* ketika hendak melakukan interaksi melalui *clan*, dan kapan interaksi di dalam *clan* akan digunakan.

c. 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 diambil oleh peneliti adalah foto atau *screen shoot* ketika interaksi antar pemain *game online* sedang berlangsung. *Screen shoot* diambil ketika masing-masing fitur *clan* sedang digunakan, sehingga dapat memberi gambaran jelas bagaimana fitur *clan* memfasilitasi pemain *game online* untuk saling berinteraksi.

4. Metode Analisis Data

Analisis data yang peneliti gunakan adalah dengan Miles dan Huberman dengan istilah interactive model, yang terdiri dari tiga komponen yakni (dalam Pawito,2007:104) :

- a. Reduksi data (data reduction), memiliki 3 tahapan. Tahap pertama adalah editing, pengelompokan dan meringkas data. Tahap kedua adalah peneliti menyusun catatan atau memo yang berkenaan dengan proses penelitian sehingga peneliti dapat menentukan tema, kelompok dan pola data. Tahap ketiga adalah peneliti menyusun rancangan konsep-konsep (mengupayakan konseptualisasi), serta penjelasan yang berkenaan dengan tema, pola atau kelompok-kelompok data yang bersangkutan.

- b. Penyajian data (*data display*) melibatkan langkah-langkah mengorganisasikan data, yakni menjadi data yang satu dengan kelompok data yang lain sehingga seluruh data benar-benar dilibatkan.
- c. Pengujian kesimpulan (*drawing and verifying conclusion*), peneliti mengimplementasikan prinsip induktif dengan mempertimbangkan pola-pola data yang ada atau kecenderungan dari *display data* yang dibuat. Peneliti dapat memaparkan kesimpulan dari sudut pandang peneliti untuk mempertegas penelitian.

5. Unit Analisis

Berdasarkan obyek yang akan diteliti dan teori yang sudah dipaparkan di atas unit analisis dari penelitian ini adalah melalui proses interaksi sosial dan ciri-ciri pada *virtual community*.

Tabel 5

Unit Analisis Bentuk Proses Interaksi Sosial Asosiatif

Proses Terjadinya	Keterangan
<i>Cooperation</i>	Suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu atau beberapa tujuan bersama. Bentuk kerja sama yang dilakukan pemain <i>game online</i>

	<i>COC clan Trans Jogja 2</i>
<i>Accomodation</i>	Menampakkan suatu proses untuk meredakan suatu pertentangan yang terjadi di masyarakat, baik pertentangan yang terjadi di antara individu, kelompok dan masyarakat, maupun dengan norma dan nilai yang ada di masyarakat itu. Peran dari <i>Leader</i> dan <i>Co Leader</i> untuk meredakan permasalahan yang terjadi di dalam <i>clan</i> Trans Jogja 2

Sumber : Olahan peneliti dari teori Gilin dan Gilin

Tabel 6

Unit Analisis Ciri-Ciri *Virtual Community* yang terdapat pada
Proses Asosiatif

Ciri-Ciri <i>Virtual community</i>	Keterangan
Kesamaan hobi atau <i>interest</i>	Orang atau sekelompok orang membentuk sebuah komunitas diperlukan adanya kesamaan hobi/ <i>interest</i> . Begitupun dalam <i>Virtual community</i> . Kesamaan menjadi penting untuk

	membentuk sebuah komunitas yang solid. <i>Leader</i> bersama <i>Co Leader</i> bersama-sama membentuk <i>clan</i> Trans Jogja 2
Adanya Interaksi yang teratur	Interaksi yang teratur menjadi penting untuk menjaga kontak dan kekompakan antar anggota komunitas. Keaktifan <i>chatting</i> dan jadwal untuk tema-tema tertentu yang dilakukan oleh anggota <i>clan</i> Trans Jogja 2
Fokus yang khusus terhadap satu hal	Dalam setiap komunitas, harus ada hal yang khusus terhadap satu hal-hal tersebut biasanya berupa topik, kesamaan hobi/ <i>interest</i> . Topik yang sering dibahas dan menjadi topik utama di dalam interaksi yang terjalin
Keterbukaan suatu akses untuk informasi dalam <i>virtual community</i>	Harus ada keterbukaan akses untuk informasi dan orientasi komersial. Karena tiap anggota komunitas memiliki hak yang sama dalam mendapatkan

	informasi. Sehingga setiap informasi yang dipunyai di-share kepada seluruh anggota komunitas. Berupa pesan personal yang berfungsi untuk kepentingan <i>clan</i> yang disampaikan oleh <i>Leader</i> dan <i>Co Leader</i> kepada setiap anggota <i>clan</i> Trans Jogja 2 dan mempromosikan <i>clan</i> Trans Jogja 2 agar menarik perhatian anggota yang akan bergabung.
--	--

Sumber :Olahan peneliti dari teori Reingold

Tabel 7

Bentuk Proses Interaksi Sosial Disosiatif

Proses Terjadinya	Keterangan
<i>Competition</i>	Individu atau kelompok-kelompok berjuang dan bersaing untuk mencari keuntungan pada bidang-bidang kehidupan yang menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian public atau dengan mempertajam prasangka yang telah

	ada. Persaingan yang terjadi sesama anggota <i>clan</i> Trans Jogja 2 untuk menonjolkan kelebihan tiap personal
<i>Contravention</i>	Suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Bentuk dari <i>misscommunication</i> yang terjadi ketika anggota berinteraksi yang mengakibatkan kesalah pahaman
<i>Conflict</i>	Individu ataupun kelompok menyadari memiliki perbedaan-perbedaan, misalnya dalam ciri badaniah, emosi, unsur-unsur kebudayaan, pola-pola perilaku, prinsip, politik, ideology maupun kepentingan dengan pihak lain. <i>Misscommunication</i> yang terjadi hingga menuju kekerasan

Sumber :Olahan peneliti dari teori Gilin dan Gilin

Tabel 8. Unit Analisis

Ciri-Ciri *Virtual Community* yang terdapat pada Proses Disosiatif

Ciri-Ciri <i>Virtual community</i>	Keterangan
Adanya identifikasi atau identitas	Identitas \, sebagai pengenalan masing - masing anggota komunitas, mutlak harus terpenuhi. Dimana setiap orang memiliki identitas yang unik. Identitas bisa berupa nick name (dalam IRC), atau pun alamat email (dalam milis). Sebagai tanda pengenalan dari setiap anggota
Integrasi atau kesamaan	Integrasi atau kesamaan antara isi diskusi dengan komunikasi yang berlangsung. Isi pembahasan dari anggota <i>clanTrans Jogja 2</i> harus sesuai dengan tiap topik yang dibahas
Isi diskusi harus sama dengan topik dalam komunitas tersebut	Hal ini penting untuk menjaga supaya diskusi tetap berada pada jalurnya (sesuai topik dalam

	komunitas) Peran dari <i>Leader</i> dan <i>Co Leader</i> agar topik pembahasan tidak melenceng dari tema yang telah ditentukan
--	--

Sumber : Olahan peneliti dari teori Reingold

Dari deskripsi bentuk proses interaksi sosial dan ciri-ciri *virtual community*, yang kemudian akan dikaitkan dengan interaksi pada pemain *game online*. Karena melalui proses ini interaksi yang terjalin dalam *virtual community* antar pemain *game online clan Trans Jogja 2* akan diketahui.

6. Keabsahan 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. Penelitian ini pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasimetode. Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berdeda. Sebagaimana dikenal, dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi. Untuk memperoleh kebenaran informasi yang handal dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti menggunakan metode wawancara bebas dan wawancara terstruktur.

Peneliti akan mengamati responden ketika telah memasuki dunia *game*, mengamati setiap responden ketika melakukan interaksi. Pengamatan yang dilakukan peneliti dimaksudkan untuk melihat interaksi yang terjalin dalam *game online Clash of Clans (COC)*. Sumber yang digunakan peneliti sebagai responden adalah Bakti Yulio Ragil sebagai *leader*, Yuneo Rahmawan sebagai *co leader*, Dio Indra sebagai *co leader*, dan Deni Irawan sebagai anggota. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, selain melakukan wawancara dengan pemain *game online* sebagai informan utama, peneliti juga melakukan observasi dokumentasi dari hasil foto-foto berupa *screen shoot* dari *game COC* tersebut.

Hasil akhir penelitian kualitatif berupa sebuah rumusan informasi atau *thesis statement*. Informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Peneliti menggunakan teori ciri-ciri *virtual community* menurut Reingold 1994.

BABIV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi yang peneliti lakukan tentang interaksi sosial dalam *virtual community* yang terjalin pada pemain *game online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2* dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat proses interaksi sosial berdasarkan proses terjadinya. Interaksi sosial terjalin dengan adanya proses disosiatif yang menimbulkan *competition*, *contravertion* dan *conflict*. Ciri-ciri *virtual community* yang terdapat pada proses *competition* yakni berupa identifikasi atau identitas, karena dengan adanya identitas pada *game online COC* akan memacu para pemain lain untuk saling berkompetisi demi menarik perhatian pemain lain. Dalam proses *contravertion* dan *conflict* ciri-ciri *virtual community* berupa fokus terhadap satu hal, pembahasan war yang sangat sensitif dapat menyebabkan terjadinya proses ini.

Dari proses disosiatif tentu anggota *clan Trans Jogja 2* melakukan upaya-upaya untuk mengelola permasalahan tersebut sehingga akan mencapai proses asosiatif dengan cara *cooperation* dan *accomodation*. Kesamaan hobi atau *interest* menjadi salah satu ciri-ciri *virtual community* dalam *cooperation*, karena dengan kerja sama yang dilakukan *leader* dan *co-leader* yang kemudian melahirkan

clan Trans Jogja 2. Selain kesamaan hobi dan *interest* dalam *clan* Trans Jogja 2 terdapat interaksi sosial yang teratur dalam menjalankan kekompakan antar pemain. Ciri-ciri *virtual community* terakhir yang terdapat pada *cooperation* yakni keterbukaan suatu akses untuk informasi dalam *virtual community*, peran *leader* dan *co-leader* dalam memberikan informasi untuk anggota dengan menggunakan *personal message* dan menugaskan *elder* untuk mencari anggota baru untuk menambah kekuatan *clan* Trans Jogja 2. Selain melakukan upaya *cooperation*, anggota melakukan *accomodation*. Proses *accommodation* yang dilakukan *leader* ataupun *co-leader* dengan meredakan permasalahan yang ada dengan menggunakan 3 tahapan yaitu dengan menegur kedua belah pihak yang terlibat untuk tetap tenang, kedua memberikan solusi yang dapat menetralkan kesalahan yang terjadi secara sengaja maupun tidak sengaja dan tahapan yang terakhir dengan cara menjelaskan ulang terkait rencana yang telah didiskusikan di awal. Dalam hal ini ciri-ciri *virtual community* yang terdapat pada proses *accomodation* yakni fokus yang khusus terhadap satu hal. Pembahasan *war* yang merupakan tema utama dalam interaksi yang terjadi di dalam *clan* Trans Jogja 2 dapat menimbulkan *contravention* dan *conflict*.

B. Saran

Penelitian ini masih belum sempurna dan harus banyak dilakukan pembenahan. Metode dan hasil penelitian ini sudah selayaknya memberikan saran kepada berbagai pihak yang berkaitan dengan kajian dan isi penelitian. Berikut saran peneliti untuk penelitian-penelitian selanjutnya

1. Untuk Pembaca

Bagi pembaca khususnya yang sedang menjalani proses interaksi sosial di dalam *virtual community* diharapkan untuk lebih menghargai satu sama lain dari ucapan maupun sikap di dalam komunitas tersebut, karena pada umumnya di dalam komunitas terdapat *background* pemain yang berbeda-beda. Lebih menyadari hal itu dan saling menghormati satu sama lain karena pada dasarnya *game online* merupakan media hiburan bukan media yang berujung pada kekerasan.

2. Untuk Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti di luar ruang virtual, agar dapat melihat perbedaan yang terjadi mengenai interaksi sosial yang terjalin di ruang virtual maupun di luar ruang virtual. Selain hal tersebut, bagi peneliti selanjutnya diharapkan menambah bahasan

mengenai etnografi, dikarenakan media virtual menjadi media baru dalam sebuah komunikasi.



DAFTAR PUSTAKA

Al Quran

Al Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya.1999, Diterjemahkan oleh H. Zaini Dahlan dan Azharudin Sahl. Yogyakarta: UII Press

Zuhdi, dkk. 2008. *Cara Menulis Buku*. Malang: Rena Press

Buku

Abrar, Nadhya. 2002. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Andi Offset

Asrori, M. & M. Ali. 2004. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Contexts, Second Edition. New York : McGraw Hill

Bungin, Burhan M. 2008. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana

I Made Wiratha. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset

Kartajaya, Hermawan. 2008. *Hermawan Kartajaya On Marketing*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya

Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta:

Kencana Prenadamedia Group

O'Brien, James A. 2003. *Pengantar Sistem Informasi* (Judul asli : *Introduction to Information System*), diterjemahkan oleh: Dewi Fitriasar i dan Beny Arnos Kwary, Salemba empat, Jakarta, 2005

Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT. Lkis Pelangi Aksara Yogyakarta

Rahmat, Jalaluddin. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Soerjono Soekanto. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar, edisi baru ketiga*. Jakarta: CV Rajawali

Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : Penerbit Universitas Sebelas Maret

Internet

[Http://www.ligagame.com](http://www.ligagame.com) (diakses pada tanggal 05 Juni 2016 pukul 20.19)

<https://play.google.com/store/apps/top> (diakses tanggal 28 Februari 2018 pada pukul 23.29 WIB)

<http://www.tukanglembur.com/2015/07/sejarah-coc.html> (diakses tanggal 6 Maret 2017 pada pukul 16.09 WIB)

<https://apkandro.com/download-clash-of-clans-coc-apk-terbaru/> (diakses tanggal 6 September 2017 pada pukul 16.15 WIB)

<http://www.zuamsyah.id/2016/03/supercell-pengertian-game-clash-of-clans.html> (diakses tanggal 6 September 2017 pada pukul 20.30 WIB)

<http://www.lumpiastudio.com/clash-clans-menyerang-atau-bertahan/> (diakses tanggal 6 September 2017 pada pukul 21.48 WIB)

<http://ww.itimes.com/photo/clash-of-clans-of-every-troop-attack-youtube> (diakses tanggal 6 September 2017 pada pukul 22.29 WIB)

<http://cocmania.weebly.com/army-buildings.html> (diakses tanggal 6 September 2017 pada pukul 22.47 WIB)

<http://cocmania.weebly.com/defensive-buildings.html> (diakses tanggal 6 September 2017 pada pukul 23.15 WIB)

<http://cocmania.weebly.com/resource-buildings.html> (diakses tanggal 7 September 2017 pada pukul 00.59 WIB)

<http://cocmania.weebly.com/other-buildings.html> (diakses tanggal 7 September 2017 pada pukul 22.20 WIB)

<http://www.zuamsyah.id/2016/03/supercell-pengertian-game-clash-of-clans.html> (diakses tanggal 7 September 2017 pada pukul 20.18 WIB)

<http://www.indogamers.com/system/upload/media/pictures/55b850d88a21e1438142680maxresdefault.jpg9> (diakses tanggal 9 September 2017 pada pukul 19.50 WIB)

Skripsi

Latifa Hanum Mutiara Sari. 2010. *“Pranata Dan Modal Sosial Dalam Virtual community (Studi Kasus Virtual community Kaskus)”* skripsi Fakultas Ekologi Manusia jurusan Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat (IPB) Institut Pertanian Bogor

Fitri Windawati. 2013. *“Pelestarian Lagu Anak Melalui Internet (Studi Kasus Komunitas Marinyanyi dalam Menggunakan Internet Sebagai Media Pelestari Lagu Anak)”* skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada Jogjakarta

Cornelius Ardianto Setiawan. 2014. *“Pola Interaksi Antar-Gamers dalam Game online (Analisis Deskriptif tentang Pola Interaksi Antar-Gamers dalam Menggunakan Fitur Chatting pada Game online Atlantica)”* skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Jurnal

Nova Yohana. 2014. *“Perilaku Komunikasi Kelompok Virtual community Kaskus Regional Riau Raya”* jurnal Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik jurusan Komunikasi Universitas Riau, Pekanbaru

Ari Wicaksono Irwansyah. 2017. *“Fenomena Deindividuasi dalam Akun Anonim Berita Gosip Selebriti di Media Sosial Instagram”* jurnal Magister Ilmu Komunikasi, Program Pascasarjana UPH Jakarta, Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran 1

Interview Guide Kepada Responden

Interview Guide

Observasi atau pengamatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, yakni melakukan pengamatan tentang interaksi sosial dalam *virtual community* yang terjalin pada pemain *game online COC clan Trans Jogja 2* meliputi:

1. Latar Belakang Responden
 - a. Berapa usia anda?
 - b. Apakah latar pendidikan anda?
2. Latar Belakang responden di dalam dunia *game online*
 - a. Sudah berapa lama anda bermain *game online*?
 - b. *Game online* apa yang pertama kali anda mainkan?
3. Motivasi bermain *game online Clash of Clan (COC)*
 - a. Mengapa anda bermain *game online COC*?
 - b. Bagaimana *game online COC* dimainkan?
 - c. Apa yang membuat anda tertarik bergabung dengan *clan Trans Jogja 2*?
4. Interaksi Sosial di dalam *game online COC*
 - a. Bagaimana anda melakukan interaksi dengan pemain lain pada *game online COC*?
 - b. Mengapa anda melakukan interaksi terhadap pemain lain?

- c. Bagaimana prosesnya agar anda dapat berinteraksi dengan sesama pemain?
- d. Siapa yang mempunyai kekuasaan untuk memberikan perintah dalam interaksi?
- e. Apakah anda mempunyai kekuasaan untuk memberikan perintah di dalam interaksi antar pemain?
- f. Tema apa yang paling sering dibahas dalam interaksi antar pemain?
- g. Pembahasan apa saja yang dibahas didalam *clan* Trans Jogja 2?
- h. Adakah interaksi antar pemain diluar *clan* Trans Jogja 2?
- i. Adakah bahasa, singkatan, dan emotion khusus yang tidak ada di dalam *game online* lain?
- j. Apakah *level Town Hall* dapat berpengaruh terhadap interaksi antar pemain?
- k. Kapan anda menggunakan fasilitas yang disediakan oleh *game* untuk berinteraksi?
- l. Berapa lama anda melakukan interaksi tersebut?
- m. Bisakah anda ceritakan peran dan identitas personal yang anda miliki didalam game tersebut?
- n. Bisakah anda ceritakan pengalaman anda selama bergabung dengan *clan* Trans Jogja 2?
- o. Adakah *misscommunication* yang terjadi didalam *clan* Trans Jogja 2? Bisa dijelaskan contohnya?
- p. Upaya apa yang anda lakukan?

- q. Hal-hal seperti apakah yang berpotensi menimbulkan *conflict* ketika interaksi berlangsung?
- r. Bagaimana cara anda mengelola hal-hal tersebut?
- s. Adakah persaingan yang terjadi didalam *clan* Trans Jogja 2?
Contohnya seperti apa?
- t. Apakah anda merasa nyaman bergabung dengan *clan* Trans Jogja 2?
Mengapa?
- u. Adakah persaingan yang terjadi didalam *clan* Trans Jogja 2?
Contohnya seperti apa?
- v. Bagaimana cara anda mengkoordinasi anggota tim dalam menyampaikan pesan?

Lampiran 2

Istilah *Game Online Clash of Clan(COC)*

Terdapat beberapa penjelasan di dalam *game online COC*, diantaranya:

1. *Town Hall (TH)*

Town Hall (TH) merupakan bangunan penting dalam *game online Clash of Clan (COC)*. *TH* merupakan jantung dari *game online COC*. *TH* memiliki *hits points* tertinggi dari bangunan apa pun dalam *COC*, kecuali *walls*. Hal ini berarti butuh waktu lama untuk dihancurkan ketika ada musuh menyerang.

2. *Pasukan (Troops)*

Troops dalam *game online COC* adalah tentara yang digunakan untuk berperang, menyerang *base* lain, atau sebagai *troops* pertahanan di *clan castle*. *Troops* dibagi menjadi *Tier 1*, *Tier 2*, *Tier 3*, *troops dark elixir* dan *heroes*.

- a. *Tier1* : Terdiri dari *Barbarian*, *Archer*, dan *Goblins*.
- b. *Tier2* : Terdiri dari *Giants*, *Wall Breakers* (kerangka yang membawa bom), *Ballon* (wall breaker sdalam ballon udara panas yang menjatuhkan bom-bom), dan *Wizards*.
- c. *Tier3* :Terdiri dari *Dragons*, *Healer*, *PEKKA* (*troops* lapis baja dengan 2 pedang).

- d. *Troops Dark Elixir* : Terdiri dari *Minion* (yang menyerupai impala terbang), *Hog Riders*, *Valkyrie* (mitologi), *Golem*, *Witches* dan *Lava Hounds*.
- e. *Heroes* : Terdiri dari *Barbarian King* dan *Archer Queen*, pahlawan yang abadi dan hanya dilatih sekali. Mereka dipanggil oleh altar, bukan dilatih di *barracks* seperti tentara lainnya.

3. *Army Building*

Army Building dalam *game online COC* merupakan sebutan untuk bangunan-bangunan yang terdapat pada *game online COC* yang terdiri dari:

- a. *Army Camp*, tempat *troops* berkumpul ketika mereka sudah selesai *training*.
- b. *Barracks*, tempat untuk *men-training troops* menggunakan *elixir*. *Troops* yang selesai di *training* akan menunggu di *army camp*.
- c. *Laboratory*, fasilitas di mana pemain *game online COC* dapat *meng-upgrade army* dan *spell*.

4. *Defense*

Defense dalam *game online COC* yang digunakan pemain untuk bertahan yakni meliputi:

- a. *Cannons*, struktur *defensive* pertama yang pemain terima pada awal permainan *game online COC*.

- b. *Archer Towers*, struktur yang sangat serbaguna. Mereka mampu menembak *ground unit* dan *air unit*, dan mereka memiliki jangkauan yang sangat baik.
- c. *Mortar*, pertahanan berat pemain *game online COC*. *Mortar* memiliki daya rusak tinggi per-serangan, dan mengakibatkan serangan area.
- d. *Air Defense, defensive building* kuat dengan kerusakan per-detik yang sangat tinggi, mampu menembak musuh berbasis udara. *Air defense* hanya dapat menargetkan dan menembak satu *troops* udara pada suatu waktu.
- e. *Wizards Tower*, menara spiral berbentuk kerucut berbalut kristal yang memiliki *Wizards* pada puncaknya. *Wizards tower* mampu menimbulkan kerusakan area yang cukup kuat untuk *ground unit* dan *air unit*, tapi tidak mampu menyerang untuk *range* yang terlalu jauh.

5. **Resources**

Resources adalah sebutan sumber daya dalam *game online COC*, dapat berupa *gold* atau benda tukar untuk meng-upgrade asset yang terdiri dari:

- a. *Gold Mine*, sumber utama *gold* pemain pada awal permainan *game online COC*. *Gold mine* mengambil *gold* yang tidak terbatas dari bawah tanah sampai pemain *game* mengklik *gold* tersebut dan akhirnya tersimpan pada *gold storage*.
- b. *Gold Storage*, satu bangunan paling dilindungi dalam *game online COC*, karena perannya yang penting untuk menyimpan *gold*. *Gold*

storage memungkinkan pemain untuk menyimpan *gold* yang diperoleh sehingga dapat digunakan untuk *upgrade*.

- c. *Elixir Collector*, sumber utama *gold* pemain pada awal permainan *game online COC*. *Elixir collector* mengambil *elixir* yang tidak terbatas dari bawah tanah sampai pemain *game online COC* mengklik *elixir* tersebut dan akhirnya tersimpan pada *elixir storage*.
- d. *Elixir Storage*, satu bangunan paling dilindungi dalam *game online COC*, karena perannya yang penting untuk menyimpan *elixir*.

6. *Clan Castle*

Clan Castle diperlukan untuk membuat atau bergabung dengan *clan*. *Clan Castle* merupakan tempat untuk *reinforcements troops*. Pemain *game online COC* memulai *game* dengan *clan castle* yang hancur dan tidak dapat dipindahkan. Setelah di bangun kembali, *clan castle* baru dapat dipindahkan sesuka hati. Setelah pemain *game online COC* bergabung dengan *clan*, mereka memiliki kemampuan untuk "*Request Troops*" sekalisetiap 20 menit. *Troops* yang dapat di *donate* yaitu 5 *troops* per-*donate* tanpa melebihi *housing space*. Pemain *game online COC* jugamendapat*experience* untuksetiap*troops* yang merekadonate. Jumlah*experience* yang didapattergantungan*housing space troops* di *donate*, misalnya, mendonate 1 *Archer* mendapatkan 1xp sedangkan *Giant* akan mendapatkan 5xp dan *Dragons* 20xp atau 30xp *Golem*.

7. *Gems*

Selain *gold* dan *elixir*, dalam *game online COC* juga menggunakan *gems* sebagai mata uang. *Gems* diberikan saat mencapai tonggak tertentu, menyelesaikan prestasi dan secara acak diberikan ketika membersihkan rintangan tertentu di area *base*. Namun, untuk memperoleh permat aadalah melalui pembelian dalam aplikasi dengan menggunakan uang dunia nyata. *Gems* dapat digunakan untuk mempercepat setiap aspek dari *game*, seperti waktu konstruksi pelatihan *troops* penelitian *laboratory*. *Gems* juga dapat digunakan untuk membeli lebih banyak sumber daya dan pembangun. *Gemsd* apat di peroleh dengan cara membersihkan sampah-sampah (batu, pohon, semak, dankayu) yang muncul sendiri ke area *base*, yaitu dengan menggunakan *elixir*. Kadang kala, *gems box* yang berisi banyak *gems* muncul ke area *base*. Selain itu pemain *game online COC* dapat menggunakan aplikasi *Whaff Reward* untuk membeli *gems*.

8. *Clan*

Salah satu *fitur* andalan yang dimiliki *game online COC* adalah *fitur clan*, *fitur clan* yang dimaksud adalah *fitur* dimana para pemain *game online* dapa tmembangun sebuah komunitas yang di dalamnya dapat dijadikan alat komunikasi untuk saling berinteraksi satu sama lain dengan cara *chatting* di dalam *clan* tersebut. Selain menyediakan fasilitas *chat* di dalam satu *clan*, *game online COC* juga memfasilitasi *chatting* melalui *chat* global. Pengertian *chatting* melalui *chat* global ini, pemain *game online COC* dapat berinteraksi dengan pemain lain yang cakupanya global.

Keuntungan dari *chatting* melalui *chat* global yakni suatu *clan* dapat mempromosikan *clannya* supaya banyak pemain *game online COC* yang tertarik untuk bergabung dengan *clan* tersebut dan menambah daya kuat suatu *clan*.

Request troops (memintapasukan), merupakan *fitur* tambahan dalam *game online COC* yang fungsinya tiap pemain dalam suatu *clan* dapat meminta *troops* kepada pemain lain untuk keperluan *defense*, *attack* atau *wars*. Ketika *fitur request troops* digunakan oleh pemain maka pemain lain akan memberikan *troopsnya*, istilah yang terdapat pada *game online COC* adalah *donate*.

Clan pada *game online COC* memiliki 4 jenis promosi anggota dan memiliki hak tersendiri di setiap *clan*, diantaranya *leader*, *co-leader*, *elder* dan *member*. Berikut penjelasannya:

1) *Leader*

Leader dalam *game online COC* dapat dibilang pemimpin atau ketua *clan*. Status *leader* dapat di dapat dengan membuat *clan*. Dengan kata lain, pemain yang membuat *clan* baru di *game online COC* dapat langsung menjadi *leader*. Dengan menjadi *leader*, pemain dapat *send mail*, *invite* pemain lain untuk gabung ke dalam *clan*-nya. Jika ada pemain lain yang ingin gabung, *leader* dapat menyetujui atau menolak permintaan tersebut. *Leader* juga dapat *kick* dan *demote* semua anggotanya. Selain itu, keistimewaan *leader* lainnya yaitu dapat

memulai *clan* baru. Jika ada anggota *clan* yang ingin dijadikan *elder*, *co-leader* atau bahkan dapat jadi *leader*, hal itu dapat dilakukan oleh *leader*. Begitu pula sebaliknya, *leader* dapat membuat anggota *clan* berstatus *co-leader* menjadi *elder*, bahkan *member*. Bukan Cuma itu, *leader* juga dapat mengeluarkan anggota *clan*, tak peduli apakah itu *co-leader*, *elder*, apalagi *member*. Dalam satu *clan*, hanya ada 1 *leader*. Maka dari itu, *leader* tidak dianjurkan untuk mengangkat anggota *clan* menjadi *leader*, karena hanya ada 1 *leader* dalam setiap *clan*.

2) *Co-leader*

Co-leader merupakan perwakilan dari *leader*. Dengan kata lain, *co-leader* adalah wakil. *Co-leader* dapat membuat anggota berstatus *member* menjadi *elder*, begitu pula sebaliknya. *Co-leader* dapat mengangkat anggota menjadi *co-leader* tapi tidak dapat mendemote sesama *co-leader*.

3) *Elder*

Elder merupakan anggota biasa dengan beberapa keistimewaan. Misalnya, *elder* bisa menerima (*accept*) atau menolak (*reject*) request pemain yang ingin gabung ke *clan*. *Elder* juga bisa mengeluarkan anggota *clan* berstatus *member*.

4) *Member*

Member merupakan jenis keanggotaan dalam *clan* yang tidak memiliki hak istimewa dalam *clan*. *Member* adalah jenis keanggotaan yang disandang oleh pemain ketika baru bergabung ke dalam *clan*.

Anggota *clan* yang keluar kemudian gabung lagi ke *clan* tersebut, maka statusnya menjadi *member*.

9. *Clan War*

Clan war merupakan *fitur* baru pada *game online coc* ini, *clan war* memiliki arti "perang antar *clan*". Pada *fitur* ini, yang berperang bukan lagi pemain vs pemain, tetapi dalam lingkup yang lebih luas lagi yakni *clan vs clan*. Untuk dapat menang di *clan war* maka di butuhkan *clan* yang solid yakni setiap anggota *clan* harus bergabung dan ikut berperang, Syarat utama untuk mengikuti *clan war*, *clan* harus memiliki jumlah anggota minimal 15 anggota .Karena jumlah pemain yang dapat ikut berperang berjumlah 15 sampai 50 pemain. Dengan catatan 50 vs 50, 45 vs 45, 40 vs 40, 35 vs 35, 30 vs 30, 25 vs 25, 20 vs 20 dan 15 vs 15 *clan war* hanya dapat di mulai oleh seorang pemimpin *clan* (*leader*) atau wakil pemimpin (*co-leader*). Sehingga seorang *elder* atau *member* tidak dapat memulai *clan war*. Hanya *leader* atau *co-leader* lah yang di perbolehkan memulai *clan war*. Setiap *clan* kemudian diberis atu "*preparation day* atau hari persiapan" dan "*battle day* atau hari pertempuran". Ketika seorang pemain menyerang anggota dari *clan* lawan, mereka menerima bintang berdasarkan jumlah kerusakan yang mereka sebabkan. Setiap pemain dibatasi pada dua serangan setiap kali perang, dan tim yang paling banyak mengumpulkan bintang di akhir hari perang dinyatakan menang, dan pemain menerima bonus rampasan perang jika pemain menggunakan serangan mereka dalam perang dan memenangkan

setidaknya satu kali perang, dan setiap hasil dari perang tersebut harta (*gold* dan *elixir* tersebut akan disimpan di *clan castle*).

1) *Preparation Day* atau Hari Persiapan

Setelah *Clan War* distart oleh *leader* atau *co-leader* dan menentukan jumlah pemain dan siapa saja pemain yang ikut serta, maka *clan* pemain *game online* akan memiliki 23 jam untuk mempersiapkan pertempuran yang akan dihadapi. Selama waktu ini, pemain *game online* dapat membuat penyesuaian pada *base* dan *troops* penjaga atau isi dari *clan castle*. Sebelum pertempuran dimulai, pemain *game online* dapat mengubah tata letak dari *base war* terkuat sesuai keinginan pemain *game online* dan mengisi *troops clan castle war* anggota pemain *game online*.

2) *Battle Day* atau Hari Pertempuran

Ketika 23 jam hari pertempuran telah berlalu, *clan* pemain *game online* harus siap untuk strategi penyerang untuk mendapat kemenangan. Setiap pemain diberi jatah menyerang dua kali selama hari pertempuran, sehingga pemain *game online* dan anggota *clan pemain game online* harus mendapat bintang setiap kali melakukan serangan. Pada akhir *war*, *clan* yang menghasilkan paling banyak bintang dari seranganlah yang memenangkan *clan war*.

BIODATA RESPONDEN

Nama : Bakti Yulio Ragil
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Tempat, Tanggal Lahir : Yogyakarta , 6 Juli 1995
Alamat : Jurugentong , JG II no. 21 , Panguntapan
Bantul
E-mail : Bakti.Yulio.Ragil@gmail.com
No. Telp : 087722775751
Jabatan : Leader
Level Game Online 'COC' : 115 / TH II

Tanda Tangan,

Bakti

Bakti Yulio Ragil

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BIODATA RESPONDEN

Nama : JB. Yunio Rahmawan
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Tempat, Tanggal Lahir : Bantul, 24 Juni 1991
Alamat : Jeruk Legi, RT23, Banguntapan Bantul, Yogyakarta.
E-mail : yuniorahmawan@gmail.com
No.Telp : 085729286263
Jabatan : Co-leader
Level Game Online COC : 117 / TH10

Tanda Tangan,



JB. Yunio Rahmawan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BIODATA RESPONDEN

Nama : Dio Indra Panungkas
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat, Tanggal Lahir : Bantul, 17 Agustus 1994
Alamat : Jeruklegi Jalan Kenanga no. 461 Rt/Rw: 11/35 Banguntapan
E-mail : dioindra@gmail.com
No.Telp : 0895 3600 90334
Jabatan : CO-LEADER
Level Game Online COC : 106 / TH 9

Tanda Tangan,


dioindra P.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BIODATA RESPONDEN

Nama : Deni Irawan
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Tempat, Tanggal Lahir : Gunung Kidul, 07 Desember 1989
Alamat : Jeruk Legi RT: 13 RW: 35 Banguntapan Bantul
E-mail : DenyIrawan9109@gmail.com
No.Telp : 089627148944
Jabatan : Elder
Level Game Online COC : 82/TH8

Tanda Tangan,



Deni Irawan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.73.2.3/2018

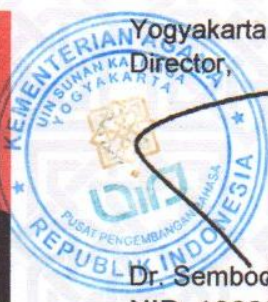
This is to certify that:

Name : **Angga Supri Andana**
Date of Birth : **July 13, 1993**
Sex : **Male**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC)
held on **January 31, 2018** by Center for Language Development of State
Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	56
Structure & Written Expression	52
Reading Comprehension	57
Total Score	550

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, January 31, 2018

Director,

Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005



شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: CIN.02/L4/PM.03.2/6.73.2.302/2018

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Angga Supri Andana :

تاريخ الميلاد : ١٣ يوليو ١٩٩٣

قد شارك في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٨ يناير ٢٠١٨، وحصل على
درجة :

٣٧	فهم المسموع
٣٤	التركيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٢٧	فهم المقروء
٣٢٧	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا، ١٨ يناير ٢٠١٨
المدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. 519571

SERTIFIKAT

No. B-3404/Un.02/DSH.3/PP.00.09/ 10 /2017

Diberikan Kepada:

ANGGA SUPRI ANDAJA

NIM : 11730062

Program Studi Ilmu Komunikasi

Telah Lulus, Ujian Sertifikasi Membaca Al Qur'an
dengan Predikat :

Baik (B)

30 Oktober 2017

a.n.Dekan

Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan


Sulistyantingsih

ANGGASANDN



• Temanggung¹³ July 1993
 • Islam, Available
 • 168cm/55kg

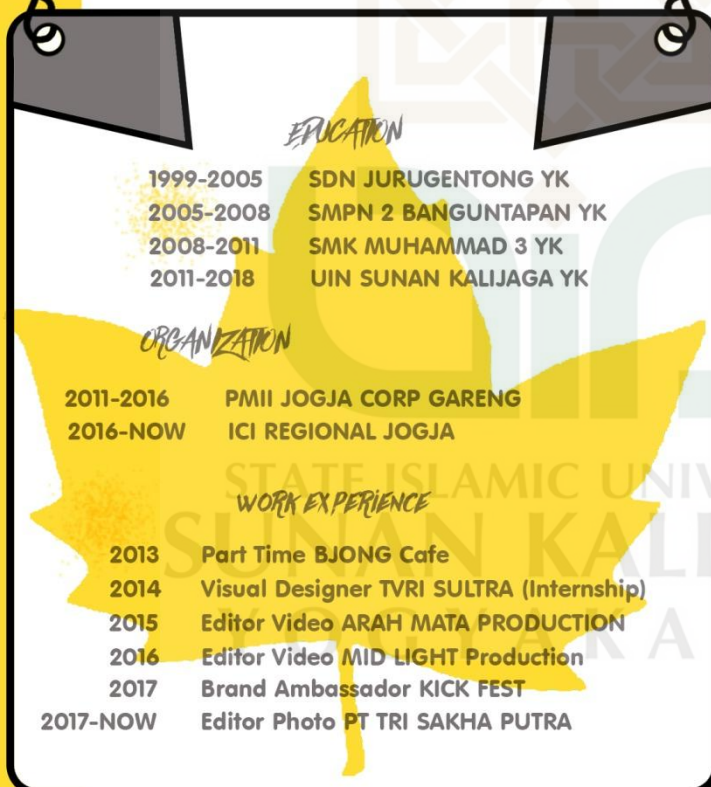


0899 3414 738
 M anggasandn@gmail.com
 anggasandn



HOBBY

Icons: Soccer, Camera, Clapperboard, Video Editing



EDUCATION

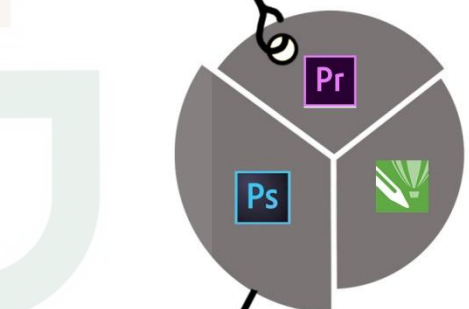
1999-2005	SDN JURUGENTONG YK
2005-2008	SMPN 2 BANGUNTAPAN YK
2008-2011	SMK MUHAMMAD 3 YK
2011-2018	UIN SUNAN KALIJAGA YK

ORGANIZATION

2011-2016	PMII JOGJA CORP GARENG
2016-NOW	ICI REGIONAL JOGJA

WORK EXPERIENCE

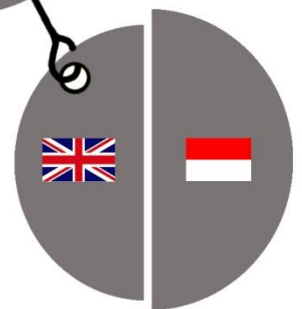
2013	Part Time BJONG Cafe
2014	Visual Designer TVRI SULTRA (Internship)
2015	Editor Video ARAH MATA PRODUCTION
2016	Editor Video MID LIGHT Production
2017	Brand Ambassador KICK FEST
2017-NOW	Editor Photo PT TRI SAKHA PUTRA



Pr, Ps, Green icon



W, P, X



UK, ID



CV
 CURRICULUM VITAE

