



Pola Interaksi Pemain Game Online “Mobile Legends”

(Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game

Online “Mobile Legends”)

Clario Telenkaho

Dosen Pembimbing : Wiratri Anindhita, S.IP.,M.SC. (Comms)

089627638301/ clariotelenkaho93@gmail.com

Clario Telenkaho / 69110269 / 2017 / Pola Interaksi Pemain Game Online “Mobile Legends”(Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online “Mobile Legends” Wiratri Anindhita, S.IP., M.Sc.

Komunikasi yang terjadi di dalam permainan game online Mobile Legends sangat di pengaruhi oleh komunikasi yang di bentuk oleh para pemain. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik. Fitur Chatting dibutuhkan untuk mempermudah interaksi antar pemain. Komunikasi merupakan hal yang sangat penting bagi pemain untuk meraih kemenangan. Pemain harus berkomunikasi sehingga dapat membangun sebuah strategi untuk mengalahkan lawan. Banyaknya hambatan di dalam komunikasi pemain dengan pemain lain juga di pengaruhi oleh sikap dan karakter dari pemainnya. Karena komunikasi dua arah akan sangat membantu pemain untuk memenangkan permainan. Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik dari Blumer. Setiap pemain memiliki pengalaman. Setiap pemain memiliki pengalaman berkomunikasi dengan pemain lain. Dari proses komunikasi tersebut, pemain dapat membentuk strategi dengan pemain lain. Pemikiran tersebut akan terus berkembang sejalan dengan komunikasi yang berlangsung. Melalui makna yang terbentuk di dalam pikiran, pemain dapat menukarkan informasi menggunakan fitur chat maupun interaksi langsung untuk mencapai tujuan.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan lima pemain game online “Mobile Legends”. Peneliti secara mendalam bersama dengan pemain game online “Mobile Legends”

Hasil dan analisis dari penelitian ini, peneliti menemukan bahwa setiap pemain memiliki cara berkomunikasi berbeda-beda dalam menggunakan fitur chat. Setiap pemain juga memiliki cara yang berbeda dalam pertukaran informasi dengan pemain lainnya. Komunikasi yang dilakukan oleh pemain biasanya berupa komunikasi tertutup sehingga pertukaran informasi hanya sebatas dalam game saja. Komunikasi terbuka yang digunakan biasanya pada saat pertukaran informasi tidak terjadi di dalam game saja, melainkan menuju ke kehidupan nyata.

Komunikasi yang terjadi bersifat terbatas, pertukaran informasi hanya dalam game. Interaksi terjadi pada saat permainan berlangsung dengan menggunakan fitur chatting dan interaksi langsung atau tatap muka. Setiap pemain memiliki caranya sendiri untuk berkomunikasi, dengan menggunakan type chat, voice chat, auto chat ataupun langsung tatap muka dengan pemain. Hal ini dapat memperkecil hambatan yang terjadi pada saat menggunakan fitur chatting untuk mencapai tujuan dari kegiatan komunikasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin IBIKKG.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



ABSTRACT

Clario Telenkaho / 69110269/ 2017 Interaction Patterns in the Online Game Players "Mobile Legends" (Qualitative Descriptive Study of Players Interaction in Using Chatting Features In Online Game "Mobile Legends". / Wiratri Anindhita, S.IP., M.Sc

Communications that occur in the online game Mobile Legends is influenced by the communication that formed by the players. Communication will not work properly.. Chat feature is needed to facilitate interaction between players. Communication is the most important for players to earn victory. The players must communicate so as to build a strategy to defeat the opponent. The obstacles in the communication of players with other players is also influenced by the attitude and character of the players. Because two-way communication will greatly help the players to win the game. This research using symbolic interaction from Blumer. Every players should have experience. Each player has experience communicating with other players. From the communication process, players can form a strategy with other players. The ideas will continue to grow in line with the on going communication. Through the meaning that is formed in the mind, players can trade information using the chat feature as well as direct interaction to achieve the goal.

This research method use qualitative approach. In this study, researchers do in-depth interviews with five online game players "Mobile Legends". Researchers discussed it in deep talk along with online game players "Mobile Legends."

Result and analysis of this study, researchers found that each player has a way to communicating differently when using the chat feature. Each player also has a different way to trade information with the other players. The communication made by the players is usually a closed communication which the information is limited for only in the game only. Open communication which used normally when the trade of information not only occur in the game, but also in the real life.

The communication happens is limited, the exchange of information only in the game. Interaction occurs during a game using chat feature and direct intraction or face-to-face interaction. Each player had their own way for communicating, using the chat type, voice chat, auto chat or face to face with the player. This can minimize the obstacles when using the chat feature for achieve the purpose of communication activities.

KAJIAN PUSTAKA



1. Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik adalah teori yang dibangun sebagai respon terhadap teori-teori psikologi aliran behaviorisme, behaviorisme, etnologi, serta struktural-fungsionalis. Teori ini sejatinya dikembangkan dalam bidang psikologi sosial dan sosiologi dan memiliki seperangkat premis tentang bagaimana seorang diri individu (*self*) dan masyarakat (*society*) didefinisikan melalui interaksi dengan orang lain dimana komunikasi dan partisipasi memegang peranan yang sangat penting.

Menurut Blumer mengutarakan tentang tiga prinsip utama interaksi simbolik, yaitu tentang pemaknaan (*meaning*), bahasa (*language*), dan pikiran (*thought*). Menurut Craib (dalam Samirni, 2002: 50), asumsi teori interaksi simbolik Blumer adalah sebagai berikut

Manusia bertindak terhadap sesuatu dasar asumsi internal nilai simbolik yang dimiliki sesuatu itu (kata, benda, atau isyarat) dan bermakna bagi mereka.

Makna-makna itu merupakan hasil dari interaksi sosial dalam masyarakat manusia.

Makna-makna yang muncul dari simbol-simbol yang dimodifikasi dan ditangani melalui proses penafsiran yang digunakan oleh setiap individu dalam keterlibatannya dengan benda-benda dan tanda-tanda yang dipergunakan.

Sesuatu ini tidak mempunyai makna yang intrinsik karena makna yang dikenakan pada sesuatu ini lebih merupakan produk interaksi simbolis. Bagi Blumer, “sesuatu” itu bisa berupa fenomena alam, fenomena artifisial, tindakan seseorang baik verbal maupun nonverbal, dan apa saja yang patut “dimaknakan”. Menurut Blumer, sebelum memberikan makna atas sesuatu, terlebih dahulu aktor melakukan serangkaian kegiatan olah mental, seperti memilih, memeriksa, mengelompokkan, membandingkan, memprediksi, dan mentransformasi makna dalam kaitannya

1. Ditanggungjawabkan oleh seluruhnya dan ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



dengan situasi, posisi, dan arah tindakannya. Pemberian makna tidak didasarkan pada makna normatif, yang telah dibakukan sebelumnya, tetapi hasil dari proses olah mental yang terus-menerus disempurnakan seiring dengan fungsi instrumentalnya, yaitu sebagai pengarah dan pembentukan tindakan dan sikap aktor atas sesuatu tersebut.

Tindakan manusia tidak disebabkan oleh “kekuatan luar”, tidak pula disebabkan oleh “kekuatan dalam”, tetapi didasarkan pada pemaknaan atas sesuatu yang dihadapinya lewat proses yang oleh Blumer disebut sebagai *self-indication*. Proses *self-indication* adalah proses komunikasi pada diri individu yang dimulai dari mengetahui sesuatu, menilainya, memberinya makna, dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna tersebut. Dengan demikian, proses *self-indication* terjadi dalam konteks sosial di mana individu mengantisipasi tindakan-tindakan orang lain dan menyesuaikan tindakannya sesuai dengan pemaknaan atas tindakan itu.

Blumer mengatakan bahwa interaksi manusia dijumpai oleh penggunaan simbol-simbol, oleh penafsiran, dan oleh kepastian makna dari tindakan orang lain, bukan hanya sekedar saling bereaksi sebagaimana model stimulus-respons (Kamanto, 2000: 185). Makna dari simbol-simbol merupakan hasil dari interaksi sosial dalam masyarakat. Individu dan masyarakat merupakan aktor dalam interaksi simbolik yang tidak dapat dipisahkan. Tindakan individu tidak ditentukan oleh individu itu sendiri, juga tidak ditentukan oleh masyarakat, namun oleh pengaruh keduanya. Dengan kata lain, tindakan seseorang adalah hasil dari “internal dan eksternal stimulasi” (Sarmini, 2002: 53).

2. Syarat- syarat Terjadinya Interaksi Sosial

1. Hak Cipta dilindungi Undang-undang
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
3. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
4. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
5. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
6. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
7. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
8. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
9. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
10. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
11. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
12. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
13. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
14. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
15. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
16. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
17. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
18. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
19. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
20. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
21. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
22. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
23. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
24. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
25. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
26. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
27. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
28. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
29. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
30. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
31. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
32. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
33. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
34. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
35. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
36. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
37. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
38. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
39. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
40. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
41. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
42. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
43. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
44. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
45. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
46. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
47. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
48. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
49. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
50. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
51. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
52. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
53. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
54. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
55. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
56. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
57. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
58. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
59. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
60. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
61. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
62. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
63. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
64. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
65. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
66. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
67. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
68. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
69. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
70. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
71. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
72. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
73. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
74. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
75. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
76. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
77. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
78. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
79. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
80. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
81. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
82. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
83. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
84. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
85. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
86. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
87. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
88. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
89. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
90. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
91. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
92. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
93. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
94. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
95. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
96. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
97. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
98. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
99. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya
100. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya



Menurut Soekanto dalam bukunya Faktor-faktor Dasar Interaksi Sosial dan Kepatuhan pada Hukum, suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat,

yaitu:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Adanya kontak sosial (social-contact). Kontak secara etimologi berasal dari bahasa Latin *cum* atau *con* yang berarti bersama sama dan *tangere* berarti menyentuh. Sehingga kontak dapat diartikan sebagai bersama sama menyentuh. Secara fisiologi, kontak akan terjadi dalam bentuk sentuhan akan tetapi dalam konsep sosiologi istilah kontak dikaitkan dengan objek sosial itu sendiri yaitu masyarakat. Sehingga lahirlah istilah kontak sosial. Kontak sosial dapat terjadi tanpa harus melakukan kontak fisik. Kontak sosial dapat terjadi melalui gejala gejala sosial seperti membaca surat, email, bertanding, bertengkar, berbicara berhadapan, berbicara melalui alat bantu seperti telepon dan lainnya, berpidato di depan banyak orang dan banyak lagi. Sehingga, pengertian kontak sosial adalah aksi individu atau kelompok dalam bentuk isyarat yang memiliki arti atau makna bagi si pelaku dan si penerima membalas aksi tersebut dengan reaksi.

b. Adanya komunikasi. Menurut Davis dalam Soejono Soekanto, kata kontak berasal dari bahasa Latin *con* dan *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh), jadi artinya secara harafiah adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu 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



C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Komunikasi

dengan lainnya melalui telepon, telegraf, radio, surat, dan seterusnya, yang tidak memerlukan suatu hubungan badaniah. Bahkan dapat dikatakan bahwa hubungan badaniah tidak perlu menjadi syarat utama terjadinya kontak. Ini berarti bahwa interaksi sosial tidak akan tercipta hanya dengan bertemunya orang perorangan secara badaniah semata, melainkan interaksi sosial baru akan terjadi apabila orang-orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama. Suatu kontak dapat pula bersifat primer atau sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka, sebaliknya kontak yang sekunder memerlukan suatu perantara, seperti telepon, telegraf, radio, dan seterusnya. Arti terpenting komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, 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.

Kata komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *communicatio* yang berarti “pemberitahuan” atau “pertukaran pikiran”. Jadi, secara garis besar, dalam suatu proses komunikasi haruslah terdapat unsur-unsur kesamaan makna agar terjadi suatu pertukaran pikiran dan pengertian antara komunikator (penyebaran pesan) dan komunikan (penerima pesan) (Suprpto, 2009). Proses komunikasi dapat diartikan sebagai “transfer informasi” atau pesan (*message*) dari pengirim pesan sebagai komunikator dan kepada penerima sebagai

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



komunikasikan. Dalam proses komunikasi tersebut bertujuan untuk mencapai saling pengertian (*mutual understanding*) antara kedua pihak yang terlibat dalam proses komunikasi. Dalam proses komunikasi, komunikator mengirimkan pesan/informasi kepada komunikan sebagai sasaran komunikasi (Suprpto, 2009).

Adapun beberapa definisi komunikasi dari beberapa pakar, sebagai berikut (Suprpto, 2009):

- a. Komunikasi adalah proses yang menggambarkan siapa mengatakan apa dengan cara apa, kepada siapa dengan efek apa (Laswell).
- b. Komunikasi adalah proses dimana seseorang individu atau komunikator mengoperkan stimulan biasanya dengan lambang-lambang bahasa (verbal maupun non-verbal) untuk mengubah tingkah laku orang lain (Carl I. Hovland).
- c. Komunikasi adalah peyebaran informasi, ide-ide sebagai sikap atau emosi dari seseorang kepada orang lain terutama melalui simbol-simbol. (Theodorson dan Theodorson).
- d. Komunikasi adalah seni menyampaikan informasi, ide dan sikap seseorang kepada orang lain (Edwin Emery).
- e. Komunikasi adalah suatu proses interaksi yang mempunyai arti antara sesama manusia (Delton E, Mc Farland).
- f. Komunikasi adalah proses sosial, dalam arti pelemparan pesan/lambang yang mana mau tidak mau akan menumbuhkan pengaruh pada semua proses dan berakibat pada bentuk perilaku manusia dan adat kebiasaan (William Albig).



g. Komunikasi berarti suatu mekanisme suatu hubungan antar manusia dilakukan dengan mengartikan simbol secara lisan dan membacanya melalui ruang dan menyimpan dalam waktu (Charles H. Cooley).

h. Komunikasi merupakan proses pengalihan suatu maksud dari sumber kepada penerima, proses tersebut merupakan suatu seri aktivitas, rangkaian atau tahap tahap yang memudahkan peralihan maksud tersebut (A. Winnet).

Komunikasi merupakan interaksi antarpribadi yang menggunakan sistem simbol linguistik, seperti sistem simbol verbal (kata-kata) dan nonverbal. Sistem ini dapat di sosialisasikan secara langsung/tatap muka atau melalui media lain (tulisan, oral, dan visual) (Karlfried Knapp).

4. Proses Komunikasi

Proses komunikasi adalah setiap langkah mulai dari saat menciptakan informasi sampai dipahami oleh komunikan. Komunikasi adalah sebuah proses, sebuah kegiatan yang berkelanjutan. Menurut Vito (1996) mengemukakan komunikasi adalah transaksi. Hal tersebut dimaksudkan bahwa komunikasi merupakan suatu proses, dimana komponen-komponen saling terkait. Bahwa para pelaku komunikasi beraksi dan bereaksi sebagai satu kesatuan dan keseluruhan (Suprpto, 2009). Dalam setiap transaksi, setiap elemen berkaitan secara integral dengan elemen yang lain. Artinya, elemen- elemen komunikasi saling bergantung, tidak pernah independen, masing-masing komponen saling mengait dengan komponen yang lain (Suprpto, 2009).

5. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan antara seseorang dengan orang lain dalam suatu masyarakat maupun organisasi (bisnis dan nonbisnis), dengan



menggunakan media komunikasi tertentu dan bahasa yang mudah dipahami (informal) untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Purwanto, 2006).

6. Interaksi

Setiap orang melakukan hubungan antara individu satu dengan individu lain. Setiap individu mempunyai tujuan sendiri-sendiri yang memaksa mereka melakukan hubungan dengan orang lain, peristiwa ini dinamakan interaksi. Interaksi adalah hubungan antara dua individu atau lebih untuk mencapai tujuan (Suwardi, 2008). Tujuan dari interaksi itu sendiri adalah mempertahankan dan kebutuhan hidup manusia (Astuty, 2015).

7. Game

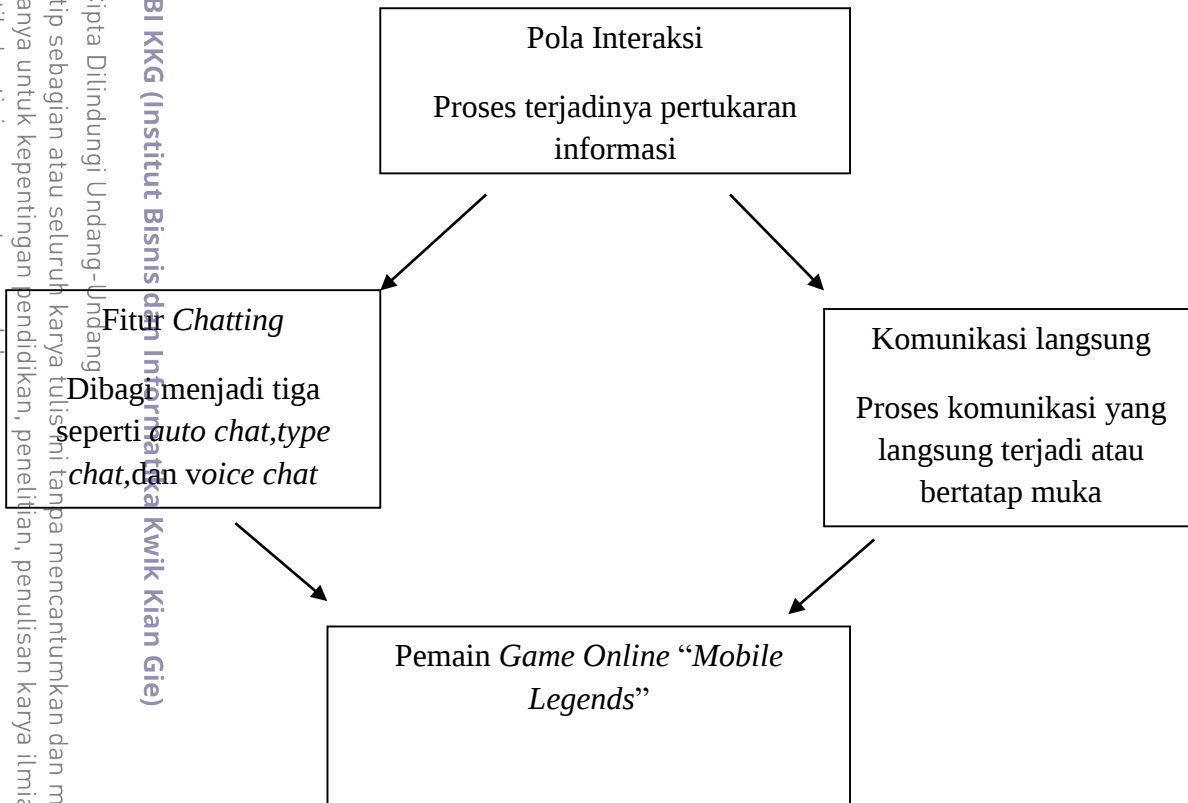
Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran hollywood sekalipun. Kalau di awal 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual. Modal atau perputaran uang dalam industri *game* sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat (Henry, 2010).



KERANGKA PEMIKIRAN

Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran



Game Online "Mobile Legends" memerlukan kerja sama yang baik karena permainan ini dimainkan secara tim. Dalam permainan yang membutuhkan kerja sama tim diperlukan interaksi dari setiap pemain yang tergabung dalam tim tersebut. "*Mobile Legends*" menyediakan berbagai fitur *chatting* sebagai media interaksi antar pemain. Fitur *chatting* yang disediakan antara lain, *auto chat*, *voice chat*, dan *type chat*. Permainan ini dapat menemukan pemain secara *random* dan juga bisa bermain bersama teman-teman secara langsung. Selama permainan berlangsung interaksi terjadi antar pemain berguna



untuk pertukaran informasi seputar permainan. Informasi tersebut biasanya mengenai strategi permainan untuk memenangkan permainan antara lain menentukan waktu untuk menyerang lawan, memberitahu teman setim untuk berkumpul, dan memberitahu teman setim untuk bertahan. Pada kenyataannya, beberapa pemain “*Mobile Legends*” tetap lebih memerlukan interaksi langsung atau tatap muka dalam bermain. Setiap pemain memiliki pandangan dan cara bermain yang berbeda-beda sehingga pola interaksi yang terjadi di setiap permainan pun akan berbeda pula.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. Subjek Penelitian

Data informan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah lima orang yang sedang bermain game “*Mobile Legends*” di *smartphone* dan menggunakan fitur-fitur di dalam game online “*Mobile Legends*” sebagai alat komunikasi antar pemain. Lokasi penelitian dapat dilakukan di *cafe-cafe*. Peneliti melibatkan beberapa pemain yang aktif bermain game “*Mobile Legends*”.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, seorang peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan bantuan dari orang lain yang merupakan subjek penelitian itu sendiri. Subjek penelitian dalam penelitian kualitatif disebut dengan informan. Moleong (2012:132) menjelaskan bahwa informan adalah orang yang dapat dimanfaatkan untuk menjadi sumber informasi mengenai situasi



dan kondisi dari latar suatu penelitian Melalui informan, peneliti dapat mengetahui informasi mengenai hal yang menjadi objek penelitian.

tidak boleh membuat batasan konsep dan alat ukur yang telah memenuhi prinsip validitas dan reliabilitas.

Penelitian kualitatif ini menggunakan desain penelitian dengan pendekatan kualitatif karena peneliti bermaksud ingin meneliti suatu fenomena yang terjadi pada kondisi yang alamiah. Menurut Williams (dalam Moleong, 2012:5), penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada narasumber yaitu Ricky Woeibono, Raymond, Anjas Hendrian, Lukianos Yosef, dan Billy Hendrik sebagai pemain dalam permainan *game online "Mobile Legends"*. Penelitian ini juga didukung dengan kajian literatur dan dokumentasi mengenai pemain *game online "Mobile Legends"*. Para pemain memiliki peran yang sangat penting didalam proses komunikasi di dalam tim. Dari hasil wawancara penulis juga melihat berbagai pola interaksi pemain dengan pemain lainnya dalam tim. Pertukaran informasi sangat dibutuhkan di dalam *game online "Mobile Legends"*. Meskipun fitur *chatting* yang kurang membantu pemain untuk bertukar informasi secara tepat sasaran.

Dari informan pertama yaitu Ricky Woeibono, penulis menangkap bahwa pola interaksi yang terjadi dalam *game online "Mobile Legends"* bersifat terbatas hanya pertukaran informasi di dalam *game*. Hubungan sosial yang terbentuk juga tidak terlalu intens karena pemain bermain bersama individu yang berbeda-beda tiap *game*-nya. Pemain juga tidak berusaha membentuk hubungan sosial yang lebih dengan pemain lain. Mengenai penggunaan fitur *chatting* secara *online*



baik dalam bentuk *auto chat*, *voice chat*, dan *type chat*, Ricky terhitung sering menggunakannya.

Namun Ricky tetap memilih interaksi secara langsung atau tatap muka dibandingkan menggunakan fitur *chatting* yang tersedia. Hal ini dikarenakan fitur *chatting* yang tersedia seperti *auto chat* memiliki kekurangan yang dapat mengganggu komunikasinya dengan pemain lain dalam tim karena informasi yang disampaikan tidak tepat sasaran. Sedangkan dengan interaksi langsung pemain dapat lebih jelas menyampaikan informasi kepada pemain spesifik yang dituju.

Selanjutnya informan kedua yaitu Raymond, informan ketiga, Anjas Hendrian dan informan keempat, Lukianos Yosef juga memiliki pendapat yang sama dengan informan pertama mengenai pola interaksi dan penggunaan fitur *chatting*. Menurut pengakuan mereka saat diwawancara pola interaksi yang terjadi dalam *game online "Mobile Legends"* hanya sebatas pada permainan itu saja dan tidak akan membentuk sampai hubungan pertemanan. Selama ini hubungan sosial yang terjadi tidak terbentuk karena interaksi dalam *game* melainkan lebih mengarah pada hubungan pertemanan yang memang sudah terbentuk dari awal yang kemudian semakin erat karena interaksi yang terjadi saat memainkan *game* bersama. Fitur *chatting* yang ada pun tidak dapat terlalu mewakili kejelasan informasi yang dapat membantu jalannya permainan. Seperti halnya fitur *type chat*, beberapa pemain yang memainkan *game* menggunakan *smartphone android* memiliki kendala yaitu tampilan layar tertutup *virtual keyboard* yang muncul saat ingin mengetik. Hal ini menyebabkan setiap pemain yang ingin menggunakan *type chat* harus mengorbankan performa bermainnya demi pertukaran informasi.

Berbeda halnya dengan informan kelima yaitu Billy Hendrik, ia memiliki pola interaksi yang lebih terbuka dengan pemain lainnya. Hal ini dapat terlihat dari bagaimana Billy dapat membina hubungan pertemanan dengan pemain yang tidak ia kenal sebelumnya, hanya karena bermain bersama. Billy yang awalnya belum mengenal sama sekali pemain lain yang ia temukan



secara *random* tersebut menjadi lebih akrab karena proses komunikasi yang terjadi melalui fitur *chatting* berjalan dengan lancar. Billy juga menambahkan fitur *chatting* yang ada sudah cukup membantu dalam pertukaran informasi walaupun masih terdapat kekurangan. Melalui *voice chat* pemain dapat berinteraksi hampir sama seperti saat pemain berkomunikasi secara langsung. Pemain melalui suaranya dapat langsung menukarkan informasi tanpa ada jeda berlebih.

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pola interaksi yang terjadi dalam *game online* “*Mobile Legends*” bersifat terbatas, pertukaran informasi hanya di dalam *game*. Hubungan sosial yang terbentuk tidak terlalu intens karena pemain bermain bersama individu yang berbeda secara *random* tiap *game*.
2. Adapun pemain *game online* “*Mobile Legends*” yang bersifat terbuka, melalui pertukaran informasi yang terjadi di *game*, lanjut menuju hubungan sosial sebagai teman bahkan sampai mengatur waktu untuk bertemu melalui fitur *chatting* ini. Setiap pemain dapat menggunakan berbagai fitur *chatting* yang beragam seperti *voice chat*, *type chat*, dan *auto chat*. Dalam fitur *chatting* ini masing-masing memiliki kekurangan tersendiri. *Type chat* memiliki kendala yaitu tampilan layar tertutup *virtual keyboard* yang muncul saat ingin mengetik, sehingga mengurangi performa pemain dalam *game*. Sama halnya dengan *voice chat* yang digunakan pada umumnya juga memiliki kekurangan, yaitu pertukaran informasi yang terjadi *delay* dan permainan dalam *game* menjadi *lagging*. *Auto chat* adalah salah satu yang sangat sering digunakan oleh pemain *game* ini pun memiliki kekurangan,



pemain hanya dapat memberikan dan menyimpan tujuh pesan-pesan yang sudah di *setting* sejak awal di dalam *home game* ini. Menggunakan *auto chat* lebih mudah dibandingkan dengan *type chat* dan *voice chat* meskipun demikian melalui fitur *chatting* ini pertukaran pesan tidak tepat pada sasaran yang dituju.

3. Pertukaran informasi sangatlah digunakan di dalam permainan ini, sehingga pemain lebih memilih untuk berinteraksi langsung atau berkomunikasi secara tatap muka, sehingga informasi yang disampaikan tidak *delay* dan juga tepat pada sasaran yang dituju.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

B. Saran

Saran Akademis

Penelitian ini dapat berguna bagi penelitian selanjutnya yang tertarik untuk meneliti mengenai komunikasi dalam pola interaksi menggunakan fitur *chatting* dalam *game online* “*Mobile Legends*” dengan masalah lain ataupun subjek yang berbeda. Penelitian ini lebih berfokus kepada proses komunikasi melalui fitur *chatting* dalam *game online* “*Mobile Legends*”.

Saran Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi para pemain *game online* “*Mobile Legends*” dalam pola interaksi menggunakan fitur *chatting* yang disediakan. Begitu juga bagi masyarakat pada umumnya untuk lebih memahami pentingnya interaksi dan menjadi masukan bagi mereka untuk dapat mengetahui dan lebih mengerti para pemain *game online* “*Mobile Legends*”. Selain itu juga bagi orang tua dari para pemain *game online*, bahwa permainan ini dapat melatih pemain untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.