

ABSTRAK

KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM PEMBENTUKAN KEBERSAMAAN *GAME ONLINE CLASH OF CLANS* (Studi Deskriptif *Clan Aquarium*)

Oleh :

Angga Yulanda
0910863057

Pembimbing :

Dra. Ermayanti, M.Si
Rinaldi, M.I.Kom

Dunia teknologi *game* di seluruh dunia sudah semakin canggih, salah satu yang dikenal adalah *game online Clash of clans* atau yang biasa disingkat COC. Sesuai dengan namanya, COC memiliki komunitas didalamnya yang bersifat virtual yaitu *clan*. Salah satu komunitas virtual yang peneliti amati saat ini yaitu *clan aquarium* yang merupakan komunitas virtual yang terbentuk atas penggunaan aplikasi media digital COC.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi kelompok dalam pembentukan kebersamaan kelompok *game online* COC yaitu *Clan Aquairum*. Untuk itu penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dengan 6 informan sebagai sumber data primer yang didapatkan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menganalisa permasalahan dalam penelitian ini digunakan teori *sense of virtual community* (SOVC).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kebersamaan antar anggota dalam kelompok *Clan Aquarium* muncul karena ada beberapa faktor pembentuk kebersamaan tersebut yang dimulai dari kesamaan dalam aktifitas bermain COC yang membangun hubungan erat antar anggota melalui komunikasi di *chat clan* ataupun komunikasi secara langsung pada saat kopdar yang rutin dilakukan.

Kata Kunci : *Clash of Clan*, Komunikasi Kelompok, *Sense of Virtual Community*

ABSTRACT

GROUP COMMUNICATION IN ORDER TO BUILD TOGETHERNESS ON CLASH OF CLANS GAMER (Descriptive Study on Aquarium Clan)

By :

Angga Yulanda

0910863057

UNIVERSITAS ANDALAS

Supervisor :

Dra. Ermayanti, M.Si

Rinaldi, M.I.Kom

World technologies of game has been move forward, one of them known as Clash of Clan or short called as COC. As its named, COC has the community inside called clan. In this study, I observed one of the clan named Clan Aquarium wich represent as virtual community that created by the use of digital media COC.

The purpose of this study is to find out how group communication create the togetherness on this COC gamers group. To do so, this research used a descriptive qualitative methods with six informan as primary data source with observation, interview, and documentation. To analyze the problem on this study, I used the Sense of Virtual Community theory (SOVC).

The results of the study showed that the members togetherness of the Clan Aquarium comes from some factors that create the togetherness, start from the same activities on playing COC that causes the relationship between the member of the group. They interact by clan chat or face to face while held the 'Kopdar'.

Keywords : Clash of Clan, Group Communication, Sense of Virtual Community