

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia teknologi *game* di seluruh dunia sudah semakin canggih, salah satu yang dikenal adalah *game online Clash of Clans* atau yang biasa disingkat COC. *Game* ini semakin ramai dibicarakan dan dimainkan oleh para pecinta *game online*, dari anak-anak sampai orang tua hobi memainkan *game* ini. *game* ringan yang dimainkan di *smartphone* menjadikan *game* ini mampu merebut perhatian pecinta *game Clash Of Clans* merupakan salah satu *game* 3D untuk *smartphone* yang berbasis seperti android atau iOS. COC merupakan *game* yang dikembangkan oleh *Supercell*, sebuah perusahaan *game* yang berasal dari Finlandia. COC merupakan *game* yang bergenre *castle defense*, strategi, dan simulasi, yaitu *game* yang memiliki *gameplay* untuk mengatur sebuah desa dan membutuhkan *gold* untuk membiayai pasukan, serta bertahan dari serangan pasukan desa yang lain (supercell.com, diakses 16 november 2014).



Sesuai dengan namanya, COC memiliki komunitas di dalamnya 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.

Anggota *aquarium* menggunakan aplikasi COC sebagai sarana bermain *game online*, dimana anggota dalam *clan* ini saling sumbang-menyumbang bantuan pasukan antar *member* dalam sebuah tim (*clan*) dan peperangan antar *clan* (*clan wars*) yang melibatkan seluruh anggota *clan*. Selain itu juga anggota pada *clan* ini menggunakan fasilitas ruang komunikasi kelompok dengan menggunakan fitur *chatting* yang ada pada COC. Fitur *chatting* dalam

game ini ada dua macam, yang pertama grup *chat global* dan *chat room clan*, sehingga seluruh anggota dapat berkumpul dan berinteraksi didalamnya.

Berdasarkan observasi awal peneliti, anggota *clan aquarium* setiap hari dan setiap saat berkomunikasi dalam *chat room clan* tanpa mengenal tempat dan waktu. Bahkan banyak diantara mereka yang melakukannya secara bersamaan dengan kegiatan lain di dunia aktual. Pengamatan peneliti melihat adanya kebersamaan anggota *clan aquarium* berdasarkan keaktifan mereka yang tidak pernah berhenti berkomunikasi. Mereka seakan-akan saling mengenal satu sama lainnya, padahal interaksi yang dilakukan hanya secara virtual.

Setiap malam minggu di Kota Padang, anggota *clan aquarium* rutin mengadakan kopdar (kopi darat) di warung angkringan djogja mulai dari jam delapan malam, kopdar ini biasanya dihadiri oleh anggota lama dan anggota baru yang sebelumnya hanya mereka kenal didalam *clan aquarium*.

Berdasarkan observasi awal peneliti, hangatya suasana kopdar yang dihadiri sebagian besar anggota *clan aquarium* menunjukkan bahwa kebersamaan yang terjalin secara virtual selama ini juga terlihat secara nyata dari tingkah laku masing-masing anggota yang seperti sudah kenal dekat dan pernah bertemu sebelumnya.

Salah satu informan peneliti mengatakan bahwa komunitas ini sangatlah berbeda dengan komunitas lainnya, kebanyakan komunitas lain terbentuk dari komunitas aktual terlebih dahulu, karena *game* ini dimainkan melalui *smartphone* jadi sangat memudahkan komunikasi anggota *clan aquarium* ini kapan saja dan dimana saja.

Kemajuan teknologi ini mempermudah kehidupan terutama dalam hal komunikasi, orang-orang dengan mudah berkomunikasi dengan lainnya tanpa harus bertemu secara langsung terlebih dahulu. Hal tersebut sangat efisien, baik efisien dari segi waktu, tenaga,



maupun biaya (komunikasi.us, diakses 28 januari 2015). Peneliti melihat hal tersebut sebagai suatu fenomena yang masih jarang terjadi, dimana tidak mudah menciptakan suatu keakraban di dunia virtual kemudian melanjutkannya ke dunia aktual, dilihat dari realita kehidupan sosial saat ini banyak sekali orang yang akrab di dunia virtual namun tidak begitu akrab ketika bertemu.

Komunitas aktual yang anggotanya dapat berkumpul secara langsung dan menjalin kebersamaan yang erat tentunya merupakan hal yang biasa terjadi dalam kehidupan sosial. Namun akan menjadi suatu hal yang baru ketika nilai-nilai dalam kelompok sosial seperti rasa saling memiliki dan terikat satu sama lainnya terdapat di suatu komunitas yang terbentuk secara virtual atas penggunaan aplikasi, dan terdiri dari anggota yang sudah bertemu dan belum pernah bertemu sekalipun sebelumnya. Hal ini menunjukkan adanya perubahan sistem interaksi manusia di kehidupan sosial saat ini.

Pada komunitas virtual, komunikasi dilakukan melalui perangkat media digital. Hal ini menunjukkan adanya komunikasi baru dalam kehidupan sosial saat ini. Bentuk komunikasi tersebut adalah komunikasi yang bermediasi komputer atau *computer mediated communication* (CMC).

Sesuai dengan hakikatnya sebagai komunitas yang terbentuk secara virtual, maka peneliti menghubungkan fenomena tersebut pada suatu teori yang dikembangkan oleh Anita L. Blanchard dan M. Lynn Markus, yaitu teori *sense of virtual community* (SOVC). Teori ini bertujuan untuk menilai rasa kebersamaan yang ada dalam suatu komunitas virtual. Dalam hal ini peneliti menggunakan teori SOVC untuk mengetahui bagaimana terbentuknya rasa kebersamaan yang erat dalam komunitas virtual *clan aquarium* melalui komunikasi kelompok yang terjadi berdasarkan pengaitan beberapa elemen SOVC dengan aktivitas di dalamnya.



Maka dari itu, peneliti melakukan studi deskriptif aplikasi teori SOVC pada komunitas virtual *clan aquarium* dalam penelitian yang berjudul “**Komunikasi Kelompok Dalam Pembentukan Kebersamaan *Game Online Clash Of Clans*” (Studi Deskriptif *Clan Aquarium*)**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu Bagaimana komunikasi kelompok dalam pembentukan kebersamaan di komunitas virtual *clan aquarium*

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui komunikasi kelompok dalam pembentukan kebersamaan di komunitas virtual *Clan Aquarium*

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis, penelitian ini merupakan penerapan ilmu yang diperoleh peneliti selama kuliah serta menambah wawasan peneliti mengenai komunikasi kelompok dalam pembentukan kebersamaan *game online Clash of Clans*.
2. Manfaat akademis, penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya bahan penelitian, bahan referensi, serta sumber bacaan tentang penelitian tentang komunitas virtual di lingkungan Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UNAND.
3. Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pikiran dan masukan kepada pihak-pihak yang membutuhkan pengetahuan berkenaan dengan penelitian ini.

