



**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL GUILD MAJAPAHIT
DALAM MENYUSUN STRATEGI PERMAINAN PADA
GAME BLACK DESERT ONLINE**

SKRIPSI

NAMA : Dio Trioctan

NIM : 20190400062

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

TANGERANG

2024



**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL GUILD MAJAPAHIT
DALAM MENYUSUN STRATEGI PERMAINAN PADA
GAME BLACK DESERT ONLINE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana ilmu
komunikasi (S.I.Kom)

DISUSUN OLEH :

NAMA : DIO TRIOCTAN

NIM : 20190400062

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG**

2024



LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Tugas Akhir : Pola Komunikasi Virtual Guild Majapahit Dalam
Menyusun Strategi Permainan Pada Game Black
Desert Online

Nama : Dio Trioctan
NIM : 20190400062
Fakultas : Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Tugas Akhir ini telah disetujui pada tanggal 12 Februari 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing

Galuh Kusuma Hapsari, S.Si, M.I.Kom
NIDN : 0401018307

Dr. F.X. Rahyono., S.S, M.Hum
NIDN: 8918350022



**SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS
AKHIR**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Galuh Kusuma Hapsari, S.Si, M.I.Kom

Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa,

Nama : Dio Trioctan

NIM : 20190400062

Fakultas : Sosial dan Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir : Pola Komunikasi Virtual Guild Majapahit Dalam
Menyusun Strategi Permainan Pada Game Black
Desert Online

Dinyatakan layak untuk mengikuti sidang skripsi

Tangerang, 12 Februari 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing

Galuh Kusuma Hapsari, S.Si, M.I.Kom
NIDN : 0401018307

Dr. F.X. Rahyono., S.S, M.Hum
NIDN: 8918350022



PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah karya saya sendiri baik dari segala sumber yang dikutip maupun yang saya nyatakan sendiri dengan benar

Nama : Dio Trioctan

NIM : 20190400062

Tanda Tangan :

Tanggal : 12 Februari 2024



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dihaturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan berkatNya, penulis mampu menyelesaikan Skripsi sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial Humaniora. Penulis juga mengucapkan terima kasih tak terhingga pada semua pihak yang membantu dan mendukung dalam proses penulisan Skripsi ini. Oleh karena itu, Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dengan hati yang tulis dan ikhlas, kepada:

1. Dr. Limajatini, S.E., M.M., B.K.P., selaku Rektor Universitas Buddhi Dharma.
2. Sonya Ayu Kumala, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Buddhi Dharma
3. Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.I.kom, selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma.
4. Dr. F.X. Rahyono., S.S, M.Hum. Selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan pengetahuan, bimbingan, saran dan dukungan untuk peneliti agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang ditentukan.
5. Kepada kedua orang tua penulis yang selalu memberikan kasih sayang, support, doa, dukungan dan nasihat kepada peneliti sehingga bisa menyelesaikan dan melewati proses pengerjaan skripsi ini sampai tahap akhir.
6. Para responden yang telah berpartisipasi dalam memberikan pendapatnya pada kuesioner penelitian.
7. Seluruh Dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma yang telah memberikan perkuliahan ilmu Komunikasi dan *Mass*

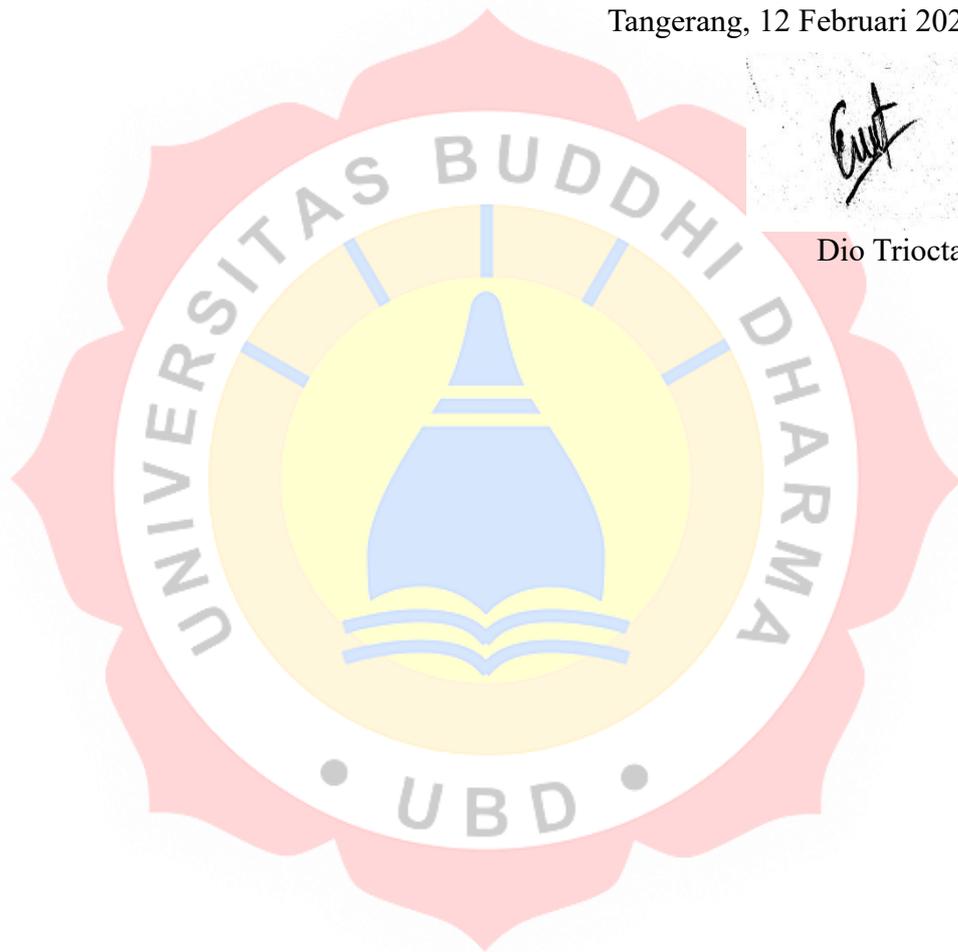
Media sehingga ilmu-ilmu tersebut bermanfaat dalam Kuliah Kerja Praktik peneliti

8. Kepada seluruh teman peneliti yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti selama penyusunan Skripsi.

Tangerang, 12 Februari 2024



Dio Trioctan



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
Daftar gambar	ix
Daftar tabel.....	ix
ABSTRACT	x
ABSTRAK	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Akademis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Kajian Penelitian Terdahulu	9
2.2. Kerangka Teoretis	12
2.2.1. Komunikasi	12
2.2.2 Model Komunikasi.....	13
2.2.3 Fungsi Komunikasi	14
2.2.4 Komunikasi Virtual	15
2.2.5 Komunikasi Kelompok.....	18
2.2.6 Pola Komunikasi	20
2.2.7 Internet	22
2.2.8 Game Online.....	25
2.3 Kerangka Pemikiran	26
BAB III.....	27

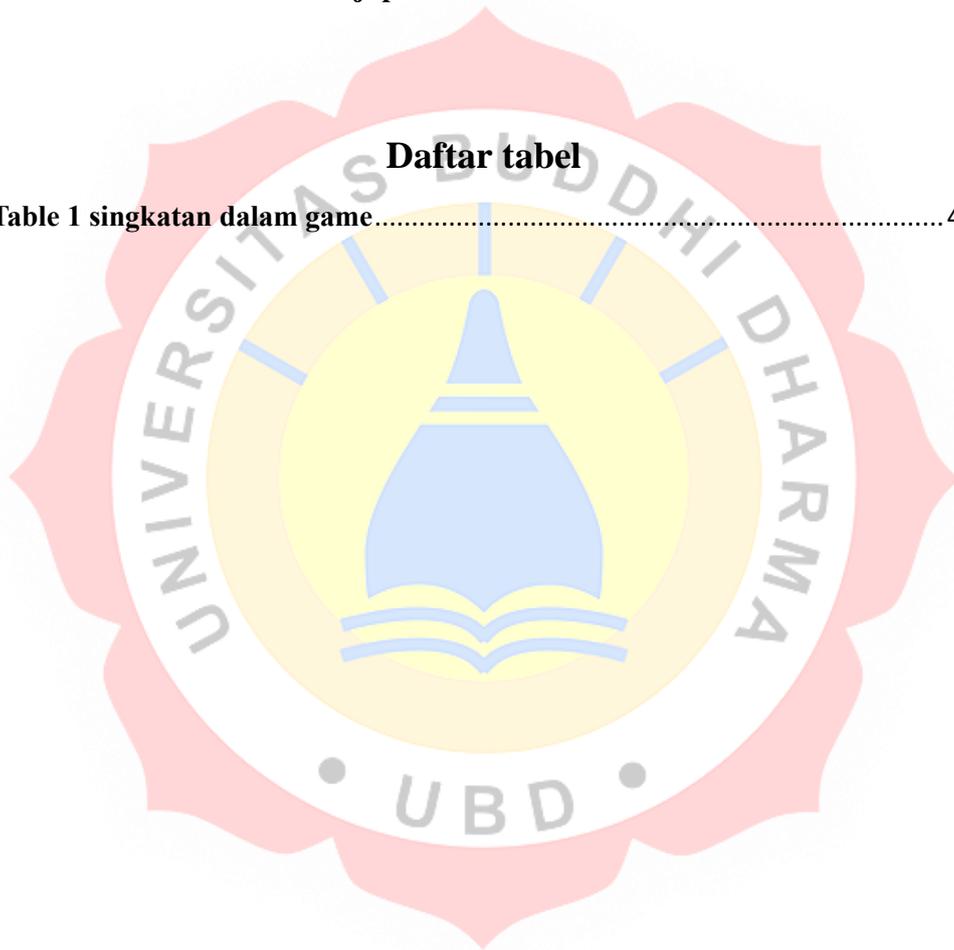
METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1. Paradigma Penelitian	27
3.2. Pendekatan Penelitian.....	27
3.3. Metode Penelitian	28
3.4. Subjek dan Objek Penelitian.....	29
3.5. Teknik Pengumpulan data.....	30
3.6. Teknik Analisis Data.....	32
3.7. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
BAB IV	34
HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	34
4.1.1. Black Desert Online	34
4.1.2. <i>Guild</i> Majapahit dalam permainan <i>Black Desert Online</i>	36
4.1.3 Guild War	37
4.2 Hasil Penelitian	38
Pengantar	38
4.2.1 Fitur percakapan yang digunakan dalam berkomunikasi.....	39
4.2.2 Peran Komunikasi Virtual Dalam Menyusun Strategi Permainan Kelompok Majapahit.....	47
4.2.3 Komunikasi Kelompok Majapahit Dalam Memecahkan Masalah.....	51
4.2.4 Pola Komunikasi Virtual Kelompok Majapahit Pada Game Black Desert Online	56
4.3 Pembahasan	64
BAB V.....	70
KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1. Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	75

Daftar gambar

Gambar 1 Jumlah pengguna internet	24
Gambar 2 Lobby Black Desert Online.....	34
Gambar 3 Guild Majapahit.....	36
Gambar 4 Gado-gado	37
Gambar 5 contoh guild war	38
Gambar 6 fitur voice pada game black desrit	40
Gambar 7 fitur pada voicer huild dari game black desset.....	41
Gambar 8 Chat Guild Majapahit	58
Gambar 9 Chat Guild Majapahit	61

Daftar tabel

Table 1 singkatan dalam game.....	45
-----------------------------------	----



ABSTRACT

VIRTUAL COMMUNICATION PATTERNS OF MAJAPAHIT GUILD IN FORMULATING GAME STRATEGIES IN BLACK DESERT ONLINE

This study aims to analyze the virtual group communication patterns in the game Black Desert Online (BDO), focusing on the "All Channel" communication pattern and how it affects the gaming strategies used by the group. The research method employed is a qualitative approach with a case study of the group affiliated with the guild "Majapahit" within the game Black Desert Online. Data were collected through participant observation, in-depth interviews with group members, and content analysis of in-game conversations. The results indicate that the "All Channel" communication pattern is dominant in the interaction among members of the Majapahit group. This pattern allows members to interact freely with each other without specific limitations, thus providing greater access to information. The impact of this communication pattern is evident in the group's ability to develop more complex and adaptive gaming strategies. The implications of this research include a better understanding of how the "All Channel" communication pattern influences group dynamics in online gaming. This study also contributes to expanding understanding of virtual communication and groups within the context of online gaming environments. It is hoped that this research can provide insights and support for gamers today, as in this day and age, electronic sports (e-sports) are widely recognized as a profession by the general public.

Keywords: Virtual Communication, Online Gaming, All Channel Communication Patterns

ABSTRAK

POLA KOMUNIKASI VIRTUAL GUILD MAJAPAHIT DALAM MENYUSUN STRATEGI PERMAINAN PADA GAME BLACK DESERT ONLINE

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi virtual kelompok dalam *permainan Black Desert Online (BDO)* dengan fokus pada pola komunikasi "All Channel" dan bagaimana pola tersebut memengaruhi strategi permainan yang digunakan oleh kelompok tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus pada kelompok yang tergabung dalam guild "Majapahit" di dalam *game Black Desert Online*. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam dengan anggota kelompok, dan analisis konten dari percakapan dalam game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi "All Channel" menjadi pola dominan dalam interaksi antara anggota kelompok Majapahit. Pola ini memungkinkan anggota untuk berinteraksi secara bebas dengan anggota lainnya tanpa adanya batasan tertentu, sehingga memberikan akses yang lebih besar terhadap informasi. Dampak dari pola komunikasi ini terlihat pada kemampuan kelompok dalam menyusun strategi permainan yang lebih kompleks dan adaptif. Implikasi dari penelitian ini adalah pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pola komunikasi "All Channel" memengaruhi dinamika kelompok dalam permainan daring. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam memperluas pemahaman tentang komunikasi virtual dan kelompok di dalam konteks lingkungan permainan daring. Diharapkan hal ini dapat menjadi wawasan maupun dukungan bagi para pemain *game* di masa sekarang, karna pada masa – masa seperti ini olahraga elektronik (*e-sport*) sudah dikenal oleh masyarakat luas sebagai profesi pekerjaan.

Kata Kunci: Komunikasi Virtual, Permainan Daring, Pola Komunikasi *All Channel*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi adalah suatu proses yang kompleks dan melibatkan interaksi antara individu atau kelompok dengan tujuan menyampaikan, berbagi, pertukaran pesan, gagasan, informasi, atau emosi Silalahi (2023). Proses komunikasi melibatkan penggunaan berbagai bentuk ekspresi seperti bahasa verbal maupun nonverbal. Komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan bermakna. Dengan berkomunikasi secara efektif, individu dapat memahami dan merespons kebutuhan, keinginan, dan perasaan orang lain, sehingga memperkuat ikatan emosional dan membangun kepercayaan antara individu-individu tersebut. Selain itu, komunikasi juga memainkan peran penting dalam memfasilitasi kolaborasi dalam kelompok atau organisasi, di mana individu dapat berbagi informasi, mengkoordinasikan tugas, dan mencapai tujuan bersama Shofiyah (2023). Menurut Hovland, Janis, dan Kelley (1953), komunikasi adalah suatu proses di mana seorang individu yang disebut komunikator menyampaikan stimulus kepada orang lain, biasanya dalam bentuk kata-kata. Tujuan dari komunikasi ini adalah untuk mengubah atau membentuk perilaku individu-individu lain yang disebut khalayak. Dalam konteks ini, komunikasi dipandang sebagai upaya yang dilakukan oleh komunikator untuk mempengaruhi perilaku orang lain melalui pesan yang disampaikan.

Menurut Stephen Covey yang dikutip oleh Sitorus (2020), disampaikan bahwa komunikasi adalah hal yang penting dalam kehidupan manusia. Ini bukan hanya tentang apa yang ditulis atau disampaikan, tetapi juga tentang bagaimana kita menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Penerima pesan tidak hanya mendengar kata-kata yang disampaikan, tetapi juga membaca dan menilai sikap kita. Keberhasilan dalam berkomunikasi tidak hanya bergantung pada bakat seseorang, melainkan juga membutuhkan penguasaan komunikasi yang efektif. Untuk melakukan komunikasi yang efektif, kita perlu memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan atau informasi dengan baik.

Dalam proses komunikasi, media juga menjadi penting, terutama dalam komunikasi jarak jauh. Dalam perkembangan teknologi yang pesat saat ini, media komunikasi memainkan peran yang sangat penting. Salah satu contohnya adalah internet. Internet menjadi salah satu teknologi yang paling banyak digunakan oleh manusia di seluruh dunia saat ini. Banyak aktivitas yang dilakukan oleh manusia dengan memanfaatkan internet, baik yang bersifat sepele maupun yang rumit, mirip dengan kehidupan di dunia nyata. Oleh karena itu, internet sering disebut sebagai dunia ketiga.

Kemunculan internet telah memicu berkembangnya bentuk komunikasi dalam bentuk komunikasi virtual. Komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan melalui *cyberspace* atau yang sering disebut sebagai dunia maya.

Pada zaman modern seperti sekarang, media memainkan peran yang sangat penting dalam menyalurkan informasi kepada masyarakat. Menurut Kotler dan Keller (2012), media sosial merupakan platform yang memungkinkan *user* untuk saling berbagi informasi dalam bentuk teks, gambar, video, dan audio dengan perusahaan dan sesama pengguna. Media sosial telah menjadi alat komunikasi yang populer dan dengan perkembangan zaman, masyarakat semakin mudah mengaksesnya untuk mencari informasi yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, peran media sosial sangatlah penting dalam menyampaikan informasi.

Dalam menyusun informasi, yang ditujukan kepada masyarakat luas, dibutuhkan proses yang berkelanjutan agar informasi tersebut dapat disampaikan dengan baik. Terdapat banyak hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan informasi tersebut. Salah satunya adalah penggunaan kata-kata yang mudah dipahami agar pesan yang disampaikan dapat dengan jelas dipahami oleh audiens. Selain itu, penting juga untuk menyediakan gambar dengan kualitas yang baik agar dapat menunjang pemahaman dan daya tarik informasi yang disampaikan. Hal yang tidak kalah penting adalah memastikan kualitas audio yang jelas tanpa gangguan agar pesan yang disampaikan dapat diperoleh dengan baik. Semua hal ini berkontribusi dalam memastikan efektivitas dan kualitas komunikasi yang dilakukan melalui media sosial. Selain sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi, media sosial atau media online juga menawarkan fitur hiburan yang dapat dinikmati oleh pengguna internet, salah satunya adalah *game online*. *Game online* telah

menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan pengguna media sosial dan internet.

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui perangkat komputer dengan menggunakan koneksi internet. Pemain dapat mengakses dan memainkan game tersebut melalui *platform game online* atau melalui aplikasi khusus yang terhubung dengan *server game*. Salah satu keunggulan dari *game online* adalah kemampuannya untuk memungkinkan pemain bermain bersama teman-teman mereka atau bahkan dengan pemain lain yang berada di negara yang berbeda. Melalui fitur *multiplayer online*, pemain dapat bergabung dalam tim atau berkompetisi dengan pemain dari seluruh dunia dalam permainan yang sama. Hal ini memungkinkan interaksi sosial yang luas dan memperluas jaringan teman dan komunitas pemain. Dengan adanya koneksi internet, jarak geografis tidak lagi menjadi hambatan untuk bermain dan berinteraksi dalam *game online*. Pemain dapat saling berkomunikasi, berkoordinasi, dan berbagi pengalaman dalam lingkungan virtual yang sama, menciptakan pengalaman bermain yang lebih seru dan menarik.

Game online menawarkan beragam jenis permainan, memungkinkan pemain untuk memilih sesuai dengan preferensi mereka, mulai dari *game* berbasis teks hingga *game* dengan grafis yang kompleks yang menciptakan dunia virtual yang mendalam. *Game online* juga berperan sebagai sarana komunikasi dan interaksi sosial, yang memungkinkan pemain dapat berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dalam permainan tersebut. Di Indonesia, *game online* memiliki popularitas yang tinggi di kalangan remaja,

pemuda, bahkan orang dewasa. Berdasarkan laporan "*Digital 2022 April Global Statshot Report*", yang diterbitkan oleh *Hootsuite* dan *We Are Social* (2019), Indonesia menempati posisi kedua dari 44 negara dengan jumlah pengguna internet yang paling aktif dalam bermain video game. Dilaporkan bahwa sebanyak 95,4 persen pengguna internet di Indonesia terlibat dalam bermain game menggunakan berbagai perangkat, termasuk PC, konsol, VR, dan *platform media streaming*. *Game online* mempunyai beragam jenis (*genre*) permainan seperti, RTS (*Real-Time Strategy*), *Sports*, MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) dan masih banyak lagi.

MMORPG, singkatan dari *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ini merupakan salah satu *genre game online* yang sangat populer. MMORPG adalah jenis *game online* di mana ribuan pemain dapat berinteraksi dan bermain bersama dalam dunia *game* yang terus berkembang. Dalam MMORPG, pemain dapat membuat karakter unik, menjelajahi lingkungan virtual yang luas, melakukan *quest*, melawan monster, dan berinteraksi dengan pemain lain dalam waktu nyata. Dalam game MMORPG, pemain memiliki kebebasan untuk memilih peran dan gaya bermain sesuai keinginan mereka, apakah itu sebagai pejuang yang kuat, penyembuh yang ahli, atau penyihir yang mahir dalam sihir. Selain itu, MMORPG sering kali menawarkan elemen sosial yang kuat, seperti *guild* atau kelompok pemain yang bekerja sama dalam menghadapi tantangan yang lebih besar.

Komunikasi merupakan hal yang penting bagi jenis game ini. Dengan berkomunikasi setiap orang bisa mengetahui dan menyusun strategi sesama anggota kelompok agar dapat mencapai kemenangan.

Black Desert Online atau yang biasa di sebut BDO adalah salah satu *game online bergenre* MMORPG yang sedang populer dan mendapatkan banyak perhatian dari pemain di berbagai negara. *Black Desert Online* dikembangkan oleh perusahaan game Korea Selatan, *Pearl Abyss*. *Game* ini pertama kali dirilis pada tahun 2014 di Korea Selatan dan kemudian diperluas ke pasar internasional. *Dalam Black Desert Online*, pemain memasuki dunia fantasi yang luas dan terbuka dengan grafis yang memukau. Mereka dapat memilih dari berbagai kelas karakter yang unik dengan gaya bermain yang berbeda-beda, seperti *Swordsman, Ranger, Sorceress, Berserker, Witch*, dan masih banyak lagi. *Game* ini menawarkan berbagai fitur menarik, termasuk sistem pertempuran yang dinamis dan responsif. *Black Desert Online* juga menyediakan fitur komunikasi yang memungkinkan pemain berinteraksi dan berkolaborasi dengan anggota tim mereka. Fitur-fitur ini, seperti *chat* dan suara, memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara *real-time* dan berbagi informasi tentang strategi yang akan mereka gunakan.

Kehadiran *game online* yang menekankan pentingnya komunikasi sebagai elemen kunci, membuat fitur komunikasi virtual, seperti suara maupun *chat* dalam *game online* menjadi sangat penting. Pemain dapat menggunakan komunikasi virtual ini untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan bersama dalam mencapai kemenangan. Melalui komunikasi virtual, pemain dapat membahas taktik yang akan digunakan untuk mengalahkan lawan dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Untuk mengatasi tantangan ini, penting bagi pemain untuk berkomunikasi dengan lebih jelas, menggunakan kata-kata

yang tepat, tanda baca dan juga memberikan konteks yang cukup dalam pesan yang disampaikan.

Melalui kemajuan teknologi, *game online* terus mengalami perkembangan. Terutama dalam fitur – fitur komunikasi virtual yang efektif salah satunya *voice chat* dan juga *chatbox*, sehingga pengguna dapat mencapai tujuan bermain *game online* dan juga merencanakan strategi permainan kelompok dengan baik, melalui komunikasi yang efektif. Perkembangan komunikasi virtual, khususnya komunikasi yang terdapat pada *game online* yang telah memiliki komunitas merupakan objek penelitian komunikasi yang menarik

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan fakta peristiwa komunikasi virtual pada *game online* yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian ke dalam tiga pertanyaan berikut.

1. Bagaimana kontribusi komunikasi virtual dalam menyusun strategi permainan kelompok Majapahit?
2. Bagaimana komunikasi kelompok majapahit dalam memecahkan sebuah masalah?
3. Bagaimana pola komunikasi virtual kelompok Majapahit di dalam Game Black Desert Online?

Berangkat dari hasil identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pola komunikasi kelompok virtual yang

terjadi pada *Guild* majapahit dalam menyusun strategi permainan pada *game* “*Black Desert Online*”?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan rumusan masalah tersebut, penelitian bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi virtual yang terjadi dalam *guild* majapahit dalam menyusun strategi permainan pada *game* “*Black Desert Online*”.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangan hasil penelitian bagi bidang komunikasi tentang pola komunikasi virtual yang terdapat dalam *game online*. Selain itu, hasil penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti dalam memperdalam studi mengenai komunikasi yang berkaitan dengan media online atau internet. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang tertarik atau ingin mengetahui lebih dalam mengenai pola komunikasi virtual dalam kelompok *game online* dan mendukung perkembangan penelitian *game online* saat ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pola komunikasi virtual dan *game online*, serta memberikan gambaran umum kepada para pemain *game online* yang baru untuk memiliki panduan menjadi pemenang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti menggunakan penelitian sebelumnya sebagai dasar untuk melakukan penelitian baru dengan mempelajari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan utama dari pengkajian ini adalah untuk menyediakan panduan, referensi, dan sumber bagi peneliti dalam menjalankan penelitian. Penelitian ini dipilih karena memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, meskipun fokus dan tujuannya berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut.

Pertama, penelitian oleh Yonatan Trianto dengan judul Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike : Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya tahun 2018 menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan partisipatif di mana peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan permainan game CS:GO dan berpartisipasi dalam interaksi komunikasi menggunakan fasilitas obrolan text dan suara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang dihasilkan merupakan pola komunikasi multi arah / all channel di mana komunikasi yang terjadi dalam tim bersifat terbuka, tidak terbatas dengan tingkat jabatan anggotanya dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan minim hambatan dalam komunikasi.

Kedua, dilakukan oleh Rio Ricky, dkk (2016) dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game “Clash Of 12 Clans” Komunitas 1-Ron” menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi virtual etnografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi pada clan 1-ron memiliki pola komunikasi all channel karena adanya kecocokan dalam berkomunikasi yang terjadi dalam clan 1-ron di mana komunikasi yang dilakukan bersifat terbuka tidak terbatas.

Ketiga, dalam penelitian yang dilakukan oleh Novatia Anggraeni (2017) dengan judul "Komunikasi Virtual Pengguna Game Online 'Township' di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya," menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggambarkan sifat-sifat atau karakteristik individu, keadaan, gejala, dan kelompok tertentu. Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya proses komunikasi virtual dalam grup Co-op Noblesee melalui penyampaian pesan dari ide atau gagasan yang diungkapkan oleh anggota melalui chat room Township. Dalam kerja sama ini, semua anggota saling membantu dalam memenuhi permintaan produk, mengisi kargo pesawat, atau gerbong kereta untuk menyelesaikan tugas Regatta.

Keempat, Dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Kurniawan (2021) di Universitas Muhammadiyah Malang dengan judul "Pola Komunikasi Anggota Kelompok Gamers dalam Permainan Game Online 'PUBG MOBILE TARAKAN' melalui WhatsApp" menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat

pola komunikasi silang atau diagonal pada grup WhatsApp PUBG Mobile Tarakan. Bentuk komunikasi kelompok dalam grup WhatsApp tersebut adalah komunikasi sekunder, di mana anggota grup cenderung menggunakan fitur chat untuk berkomunikasi. Hal ini disebabkan karena mereka sudah tergabung dalam satu grup dan lebih sering menggunakan model komunikasi interaksional. Seluruh anggota grup berdiskusi tentang event pertandingan PUBG Mobile dan ajakan latihan scrim.

Kelima, dilakukan oleh Yonatan Trianto (2018) “Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike” menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan partisipatif. Hasil penelitian ini adalah. bentuk proses interaksi juga turut berpengaruh dalam efektivitas komunikasi dalam tim tersebut. peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil wawancara dan observasi. bahwa dalam objek penelitian ini telah terbentuk suatu pola komunikasi multi arah/all channel di mana komunikasi yang terjadi dalam tim bersifat terbuka, tidak terbatas dengan tingkat jabatan anggotanya, dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan minim hambatan dalam komunikasi.

Dari keempat penelitian terdahulu, peneliti ini memperoleh manfaat peneliti ini dapat memperoleh beberapa manfaat yang berpotensi untuk meningkatkan pemahaman dan kontribusinya dalam penelitian yang sedang dilakukan. Seperti, pemahaman mendalam tentang pola komunikasi, yang terjadi dalam konteks game online. Kemudian, penelitian-penelitian sebelumnya dapat menjadi referensi teoretis dan konseptual bagi peneliti.

Kemudian, dari variasi metode penelitian yang digunakan dalam penelitian-penelitian tersebut, peneliti dapat memperoleh wawasan tentang metode penelitian yang paling sesuai dengan tujuan dan konteks peneliti. Terakhir, penelitian-penelitian sebelumnya juga dapat membuka peluang untuk memperluas penelitian peneliti.

Adapun rumpang-rumpang yang ditemukan pada keempat penelitian terdahulu adalah sebagai berikut. Sample yang digunakan terlalu kecil untuk menggeneralisasi temuan, keterbatasan Aplikabilitas dimana konteks game online tertentu tidak sepenuhnya relevan atau dapat diterapkan pada game online lainnya. Dengan mengidentifikasi rumpang-rumpang ini, peneliti dapat merancang penelitian sendiri dengan lebih cermat, mengatasi keterbatasan yang ada, dan membuat kontribusi yang lebih signifikan dalam memahami pola komunikasi dalam game online dan konteks virtual lainnya.

2.2. Kerangka Teoretis

2.2.1. Komunikasi

Komunikasi adalah aktivitas di mana ide, pemikiran, atau informasi disampaikan dari satu pihak kepada pihak lainnya melalui berbagai cara seperti lisan, tulisan, atau simbol. Tujuannya bisa bermacam-macam, mulai dari mempengaruhi hingga mengubah perilaku penerima pesan. Menurut Widjaja (2010), secara umum komunikasi memiliki beberapa tujuan, termasuk mendorong orang lain untuk bertindak (1), memperoleh pemahaman tentang orang lain (2), memudahkan pemahaman terhadap apa yang kita sampaikan (3), serta mendapatkan penerimaan terhadap gagasan yang kita sampaikan (4).

Kemajuan pengetahuan manusia terus berkembang seiring dengan perkembangan komunikasi. Komunikasi juga membentuk sistem sosial yang saling membutuhkan, sehingga tidak bisa dipisahkan antara komunikasi dan masyarakat. Bahkan komunikasi pada masa – masa ini bisa melalui panggilan telepon, panggilan gambar, maupun lewat media internet.

Dalam penelitian ini penulis mengkaji komunikasi yang dilakukan komunitas Majapahit dalam *game “Black Desert Online”* dalam menyusun strategi permainan, yang tujuannya untuk memperbesar peluang dalam memenangkan permainan.

Menurut Mulyana (2017) terdapat konteks komunikasi, diantaranya komunikasi intrapribadi (intrapersonal communication), komunikasi antarpribadi (interpersonal communication), komunikasi kelompok (group communication), komunikasi publik (public communication), komunikasi organisasi (organisasi communication), dan komunikasi massa (mass communication).

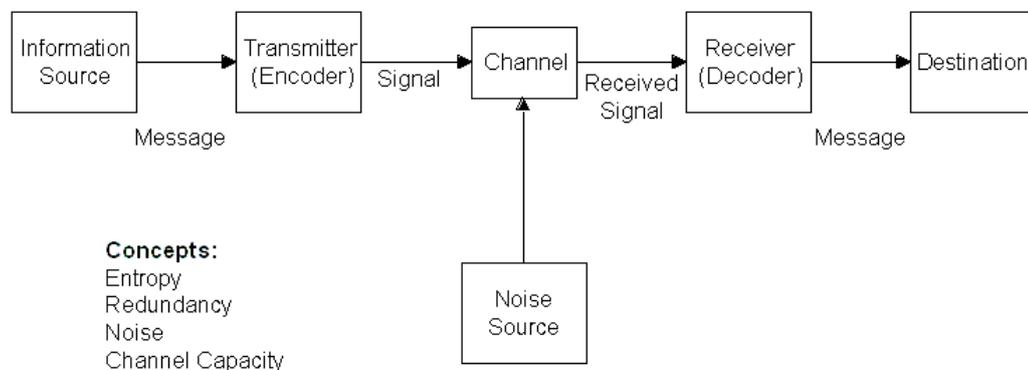
Pada penelitian ini penulis mengkaji komunikasi *guild* majapahit di *game “Black Desert Online”* menggunakan komunikasi kelompok (*group communication*).

2.2.2 Model Komunikasi

Menurut Shannon dan Weaver dalam Roudhonah (2019) komunikasi lebih berfokus pada penyampaian pesan dan tingkat kecermatannya. Dalam model ini, penyampaian pesan tidak terlepas dari adanya gangguan atau noise yang timbul dari suatu sumber gangguan (gaduh dan bising). Gangguan ini

dapat berupa interferensi yang secara konstan hadir dalam saluran dan diterima oleh penerima. Model komunikasi ini merupakan model komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini, yang memproses suatu informasi melalui media (*channel*) virtual seperti *chat box* dan *voice* kepada penerima, yaitu sesama anggota guild. Model komunikasi Shannon Weaver digambarkan seperti berikut:

The Shannon-Weaver Mathematical Model, 1949



Dengan menggunakan model komunikasi ini, peneliti ingin mengkaji bagaimana dampak *noise* dalam menyusun strategi permainan, dan juga bagaimana cara kelompok Majapahit untuk meredakan atau menanggulangi *noise* tersebut.

2.2.3 Fungsi Komunikasi

Menurut Wiliam I. Gorden dalam Mulyana (2005) terdapat empat fungsi komunikasi, yaitu komunikasi sosial, komunikasi ekspresif, komunikasi ritual, dan komunikasi instrumental.

Penelitian ini menganalisa fungsi komunikasi instrumental, yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi, mengajar, mendorong, mengubah sikap

dan keyakinan, serta mengubah perilaku agar tindakan tertentu dilakukan, sambil juga memberikan hiburan. Dalam komunikasi ini, informasi yang berguna disampaikan, proses pembelajaran difasilitasi, individu dimotivasi untuk bertindak, perubahan sikap dan keyakinan dipengaruhi, dan aspek hiburan menjadi penting dalam interaksi komunikatif. Fungsi Instrumental ini mengimplementasikan aspek hiburan dari game “*Black Desert Online*”, serta memiliki tujuan untuk mendorong komunikasi aktif kelompok majapahit dalam menyusun strategi permainan.

2.2.4 Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media atau platform digital, tanpa adanya interaksi langsung secara fisik antara komunikator dan komunikan. Antonella Mascio (2015) dalam Mulia (2023), mendefinisikan komunikasi virtual sebagai jenis komunikasi internet yang terhubung dengan sebuah jaringan dan menyajikan berbagai model komunikasi seperti forum, chat, dan lain - lain. Dapat diartikan bahwa informasi maupun pesan yang disampaikan melalui teknologi internet. Komunikasi virtual memungkinkan orang-orang untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif meskipun berada di lokasi yang berbeda secara geografis. Hal ini menjadi semakin penting dalam era digital di mana jarak dan waktu bukan lagi hambatan yang signifikan dalam berkomunikasi. Terutama dalam bermain *Game Online*, tanpa adanya komunikasi virtual interaksi pemain dengan pemain lain akan terbatas oleh waktu dan jarak, sehingga komunikasi menjadi tidak efektif.

2.2.4.1 Jenis Komunikasi Virtual

Menurut Werner (2001) terdapat tiga jenis pada komunikasi virtual yaitu 1). *E-mail*, 2). *Web*, 3.)*Chat*. Dalam penelitian ini, jenis komunikasi virtual yang diterapkan merupakan *chat*. Chat adalah suatu bentuk komunikasi tertulis antara dua orang atau lebih melalui media atau platform digital. Dalam chat, pesan-pesan ditulis dan dikirim secara langsung antara pengirim dan penerima. Chat dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti berkomunikasi dengan teman, keluarga, atau rekan kerja, bertukar informasi, membangun hubungan sosial, atau bahkan untuk keperluan bisnis. Chat memungkinkan interaksi dalam waktu nyata dan memperbolehkan pengguna untuk berbagi teks, gambar, video, dan emoji sebagai bagian dari komunikasi mereka.

Komunikasi yang terjadi pada Kelompok majapahit dalam menyusun dan menjalankan strategi salah satunya menggunakan chatting, lewat chatting anggota guild saling berkomunikasi dan bertukar informasi guna untuk mencapai kemenangan dalam permainan. Tentunya *chat* sangat membantu terjadinya komunikasi *guild* majapahit pada game online, karena anggota – anggota *guild* tidak hanya dari satu daerah saja, sehingga sangat dibutuhkan media *chat* dalam berkomunikasi antar anggota kelompok.

2.2.4.2 Konsep Dasar Komunikasi Virtual

Menurut Severin dan Tankard (2001), terdapat beberapa konsep dasar yang terkait dengan komunikasi virtual. Salah satunya adalah konsep "*cyberspace*" yang berasal dari kata "*cybernetics*" dan "*space*". *cyberspace*

berarti sebagai proses komunikasi yang terjadi secara virtual melalui penggunaan komputer dan jaringan internet. Konsep dasar komunikasi virtual terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. berikut, adalah beberapa konsep dasar komunikasi virtual, yaitu:

1) Dunia Maya

Istilah "dunia maya" merujuk kepada website, media sosial, *game online*, dan lain – lain. Dunia maya tidak memiliki bentuk fisik dan tidak diwujudkan sebagai objek fisik. Sebaliknya, dunia maya terhubung secara luas melalui akses internet.

2) Komunitas Maya

Internet menjadi tempat berkumpulnya berbagai kelompok sosial. Internet menjadi wadah bagi terbentuk dan berkembangnya berbagai forum dan komunitas. Komunitas maya merujuk pada komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada di dunia nyata. Ruang *chatting*, email, milis (*mailing list*), dan kelompok diskusi elektronik adalah contoh-contoh tempat baru yang digunakan oleh komunitas untuk saling berkomunikasi.

3) Interaktivitas

Interaktivitas adalah kemampuan untuk aktif berinteraksi antara dua entitas atau lebih dalam suatu konteks atau lingkungan tertentu. Dalam konteks komunikasi dan teknologi, interaktivitas mencerminkan tingkat keterlibatan dan saling pengaruh antara pengguna dengan media atau antara pengguna dengan pengguna lainnya.

4) Hiperteks

Hiperteks merujuk pada sistem yang digunakan untuk menyusun dan menampilkan informasi dalam sebuah teks dengan memungkinkan pengguna untuk berpindah antara bagian-bagian yang terkait. Dalam hiperteks, teks terdiri dari kata-kata yang terhubung oleh tautan atau *hyperlink* yang memungkinkan pengguna untuk beralih ke teks atau dokumen terkait dengan mengklik tautan tersebut.

5) Multimedia

Multimedia adalah penggabungan atau pengintegrasian berbagai jenis media yang berbeda, seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan elemen interaktif, dalam suatu konten. Konsep multimedia melibatkan penggunaan media-media tersebut secara bersamaan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang lebih beragam, kaya, dan interaktif.

Komunikasi virtual memiliki keterbatasan, keterbatasan itu antara lain, tidak adanya unsur nonverbal yang dapat digunakan untuk memahami pesan yang disampaikan oleh guild kepada anggota. Terdapat juga keterbatasan – keterbatasan lain, seperti ruang yang sempit, dan juga penggunaan koneksi internet.

2.2.5 Komunikasi Kelompok

Kelompok merupakan sebuah entitas yang terdiri atas dua atau tiga orang atau bahkan lebih. Dalam kelompok, terdapat hubungan yang intensif di antara anggotanya, terutama pada kelompok primer, di mana intensitas hubungan menjadi persyaratan utama yang dilakukan oleh anggota

kelompok. Kelompok memiliki tujuan dan aturan yang ditetapkan sendiri, serta berkontribusi pada aliran informasi di antara anggotanya, sehingga menciptakan atribut khas dan karakteristik yang melekat pada kelompok tersebut. Kelompok yang baik adalah kelompok yang mampu mengatur interaksi tatap muka yang intensif antara anggota kelompok, dan interaksi tersebut akan mengatur sirkulasi komunikasi makna di antara mereka (Bungin, 2006, p. 270). Sementara itu, menurut Mulyana (2014, p. 82), kelompok adalah sebuah kelompok individu yang memiliki tujuan bersama, saling mengenal satu sama lain, dan menganggap diri mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut, meskipun setiap anggota mungkin memiliki peran yang berbeda.

Guild pada *game online* pada dasarnya merupakan sebuah kelompok, majapahit sebagai kelompok pada *game Black Desert Online* memiliki tujuan bersama seperti kelompok pada umumnya. Setiap anggota *guild* mempunyai perannya masing – masing dalam upaya mencapai kemenangan bersama.

Kemajuan teknologi saat ini telah menyebabkan orang hidup terpisah secara geografis, tetapi komunikasi mereka semakin dekat karna adanya media virtual. Oleh karena itu, makna tatap muka tersebut erat kaitannya dengan adanya interaksi di antara semua anggota kelompok (Bungin, 2006, p. 271).

Interaksi pada kelompok *game online* majapahit terjadi lewat bantuan dari media virtual yaitu *chat* dan *voice* sehingga interaksi di antara semua anggota kelompok dapat terjadi.

2.2.5.1 Fungsi Komunikasi Kelompok

Keberadaan kelompok dalam masyarakat tercermin dalam pelaksanaan fungsi-fungsi tertentu. Menurut Bungin (2006) terdapat 5 fungsi kelompok, yaitu: 1) Fungsi hubungan sosial, 2) Fungsi pendidikan, 3) Fungsi persuasi, 4) Fungsi pemecahan masalah, dan 5) Fungsi terapi. Dalam penelitian ini, fungsi yang diterapkan adalah fungsi pemecahan masalah, yang di mana fungsi ini melibatkan kegiatan kelompok dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.

Kelompok Majapahit menggunakan fungsi pemecahan masalah untuk membuat keputusan dalam menyusun strategi dengan upaya untuk memenangkan permainan. Bukan hanya itu, kelompok Majapahit ini juga menggunakan fungsi pemecahan masalah untuk menyelesaikan permasalahan seperti *noise* pada *voice* maupun *chat*.

2.2.6 Pola Komunikasi

Pola komunikasi merujuk pada pola-pola khusus yang terlihat dalam perilaku manusia saat berkomunikasi. Pola-pola ini mencerminkan hubungan antara komponen-komponen yang terlibat dalam proses komunikasi. Pola komunikasi dapat dianggap sebagai gambaran yang sederhana dari bagaimana komunikasi berlangsung, dan bagaimana setiap komponen berhubungan satu sama lain (Soejanto, 2001, p. 27). Menurut Tubbs dan Moss (2001) yang dikutip oleh Putra (2012) ada lima jenis pola interaksi manusia dalam jaringan komunikasi:

1. Pola Interaksi Roda

Dalam pola ini, komunikasi berpusat pada satu figur sentral yang berperan sebagai perantara antara anggota kelompok. Pemimpin menjadi pusat alur komunikasi, sehingga dia dapat berkomunikasi dengan semua anggota, tetapi anggota tidak berkomunikasi langsung satu sama lain, melainkan melalui pemimpin.

2. Jaringan atau Pola Komunikasi Rantai

Pola ini menggambarkan situasi di mana tiga orang hanya dapat berkomunikasi dengan orang yang berada di sebelahnya. Pola ini mengikuti rantai komando formal dengan ketat.

3. Jaringan atau Pola Komunikasi Y

Sama dengan pola komunikasi rantai, namun ada posisi tengah yang berperan sebagai perantara. Meskipun demikian, posisi tengah tersebut tidak dapat berkomunikasi dengan semua anggota.

4. Jaringan atau Pola Komunikasi Lingkaran

Pola ini lebih dinamis dalam penyebaran pesan karena setiap orang terhubung dan dapat berkomunikasi dengan dua orang yang berada di sebelahnya.

5. Jaringan atau Pola Komunikasi All Channel

Pola ini memiliki saluran terbuka, memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi dengan siapa saja tanpa batasan atau perantara. Ini adalah pola yang paling fleksibel dalam hal komunikasi. Dalam jenis komunikasi

seperti ini, proses komunikasi terus berlanjut melalui umpan balik antara komunikator dan komunikan.

Pada penelitian ini, penulis meneliti tentang pola apa yang terjadi dalam komunikasi virtual kelompok *game online* Majapahit. menurut Djamarah (2004) sebagaimana dikutip oleh Putra (2012). Untuk memahami pola komunikasi, penulis perlu memahami bagaimana pesan disampaikan dan diterima. Dalam upaya untuk memahami bagaimana terjadinya pola komunikasi di kelompok majapahit, peneliti membuat beberapa pertanyaan wawancara yang berdasarkan rumusan masalah di atas, yaitu ;

1. Bagaimana kontribusi komunikasi virtual dalam menyusun strategi permainan kelompok Majapahit?
2. Bagaimana komunikasi kelompok majapahit dalam memecahkan sebuah masalah?
3. Bagaimana pola komunikasi virtual kelompok Majapahit di dalam Game Black Desert Online?

Hasil wawancara dari rumusan masalah tersebut yang nantinya akan menjawab terkait pola apa yang terjadi pada kelompok Majapahit.

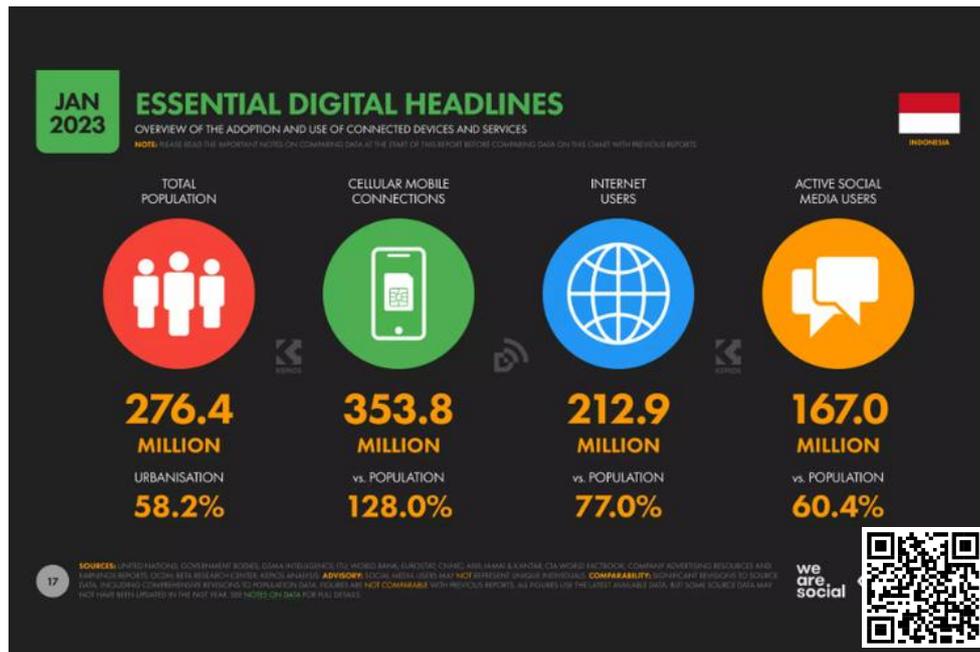
2.2.7 Internet

Internet adalah sebuah jaringan global yang terkoneksi secara luas, menghubungkan banyak komputer dan perangkat elektronik di seluruh dunia. Melalui internet, data dapat dikirim dan ditukar dengan cepat dan efisien. Dengan adanya internet, pengguna dapat mengakses berbagai layanan dan sumber daya online, seperti situs web, email, media sosial, streaming video, *game online*, dan masih banyak lagi. Menurut Onno W. Purbo dalam Prihatna (2005), Internet pada dasarnya adalah media yang digunakan untuk

mempercepat proses komunikasi dengan menggunakan berbagai aplikasi, seperti *Web*, *VoIP*, dan *E-mail*.

2.2.7.1 Perkembangan Internet

Menurut Menteri Komunikasi dan Informatika Johnny G. Plate (2021) Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia, dengan penetrasi internet mencapai 73,7% dari total populasi penduduk yang berjumlah 202,6 juta pengguna. Perkembangan ini masih terus berlanjut hingga saat ini. Pada tahun 2022, dilaporkan oleh *We Are Social* bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 204,7 juta pengguna, dengan 191,4 juta pengguna aktif media sosial. Selain itu, terdapat 370,1 juta *smartphone* yang terhubung. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa 73,7% penduduk Indonesia telah menggunakan internet. Selain itu, tren penggunaan internet aktif di Indonesia terus meningkat dalam enam tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan 6 tahun sebelumnya, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 54,25%. Pertumbuhan internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total populasi pada Februari 2023. Total populasi di Indonesia pada awal Februari 2022 adalah 277,7 juta jiwa. Pada tahun 2018, tingkat penetrasi internet di Indonesia baru mencapai 50% dari total populasi, yang menunjukkan peningkatan yang pesat dalam perkembangan internet di Indonesia dalam kurun waktu 6 tahun terakhir.



Gambar 1 Jumlah pengguna internet

Sumber : We Are Social – www.wearesocial.com

Berdasarkan data di atas, Jumlah pengguna internet di Indonesia terus mengalami pertumbuhan yang signifikan seiring dengan adopsi yang lebih luas terhadap teknologi digital dan ketersediaan akses internet yang semakin meluas di berbagai wilayah. Pada tahun 2023 ini, di mana ada 276 juta total pengguna internet aktif, pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet untuk berbagai kegiatan, seperti komunikasi, pencarian informasi, media sosial, e-commerce, dan hiburan.

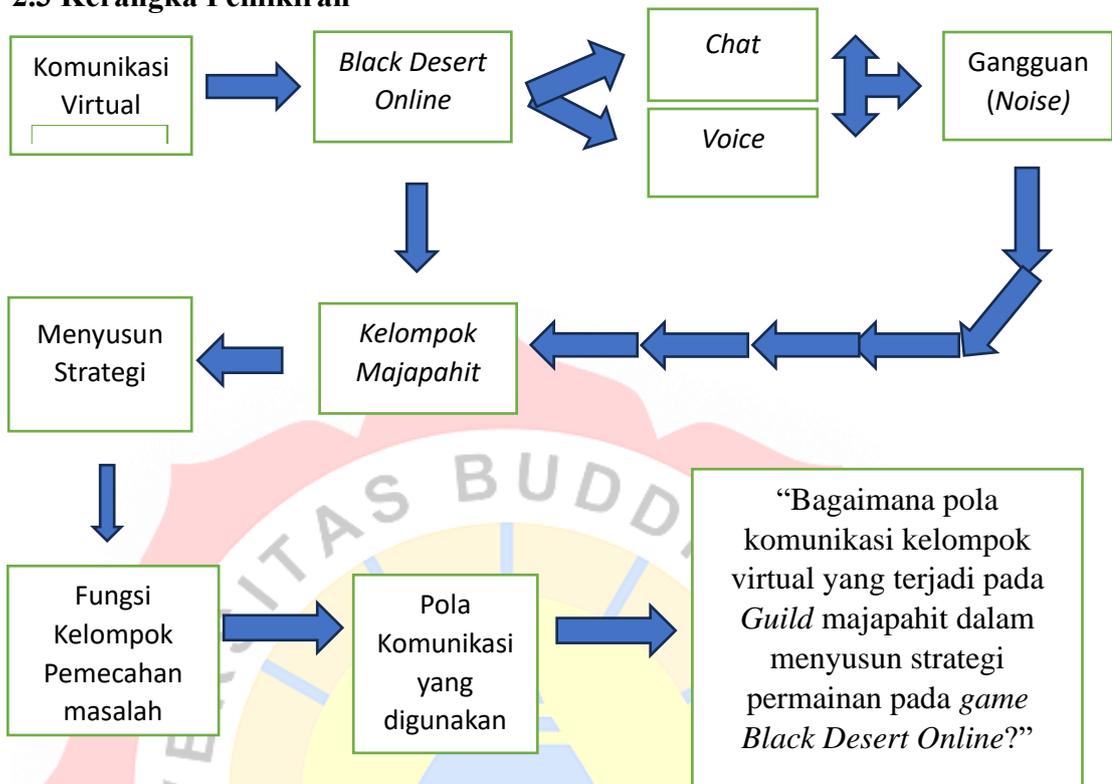
Black Desert Online merupakan game yang berbasis *online* sehingga untuk memainkan permainan tersebut dibutuhkan adanya koneksi internet. Komunikasi pada kelompok Majapahit berbasis virtual yang menggunakan media chat dan voice untuk menyusun strategi permainan, di mana hal – hal ini juga membutuhkan jaringan internet untuk bisa digunakan.

2.2.8 Game Online

Menurut Macmillan (2009), *game* adalah suatu kegiatan yang bertujuan menciptakan perasaan senang melalui penerapan aturan yang ditetapkan dalam game tersebut, termasuk melibatkan konsep kemenangan dan kekalahan. Sedangkan menurut Burhan dan Tsharir (2005: 56), *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui komputer dan dapat melibatkan banyak pemain yang terhubung melalui koneksi internet. Untuk dapat memainkan *game online*, para pemain perlu memiliki dua perangkat penting, yaitu komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi internet yang stabil untuk mengakses *game online* tersebut. *Game online* juga memiliki beberapa jenis antara lain, 1) Aksi, 2) Arkade, 3) Petualangan, 4) MMORPG. Dalam penelitian ini, jenis game online yang digunakan merupakan MMORPG, merupakan jenis *game* di mana pemain mengambil peran sebagai karakter fiktif di dalam dunia permainan. Tempat yang berisi ribuan pemain bermain bersama dalam dunia game yang terus berkembang.

Black Desert Online termasuk dalam jenis game MMORPG dengan dunia luas yang dapat dijelajahi (open world) dan dengan keunikannya yang dapat dimainkan banyak pemain *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*.

2.3 Kerangka Pemikiran



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Paradigma Penelitian

Moleong (2005), yang dikutip oleh Prihantoro et al. (2020) menjelaskan, paradigma adalah sebuah perspektif atau sudut pandang yang digunakan untuk memahami kompleksitas dunia nyata. paradigma dapat dianggap sebagai himpunan longgar dari asumsi, konsep, atau proposisi yang diterima secara bersama, yang mengarahkan cara berpikir dan penelitian, atau sebagai dasar untuk memahami, menilai, dan berinteraksi dengan sesuatu, terutama terkait dengan pemahaman tentang realitas.

Dalam penelitian ini, sudut pandang yang peneliti gunakan yaitu paradigma interpretatif. Penggunaan paradigma ini untuk memperoleh pemahaman dan penjelasan mengenai dunia sosial atau virtual dari perspektif pribadi peneliti yang terlibat dalamnya. Menurut Hendrarti (2010: 4), paradigma interpretatif memandang bahwa ilmu sosial sebagai analisis sistematis atas '*socially meaningful action*' melalui pengamatan langsung terhadap aktor sosial dalam latar alamiah agar dapat memahami dan menafsirkan bagaimana para aktor sosial menciptakan dan memelihara dunia sosial mereka.

3.2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif, yang merupakan salah satu jenis penelitian yang bersifat deskriptif dan mengutamakan analisis. Tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk memberikan pemahaman yang mendalam

tentang fenomena yang sedang diteliti, dengan penekanan pada data yang dikumpulkan oleh peneliti. Semakin dalam dan kaya sumber data yang diperoleh oleh peneliti, maka kualitas penelitian tersebut juga akan meningkat. (Kriyanto 2006: 46)

3.3. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, metode penelitian memiliki peran utama dan penting dalam mengumpulkan data dan informasi tentang fenomena yang sedang diteliti melalui investigasi atau pengamatan data yang telah terkumpul. Metode penelitian umumnya mencakup gambaran tentang desain penelitian, termasuk konsep, langkah-langkah, prosedur, jangka waktu penelitian, sumber data yang relevan, serta bagaimana data tersebut diperoleh, diolah, dan dianalisis.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian bersifat partisipatif dengan pendekatan kualitatif, di mana peneliti ikut terlibat dalam proses komunikasi yang menggunakan fitur *voice* dan *chat* yang dilakukan oleh tim *game Black Desert Online*. Hal ini memberikan kesempatan pada peneliti untuk terlibat langsung di dalam proses komunikasi yang terjadi dalam memberikan informasi mengenai posisi lawan maupun informasi mengenai penyusunan strategi.

Metode partisipatif merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif yang lebih cenderung melihat fenomena atau masalah secara lebih luas dan mendalam mengenai apa yang terjadi. Dalam penelitian ini peneliti ikut terlibat dan berpartisipasi dengan kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh tim *game Black Desert Online* yang peneliti amati dan gunakan sebagai

sumber data penelitian. Berpartisipasi dengan melakukan komunikasi dan ikut serta bermain game Black Desert Online saat sedang melakukan pengamatan penelitian.

3.4. Subjek dan Objek Penelitian

Menurut Arikunto (2016:26), subjek penelitian dapat diartikan sebagai entitas atau objek yang menjadi batasan dalam penelitian, baik itu berupa benda, hal, orang, atau tempat di mana data terkait variabel penelitian melekat dan menjadi fokus permasalahan yang diteliti. Untuk memperoleh data yang relevan, penting bagi peneliti untuk melibatkan informan sebagai subjek penelitian yang memiliki kompetensi atau keahlian yang sesuai dengan topik penelitian yang dipilih. Dalam konteks penelitian ini, subjek penelitian merujuk pada individu, tempat, atau objek yang diamati sebagai target utama dalam pelaksanaan penelitian. Adapun subjek pada penelitian ini adalah fitur *voice* dan *chat* yang digunakan oleh kelompok Majapahit untuk berkomunikasi.

Objek penelitian dapat dianggap sebagai konteks atau lingkungan sosial di mana fenomena penelitian terjadi dan ingin dipahami secara mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti memusatkan perhatian dan mengamati dengan cermat aktivitas individu yang terlibat dalam objek penelitian tersebut. Fokus Penelitian ini terdapat pada Kelompok Majapahit di dalam *game Black Desert Online*

3.5. Teknik Pengumpulan data

Menurut Arikunto (2010) sumber data adalah subjek di mana data diperoleh. Dalam penelitian, sumber data dikelompokkan menjadi dua, meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan pernyataan dan tindakan yang berasal dari orang-orang yang diamati atau diwawancarai yang dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman dan pengambilan foto. Selebihnya adalah sumber data sekunder seperti tulisan/dokumen, foto dan statistik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sumber data primer, sumber data primer yang diperoleh oleh peneliti diperoleh dari sumbernya secara langsung, diamati dan dicatat secara langsung, seperti, wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan pihak yang terkait, yaitu anggota komunitas. Pengumpulan data primer bersumber dari *game Black Desert Online*, di mana peneliti berpartisipasi sebagai partisipan aktif dalam penggunaan fitur voice dan juga chat kelompok Majapahit. Sedangkan data dokumentasi diambil dari tangkapan layar (*screenshot*) *game Black Desert Online*. Kemudian sumber data dengan wawancara, dilakukan dengan mewawancarai 4 anggota kelompok Majapahit, baik itu ketua, wakil, maupun anggota biasa. Pertanyaan dalam wawancara tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi yang menjelaskan pola komunikasi yang terjadi pada Komunitas Majapahit di dalam game Black Desert Online. Berdasarkan pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini, maka pertanyaan dalam wawancara terdiri atas tiga kelompok pertanyaan. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kontribusi komunikasi virtual dalam menyusun strategi permainan kelompok majapahit
 - a. Media komunikasi virtual apa yang digunakan dan mengapa?
Chat/ voice
 - b. Menurut tanggapan anda dalam penyusunan strategi permainan, lebih efektif menggunakan fitur *voice* atau *chat*?
2. Bagaimana komunikasi kelompok majapahit dalam memecahkan sebuah masalah
 - a. Pernah ada perbedaan pendapat dalam kelompok majapahit dalam menyusun strategi?
 - b. Bila ada perbedaan pendapat, maka bagaimana cara untuk menyelesaikannya?
 - c. Apa saja kesalahan yang terjadi saat menjalankan strategi?
 - d. Bagaimana cara kelompok majapahit dalam memecahkan masalah tersebut?
3. Bagaimana pola komunikasi kelompok virtual di dalam *guild* majapahit
 - a. Apa peran anda di dalam kelompok majapahit?
 - b. Bagaimana cara anda menyampaikan pesan di dalam kelompok majapahit?

- c. Apakah ada perbedaan cara berkomunikasi antara pangkat yang rendah dan pangkat yang tinggi di dalam kelompok majapahit?
 - a. Apa semua anggota kelompok majapahit dapat menyampaikan informasi pada anggota lainnya?
 - b. Siapa yang paling berperan dalam kelompok majapahit?

Kemudian data dokumentasi diambil dari tangkapan layar (*screenshot*) game *Black Desert Online*.

3.6. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2010: 335), Teknik Analisis Data adalah proses pencarian data, mengumpulkan informasi secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, memecahkan atau menjabarkan ke dalam unit-unit, mensintesiskannya, menggabungkannya menjadi pola-pola, dan memilih yang mana penting dan apa yang akan dipelajari kemudian dibuat kesimpulan dengan cara yang mudah dipahami oleh sendiri ataupun orang lain.

Menurut Miles dan Huberman dalam Pawito (2007) ada tiga elemen utama yang digunakan dalam model analisis data interaktif, yaitu :

1. Reduksi data

Reduksi data adalah sebuah proses pemilihan data dan informasi penting yang sudah dilakukan dalam penelitian dilapangan.

2. Penjayian data

Penyajian data adalah sebuah proses di mana semua informasi atau data penelitian disajikan menjadi satu hingga menjadi hasil akhir penelitian dengan menggunakan kalimat - kalimat yang disusun secara sistematis dan logis sehingga mudah dipahami.

3. Kesimpulan

Kesimpulan adalah merupakan sebuah kelanjutan yang diambil dan disimpulkan dari reduksi data serta penyajian data kemudian kesimpulan di periksa selama penelitian itu berlangsung agar mengetahui kebenaran data dan informasinya.

3.7. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan kampus Universitas Buddhi Dharma Fakultas Sosial Humaniora dengan program studi Ilmu Komunikasi yang berada pada Jalan Iman Bonjol No.41 Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15115. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Maret - 30 Juni 2023. Pada tanggal 16 Juni 2023 melakukan observasi, tanggal 22 Juni 2023 - 24 Juni 2023 melakukan wawancara dan tanggal 25 Juni - 28 Juni menganalisis data.