

**Kajian Game *Clash Of Clans* Bagi Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado**

Oleh
Marlin Mamarodi
Johnny J. Senduk
Antonius. Boham
Marlinmamarodi@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dengan judul Kajian *Game Clash of Clans* Bagi Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik di Universitas Sam Ratulangi Manado, dengan focus penelitian Komunikasi Antar pribadi Pengguna *game Clash Of Clans* dan Dampaknya pada Komunikasi Antarpribadi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan cara pengumpulan data melalui wawancara. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa. Pemilihan informan dari penelitian ini adalah dengan teknik purposive sampling. Teknik ini merupakan pemilihan siapa subjek yang ada dalam posisi terbaik untuk memberikan informasi yang dibutuhkan (silalahi 2012). Hasilnya, pengguna game clash of clans dalam hal ini mahasiswa ketika bermain game clash of clans lupa akan dirinya sendiri dan orang lain. Komunikasi yang terjalin melalui komunikasi tatap muka dan melalui chat yang disediakan *game clash of clans*. Dampaknya pada komunikasi antarpribadi yaitu komunikasi pengguna game dengan anggota keluarga dan masyarakat berjalan kurang baik, karena komunikasi hanya terfokus pada *game*. Tetapi komunikasi dengan sesama pengguna berjalan baik. *Game clash of clans* juga memiliki dampak lain yaitu dampak fisik, ekonomi, kesehatan dan psikologi dan itu dirasakan oleh mahasiswa ilmu komunikasi yang bermain game clash of clans. Dampak yang sangat Nampak yaitu dampak fisik, pengguna menjadi kurus, sakit-sakitan dan mengalami gangguan postur tubuh dikarenakan kurang istirahat dan makan. Selain itu juga berdampak pada studi pengguna. Pengguna seharusnya pandai dalam mengatur waktu. Keluarga juga menjadi faktor utama dalam mengawasi perkembangan dan pergaulan anak dalam hal ini orang tua. Karena kurangnya pengawasan dari orang tua anak akhirnya jadi lepas kendali.

Kata Kunci : Kajian *Game Clash Of Clans* Bagi Mahasiswa

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi computer pada saat ini sangat pesat, dimana yang telah kita ketahui dalam instansi pemerintahan maupun swasta, lebih mengutamakan menggunakan teknologi computer dalam menyelesaikan semua pekerjaan dan juga bagi para pelajar atau mahasiswa serta dosen dalam mempermudah proses belajar mengajar. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat di gemari masyarakat luas saat ini adalah permainan (games). *Game* adalah permainan yang terstruktur, yang biasanya game ini dibuat untuk menghilangkan stress atau juga bias dibuat untuk pendidikan agar orang yang ingin belajar tidak merasakan rasa bosan pada suatu hal yang ingin dia pelajari. Komponen dari *game* itu adalah tujuan, aturan, tantangan dan interaksi. Game pada umumnya melibatkan stimulasi mental atau fisik dan bias keduanya. Banyak game yang bias mengembangkan kreatifitas seseorang, sebagai bahan latihan atau simulasi pendidikan.

Game yang sangat populer dan paling diminati sekarang ini adalah game *Clash of Clans* atau biasa disebut *COC*. *Game* yang satu ini merupakan game yang berbasis strategi perang, dimana para pemainnya mempunyai peranan penting dalam membangun sebuah wilayahnya sendiri. *Clash of Clans (COC)* merupakan sebuah game multiplayer online dimana seorang pemain membangun komunitas, melatih pasukan dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, obat mujarab, dark elixir dan piala yang digunakan untuk membangun pertahanan yang melindungi diri dari serangan pemain lain dan untuk melatih meningkatkan kekuatan tentara serta meningkatkan level permainan.

Adapun masalah yang timbul akibat *game Clash of Clans* dilihat dari beberapa factor yaitu :

Pertama dari segi Pendidikan

Seseorang yang kecanduan *game COC* akan malas atau bolos (sekolah, kerja, dll). Banyak mahasiswa yang kuliahnya terbengkalai karena malas mengerjakan tugas, malas masuk kelas, bolos, bahkan ada yang sampai pindah kampus. Ada yang kuliahnya tertunda karena uang SPPnya di pakai untuk membeli gems atau kuota. Seseorang yang bahkan baru tahu atau mendengar game ini tidak akan ragu-ragu memakai uang SPPnya membeli hp android hanya untuk menginstal game ini. Ada mahasiswa yang ujian seminar proposalnya tertunda oleh karena uang ujiannya dipakai untuk membeli kuota internet.

Kedua dari segi Kesehatan

Seseorang yang bermain *game COC* sering tidak makan dan istirahat dengan teratur. Ada yang 1x24 jam hanya makan sekali dan tidur paling lama 1 jam, bahkan ada yang tidak tidur sama sekali selama 1x24 jam. Seseorang akan makan dan istirahat dengan teratur hanya ketika kuota internetnya habis atau mendapat perhatian khusus dari orang tua.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi antar pribadi pengguna *game* dan dampaknya pada komunikasi antar pribadi tersebut.

Manfaat Penelitian

- 1) Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu komunikasi dalam kajiannya *game online*.
- 2) Penelitian ini juga di harapkan dapat memberikan masukan kepada mahasiswa tentang *game online* dan dampaknya.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi

Komunikasi adalah prasyarat kehidupan manusia atau dapat diibaratkan sebagai urat kehidupan manusia. Komunikasi berasal dari bahasa latin *Communicatus* yang artinya “berbagi” atau “menjadi milik bersama”. Dengan demikian komunikasi menurut Lexicographer (ahli kamus bahasa), menunjuk pada suatu upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan. Secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara komunikator dan komunikan. Oleh karena itu, komunikasi bergantung pada kemampuan seseorang untuk dapat memahami satu dengan yang lain.

Menurut Onong Uchjana Effendy komunikasi adalah sebagai proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau untuk mengubah pendapat, sikap, atau perilaku, baik secara langsung maupun tidak langsung. Objek studi ilmu komunikasi buka saja penyampaian informasi, melainkan juga pembentukan pendapat umum dan sikap public. Komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain.

Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan melalui media massa. Media massa dapat dikelompokkan ke dalam : media massa cetak dan media massa elektronik. Pengertian komunikasi massa tidak dapat didefinisikan dengan singkat dan sederhana, sebab dalam pengertian komunikasi massa tercakup hal-hal seperti isi pesan (pengolahan, pengiriman, penerimaan), teknologi, kelompok-kelompok, macam-macam konteks, bentuk khalayak, dan pengaruh. Oleh karena itu banyak

sarjana-sarjana yang memberikan batasan-batasan pada pengertian komunikasi massa.

Menurut Josep A. Devito komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan tujuan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan kepada khalayak luas, dimana didalam komunikasi massa memiliki unsu-unsur penting seperti komunikator, media massa, informasi massa, *gatekeeper*, khalayak, dan umpan balik.

Media Online

Media online (*online media*) disebut juga digital media adalah media yang tersaji secara online diinternet. Pengertian media online dibagi menjadi dua pengertian:

1. Pengertian umum media online

Pengertian media online secara umum, yaitu segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video dan suara. Dalam pengertian umum ini, media online juga bisa dimaknai sebagai sarana komunikasi secara online. Dengan pengertian media online secara umum ini, maka email, mailinglist (milis), website, blok, whatsapp, dan media social (social media) masuk dalam kategori media online.

2. Pengertian khusus media online

Pengertian media online secara khusus yaitu terkait dengan pengertian media dalam konteks komunikasi massa. Media singkatan dari media komunikasi massa. Dalam bidang keilmuan komunikasi massa mempunyai karakteristik tertentu, seperti publisitas dan periodisitas. Pengertian media online secara khusus adalah media yang menyajikan karya jurnalistik (berita, artikel, feature) secara online. Asep Syamsudin M. Romli dalam buku jurnalistik on line : panduan mengelola media online (Nuansa, Bandung, 2012) mengartikan media online sebagai berikut : media online adalah media massa yang tersaji secara online disitus website internet. Masih menurut Romli dalam buku tersebut, media online adalah media massa “generasi ke tiga” setelah media cetak (Koran, tabloid, majalah dan buku). Media elektronik (radio, TV dan film atau video). Media online merupakan produk jurnalistik online. Jurnalistik online disebut juga cyber journalism didefenisikan Wikipedia sebagai pelaporan fakta atau peristiwa yang diproduksi dan didistribusikan melalui internet.

Game Online

Game online adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan computer. Jaringan yang biasa di gunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Game sendiri adalah sebuah aktifitas interaktif suka rela, dimana satu atau lebih pemain mengikuti peraturan yang membatasi pemain-pemain tersebut

memberlakukan sebuah konflik yang bisa menghasilkan akhir yang jelas dan bisa dihitung. Game juga merupakan permainan dimana maksud permainan tersebut lebih merujuk sebagai “kelincahan intelektual atau *intellectual playbility*”. Game sendiri diartikan sebagai arena keputusan untuk player atau pemain bereaksi, dimana ada target-target yang harus dicapai. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Menurut Agustinus Nalwan (2008) dalam bukunya “pemrograman animasi dan game professional” terbitan Elex Media Komputindo, *game* diartikan sebagai suatu aktifitas terstruktur atau juga di gunakan sebagai alat pembelajaran.

Game Clash of Clans

Game clash of Clans adalah game dengan strategi perang. Secara historis, *game Clash of Clans* dibuat oleh perusahaan pengembangan yang bergerak dibidang pembuatan game yang bernama supercell. Negara pembuat *game COC* ini adalah Finlandia tepatnya di kota Helsinki. *Game COC* diluncurkan atau berhasil dirilis pada 2 Agustus 2012. *Game COC* merupakan salah satu game terpopuler dikalangan gamers Indonesia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka atau metode statistic. Pembicaraan yang sebenarnya, isyarat dan tindakan social lainnya adalah bahan mental untuk analisis kualitatif (Deddy Mulyana 2008;150)

Fokus Penelitian

Fokus kajian dalam penelitian ini ialah Bagaimana komunikasi antar pribadi pengguna *game CoC*. Dampak *CoC* pada komunikasi antar pribadi para pengguna game.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan Universitas Sam Ratulangi Manado, tepatnya di Fakultas Ilmu Social dan Politik, Jurusan Ilmu Komunikasi.

Informan penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa. Pemilihan informan dari penelitian ini adalah dengan teknik purposive sampling. Teknik ini merupakan pemilihan siapa subjek yang ada dalam posisi terbaik untuk memberikan informasi yang dibutuhkan (silalahi 2012).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi lapangan yang meliputi observasi dan wawancara.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengelompokkan, memilih mana yang penting untuk dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, maka temuannya akan dikemukakan dalam rangkuman hasil wawancara berikut:

Komunikasi antar pribadi para pengguna COC

Komunikasi antar pribadi para pengguna game terjadi tidak hanya dalam chat yang disediakan CoC, tetapi juga terjadi secara tatap muka atau bertemu langsung. Komunikasi berjalan baik hanya ketika dilakukan sesama pengguna game, tetapi komunikasi dengan keluarga dan masyarakat berjalan tidak baik. Hubungan yang sebelumnya baik menjadi renggang ketika mulai mengenal *game Clash of Clans*.

Dampak CoC pada komunikasi Antar Pribadi Pengguna

Dampak *game Clash of Clans* pada komunikasi antar pribadi yaitu, mendapatkan teman baru, hubungan pertemanan menjadi lebih erat, mendapatkan pacar baru. Selain itu juga *game Clash of Clans* berdampak buruk pada komunikasi antar pribadi pengguna yaitu, hubungan dengan anggota keluarga menjadi renggang, begitu juga dengan masyarakat sekitar. Dampak lain dari *game Clash of Clans* yaitu ;

- a) Dampak fisik yaitu, menjadi kurang sehat, badan menjadi kurus, mudah lelah dll.
- b) Dampak ekonomi yaitu, membuang-buang uang untuk membeli kuota data dan gems. Tetapi juga bisa menghasilkan uang sendiri dengan menjual idnya.
- c) Dampak psikologis, menjadi lebih emosional, cepat emosi, juga lebih bijaksana dan bertanggung jawab.

Untuk memahami bagaimana komunikasi antar pribadi pengguna game dan dampak game pada komunikasi antar pribadi tersebut maka dilihat dari unsur-unsur komunikasi antar pribadi yang mencakup,

Konteks

Konteks adalah suatu keadaan, suasana yang bersifat fisik, historis, psikologis tempat terjadinya komunikasi. Suatu konteks pada komunikasi antar persona ternyata berpengaruh terhadap harapan maupun tingkat partisipasi. Hal itu juga menentukan pemaknaan terhadap suatu pesan yang diterima yang akhirnya mempengaruhi perilaku Komunikator-komunikan

Komunikator –Komunikan

Komunikator-komunikan adalah orang yang terlibat dalam komunikasi. Perannya sebagai pengirim dan penerima pesan

Pesan

Komunikasi antarpersona melalui proses umum yaitu Pengirim dan penerima pesan. Pesan-pesan dalam komunikasi dapat dipahami melalui tiga unsur utama :

- 1) makna yang terbentuk oleh semua orang
- 2) simbol-simbol yang dipergunakan untuk menyampaikan makna,
- 3) bentuk organisasi pesan-pesan itu
- 4). Saluran

Dalam membagi pesan dari seorang pengirim (setelah proses encoding) maka pesan harus melewati suatu tempat, atau alur lewatnya pesan-pesan itu. Saluran itu sebenarnya mirip sarana transportasi yang mengangkut barang atau manusia dari suatu tempat ke tempat lainnya. Dalam komunikasi suatu kata berisi pesan dibawah oleh seseorang kepada orang lain melalui gelombang suara, pernyataan raut wajah, gerakan tubuh, gerakan cahaya mata. Secara umum semakin banyak saluran yang dipergunakan untuk mendistribusikan pesan akan menghasilkankomunikasi yang semakin sukses.

Gangguan

Gangguan merupakan setiap rangsangan yang menghambat pembagian pesan dari pengirim kepada penerima maupun sebaliknya. Sebagian besar sukses komunikasi manusia sangat bergantung pada cara mengatasi gangguan yang berbentuk eksternal maupun semantik. Gangguan eksternal (*External noise*) adalah gangguan dari luar yang mengganggu penglihatan, suara ataupun stimulus lain dari lingkungan yang menarik seseorang untuk memperhatikannya sehingga pemaknaan terhadap pesan semakin jauh.

Gangguan semantic (*semantic noise*)

Adalah gangguan yang terjadi karena tidak benarnya proses decoding terhadap pesan. Gangguan semantik sering terjadi pada bahasa kata kata, ungkapan, dialek yang berbeda dengan maksud pengirimannya.

Umpan Balik

Umpan balik adalah pemberian tanggapan terhadap pesan yang dikirimkan dengan suatu makna tertentu. Umpan balik menunjukkan bahwa suatu pesan didengar, dilihat, dimengerti apalagi sama maknanya. Jadi berhasil kalau secara verbal maupun nonverbal reaksi penerima dapat menceritakan kepada pengirim bahwa pesan itu diterima ataupun ditolak atau juga dikoreksi. Dengan jalan ini maka penerima akan memahami pesannya belum atau bahkan tidak mencapai sasaran sama sekali.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hubungan antar pribadi pengguna *game Clash Of Clans* terjadi melalui fitur chat yang disediakan oleh *CoC* dan juga secara langsung (tatap muka). Karena kadang mereka membuat jadwal pertemuan. Komunikasi antar pemain berjalan baik sedangkan dengan keluarga dan masyarakat tidak berjalan baik.
2. *Game Clash Of Clans* berdampak buruk pada hubungan antar pribadi pengguna. Dapat dilihat dari kurangnya komunikasi dengan teman dan orang tua (keluarga). Dampak positifnya, mempererat hubungan pertemanan, mendapat teman baru, dan pacar baru. *Game Clash Of Clans* juga membuat pengguna menjadi penyendiri. Karena, pengguna lebih memilih bergaul dengan handphone nya ketimbang dengan orang yang berada disekitarnya. Selain itu juga *game CoC* memiliki dampak fisik dan ekonomi, yaitu secara fisik pengguna menjadi kurang sehat, badan lebih kurus dan dampak ekonominya adalah memakai uang mereka untuk membeli kuota data dan gems. Tetapi dampak baiknya adalah mereka juga dapat menjual idnya untuk mendapatkan uang.

Saran

1. Pengguna harus mengurangi waktu bermain. Yang harus lebih diutamakan adalah komunikasi dengan keluarga karena itu merupakan hal yang paling penting.
2. Pengguna harus pintar dalam mengatur waktu antar makan, istirahat, bermain dan kuliah. Kalau boleh hanya ketika war atau perang clan saja pengguna bermain game agar aktivitas lainnya tidak terganggu
3. Harus lebih hemat dan menghargai uang. Karena mendapatkan uang itu tidak mudah. Apa lagi yang masih meminta uang pada orang tua

DAFTAR PUSTAKA

Asep, Syamsudin M. Romli. 2012. *Jurnalistik OnLine, Panduan Mengelolah Media Online*, Bandung

Berger R Charles, Michael E Roloff, David R Roskos-Ewoldsen 2014. *Ilmu Komunikasi*, NusaMedia, Bandung

Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung

Harapan, Edi,Ahmad, syarwani. 2014. *Komunikasi Antarpribadi; Perilaku Insani dalam Organisasi Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta

Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung

Mulyana, Deddy. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Remaja Rosdakarya, Bandung

Nalwan Agustinus. 2008. *Pemrograman Animasi dan Game professional*, Elex Media komputindo, Jakarta

Sendjaja, Sasa Djuarsa. 1999. *Pengantar IlmuKomunikasi* , Universitas Terbuka, Jakarta

Sugiyono,2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung

Suryawati, Indah. 2011, *Jurnalistik Suatu Pengantar, Teori dan Praktik*. Ghalia Indonesia, Jakarta

Sumber-sumber Lain :

<http://www.mandalamaya.com/pengertian-game>

https://id.wikipedia.org/wiki/Clash_of_Clans

