BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini telah merambah ke pelosok-pelosok negeri, satelit/parabola yang dapat menangkap banyak saluran televisi, mulai dari ujung timur sampai dengan ujung barat.

Internet sudah mulai memasuki di kafe-kafe, di warung-warung bahkan di rumah-rumah. Banyak hal positif yang dapat kita ambil dari merebaknya internet tersebut. Namun, tidak sedikit hal-hal negatif yang akan memperngaruhi kehidupan masyarakat, terutama di kalangan remaja.

Di samping itu maraknya sinetron-sinetron dan film-film layar lebar yang mengupas tentang kehidupan remaja turut pula memberikan andil yang besar terhadap perkembangan remaja dewasa ini.

Sementara itu, salah satu bisnis yang sedang *booming* saat ini adalah warung internet (warnet). Warnet-warnet menjamur di sudut kota, ada di setiap komplek ruko, hingga masuk ke kawasan perumahan. Internet semakin mudah diakses dan semakin murah. Pilihan konten internet juga semakin bervariasi. Saat ini hampir di setiap warnet juga menyediakan *game online*. Jika dulu bilik-bilik di warnet kebanyakan diisi oleh pengguna dewasa, saat ini anak dan remaja, banyak yang menyerbu masuk warnet.

Banyaknya anak dan remaja masuk ke bilik-bilik warnet menjadi fenomena baru di dalam dunia anak kita. Mereka hidup dalam generasi *Information Technology* (IT). Permainannya mengikuti modernisasi zaman di era IT ini yang

ditandai dengan kemudahan mengakses internet. Orang dewasa dan anak dan remaja berbaur di sana. Kemudian lalu sibuk di dunia maya dan permainan virtual masing-masing hingga berjam-jam lamanya.

Banyak anak dan remaja menghabiskan waktu dan uang di warnet hingga berjam-jam lamanya. Mereka tidak betah tinggal lagi di rumah, lupa membuat tugas sekolah (PR). Bahkan beberapa yang kecanduan, ada yang sampai larut malam, malas pulang bahkan ada juga yang sampai berhenti sekolah. Bagi anak yang masih penurut dan patuh sama orangtua, mereka masih bisa diarahkan. Tahu diri dengan kewajiban sebagai anak yang harus menghormati orangtua. Celakanya, ada anak dan remaja yang sudah berani melawan sama orangtua. Kecanduan terhadap permainannya membuat lupa diri. Keadaan ini diperparah kalau orangtua kurang peduli atau tidak bisa mendidik anaknya.

Selain berpengaruh pada prestasi dan kelanjutan pendidikan anak, dampak lain dari kecanduan game online tersebut adalah munculnya kejahatan atau aksi kriminal yang dilakukan oleh anak dan remaja. Pertama karena terdesak kebutuhan uang untuk terus bermain di warnet. Kedua, permainannya yang penuh aksi dan tantangan yang secara tidak sengaja mengajarkan anak pandai menirunya.

Saat orangtua tidak mau memberi uang maka di saat tersebut timbul niat jahat untuk mencuri. Biasanya dilakukan tidak sendiri, tetapi mengajak anak lain yang juga tidak punya uang. Mereka membentuk kelompok atau komunitas sendiri. Sasarannya macam-macam, ada yang mencuri sepeda motor, helm, tabung gas, kios pulsa, sampai kepada ikan lele milik pedagang di pasar.

Pokoknya apa yang bisa dijadikan “duit” agar bisa ke warnet lagi. Beberapa kasus pencurian yang dilakukan anak di Kepri dilatarbelakangi oleh kedua hal tersebut.

Tidak saja pencurian, kasus pencabulan dengan korban dan pelaku anak juga meningkat seiring dengan kemudahan mengakses internet. Ini disebabkan situs-situs porno yang masih bisa diakses tanpa belum ada pemblokiran. Remaja mudah tergoda dan mempraktekkannya. Salah satu kasus misalnya, operator warnet yang masih remaja beberapa kali mencabuli pacarnya yang masih pelajar di salah satu bilik warnetnya beberapa waktu lalu di Batam.

Saat anak-anak yang berbuat kriminal ditangkap, orangtua mulai bingung dan mencari siapa yang salah. Apakah dia yang tidak pandai mendidik anak atau memang pengaruh lingkungan sangat luar biasa saat ini kepada sianak. Salah satu tudingan dialamatkan kepada pemilik warnet. Mereka menilai kehadiran warnet tersebut memberikan dampak negatif pada anak. Sampai-sampai belakangan yang sering terdengar adalah suara untuk meminta pemerintah membuat Perda soal warnet.[1]

Salah satu layanan internet yang sedang ramai dan digandrungi banyak kalangan saat ini adalah *game online*. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

[1] http://www.haluankepri.com/opini-/20414-warnet-game-online-dan-kenakalan-remaja.html

Game online terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Dalam *game online*, ada dua unsur utama, yaitu *server dan client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. *Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya atau komunitas virtual.

Game online digandrungi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Perkembangan *game online* sangatlah pesat. Dahulu *game* hanya bisa dimainkan maksimal dua orang, sekarang dengan adanya internet bisa mencapai 100 orang lebih. Bahkan seluruh dunia pun bisa memainkan secara bersamaan dan berhubungan satu sama lain. Tidak hanya bermain gamenya saja, tetapi juga bisa saling mengobrol (*chatting*). *Chatting* merupakan salah satu fasilitas internet untuk berkomunikasi sesama pemakai internet yang sedang *online* atau yang sedang memakai internet. Dengan *chatting* kita bisa saling berhubungan baik itu jarak jauh maupun dekat, bahkan seluruh dunia bisa saling berhubungan. *Online game* atau biasa disebut dengan *game online*, merupakan *game* yang dimainkan dalam suatu jaringan baik itu dengan internet maupun dengan LAN.

Game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online* hingga saat ini. Dengan banyaknya bermunculan *game online*, maka makin banyak pula tempat-tempat yang menyediakan layanan tersebut dengan fasilitas 24 jam. Keberadaan *game* dan pengaruhnya bagi

masyarakat, terutama anak-anak dan remaja, sendiri masih menjadi kontroversi hingga saat ini. Banyak yang mengatakan bahwa *game online* adalah pemicu kekerasan dalam dunia nyata seperti membunuh dan memukul orang lain serta. Dengan makin banyaknya bermunculan *game* makin banyak pula kejahatan yang disebabkan karakter dalam *game*, atau yang sering disebut dengan *hack*. Tetapi juga *game online* membawa keuntungan bagi orang yang memainkannya.[2]

Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain *game online* di Indonesia, tidak mengherankan jika komunitas maya akibat *game online* pun cukup menjamur. Biasanya komunitas ini terbentuk karena sering berinteraksi dalam sebuah permainan, dan kemudian bermain bersama. Selain bertemu di ranah virtual, suatu komunitas biasanya melakukan *gathering* atau pertemuan anggota pada waktu-waktu tertentu.

Perkembangan *game online* di Indonesia bisa dikatakan sangat pesat hanya dalam waktu kurang dari 5 tahun sudah bermunculan puluhan *game online* dan peminatnya pun sangat banyak khusunya di kalangan remaja. Hampir setiap hari warnet-warnet penyedia layanan *game online* selalu dipenuhi oleh anak sekolah dan mahasiswa. Khususnya dikalangan remaja *game online* ini sudah menjadi hal yang tidak bisa ditinggalkan. [3]

[2] http://duniabaca.com/pengaruh-game-online-bagi-kalangan-remaja-survey.html
[3] http://zetaforce.wordpress.com/2010/01/06/pengaruh-game-online-di-kalangan-remaja/

Point Blank adalah sebuah permainan komputer ber-*genre* FPS (*First Person Shooter*) yang dimainkan secara *online*. Permainan ini dikembangkan oleh Zepetto dari Korea Selatan dan dipublikasikan oleh NCSoft. Selain di Korea Selatan, permainan ini mempunyai server sendiri di Thailand, Rusia, Indonesia, Brasil, Turki, Amerika Serikat, dan Peru. Di Indonesia, permainan ini dikelola oleh PT. Kreon melalui Gemscool. *Point Blank* berkisah tentang perseteruan antara *Free Rebels* dan pemerintah yang dalam hal ini adalah *Counter Terrorist Force* (*CT-Force*).[4]

Gambar 1.1
Cover *Game Online Point Blank*



Point blank telah ada di Indonesia sejak tahun 2009. Games ini telah benar-benar menyedot perhatian pecinta *games* di tanah air. Selama satu tahun terakhir ini, fenomena ini kian menjamur. Setiap malam warnet-warnet dipenuhi oleh orang-orang yang sedang main *game* ini. Mereka rela meluangkan waktu berjam-jam demi menuntaskan hasrat batin mereka.[5]

[4] http://pangeran66.blogdetik.com/2010/11/game-online-point-blank/
[5] http://www.anggarakasa.com/point-blank-indonesia/

Game online seperti *Point Blank* ini pasti sudah tidak asing dikalangan pelajar dari SD, SMP, SMA bahkan sampai mahasiswa pun banyak yang keranjingan dengan permainan yang satu ini. Tidak jarang karena keasyikan bermain, para *gamers* ini sampai melupakan kewajibannya sebagai pelajar dan tak jarang pula mereka sampai bolos sekolah. Apa yang dilakukan para remaja tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka.

Sementara itu, di Bandung Barat, *game online point blank* merupakan *game online* yang paling digemari dikalangan remaja. Warnet-warnet pun menjamur seiring dengan perkembangan dan penyebaran *game online point blank* yang sangat pesat dan menarik dikalangan remaja. Seiring dengan bermunculannya warnet-warnet baru di Bandung Barat, hal ini juga menyebabkan masyarakat khususnya remaja tingkat sekolah menengah ke atas sangat keranjingan untuk bermain di warnet, seakan-akan orang tuanya tidak peduli atau mungkin tidak tahu bahwa anaknya sampai sering menghabiskan uangnya untuk bermain di warnet. Hal ini disebabkan antara lain karena sebagian besar orang tua anak-anak ini tingkat pendidikannya tidak terlalu tinggi jadi kurang memperhatikan dan kurang mengawasi anak-anaknya. Bahkan ada orang tua yang tau anaknya setiap hari bermain *game* di warnet tetapi tidak terlalu dihiraukan. Karena tingkat pendidikan yang tidak terlalu tinggi inilah yang menyebabkan orang tua seolah-olah "cuek" terhadap kegiatan anaknya dan seolah-olah orang tua membiarkan anaknya untuk setiap hari bermain *game* di warnet.

Hobi memang tidak bisa ditinggalkan, bahkan sebagian dari mereka rela untuk mengeluarkan uang ratusan hingga jutaan rupiah untuk membeli sesuatu

yang disebut "*char*". *Char* adalah kependekan dari "*character*". Jadi akun ID bisa diperjual belikan. Dalam permainan point blank ini ada grup yang disebut "*clan*". Jika dalam dunia pertempuran sebenarnya *clan* ini adalah regu pasukan.[6]

Dalam pembentukan *clan* ini, seorang CM (*Clan Master*) atau pemimpin dalam sebuah kelompok akan merekrut anggota-anggotanya satu persatu dengan cara mengirimkan undangan masuk *clan* di dalam permainan. Akan tetapi jika kita ingin masuk salah satu *clan* kita juga bisa "melamar" atau *request join* secara langsung. Ada juga yang memakai proses seleksi terlebih dahulu jika kita ingin masuk ke salah satu *clan* besar yang sudah terkenal dikalangan pemain karena kepopulerannya yang sering menjuarai berbagai turnamen, seperti JinxPro, Frankenstein Point Blank Force (FPF), Fabulous (FBS), STARS, Kamikaze Corp (KZ), Arikanami (ARK), Kaskus dan sebagainya.

Clan atau kelompok dalam sebuah *online games* juga bisa dikatakan sebagai komunitas virtual. Komunitas virtual merupakan satu istilah yang muncul didalam ruang media berbasiskan komputer dimana aktivitas dan interaksi antar para anggota komunitas menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam buku yang berjudul *Managing Knowledge through Virtual Communities*, Cristian Wagner mengatakan bahwa "komunitas virtual dapat dijadikan sebagai satu bentukan baru dalam proses *Managing Knowledge*, disamping sebagai solusi alternatif untuk memperoleh informasi dan yang pasti masyarakat bisa mengakses dengan cepat kebutuhan informasi dan komunikasi". (CristianWagner : 2003, vol. 14).

---

[6] http://veiledveiled.blogspot.com/karakter-karakter-dalam-point-blank/

Komunikasi yang terjadi dalam *game online point blank* ini, termasuk dalam komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi. Seperti yang dikatakan oleh Suranto Aw dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Interpersonal "Bahwa komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim (*sender*) dengan penerima (*receiver*) baik secara langsung ataupun tidak langsung. Komunikasi dikatakan terjadi secara langsung (primer) apabila pihak-pihak yang terlibat komunikasi dapat saling berbagi informasi tanpa melalui media. Sedangkan komunikasi tidak langsung (sekunder) dicirikan oleh adanya media tertentu" (Suranto Aw, 2011: 5). Jadi komunikasi atau pertukaran yang terjadi antar pemain dalam *game online point blank* ini merupakan komunikasi interpersonal yang terjadi secara sekunder atau dengan menggunakan media tertentu. Dalam hal ini media yang digunakan adalah fitur *chatting* yang terdapat dalam *game online point blank*. Atau seperti yang dikatakan Tubb & Moss dalam buku Deddy Mulyana, Komunikasi interpersonal atau disebut juga komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang dilakukan dua orang atau lebih dengan interaksi secara tatap muka ataupun bermedia, dan biasanya *feedback*-nya langsung diketahui dan efeknya pun cepat diketahui (Deddy Mulyana, 2001 : 2).

Perkembangan teknologi saat ini sangat cepat, hingga para ahli menyebutnya dengan gejala revolusi. Teknologi sekarang ini semakin efektif dan efisien untuk saling berkomunikasi, khususnya komunikasi jarak jauh. Salah satu perkembangan teknologi tersebut adalah internet. Internet merupakan suatu jaringan antar komputer yang saling dihubungkan. Media penghubung tersebut

bisa melalui kabel, kanal satelit maupun frekwensi radio sehingga komputer yang saling berhubungan tersebut bisa saling berkomunikasi.[7]

Internet mampu menyuguhkan berbagai konten yang dimiliki saluran-saluran media lain (Televisi, Radio dan Surat Kabar) kedalam satu skrip bahasa pemograman yang akhirnya menjadi sebuah situs.

The Media American Foundation (1989) dalam *Annual Report*-nya mengatakan bahwa internet di klaim sebagai proses konvergensi media, dimana media-media yang telah ada tidak saling menghilangkan namun saling mendukung eksistensinya dan melengkapi media yang telah ada.

Internet merupakan suatu jaringan antar komputer yang saling dihubungkan dimana, Media penghubung tersebut bisa melalui kabel, kanal satelit maupun frekuensi radio, sehingga komputer-komputer yang terhubung tersebut dapat saling berkomunikasi. Setiap komputer yang terhubung dengan jaringan tersebut, diberikan sebuah nomor yang unik, dan berkomunikasi satu sama lainnya dengan bahasa komunikasi yang sama. Bahasa komunikasi yang sama ini disebut protokol. Protokol yang digunakan di internet adalah TCP/IP *(Transmission Control Protocol/Internet Protocol).*

Teknologi internet membuat pemakaian komputer di seluruh dunia dimungkinkan untuk saling berkomunikasi dan pemakaian bersama informasi dengan cara saling kirim *e-mail*, menghubungkan ke komputer lain, mengirim dan menerima *file*, membahas topik tertentu pada *newsgroup* dan lain-lain.

---

[7] http://www.scribd.com/doc/57979138/Fenomena-Game-Online-Terhadap-Remaja-Dan-Anak-Auto-Saved

Fasilitas yang dimiliki internet antara lain:

- Web

  Adalah fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, bunyi, animasi dan data multimedia lainnya, yang diantara data tersebut saling berhubungan satu sama lain. Untuk memudahkan anda membaca data dan informasi tesebut anda dapat mempergunakan *web browser* seperti *Internet Explorer* ataupun *Netscape*.

- E-Mail *(Electronic Mail)*

  Fasilitas ini Anda dapat mengirim dan menerima surat elektronik (*e-mail*) pada/dari pemakai komputer lain yang terhubung di internet, dan dapat menyertakan *file* sebagai lampiran (*attachment*).

- *Newsgroup*

  Fasilitas ini digunakan untuk mendistribusikan artikel, berita, tanggapan, surat, penawaran ataupun *file* ke pemakai internet lain yang tergabung dengan kelompok diskusi untuk topik tertentu. Dengan fasilitas ini pula anda dapat melakukan diskusi, seminar ataupun konferensi dengan cara elektronik tanpa terikat waktu, ruang dan tempat.

- FTP *(File Transfer Protocol)*

  Fasilitas ini digunakan untuk menghubungkan ke server komputer tertentu dan bila perlu menyalin (*download*) *file* yang Anda butuhkan dari *server* tersebut dan menyimpannya di komputer anda.

Teknologi internet memungkinkan kita bisa berhubungan hingga seluruh dunia, dan juga semua bisa mengetahui bagaimana perkembangan IPTEK

diseluruh Negara hanya dengan duduk di depan komputer. Internet yang semakin canggih pun mempunyai suatu dampak bagi para penggunanya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

Dampak negatif misalnya: pornografi, kebencian, rasisme, kejahatan, kekerasan, dan sejenisnya dijajakan secara terbuka dan tanpa penghalang. Berita yang bersifat pelecehan seperti pedofilia, dan pelecehan seksual pun mudah diakses oleh siapa pun. Barang-barang seperti viagra, alkohol, narkoba banyak ditawarkan melalui internet. Bahkan, melalui internet orang juga melakukan penipuan dan pencurian.

Dampak positifnya yang didapat dari internet, diantaranya: bisa surat menyurat (*e-mail*), mengirim pesan; berbincang (*chatting*); mengambil/mengirim informasi (*download/upload*); *teleconference* (konferensi interaktif secara *online* dari jarak jauh); mendapatkan hiburan; internet juga dapat dimanfaatkan untuk memupuk semangat belajar secara mandiri pada anak.

Bertolak dari uraian latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: **Bagaimana Komunikasi Antar Pribadi Pada Pemain *Game Online* "*Point Blank*" Dalam Pembentukan "*Clan*" Remaja Di Bandung Barat?**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses komunikasi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat?
2. Bagaimana interaksi yang terjadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat?
3. Bagaimana transaksi yang terjadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat?
4. Bagaimana komunikasi antar pribadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat?

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mencoba untuk mengkaji secara mendalam tentang **Komunikasi Antar Pribadi Pada Pemain *Game Online* "*Point Blank*" Dalam Pembentukan "*Clan*" Remaja Di Bandung Barat.**

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses komunikasi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat
2. Untuk mengetahui interaksi yang terjadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat.

3. Untuk mengetahui transaksi yang terjadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat.
4. Untuk mengetahui komunikasi antar pribadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat menunjang perkembangan dibidang Ilmu Komunikasi secara umum, khususnya dalam perkembangan teknologi komunikasi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti, khususnya dalam memahami "terpaan" teknologi komunikasi dalam konteks interaksi dan pembentukan kelompok virtual.

2. Kegunaan Bagi Universitas

Bagi universitas, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu untuk pengembangan disiplin ilmu bersangkutan.

3. Kegunaan Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan juga bisa menjadi pengetahuan baru bagi masyarakat luas berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya perkembangan internet.

1.5 Kerangka Pemikiran

1.5.1 Kerangka Teoritis

Komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonal pada hakikatnya adalah suatu proses. Kata lain dari proses, ada yang menyebut sebagai sebuah transaksi dan interaksi. Yaitu transaksi mengenai ide, gagasan, pesan, simbol atau informasi. Sedangkan istilah interaksi mengesankan adanya suatu tindakan yang berbalasan. Dengan kata lain suatu proses hubungan yang saling mempengaruhi. Jadi interaksi sosial adalah suatu proses yang dinamis dan saling mempengaruhi antar manusia (Suranto Aw, 2011 : 5).

Internet merupakan salah satu media penghubung untuk berkomunikasi dengan dunia luar. Internet memungkinkan kita bisa berhubungan hingga seluruh dunia, dan juga semua bisa mengetahui bagaimana perkembangan IPTEK diseluruh Negara hanya dengan duduk di depan komputer. Salah satu fasilitas internet yang memungkinkan kita dapat berkomunikasi dengan orang lain yaitu *chatting* (mengobrol). Fasilitas ini bisa kita pergunakan dengan menggunakan layanan-layanan dari penyedia software atau perangkat lunak seperti *yahoo messenger*.

Dalam *game online point blank* sendiri terdapat fasilitas *chatting* sehingga memungkinkan pemainnya untuk berinteraksi atau melakukan pertukaran pesan. Komunikasi antar pribadi yang terjadi melalui media disebut juga komunikasi sekunder atau komunikasi secara tidak langsung. Di dalam permainan, para pemain *game online point blank* dapat melakukan interaksi atau transaksi.

Komunikasi antar pribadi yang terjadi dalam *game online point blank* merupakan bentuk komunikasi sekunder atau komunikasi secara tidak langsung, karena komunikasi yang terjadi melalui media yaitu *game online point blank*. Interaksi atau transaksi yang dilakukan dalam *game online point blank* terjadi secara tertulis. Pada proses ini pesan bersifat permanen, karena pesan-pesan yang disampaikan dilakukan secara tertulis. Selain itu, catatan-catatan tertulis juga mencegah kemungkinan terjadinya penyimpangan (distorsi) terhadap gagasan-gagasan yang ingin disampaikan, disebabkan tersedianya waktu yang cukup untuk memikirkan rumusan pernyataan yang tepat ke dalam bentuk tulisan.

Interaksi dan transaksi yang terjadi dalam *game online point blank* memungkinkan para pemainnya untuk membentuk sebuah komunitas virtual atau dalam *game online point blank* biasa disebut *clan*.

Dalam pembentukan *clan* ini seorang pemain yang telah memenuhi syarat-syarat untuk membentuk *clan*, bisa membuat *clan*-nya sendiri. Hal inilah yang membuat fasilitas *chatting* dalam *game online point blank* menjadi sangat penting. Karena dengan *chatting* kita bisa berinteraksi dan melakukan transaksi dengan pemain lain guna membentuk sebuah *clan.*

1.5.2 Kerangka Konseptual

Penelitian ini mengupas komunikasi antar pribadi pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* pada remaja di Bandung Barat, dan yang melakukan interaksi adalah antar individu (manusia), dengan asumsi dasar manusia bukanlah sebagai makhluk yang pasif melainkan makhluk yang aktif, sehingga tiap-tiap pembentukan struktur yang terjadi dalam masyarakat

khususnya remaja adalah melalui adanya satu interaksi secara kuntinuitas dan memusatkan perhatiannya terhadap satu hal yang menarik satu sama lain.

Komunikasi antar pribadi dalam penelitian ini adalah proses interaksi, transaksi atau proses komunikasi yang terjadi antar individu melalui media *game online*. Tiap-tiap interaksi yang terjadi di dalam *game online point blank*, merupakan satu bentuk langkah dalam proses memusatkan perhatian para pemain *game online point blank* untuk membentuk struktur *clan* atau kelompoknya masing-masing.

Proses adalah serangkaian langkah sistematis, atau tahapan yang jelas dan dapat ditempuh berulangkali, untuk mencapai hasil yang diinginkan. Jika ditempuh, setiap tahapan itu secara konsisten mengarah pada hasil yang diinginkan.

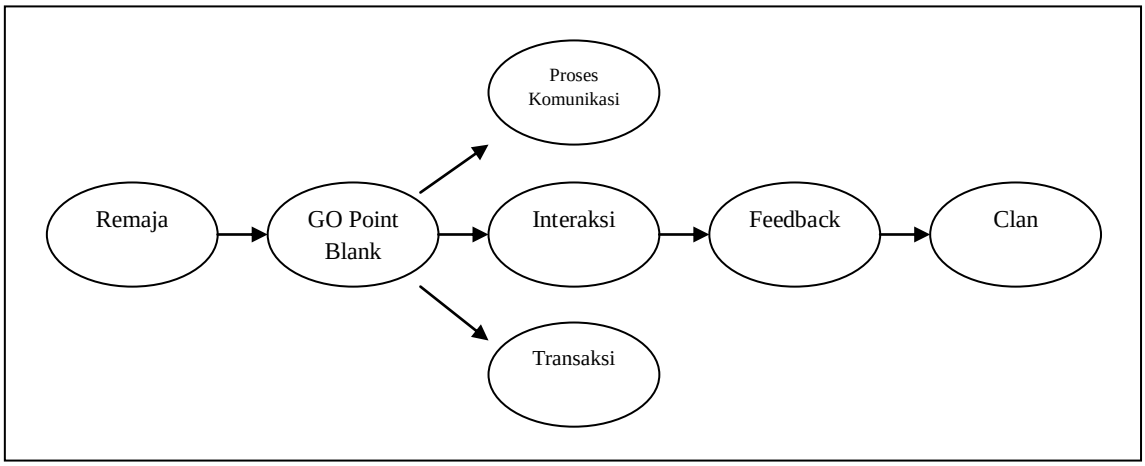
Interaksi adalah proses dimana setiap individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka. Interaksi terjadi karena adanya proses atau pertukaran informasi antara satu individu dengan individu lainnya atau satu kelompok dengan kelompok lainnya dan akhirnya menciptakan *feedback* atau umpan balik. Umpan balik adalah komunikasi yang diberikan pada sumber pesan oleh penerima pesan untuk menunjukan pemahaman.

Transaksi dalam konteks komunikasi merupakan proses dimana antara komunikator dan komunikan terjadi sebuah pertukaran pesan, ide, gagasan, simbol atau informasi.

Bila dalam *game online point blank* terdapat *clan* atau kelompok, maka kita bisa melihat satu bentuk benang merah bahwasannya *game online point blank* dapat dikatakan sebagai salah satu media yang memang dapat dijadikan sebagai satu saluran dalam pembentukan komunitas virtual, karena di dalamnya terdapat satu bentuk proses komunikasi antar pribadi antara tiap pemainnya. Bentuk interaksi yang terjadi adalah tiap pemain dapat mengobrol dengan pemain lain, dalam hal ini adalah interaksi atau komunikasi antar pribadi *game online point blank* dalam proses pembentukan *clan*.

Komunikasi antar pribadi yang terjadi antar sesama pemain *game online point blank* melalui fasilitas *chatting* yang ada di dalamnya, merupakan satu hubungan aktif, yang pada akhirnya akan membentuk satu kelompok atau komunitas virtual atau *clan* yang sifatnya ada, dikarenakan terciptanya suatu proses pertukaran pesan yang sifatnya terarah.

Gambar 1.2
Alur Pembentukan *Clan*



Sumber: Peneliti 2011-2012

1.6 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses komunikasi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat?
    1. Bagaimana caranya agar proses komunikasi yang anda lakukan berjalan sesuai dengan yang anda harapkan?
    2. Bagaimana respon yang diberikan pemain lain ketika anda melakukan proses komunikasi?
    3. Apakah terdapat aturan baku dalam proses komunikasi yang anda lakukan dengan pemain lain?
    4. Apakah proses komunikasi yang anda lakukan dalam *game online point blank* berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari?
2. Bagaimana interaksi yang terjadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat?
    1. Apa yang mendasari anda untuk melakukan proses interaksi dalam *game online point blank*?
    2. Interaksi seperti apa yang anda lakukan untuk mengajak pemain lain bergabung dalam *clan* anda?
    3. Bagaimana cara khusus agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pemain lain?
    4. Apa yang anda lakukan jika interaksi yang terjadi tidak berjalan dengan lancar?
3. Bagaimana transaksi yang terjadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat?

1. Mengapa anda melakukan proses transaksi dengan pemain lain dalam *game online point blank*?
2. Apa saja yang anda transaksikan dengan pemain lain dalam *game online point blank*?
3. Hambatan apa saja yang sering muncul ketika anda melakukan proses transaksi dengan pemain lain?
4. Bagaimana cara anda mengatasi hambatan-hambatan yang sering muncul dalam proses transaksi yang anda lakukan?

4. Bagaimana komunikasi antar pribadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat?
    1. Hal apa saja yang sering anda bicarakan dengan pemain lain dalam *game online point blank*?
    2. Bagaimana kejelasan isi pesan yang disampaikan oleh pemain lain dalam *game online point blank*?
    3. Bagaimana cara anda mempertahankan keutuhan *clan* anda sehingga anggota yang sudah ada tidak keluar atau berpindah ke *clan* lain?
    4. Apa keuntungan yang anda dapatkan dengan melakukan komunikasi dengan pemain lain dalam *game online point blank*?

1.7 Subjek dan Informan Penelitian

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitiannya untuk memperoleh data-data yang diperlukan, dengan begitu peneliti mencari subjek penelitian dan informan yang akurat yang dapat memberikan informasi dan melengkapi penelitian.

1.7.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu, baik orang, benda atau pun lembaga (organisasi), yang sifat keadaannya ("attribut"-nya) akan diteliti. Dengan kata lain subjek penellitian adalah sesuatu yang di dalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian.

Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek penelitiannya adalah **para pemain *game online point blank* yang melakukan komunikasi antar pribadi dalam pembentukan *clan*.**

1.7.2 Informan Penelitian

Informan (narasumber) penelitian adalah seseorang yang, karena memiliki informasi (data) banyak mengenai objek yang sedang diteliti, dimintai informasi mengenai objek penelitian tersebut. Dalam penelitian ini yang menjadi informan adalah para pemain *game online point blank*.

Pemilihan informan dilakukan dengan teknik sampling yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono teknik *purposive sampling* adalah "Teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu" (Sugiyono, 2009 : 300). Pemilihan informan berdasarkan aktivitas permainan *game online* mereka dan kesediaan mereka untuk mengeksplorasi pengalaman mereka secara sadar. Informan pada penelitian ini bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Informan Kunci

No	**Nama**	**Keterangan**
1	Rian Nugraha	Karyawan (Clan Master)
2	Aspria Karibia Maradona	Karyawan (Anggota Clan)
3	Rendi Yawan Mauludin	Pelajar / Mahasiswa (Anggota Clan)
4	Elgi Legiana Prandita	Pelajar / Mahasiswa (Anggota Clan)

Sumber: Peneliti

Tabel 1.2
Informan Pendukung

No	**Nama**	**Keterangan**
1	Wildan Satya Mahardika	Pelajar / Mahasiswa (Anggota Clan Lain)

Sumber: Peneliti

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriftif *(descriptive research),* dapat diartikan pula sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memotret fenomena individual, situasi, atau kelompok tertentu yang terjadi secara kekinian. Penelitian deskriptif juga berarti penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan karakteristik individual, situasi, atau kelompok tertentu secara akurat, dimana dalam penelitian ini lebih spesifik dengan memusatkan perhatian pada aspek-aspek tertentu dan sering menunjukan hubungan antara berbagai variabel.

> "Metode Deskriptif bertujuan untuk : (1) mengumpulkan informasi actual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, (2) mengidentifikasikan maslah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, (3) membuat perbandingan atau evaluasi, (4) menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang" (Rakhmat,1999 : 25)

Metode deskriptif sangat berguna untuk melahirkan teori-teori tentatif, sehingga dalam hal ini barangkali terlihat suatu perbedaan yang esensial antara

metode deskriptif dengan metode-metode yang lain. Ciri lainnya adalah titik berat pada observasi dan suasana alamiah *(naturalistis setting)*. Peneliti bertindak sebagai pengamat hanya membuat kategori pelaku, mengamati gejala, dan mencatatnya dalam buku observasi. Dengan suasana alamiah yang dimaksud, bahwa peneliti terjun kelapangan dan tidak berusaha memanipulasi variabel, karena kehadirannya mungkin mempengaruhi perilaku gejala *(reactive measures)*, peneliti berusaha memperkecil pengaruh ini.

Pendekatan kualitatif berfungsi untuk melihat kondisi alami dari suatu fenomena. Pendekatan ini bertujuan memperoleh pemahaman dan menggambarkan realitas yang kompleks (Nasution, 1992 : 3). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sebuah bentuk baru dalam dunia interaksi dengan pemanfaatan internet sebagai sebuah medianya yang kompleks. Pengamatan diterangkan dengan cara mengaitkannya dengan ciri-ciri yang dianggap khas oleh suatu objek.

Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan didasari oleh orang atau prilaku yang diamati. Pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh). Jadi, tidak dilakukan proses isolasi pada objek penelitian kedalam variabel atau hipotesis. Tetapi memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

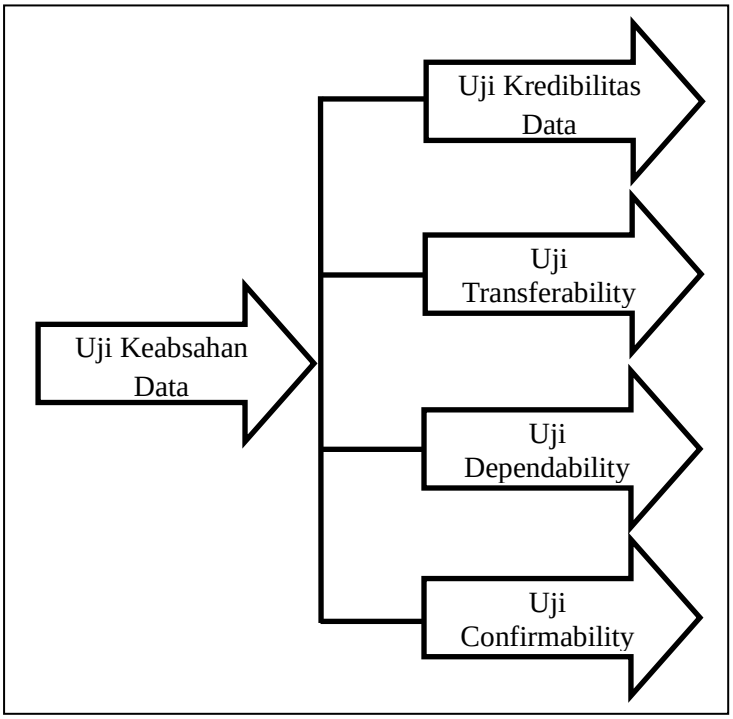
> "Penelitian kualitatif juga, bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya prilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya, secara utuh dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah" (Lexy J. Moleong, 2006:6)

Dalam metode kualitatif, realitas dipandang sebagi sesuatu yang berdimensi banyak, sesuatu kesatuan yang utuh, serta berubah-ubah. Sehingga biasanya, rancangan penelitian tersebut tidak disusun secara rinci dan pasti sebelum penelitannya dimulai. Untuk alasan itu pula, pengertian kualitatif sering diasosiasikan dengan teknik analisis data dan penulisan laporan penelitian.

1.9 Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility* (kredibilitas) sebagai aspek nilai kebenaran, *transferability* (keteralihan) sebagai aspek penerapan, *dependability* (auditability) sebagai aspek konsistensi, dan *confirmability* (dapat di konfirmasi) sebagai aspek netralitas. Hal ini dapat di gambarkan seperti gambar berikut:

Gambar 1.3
Uji Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif



Sumber : (Sugiyono, 2009 : 121)

Uji Kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan (peneliti kembali melakukan pengamatan ke lapangan), peningkatan ketekunan dalam penelitian (pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan), trianggulasi (pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagi waktu), diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif (mencari data yang berbeda atau bertentangan dengan temuan), dan *member check* (mengecek kembali data yang didapat dari pemberi data).

Uji Transferability berkenaan dengan pertanyaan, hingga mana hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain. Peneliti dalam membuat laporannya memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya.

Uji Dependability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Caranya dilakukan oleh auditor yang independen, atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian.

Uji Konfirmability mirip dengan uji dependability, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji konfirmability berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses penelitian yang dilaukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar konfirmability. Dalam penelitian, jangan sampai proses tidak ada, tetapi hasilnya ada.

1.10 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Untuk memperoleh informasi secara akurat dari narasumber langsung sebagai data primer, peneliti menggunakan metode wawancara. Wawancara adalah cara pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya mengadakan tanya jawab terhadap orang-orang yang erat kaitannya dengan permasalahan, baik secara tertulis maupun lisan guna memperoleh keterangan atau masalah yang diteliti.

Wawancara dapat dilakukan beberapa kali untuk memberikan data-data yang benar-benar aktual. Seperti juga dalam metode penelitian lainnya, kualitatif sangat bergantung dari data di lapangan dengan melihat fakta-fakta yang ada. Data yang terus bertambah dimanfaatkan untuk verifikasi teori yang timbul di lapangan, kemudian terus-menerus disempurnakan selama penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai orang-orang/informan yang terlibat langsung dan masih aktif bermain *game online point blank*.

2. Observasi

Cara observasi dilakukan peneliti untuk menunjang data yang telah ada. Observasi penting dilakukan agar dalam penelitian tersebut, data-data yang diperoleh dari wawancara dan sumber tertulis dapat dianalisis nantinya dengan melihat kecenderungan yang terjadi melalui proses observasi di lapangan.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat *game online*/warnet yang telah ditentukan oleh peneliti.

3. Studi Literatur/Data

Peneliti juga melakukan pencarian data melalui sumber-sumber tertulis untuk memperoleh informasi mengenai objek penelitian ini, sebagai data sekunder. Diantaranya, studi literatur untuk mendapatkan kerangka teoritis dan memperkaya latar penelitian melalui jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian, kliping dari berbagai media cetak, dan mengunjungi situs-situs web di internet yang mendukung penelitian.

4. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Pencarian data di internet merupakan salah satu langkah yang digunakan peneliti sebagai bentuk satu terobosan efisensi waktu dalam perolehan data maupun studi literatur.

5. Triangulasi Data

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagi teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Peneliti menggunakan triangulasi sebagai teknik untuk mengecek keabsahan data. Dimana dalam pengertiannya triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian. (Moleong, 2007: 330)

1.11 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang dipergunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dengan melakukan analisis dan pengolahan data sebagai berikut:

1. Penyeleksian data, pemeriksaan kelengkapan dan kesempurnaan data serta kejelasan data.
2. Reduksi data/pembentukan abstraksi dimana data yang ada, seperti observasi, wawancara, dan intisari dokumen.
3. Klasifikasi data, yaitu mengelompokan data dan dipilah-pilah sesuai dengan jenisnya.
4. Penyajian data, melalui proses pencatatan, pengetikan, penyuntingan, dan disusun ke dalam bentuk teks yang diperluas.
5. Penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1.12 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.12.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kab. Bandung Barat. Penelitian yang dilakukan tidak terfokus pada satu tempat, tetapi dilakukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan informan.

1.12.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan, bulan Oktober 2011 sampai bulan Februari 2012. Mulai dari persiapan, pelaksanaan hingga ke penyelesaian dengan perincian waktu pada tabel 1.2 berikut:

Tabel 1.3
Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Oktober				Nopember				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul	#	#	#	#																
2	Penulisan Bab I					#	#	#	#												
	Bimbingan						#	#	#												
3	Seminar Usulan Penelitian									#	#										
4	Penulisan Bab II										#										
	Bimbingan										#										
5	Penulisan Bab III											#	#								
	Bimbingan											#	#								
6	Penelitian lapangan											#	#								
	Wawancara													#							
	Pengumpulan bahan pustaka													#							
6	Pengolahan data														#	#					
	Penulisan Bab IV														#	#	#	#			
	Bimbingan															#	#	#			
7	Penulisan Bab V																#	#			
	Bimbingan																#	#			
8	Penyusunan Skripsi																		#		
9	Sidang Skripsi																			#	

Sumber: Peneliti

1.13 Sistematika Penulisan

Sitematika penulisan dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara umum tentang uraian yang disajikan sehingga memudahkan pembaca dalam menanggapi keseluruhan penelitian yang telah penulis laksanakan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab awal dari keseluruhan yang berisikan antara lain: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Kerangka Pemikiran, Daftar Pertanyaan Penelitian, Subjek dan Informan Penelitian, Metode Penelitian, Uji Keabsahan Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Lokasi dan Waktu Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini diuraikan teori-teori yang mendukung proses penelitian atau berkaitan dengan objek yang diteliti, yaitu: tinjauan mengenai komunikasi, tinjauan mengenai komunikasi antar pribadi, tinjauan mengenai internet, tinjauan mengenai *game online*, tinjauan mengenai komunitas virtual.

BAB III OBJEK PENELITIAN

Dalam bab ini, peneliti tentang objek yang menjadi fokus penelitian yaitu, *game online point blank*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang pembahasan mengenai komunikasi antar pribadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat, uraian mengenai hasil wawancara dengan informan, identitas informan, deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, peneliti membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian tentang komunikasi antar pribadi pada pemain *game online point blank* dalam pembentukan *clan* remaja di Bandung Barat.