# PERILAKU KOMUNIKASI ANGGOTA *CLAN* BANDUNG *ALL STAR REBORN* PADA SAAT *KOPI DARAT*

(Studi Deskriptif Mengenai Perilaku Komunikasi Anggota *Clan* Bandung *All Star Reborn* Pada Saat *Kopi Darat* di Kota Bandung)

**ARTIKEL**

**Oleh :**

**ARIS YUNIANTO ROCHMAT**

**NIM. 41810157**




**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI KONSENTRASI HUMAS**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

**BANDUNG**

**2015**

# ABSTRAK

## PERILAKU KOMUNIKASI ANGGOTA *CLAN* BANDUNG *ALL STAR REBORN* PADA SAAT *KOPI DARAT*

**(Studi Deskriptif Mengenai Perilaku Komunikasi Anggota *Clan* Bandung *All Star Reborn* Pada Saat *Kopi Darat* di Kota Bandung)**

**Oleh,**
**ARIS YUNIANTO ROCHMAT**
**NIM. 41810157**

**Skripsi ini dibawah bimbingan :**
**Olih Solihin, S.Sos., M.I.Kom**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perilaku Komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* di kota Bandung. Penelitian in membahasa tentang perilaku komunikasi dilihat dari komunikasi verbal, komunikasi non verbal, motif dalam perilaku komunikasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah studi deskriptif. Proses pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling*. Selain itu, teknik pengumpulan data dengan dengan wawancara mendalam, observasi, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model siklus Miles dan Huberman untuk membahas mengenai permasalahan penelitian

Hasil penelitian diperoleh bahwa perilaku komunikasi dilihat dari **komunikasi verbal** berupa penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa sunda,dan dalam komunikasi verbalnya memerlukan media seperti *handphone* maupun tablet untukmemeudahkan antar anggota dalam *sharing* mengenai *game clash of clans* lalu **komunikasi non verbal berupa** penampilan fisik yaitu busana yang dikenakan dan konsep waktu, artefak adanya **motif mas**a **lalu** sebelum bergabung dengan *clan* dan **motif masa depan** setelah bergabung dengan *clan* dalam membentuk perilaku komunikasi tersebut.

Simpulan perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* adalah peneliti menemukan hal yang menjadi kekhasan dari berbagai aspek, seperti dilihat dari komunikasi verbal dan non verbalnya. Hal ini menjadi sesuatu yang unik dalam dalam perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn*. Peneliti juga ingin memperlihatkan bahwa komunikasi tidak hanya dalam sebatas di dalam *game* saja dan diluar *game* juga dapat di aplikasikan ke kehidupan nyata dalam acara *kopi darat* ini, tujuannya yaitu menambah teman, ajang bisnis, dan menambah pengalaman.

Saran untuk *clan* Bandun *Star Reborn* agar lebih ditingkatkan lagi dalam satu bulannya misalnya dua kali dalam satu bulan,bagi peneliti selanjutnya agar mencari dan membaca referensi lebih banyak lagi bagi mengenai penelitian sejenis, dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian selanjutnya.

**Kata Kunci : Perilaku Komunikasi, Komunkasi Verbal, Non Verbal, Motif**

***ABSTRACT***
***CLAN BANDUNG ALL STAR REBORN MEMBERS COMMUNICATION BEHAVIOR AT THE MOMENT OF KOPI DARAT***
***(Descriptive Study Of Clan Bandung All Star Reborn Members Communication Behavior At The Moment Of Kopi Darat***

***By***
**ARIS YUNIANTO ROCHMAT**
**NIM. 41810157**

***This Thesis Was Prepared Under Guidance Of***
**Olih Solihin, S.Sos., M.I.Kom**

*The study is designed to detect Clan Bandung All Star Reborn members communication behavior of the moment of kopi darat in Bandung City. This study investigating communication behavior in terms of verbal communication, non verbal communication, and motive for the communication behavior.*

*This study was conducted by using qualitative approach, while the research design being used is descriptive study,. Informants engaged in this study were selected by using purposive sampling technique. The data were collected by using such techniques as in-depth interviews, observations, and documentation. The analysis of data was made using Miles and Huberman cycle design to investigate issues under study.*

*The result of the study shows that communication behavior in terms of verbal communication has been Indonesian language and Sundanese application, and verbal communication require media such handphone and tablet to facilitate the sharing of game clas of clans and than non verbal communication has been physical apparance clothing,artefact and motive. There are past motive prior to join clan and futures motive after join clan in the information of communication behavior.*

*The conlusion of the clan Bandung All Star Reborn members communication behavior at the moment of kopi darat is that research found special characteristic of various aspects of verbal and non verbal communication. This is unique thung in the clan Bandung All Star Reborn members communications behavior. Furthermore, the researcher found the communication is not only limited in and out the game, it is applied to real living in the kopi darat, for purposes, for increasing friend, business sites, and experiences.*

*Suggestion for Clan Bandung All Star Reborn is the clan should be more increased in one mounth, for example, two times in a mounts, for the next research si seeking for and reading more reference for the same studies, and is hopped to be objects or reference for next studies.*

***Keywords : Communication Behavior, Verbal Communication, Non Verbal Communication, Motive***

## 1. Latar Belakang

Bandung *All Star Reborn* merupakan contoh *clan* dalam permainan *clash of clans* di Kota Bandung hingga kini jumlah anggotanya terdiri dari 17 orang tetap, yang didalam *clan* tersebut terdiri dari (1) satu *leader,* (2) dua *co leader,* 5 (lima) *elder* dan (7) tujuh *member. Clan* Bandung *All Star Reborn* mempunyai agenda dalam sebulan satu kali mengadakan acara *kopi darat (kopdar)* yang tujuannya mempererat tali pertemanan antar anggotanya yang selama ini hanya akrab di fitur *chat* di *game clash of clans* saja. Ajang *kopi darat* yang digagas oleh *leader* Bandung *All Star Reborn* merupakan agenda yang rutin tiap bulannya wajib dihadiri oleh para anggota, yang telah mempunyai tempat pertemuan tetap di kafe Boober Tropicana jalan Sumatera-Bandung Jawa Barat, dan hari yang ditetapkan untuk acara *kopi darat* pada hari jum'at awal di bulan baru.

Di dalam acara *kopi darat* tersebut *leader* telah menyiapkan untuk *war (*perang melawan *clan* musuh) bersama dengan artian sehari sebelum acara *kopi darat* telah dipersiapkan oleh *leader* dimana dalam acara *kopi darat* tersebut anggota tidak diperkenankan menggunakan *handphonr* Maupin tablet masing-masing dan harus menggunakan satu perangkat seperti laptop yang nantinya satu laptop akan digunakan bersama untuk *war* (melawan *clan* musuh). Dan bisanya dalam acara *war* bersama itu apabila ada anggota yang tidak mendapatkan bintang penuh akan sedikit di sindir dengan candaan, dan karena itu setiap anggota harus benar-benar mengeluarkan keahlian dalam *war*.. Dan di acara *kopi darat* disitu para

anggota pun saling bertukar informasi/*share* mengenai seputaran *game Clash Of Clans* itu sendiri seperti bagaimana menyerang dan bertahan yang baik dan mengenai peraturan yang ada dalam *clan* seperti ingin *donate* (donasi pasukan untuk tempur) tidak harus yang level tinggi, level rendah pun apabila ingin *donate* pun tidak apa-apa. Dalam acara *kopi darat* itu sendiri pun anggota diwajibkan memakai atribut seperti baju *clan* Bandung *All Star Reborn* yang setiap anggota harus dituruti karena sebagai identitas bagian dari *clan* Bandung *All Star Reborn.* Tidak terkecuali angota yang baru tergabung harus segera punya.

Ajang *kopi darat* merupakan kegiatan positif dan kegiatan rutin tiap bulannya bagi anggota, dimana dalam acara tersebut dinilai bisa mengenal hal-hal baru dan pengetahuan baru seperti cara bermain *clash of clans* yang baik, karena dengan berpartisipasnya anggota dalam ajang *kopi darat* tersebut diindikasikan dapat mempererat pertemanan tidak hanya dalam *clan* tetapi diluar *clan* pun yang sebelumnya tidak mengenal, dengan acara *kopi darat* menjadi kenal

"Perilaku komunikasi merupakan suatu kebiasaan dari individu atau kelompok di dalam menerima informasi yang diindikasikan dengan adanya partisipasi hubungan dengan sistem sosial, hubungan dengan agen perubahan, dengan media, keaktifan dalam mencari informasi pengetahuan mengenai hal-hal yang baru dalam inovasi". (Rogers 1993)

## 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang peneliti kemukakan maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Komunikasi verbal yang digunakan oleh anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* di kota Bandung?
2. Bagaimana Komunikasi non verbal yang digunakan oleh anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* di kota Bandung?
3. Bagaimana motif yang melatar belakangi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* berpartisipasi dalam acara *kopi darat* ?

## 3. Metode Penelitian

Penelitian ini mengunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* saat kopi darat. Sebagaimana diungkapkan oleh Bogdan dan Taylor (1975:5) yang dikutip Moleong dalam bukunya yang berjudul Penelitian Kualitatif :

> "Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yan dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersbut secara holistik (utuh). Dalam halk ini tidak boleh mengisolasikan individu atau organisasi kedalam variable atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan."(Moleong, 2007:4)

Dikatakan pula oleh Krik dan Miller dalam buku metode penelitian kualitatif bahwa:

> "Penelitian deskriptif kualitatif merupakan bagian dari penelitian kualitatif. Penelitian ini tidak membutuhkan skala hipotesis, sehingga sifatnya hanya mengambarkan temuan hasil lapangan. Maka, hal ini memberikan gambaran kepada kita bahwa penelitian kualitatif merupakan "payung" dari penelitian deskriptif kulitatif. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dengan orang-orang tersebut dalam peristilahannya".(Moleong, 2007:3)

> "Metode yang diunakan dalam penelitian ini yang berjudul "perilaku komunikasi Anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat kopi darat di kota Bandung adalah Metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati".(Bogdan dan Taylor dalam Maleong, 2007:3).

Sementara itu penelitian dengan studi deskriptif merupakan bagian dari penelitian kualitatif itu sendiri. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mengangkat fenomena-fenomena yang terjadi selama penelitian berlangsung dan menyajikannya apa adanya, seperti yang dijelaskan dalam buku Sosiologi komunikasi, sebagai berikut :

> "Penelitian deskriptif kualitatif merupakan desain penelitian yang diunakan untuk makna dalam proses-proses komunikasi lineir (satu arah), interaktif maupun pada proses-proses komunikasi transaksional. Model desai ini bersifat deskriptif untuk menjelaskan makna-makna dalam gejala sosial". (Bungin 2006:304)

Berdasarkan pendapat para ahli bahwa metode penelitian kualitatif ini sangat bergantung pada pengamatan mendalam terhadap perilaku manusia dan lingkungannya. Orientasi kualitatif

ini berupaya untuk mengungkapkan perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* saat *kopi darat*.

**4. Hasil Penelitian**

a. Dalam penggunaan bahasa Indonesia yang berkenaan dengan komunikasi verbal anggota *clan* Bandung *All Star Reborn*, atas dasar hasil penelitian dan observasi. Penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan yaitu pada saat obrolan yang formal ssperti tahapan perkenalan bagi anggota yang baru bergabung ataupun anggota yang baru pertama kali datang pada acara *kopi darat.* Peneliti melihat dari hasil pengamatan dan wawancara, penggunaan bahasa Indonesia dimaksudkan anggota mengerti apa yang dimaksudkan karena dalam *clan* Bandung *All Star Reborn* tidak semua anggota orang sunda asli. Seperti pada saat anggota saling *sharing* seperti bagaimana cara *base* yang baik agar untuk *defense* maupun *attack* mapun untuk *base* sehari-hari. Tidak hanya pada saat *sharing* saja, penggunaan bahasa Indonesia pun terjadi pada saat ada keluhan dari anggota yang merasa kurang nyaman apabila dalam *war* anggota harus mendonasikan pasukan yang level nya tinggi, level rendah pun apabila ingin mendonasikan pasukan tidak apa karena sama-sama pasukan, dan tidak disitu saja anggota pun membicarakan agenda ke depannya seperti ada anggota yang asalnya bergabung dalam *clan* Bandung *All Star Reborn* supaya kembali lagi ke *clan.* Dan penggunaan bahasa

Indonesia saat *kopi darat* pun terjadi pada saat terjadi percakapan antar anggota yang membicarakan kesibukan dari keseharian anggota. Setelah peneliti melakukan observasi di lapangan peneliti menemukan bahwa di dldam *clan Bandung All Star Reborn* peneliti menemukan simbol bahasa verbal yang telah disepakati oleh anggota, namun simbol verbal tersebut hanya dipahami oleh anggota saja seperti penamaan *"satpam*" yang artinya apabila anggota meminta donasi di dalam permainan *clash of clans* itu berarti meimnta pasukan yang fungsinya menjaga *clan castle* atau menjaga *base* yang nerupakan hasil donasi dari anggota, *"jenita janet"* yang artinya apabila anggota meminta pasukan yaitu karakter "*archer"* kenapa dikarenakan menurut *clan* Bandung *All Star Reborn* sosok "*archer"* di dalam permaianan diumpamakan mirip seperti *"jenita janet"* karena dilihat dari dari warna rambut yang cendrung berubah ubah apabila pasukan tersebut di naikan levelnya, dan penamaan "*ustadz Solmed"* yang artinya itu merupakan pasukan dari "*wizard"* karena meurut anggota pasukan tersebut diumpamakan seperti sosok "*ustadz solmed"* karena dari tampilan wajah dan memakai jubbah. Penamaan simbol tersebut sering terucap apabila dalam acara *kopi darat* yang apabila dalam kedaan saling *sharing* maupun tanya jawab antar anggota seputaran *clash of clans* sering terlontar kata-kata tersebut, dan anggota lain pun paham apa yang dimaksudkan karena itu telah menjadi ciri

khas dari *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* dan melakukan *war* bersama-sama.

b. Penggunaan bahasa sunda pun tidak luput dari perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn*, penggunaan bahasa sunda pun terjadi pada saat-saat santai itu pun terjadi apabila satu sama lain anggota yang mengerti bahasa sunda tentunya, dan dalam penggunaan bahasa sunda pun seperti antar anggota saling sindir apabila dalam *war* tidak pernah mendapatkan tiga bintang nilainya, pada saat candaan seperti cerita keseharian dari para anggota pun dlihat menggunakan bahasa sunda dan digunakan pada yang paham saja penggunaannya, penggunaan bahasa sunda pun dalam hasil pengamatan observasi menggunakan bahasa sunda yang lumayan lemas tetapi ada juga yang menggunakan bahasa sunda dengan agak kasar.

c. Dalam pembahasn ini, berkaitan dengan komunikasi verbal, adanya penggunaan alat/media, seperti *handphone/*tablet menjadi alat bantu penyalur dalam kegiatan komunikasi. Hal itu agar dapat mempermudah anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* melakukan interaksi dengan anggota lain, agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh anggota. Kegiatan berkomunikasi secara verbal antara anggota Bandung *All Star Reborn* dapat berjalan dengan baik, dengan menggunakan media seperti *handphone/*tablet jadi masukan antar anggota mengenai cara bertahan, menyerang dan

*base* dapat dipahami dengan baik. Dengan menunjukan media seperti *handphone*/tablet dinilai peneliti sebagai pelengkap pada komunikasi verbal, karena apabila anggota *sharing* mengenai seputaran *game* dinilai sangat efektif ketimbang hanya memberikan masukan lewat pembicaraan saja. Jadi apabila anggota ada yang kurang paham mengenai bagaimana membangun *base* yang baik, karena peneliti melihat satu sama lain anggota memberikan masukan tidak hanya melalui verbal tetapi menggunakan media yang tujuannya agar mempermudah dan mencerna dengan baik apa yang mejadi bahan pembicaraan.

Penggunaan baju *clan* Bandung *All Star* memang disarankan dan diwajibkan oleh *leader*, karena dinilai sebagai semua anggota kompak, tapi peneliti melihat pada saat observasi ada juga anggota yang tidak menggunakan baju tersebut dengan alasan kotor dan sebagainya. Pengguanan baju *clan* Bandung *All Star Reborn* pun dinilai sangat membantu untuk menjadi identitas anggota, karana bagi anggota yang baru pertama kali datang ke dalam acara *kopi darat* dengan melihat baju yang dikenakan mempermudah mengenali karena pada awalnya anggota baru belum pernah tatap muka secara langsung. Berdasarkan hal ini, peneliti menemukan adanya kesaman apabila anggota mengenakan baju bertemakan *clan* Bandung *All Star Reborn* yang sama pada saat *kopi darat* dtunjukan untuk kebersamaan yaitu bahwa mereka

bagian dalam *clan* tersebut dan untuk menunjukan kepada anggota yang baru pertama kali datang pada acara kopi darat tersebut. Memang pada intinya *leader* mewajibkan mengenakan baju *clan* Bandung *All Star* tersebut tetapi pada aplikasinya ada saja anggota yang tidak mengenakan dengan alasan tertentu.

Peneliti menemukan bahwa dalam acara *kopi darat* ini beberapa anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* yang terlambat termasuk ke dalam komunikasi non verbal dengan spesifikasi mengenai konsep waktu dengan jenis waktu yang dianut ialah *polikkronik* yaitu memandang waktu sebagai putaran waktu yang kembali dan kembali lagi, mereka cenderung mementingkan kegiatan yang terjadi dalam waktu ketimbang waktu itu sendiri menekankan keterlibatan orang-orang dan penyelesaian transaksi ketimbang menepati jadwal waktu.

Artefak merupakan suatu kereatifitas yang dibuat oleh manusia dan dapat diberi makna oleh manusia lain. Disini peneliti melihat bahwa dalam acara kopi darat satu sama lain anggota saling memperlihatkan permainan *clash of clansnya,* karena di acara *kopi darat* anggota dapat memberikan makna terhadap anggota lain mengenai *clash of clans* nya dan anggota pun dapat menuruti masukan dari anggot lain yang dimaksudkan agar anggota lain dapat menuruti apa yang telah dicapai oleh anggota lain mengenai cara cepat menaikan *level* maupun *base* yang baik.

Dan disuitu dapat diaplikasikan oleh anggot contohnya dalam *war* yang sekarang ini anggota sudah cukup baik namun masih ada kekurangan karena susahnya dalam menyamai apa yang diberikan oleh anggota lain seperti *levelnya* masih di bawah.

Menurut hasil penelitian melalui hasil wawancara bersama para informan dan obseravasi lapangan yang peneliti lakukan, anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* memiliki motif masa lalu yang cukup mendorong sehingga mereka mau datang ke acara kopi darat.

Sebelum menjadi bagian dari anggota *clan Bandung All star Reborn*, anggota ini memeng sebelumnya sudah bermain *game clash of clans* dan masuk ke dalam *clan* lain tetapi tidak pernah sekalipun di dalam *clan* tersebut melakukan acara kopi darat, dan terbentur jarak yang jauh dan hanya aktif saja di dalam *game*, jadi satu sama lain tidak mengenal satu sama lain secara tatap muka.

Berdasarkan hal itu peneliti menangkap bahwa adanya pengalaman di masa lalu yang membuat dorongan dalam dirinya untuk mau datang ke dalam acara kopi darat yang diadakan rutin setiap bulannya oleh *clan* Bandung *All Star Reborn.*

Setelah peneliti mendapatkan hasil penelitian melalui wawancara dan observasi lapangan, berdasarkan hasil wawancra yang peneliti lakukan bersama anggota yang baru bergabung dalam *clan* Bandung *All Star Reborn* ini mengganggap bahwa acara kopi

darat ini juga menjadi ajang silahturahmi dan menambah teman dari *game*, dan diluar mengenai *clash of clans* ini bisa jadi ajang bisnis dan kedepannya menambah pengalaman.

Berdasarkan hal tersebut, motif masa depan yang berorientasi pada masa yang akan datang ada di dalam diri anggotanya. Alasan untuk datang dalam acara kopi darat inilah yang akan menciptakan hal-hal baru yang diciptakan dari dunia *game* dalam acara *kopi darat.*

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas mengenai perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* dengan pendekatan kualitatif dengan studi deskriptif mengenai perilaku komuninkasi *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* di kota Bandung maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Komunikasi verbal yang digunakan oleh anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* dikota Bandung yaitu peneliti menemukan adanya perbedaan komunikasi verbal yang menjadi suatu kekhasan pada anggota. Perbedaan ini memliki makna seperti menggunakan Bahasa Indonesia dan bahasa sunda pada pembicaraan tertentu. Penggunaan bahasa Indonesia digunakan pada saat pembicaraan serius ataupun formal mengenai

masalah dalam *clan* dan penggunaan bahasa sunda digunakan pada saat pembicaraan santi atau candaan antar anggota, dan penggunaan media seperti *handphone* maupun tablet yang dimaksudkan mempermudah dalam komunikasi verbal yaitu pada saat satu sama lain anggota saling *sharing.*

2. Komunikasi non verbal yang digunakan oleh anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* di kota Bandung yaitu, peneliti melihat dua bagian antara lain penampilan fisik dan konsep waktu. Keunikan yang tampak seperti baju yang dikenakan pada saat *kopi darat* oleh anggota walaupun tidak semua anggota mengenakan, dan konsep waktu dimana dalam acara *kopi darat* ada saja anggota yang telat datang, karena anggota telah tahu bahwa acara *kopi darat* telah menjadi agenda rutin bulanan hanya saja jam nya ditentukan lagi oleh *leader* dan sebelum nya telah di konfirmasi oleh *leader* ke setiap anggota, suapaya tidak ada anggota yang datang terlambat, dan arteak yaitu bagaimana anggota saling memperlihatkan *game clash of clansnya* yang memberikan makna bagi anggota lain.

3. Motif yang melatar belakangi perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* yaitu motif dimana berupa *because to motive* adanya actor pengalaman yang sama sebelum bergabung dalam *clan* Bandung *All Star Reborn* seperti tidak adanya komunikasi yang lebih hanya sebatas dalam permainan saja, serta

*in order to motive* yaitu menambah-nambah teman di luar *game*, ajang bisnis bagi anggota, dan menambah pengalaman.

## 6. Daftar Pustaka


Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia.* Kharisma Publishing

Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori & Filsafat Komunikasi*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti

Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Kuswarno, Engkus. 2009. *Metodelogi Penelitian Komunikasi.* Bandung: Widya Padjajaran

Liliweri, Alo M.S. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna.* Jakarta. Kencana Prenada Media Group

Hikmat. Mahi M. 2010. *Komunikasi Politik Teori dan Praktik* Bandung: Simbiosa Rekatama Media

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

Mulyana, Deddy. 2000, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Mulyana , Deddy, 2005, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2013. *Ilmu Komunikai : Suatu Pengantar*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2012. *Metodr Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

**7. Sumber Karya Ilmiah**

Bambang Tri Julianto, 2014, Interaksi Simbolik suku Alifuru di Jalan Parasdi. Skripsi : Universitas Komputer Indonesia

Suardi, 2014, Perilaku Komunikasi Dalang Sandiwara. Skripsi : Universitas Komputer Indonesia.

Silpia Widia Mayasari, Perilaku Komunikasi Nonverbal Berdasarkan Golongan Darah. Skripsi : Universitas Padjajaran.

Reza Trijaya, 2006, Konsep Diri Pecandu Game Online : Uniersitas Komputer Indonesia.

Euis Ratna Sari, 2014, Perilaku Komunikasi Penyandang Autis Berprofesi Sebagai *Music Arranger* : Uniersitas Komputer Indonesia