

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online menjadi bagian penting dari kehidupan remaja Indonesia saat ini. *Game online* merupakan platform di mana beragam jenis permainan tersedia, Hal ini membuka jalan bagi komunitas online global untuk terhubung dan berkomunikasi secara real time, *Game online* juga dapat dikatakan sebagai suatu teknologi yang menghubungkan pemain secara bersamaan, bukan genre maupun jenis permainan dan juga bukan pola tertentu dalam permainan (Ernest & Rollings, 2006). Kemudian menurut Surbakti (2017), *Game online* menggunakan jaringan komputer, baik internet maupun LAN (Local Area Network), sebagai media utamanya. Dengan begitu seseorang yang bermain *Game online* dapat terhubung kapanpun dan dengan siapapun di penjuru dunia. Menurut data terbaru yang didapatkan dari We Are Social per 2022, Di antara negara-negara yang penduduknya berusia antara 16 hingga 60 tahun yang paling banyak bermain game, termasuk *game online*, Indonesia berada di urutan ketiga dengan persentase 94,5 persen, tepat di bawah Thailand dan Filipina. Karena pertumbuhan populasi yang sangat kuat, mayoritas pemain *game online* di Indonesia berada di bawah kelompok usia 12 hingga 30 tahun. (Gurusinga, 2020). Sayangnya, bermain *Game online* pada remaja, seringkali dikaitkan dengan beragam hal negatif. Meskipun menjadi perdebatan oleh para peneliti dimana ada yang mengatakan bahwa *Game online* dapat memberikan dampak negatif seperti yang dikatakan oleh (Putro & Nurjanah, 2013) Menurut temuannya, idealnya harus ada pembatasan waktu untuk mencegah kecanduan yang berlebihan. Dan remaja (selama tahun-tahun formatif mereka) juga harus menetapkan batasan untuk bermain game, karena aktivitas itu sendiri dapat menyebabkan sejumlah masalah dalam kehidupan sehari-hari dan kegiatan akademis mereka yang berjudul ”Perilaku Adiksi Pada Pemain *Game online* di Dinustech Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan” (2013).

Bermain *Game online* banyak dikaitkan dengan hal negatif. Remaja di Gianyar dikeluarkan dari sekolahnya karena membolos untuk bermain *Game online* karena kebetulan ada agenda di game yang dia mainkan (Wiguna & Herdiyanto, 2018). Kasus tersebut merupakan salah satu contoh dari penelitian yang menekankan bahwa bermain *Game online* dapat memberikan dampak negatif bagi remaja dan akhirnya harus meninggalkan kewajiban mereka. Adapun banyak peneliti lainnya juga menegaskan bahwa bermain *Game online* dikaitkan dengan aspek negatif seperti perilaku kecanduan (Griffiths, 2000, 2008; Griffiths et al., 2004; Grusser, Thaleman & Griffiths, 2009; Ng & Wiemer-Hastings, 2005), antisosial (Anderson & Bushman, 2001; Browne & Hamilton-Giachritsis, 2005), waktu tidur berkurang (Choi et al., 2009; Dworak, Schierl, Bruns, & Struder, 2007; Griffiths et al., 2004; Ng & Wiemer-Hastings, 2005; Sharif & Sargent, 2006; Tazawa & Okada, 2001; Van den Bulck, 2004), mudah lelah dalam kesehariannya (Choi et al., 2009; Dworak et al., 2007; Van den Bulck, 2004), keluhan pada fisik dan somatik dikalangan remaja (Tanaka et al., 2000; Torsheim et al., 2010).

Bermain *Game online* ternyata juga bisa memberikan aspek positif seperti dapat memengaruhi kompetensi sosial dan kesepian remaja melalui peningkatan variasi mitra komunikasi online mereka (Hanip et al., 2022). Adapun dari beberapa aspek positif yakni adanya peningkatan kognitif mereka, peningkatan daya kreativitas, kemampuan mengontrol emosi, dan tingginya motivasi dibandingkan mereka yang tidak bermain *Game online* dikalangan pelajar atau remaja. *Game online* juga telah memberikan hiburan dan kesenangan bagi jutaan orang di seluruh dunia, sejak beberapa tahun terakhir *Game online* semakin menjadi populer dan memiliki keterlibatan yang intens dari para peminat (Tayibnapis, 2021). Game-game ini sering kali menawarkan cerita yang menarik, grafis yang indah, dan gameplay (permainan) yang menantang. Mereka menyediakan kesempatan bagi pemain untuk mengatasi tantangan, mengasah keterampilan, dan merasakan kemenangan. Selain itu, bagi mereka yang kesulitan berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan nyata, bermain *game online* dapat menjadi cara yang bagus untuk bertemu

orang baru dan melatih keterampilan sosial. Kemampuan sosial dan kerja sama dapat diasah melalui bermain *game online*. Menurut Farhandhany dkk. (2023), sejumlah besar *game online* membutuhkan kerja sama tim di antara para pemainnya. Agar berhasil, para pemain harus berkolaborasi, berbagi informasi, dan bekerja sama. Keterampilan dalam kepemimpinan, komunikasi, dan kolaborasi dapat ditingkatkan dengan cara ini selain itu *Game online* juga dapat membantu membangun persahabatan dan memperluas jaringan sosial melalui interaksi dengan pemain lain yang memiliki minat yang sama.

Meningkatnya interaksi sosial dalam konteks ini yakni dengan komunitas game juga termasuk salah satu aspek positif yang didapatkan dari bermain *Game online* (Domahidi et al., 2014). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa 75% dari 900 pemain *Game online* yang diteliti dapat mengembangkan persahabatan secara online dan bahkan memungkinkan persahabatan online tersebut berlangsung ke dalam persahabatan di kehidupan nyata (Bastin, 2018). Hal ini memperkuat aspek positif yang disebutkan sebelumnya bahwa interaksi sosial benar terjadi dan dapat terus meningkat dilihat dari seberapa intens pemain *Game online* berinteraksi dengan komunitas game yang dimainkan dan bertambahnya pertemanan mereka. Para remaja yang bermain *Game online*, khususnya remaja laki-laki juga ditemukan cenderung secara intens melakukan interaksi sosial menggunakan *voice chat in game* atau fitur komunikasi secara verbal yang disediakan oleh game yang dimainkan (Lenhart et al., 2015).

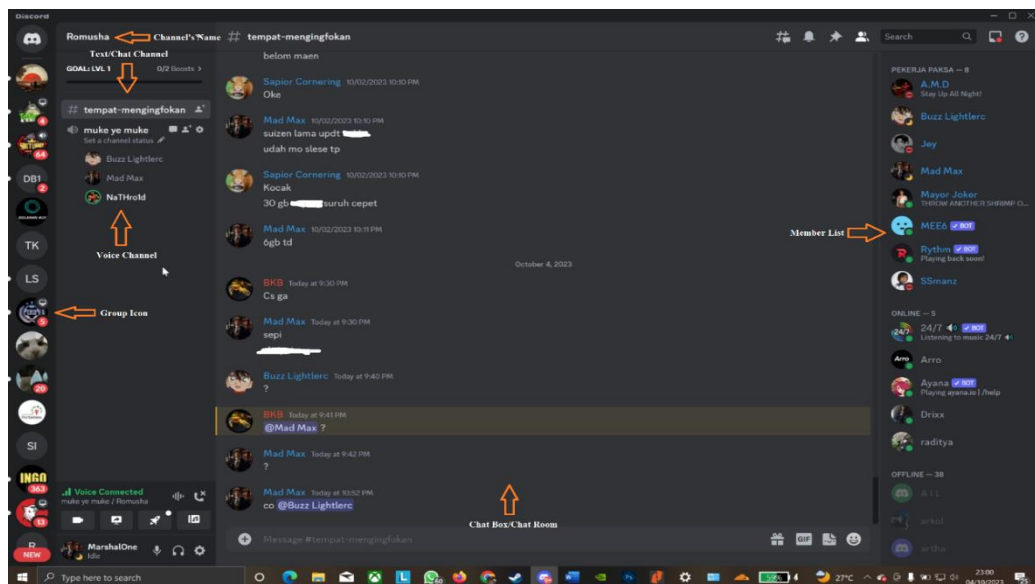
Bermain *Game online* tentu tidak hanya dilakukan oleh remaja laki-laki, remaja perempuan juga tidak sedikit yang bermain *Game online*, meskipun begitu remaja laki-laki tetap menjadi yang terbanyak memainkan *Game online* dan terlebih lagi mereka cenderung lebih sering bermain dan berinteraksi dalam *Game online* bersama teman-teman (Sabariah et al., 2023). Hal ini misalnya juga terjadi pada pengalaman bermain game yang bergenre MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), MMORPG sendiri diidentikan sebagai genre dalam suatu permainan dimana para pemain dapat melakukan Role Playing (bermain peran) dalam server (arena atau area) mereka

dan terhubung tidak hanya dengan satu pemain namun ratusan hingga ribuan pemain lainnya misalnya game yang berjudul EVE Online (Widianto, 2019). Dalam bermain game EVE dengan komunitas game, anggota dalam game tersebut juga dapat membentuk persahabatan sejati yang tidak bergantung pada EVE atau game tersebut, dengan artian mereka mendapatkan kemampuan berteman dari interaksi sosial yang terjadi di dalam game tersebut yang kemudian dapat mereka implementasikan pada dunia nyata. Peneliti tersebut yakin bahwa penelitian terdahulu terutama secara lokal masih memperdebatkan buruknya dari bermain *Game online* daripada baiknya. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa *Game online* memiliki efek yang positif juga dalam aspek pertemanan, hal ini tidak lepas dari adanya pengasahan dalam interaksi sosial sehingga mampu memberikan arti penting kompetensi sosial remaja seperti salah satunya yakni seperti memiliki perkembangan kemampuan dalam berbahasa Inggris (Ghanang, 2020).

Interaksi di *Game online* bersama komunitas *Game online* cenderung terjadi. Suatu permainan online sejatinya membutuhkan strategi dan koordinasi dengan sesama rekan tim demi meraih kemenangan tentu memerlukan interaksi antar pemain, komunikasi kelompok dalam *Game online* seperti dalam game PUBG (Player Unknown's Battleground) biasanya menggunakan saluran *voice chat* sebagai komunikasi verbal dan *chat box* sebagai komunikasi non-verbal (Rachmawati, 2023). Dengan begitu, para pemain dapat leluasa melakukan interaksi atau komunikasi dengan komunitas game menggunakan fitur-fitur tersebut yang telah disediakan di dalam game itu sendiri.

Bagi remaja yang introvert, *Game online* bisa bahkan meningkatkan kompetensi sosial. Kompetensi sosial merujuk pada kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan lingkungan mereka, memengaruhi orang lain, dan mencapai tujuan dalam situasi sosial yang sesuai dengan budaya, lingkungan, nilai-nilai individu, dan situasi yang dihadapi (Hughes, dalam Sakti, 2018). Kompetensi Sosial tentu saja juga tidak terlepas dari kecakapan berkomunikasi tiap individu maka dalam konteks ini yakni mereka yang bermain *Game online*, pemain *Game online* kenyataanya mau tidak mau

meskipun introvert harus berusaha melatih kecakapan mereka dalam berkomunikasi agar mudah dimengerti dan dapat memengaruhi anggota tim baik dalam menjelaskan strategi maupun memberikan informasi seputar hal-hal yang terjadi selama permainan dengan jelas dan tegas sehingga timnya mampu meraih kemenangan. Dalam kaitannya komunikasi, terdapat saluran komunikasi verbal yang umumnya digunakan oleh pemain *Game online* untuk berkomunikasi atau bertukar informasi kepada rekan satu timnya dan bahkan memberikan feedback atau sekedar memberikan komentar kepada tim lawan. Saluran tersebut yakni Discord yang merupakan media komunikasi daring dan dapat di download secara gratis oleh semua kalangan khususnya bagi mereka yang memerlukan media ini sebagai sarana komunikasi mereka saat bermain *Game online* agar lebih efektif. Saluran atau media komunikasi daring ini dapat berupa grup yang kemudian memiliki *voice channel* sehingga anggota grup dapat masuk kedalamnya untuk melakukan komunikasi secara verbal dan non-verbal.

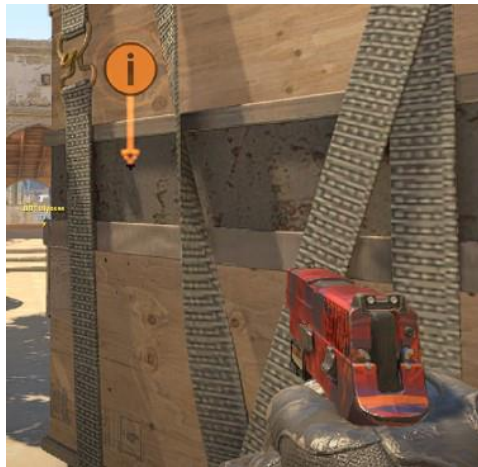


Gambar 1.1 Discord

Kompetensi sosial terlihat dari bagaimana interaksi para pemain dengan komunitas *Game online* yang dimainkan yang secara spesifik dapat dilihat dari bagaimana pemain berkomunikasi dan berkoordinasi dalam suatu permainan dengan komunitas game atau rekannya, sehingga akan tercipta

komunikasi yang efektif dan dapat menunjang kemenangan bagi tim. Diatas merupakan lampiran yang menggambarkan bentuk dari saluran komunikasi daring Discord dengan beberapa keterangan sederhana seperti *Group Icon*, *Voice Channel*, *Chat Box/Chat Room*, *Member List*, *Text/Chat Channel*, *Channel/Group's Name*. Dilansir dari (Discord.com, 2023) mengenai *Beginner's Guide to Discord* maka jelasnya *Group Icon* merupakan petunjuk yang membedakan grup satu dengan yang lainnya. *Voice Channel* merupakan ruang komunikasi verbal yang dapat digunakan oleh anggota grup beserta memperlihatkan daftar anggota yang bergabung. *Member List*, merupakan ruang yang memperlihatkan siapa saja anggota yang tergabung dalam grup tersebut dan bahkan individu yang sedang aktif atau tidak aktif (beserta statusnya masing-masing seperti *busy*, *away*, *on*, *off*, dan *do not disturb*. *Text/Chat Channel* merupakan ruang untuk melakukan komunikasi secara mengetik (non-verbal) yang memang disediakan oleh Discord agar tidak selalu harus bergabung kedalam *voice channel* jika memang tidak ada kegiatan bermain *Game online* atau sekedar berbincang. *Channel/Group's Name* merupakan petunjuk nama grup yang sedang dibuka.

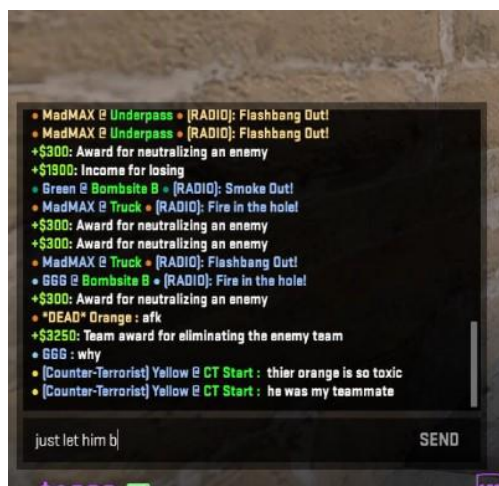
Selanjutnya, adapun biasanya ingame (di dalam game) yang bersifat kompetitif dan sejenisnya juga menyediakan fitur-fitur untuk melakukan komunikasi baik itu secara verbal maupun non-verbal seperti *Chat Box*, *Voice Chat*, *Radio Message*, dan *Ping* yang terdapat dalam game CSGO (Counter Strike: Global Offensive).



Gambar 1.2 Ping



Gambar 1.3 Radio Message



Gambar 1.4 Chat Box



Gambar 1.5 Voice Chat

Ping merupakan fitur komunikasi non-verbal yang biasanya dipakai oleh pemain *Game online* kompetitif dalam situasi tertentu agar mengurangi *noise* yang akan mempengaruhi pendengaran rekan tim, sehingga penggunaan *Ping* juga dapat dikatakan bentuk komunikasi yang efektif tanpa menggunakan verbal dan dapat memberikan suatu informasi tertentu yang berada di dalam permainan baik itu lokasi musuh, senjata, bom, dan lain sebagainya hanya secara visual dan satu suara seperti “Ping.” *Radio Message* juga tidak jauh berbeda dengan *Ping*, namun yang membedakan yakni dapat memberikan suatu informasi secara spesifik baik itu berupa *feedback* terhadap suatu konteks tertentu atau memerintah. *Chat Box* juga merupakan bentuk komunikasi non-verbal dimana suatu pesan dapat dikirim kepada tim kawan atau tim lawan dan

biasanya digunakan seperti sekedar memberikan suatu komentar, memberikan feedback terhadap kejadian tertentu yang ada didalam game, mengapresiasi kawan maupun lawan, memberikan informasi seputar musuh kepada kawan, dan lain sebagainya. Terakhir yakni *Voice Chat* yang tidak jauh berbeda fungsinya seperti *Discord* sebagai saluran komunikasi verbal daring, yang membedakan yakni *Voice Chat* berada dalam game atau *ingame future* yang ditujukan untuk para pemain agar dapat berkomunikasi secara verbal untuk kebutuhan bermain atau sekedar mengobrol. Biasanya *Voice Chat* juga digunakan untuk berkomunikasi dengan kawan yang tidak bergabung dalam saluran komunikasi daring *Discord* atau *random individual* yang bergabung dalam tim kawan saat melaksanakan pertandingan (*match*). Uniknya *voice chat* memiliki interaksi dan komunikasi sifatnya sementara terkhusus bagi mereka yang kemudian sebagian besar kasus tidak lagi bertemu pada pertandingan selanjutnya, sehingga hal inilah yang membedakan juga dengan saluran komunikasi *Discord* yang sifatnya lebih berkelanjutan anggota yang sama dan bahkan ada juga dari pengalaman peneliti bahwa rekan dalam *Discord* juga dapat bertemu secara tatap muka serta berkomunikasi secara langsung. Hal ini juga memungkinkan individu yang bermain *Game online* dapat mengimplementasikan pelajaran positif dari interaksi di dalam *Game online* yang juga dapat mempengaruhi kecakapan atau kompetensi sosial di dunia nyata dalam keseharian mereka saat bertatap muka dan berkomunikasi dengan orang lain.

Dengan adanya saluran komunikasi yang telah dijelaskan diatas termasuk bentuk komunikasinya baik itu secara verbal maupun non-verbal, tentu saja hal ini memungkinkan para pemain *Game online* secara perlahan dan dengan disadari maupun tidak akan terbiasa melakukan komunikasi secara efektif, tegas, lugas, dan berusaha agar mudah dipahami oleh rekan tim demi meraih kemenangan. Bagi peneliti, hal ini adalah poin penting yang patut digaris bawahi bahwa mereka juga memiliki kemungkinan dapat mengasah kompetensi sosial mereka khususnya yang berada dalam usia remaja yang

masih harus belajar banyak hal sehingga dapat mempermudah urusan mereka di dunia nyata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan di atas, para ahli banyak menekankan bermain *Game online* banyak mengacu pada aspek negatif (Choi et al., 2009; Chou & Tsai, 2007; Cummings & Vandewater, 2007; Griffiths et al., 2004; Ng & Wiemer-Hastings, 2005; Sharif & Sargent, 2006).

Bermain *Game online* dalam suatu komunitas game memberikan aspek positif (Griffiths et al., 2003; Cole and Griffiths, 2007; Griffiths, 2008; Lager & Bremberg, 2005; Paraskeva, Mysirlaki, & Papagianni, 2010; Don-Jenn Yang, Jun-Zhi Chiu, Yi-Kun Chen, 2011;). Dalam bermain *Game online*, mereka berhubungan satu sama lain dalam populasi pemain *Game online* yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang *unik* antara keterampilan sosial (kompetensi sosial) dan keterlibatan dalam permainan video dalam populasi pemain *Game online* (R. Kowert & Oldmeadow, 2013). Interaksi di *Game online* bersama komunitas *Game online* bentuknya cukup beragam, sebab pemain *Game online* harus bekerjasama, menghadapi konflik, dan saling berkompetisi dengan komunitas *Game online*, interaksi tersebut dapat memberikan dampak terhadap bagaimana pemain *Game online* berfikir, menafsirkan dan memaknai sesuatu secara positif khususnya tentu yang berkaitan dengan game yang mereka mainkan, sehingga hal ini baik secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi fisik, psikologi, dan kehidupan sosial termasuk kompetensi sosial mereka sebagai remaja dalam menjalankan aktifitas mereka di kehidupan nyata (Kusumawardhani, 2015).

Penelitian ini bermaksud menggali lebih dalam bagaimana pengalaman remaja sebagai pemain *Game online* yang berinteraksi dengan komunitas game secara positif dan arti pentingnya bagi membangun kompetensi sosial di kehidupan *offline*.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman positif remaja berinteraksi dengan komunitas game saat bermain *Game online*, terutama untuk mengetahui aspek positif komunitas *Game online* dalam membangun kompetensi sosial di kehidupan *offline*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Akademis

Penelitian ini sangat penting karena dapat meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana bermain *Game online* memengaruhi perkembangan remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari lebih lanjut tentang efek bermain video *game online* terhadap kompetensi sosial remaja. Studi akademis dalam bidang psikologi, pendidikan, dan ilmu-ilmu sosial (termasuk ilmu komunikasi) dapat mengembangkan penelitian ini.

1.4.2 Praktis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga kepada orangtua, pendidik, dan masyarakat luas tentang bagaimana mereka dapat mendukung penggunaan *Game online* yang produktif dan positif bagi remaja. Hasil penelitian ini dapat membantu dalam desain program pendidikan yang memanfaatkan potensi positif bermain *Game online* sebagai alat pembelajaran. Bagi orang tua yang ingin mengawasi anak-anak mereka dan mendorong penggunaan digital yang bertanggung jawab, penelitian ini dapat menjadi sumber yang bagus.

1.4.3 Sosial

Game online sering kali mendapat stigma negatif, tetapi penelitian ini dapat membantu mengubahnya. Masyarakat dapat lebih mudah menerima dan memahami remaja yang bermain video game secara teratur jika mereka menyadari bahwa ada aspek positif dari bermain *game online* juga. Selain itu, penelitian ini dapat membantu mengarahkan perhatian pada seberapa penting pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan adaptasi

remaja di era digital. Pada gilirannya, ini dapat menghasilkan interaksi sosial yang lebih baik di dunia nyata.

1.5 Kerangka Teori / Konsep

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma Penelitian adalah kerangka kerja yang berguna untuk melakukan penelitian, dan salah satu tujuannya adalah untuk mengungkap kebenaran. Seorang peneliti juga dapat menggunakan paradigma untuk membantu mereka memutuskan strategi penelitian, teknik, dan pola pikir yang akan digunakan. Menurut Bogdan dan Biklen (dalam (Moleong, 2017)) paradigma dapat didefinisikan sebagai kumpulan terbuka dari berbagai asumsi, konsep, atau ide yang dipegang bersama yang menentukan cara berpikir dan melakukan penelitian.

Penelitian ini akan menggunakan paradigma interpretif-eksistensial, yakni penelitian yang akan dilaksanakan dengan cara memahami suatu yang dilakukan informan terhadap konsep penelitian namun tanpa adanya intervensi dalam interpretasinya, dengan kata lain apa adanya pengalaman yang dialami oleh informan. Menurut Sarantakos (dalam Manzilati, 2017), paradigma interpretif sendiri didefinisikan sebagai usaha memahami perilaku manusia dan menekankan peran bahasa, interpretasi, dan pemahaman tanpa intervensi dari peneliti. Dengan demikian, paradigma ini akan berfungsi sebagai lensa untuk menilai keakuratan interpretasi para aktor sosial atas tindakan mereka dan untuk mendapatkan wawasan tentang alasan di balik tindakan sosial mereka. Kemudian, metode atau pendekatan yang peneliti gunakan yakni pendekatan fenomenologi, pendekatan ini merupakan suatu perspektif berpikir dimana menekankan pengalaman subjektif seseorang dan juga interpretasi. (Moleong, 2017) mengatakan bahwa tujuan dari pendekatan tersebut yakni untuk memahami apa saja yang terjadi pada informan atau partisipan tersebut.

Fokus dari filosofi fenomenologi ini yakni sesuatu unik yang terdapat dari pengalaman seseorang dan makna dari lain tertentu. Peneliti menggunakan

pendekatan ini sebagai bentuk usaha untuk memahami arti suatu peristiwa yang ada dan hubungannya dengan partisipan-partisipan tertentu. Dengan begitu, menggunakan paradigma interpretif-eksistensial dan perspektif fenomenologi ditujukan oleh peneliti untuk memahami bagaimana pengalaman komunikasi atau interaksi yang terjadi pada pemain *Game online* dan dampak positif serta proses bagaimana mereka mencerna suatu informasi kemudian mengimplementasikannya pada kehidupan sehari-hari dalam usia remaja dan pengaruhnya pula terhadap kompetensi sosial mereka.

1.6 State Of The Art

Ada penelitian lain yang relevan yang diterbitkan pada periode sebelum penelitian ini disusun, yang pertama adalah "From Good Associates to True Friends: An Exploration of Friendship Practices in Massively Multiplayer Online Games." Jurnal penelitian yang diterbitkan tahun 2018 dan dibuat oleh Ramirez ini mencoba untuk memahami peran interaksi sosial dalam lingkungan permainan daring, terutama dalam konteks permainan Massively Multiplayer Online (MMO). Awalnya, permainan daring terbatas pada teks dan komunikasi tertulis, tetapi saat ini MMO mendukung beragam mode komunikasi, termasuk obrolan suara dan pesan dalam permainan. MMO menjadi tempat berkumpulnya pemain dalam dunia fiksi yang persisten, dan interaksi sosial menjadi salah satu kegiatan utama di sana. Penelitian sebelumnya lebih sering berfokus pada permainan populer seperti World of Warcraft (WoW), sehingga penelitian ini memilih permainan MMO EVE Online sebagai objek penelitiannya. Penelitian ini menggunakan wawancara kualitatif sebagai metodenya untuk memahami bagaimana pemain EVE Online berinteraksi satu sama lain dan bagaimana mereka memahami hubungan sosial yang terbentuk melalui permainan tersebut. Penelitian ini mencoba mengatasi keterbatasan penelitian sebelumnya yang sering kali hanya berfokus pada satu judul permainan, sehingga memberikan wawasan yang lebih luas tentang interaksi sosial dalam MMO. Penelitian ini memiliki beberapa variable yakni "Friendship Practices" (Praktik Persahabatan) dalam "Massively Multiplayer Online

Games" (Permainan Daring Massively Multiplayer). Penelitian ini secara khusus berfokus pada transformasi hubungan sosial dalam permainan daring, dari "Good Associates" (Rekan Baik) ke "True Friends" (Sahabat Sejati). Variabel ini mencakup tingkat kedalaman hubungan sosial yang berkembang dalam konteks permainan daring, serta praktik-praktik yang digunakan oleh pemain untuk membangun dan memelihara persahabatan dalam lingkungan MMOs. Selain itu, variabel eksplorasi juga relevan, karena penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki lebih lanjut bagaimana praktik-praktik persahabatan berkembang dalam permainan daring ini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Pemain EVE yang diwawancarai secara kualitatif mengembangkan asosiasi dalam permainan dan persahabatan sosial dengan anggota korporasi mereka serta secara teratur terlibat dalam interaksi santai di "backchannel". Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya tentang potensi gilda dan kelompok yang dipimpin pemain untuk memupuk rasa persatuan di antara pemain. Yang paling menarik adalah penemuan bahwa beberapa anggota korporasi membentuk persahabatan sejati yang tidak bergantung pada EVE, menunjukkan bahwa MMOs memang memiliki kemampuan untuk memupuk hubungan yang kuat. Penekanan dalam hal ini adalah peran penting yang dimainkan oleh komunikasi "backchannel" dan sistem sosial dalam proses persahabatan. Meskipun banyak pemain EVE secara fisik terpisah satu sama lain, seringkali oleh jarak geografis yang besar, mereka tidak terisolasi secara sosial. Organisasi pemain EVE dan berbagai kelompok minat dalam korporasi menawarkan pemain rasa identitas bersama dan perasaan kepemilikan komunitas. Memiliki persahabatan dengan tingkat kedekatan yang berbeda adalah aspek penting dalam kesejahteraan pribadi seseorang. Dengan memberikan pemain kesempatan untuk menjalin hubungan berorientasi tugas, persahabatan sosial, dan dalam beberapa kasus persahabatan sejati, MMOs membantu pemain memenuhi kebutuhan utilitarian dan hedonik mereka.

Penelitian pertama memberikan informasi bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam permainan *Game online*, misalnya MMO tersebut, dapat menciptakan suatu kesempatan sehingga seseorang dapat membentuk relasi

pertemanan yang lebih kuat dan intim. Hasil juga menunjukkan bahwa para pemain *Game online* dapat mengembangkan pertemanan mereka tidak hanya terbatas pada dalam permainan, “backhannel” menjadi sorotan yang penting sebagaimana dalam bidang komunikasi, dan sistem sosial yang ada dalam memupuk suatu hubungan yang lebih kuat. Penelitian ini tentunya dapat memberikan ilmu baru terkait variasi dalam interaksi sosial yang dapat diterapkan pada pemahaman kompetensi sosial remaja.

Kemudian penelitian yang kedua adalah, “Online Communication and Social Well-Being: How Playing World of Warcraft Affects Players’ Social Competence and Loneliness.” Jurnal penelitian yang diterbitkan tahun 2013 dan dibuat oleh Visser et al. ini dirancang untuk menguji efek bermain *Game online* World of Warcraft (WoW) pada kompetensi sosial dan kesepian remaja, serta untuk menyelidiki mekanisme yang mendasari hipotesis kompensasi sosial yang dipengaruhi oleh internet. Hipotesis tersebut menyatakan bahwa keberadaan online memengaruhi kompetensi sosial remaja sebagai hasil dari berbagai mitra komunikasi dan eksperimen identitas secara online. Survei dilakukan di antara 790 siswa sekolah menengah. Penelitian ini mengandung beberapa variabel penting yang akan menjadi fokus penelitian. Variabel pertama adalah "Online communication," yang mencakup berbagai bentuk komunikasi yang terjadi dalam lingkungan online, khususnya dalam konteks permainan World of Warcraft. Variabel kedua adalah "Social well-being," yang mencakup aspek-aspek kesejahteraan sosial individu, seperti tingkat kompetensi sosial dan tingkat kesepian. Variabel ketiga adalah "Playing World of Warcraft," yang mengacu pada tingkat partisipasi individu dalam permainan ini. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi bagaimana variabel "Playing World of Warcraft" mempengaruhi variabel "Online communication" dan akibatnya, bagaimana variabel "Online communication" memengaruhi variabel "Social well-being," terutama dalam hal kompetensi sosial dan tingkat kesepian para pemain. Dalam penelitian ini, metode survei dilakukan pada bulan Desember 2008 terhadap 648 siswa sekolah menengah, di mana hanya 15.4% atau 100 responden yang bermain World of Warcraft (WoW). Untuk

membandingkan pemain WoW dan non-pemain WoW, survei juga dilakukan secara online melalui sebuah situs jaringan sosial yang populer di kalangan pemain WoW. Akhirnya, sampel total terdiri dari 789 siswa (389 perempuan, 400 laki-laki), dengan 241 di antaranya adalah pemain WoW (30.5%) dan 548 adalah non-pemain WoW (69.5%). Usia peserta berkisar antara 11 hingga 20 tahun (rerata usia = 14.8 tahun, SD = 1.8). Prosedur survei online dan *offline* serupa, dengan pengantar yang menjelaskan tentang survei yang berisi pertanyaan tentang permainan online dan hubungan sosial, serta penekanan tentang kerahasiaan jawaban. Analisis selanjutnya menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara responden yang direkrut di sekolah dan yang direkrut online di komunitas WoW. Upaya diambil untuk menjaga kerahasiaan dan privasi responden, dan mereka diminta untuk mengisi kuesioner secara pribadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada efek langsung antara bermain WoW dan kompetensi sosial serta kesepian remaja. Namun, penelitian ini menemukan adanya efek tidak langsung melalui berbagai mitra komunikasi. Remaja yang bermain WoW berinteraksi dengan berbagai mitra komunikasi, yang mengakibatkan peningkatan kompetensi sosial dan penurunan kesepian. Dalam rangkaian temuan ini, penelitian ini mendukung hipotesis bahwa bermain permainan online seperti WoW dapat memengaruhi kompetensi sosial dan kesepian remaja melalui peningkatan variasi mitra komunikasi online mereka. Ini menunjukkan bahwa pengalaman berinteraksi dengan berbagai orang dalam dunia maya dapat memiliki dampak positif pada keterampilan sosial dan kesejahteraan sosial remaja.

Penelitian kedua ini memberikan informasi baru terhadap peneliti terkait bagaimana para pemain *Game online* dalam permainan online mereka misalnya Word of Warcraft tersebut ternyata dapat memengaruhi kompetensi sosial dan tingkat kesepian seorang remaja. Temuan ini tentunya memberikan sorotan bahwa dengan adanya efek langsung, ternyata terdapat efek tidak langsung yang mampu merangsang individu melalui mitra komunikasi online yang bervariasi. Dengan itu, maka hal ini menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki pengalaman dalam berinteraksi dengan berbagai orang di dunia maya dapat

memiliki efek positif pada keterampilan sosial mereka serta kesejahteraan sosial remaja mereka atau Online Communication dan Social Well-being.

Selanjutnya penelitian yang ketiga yaitu, "A Social Reputation: Exploring the Relationship Between Online Video Game Involvement and Social Competence." Jurnal penelitian yang diterbitkan tahun 2013 dan dibuat oleh R. Kowert & Oldmeadow ini membahas dampak perubahan dalam cara permainan video dimainkan sebagai akibat dari internet yang terjangkau dan mudah diakses. Internet yang terjangkau telah mengubah cara orang bermain permainan video dengan memungkinkan individu untuk terhubung secara global dalam ruang bermain bersama. Pada pandangan awal, partisipasi dalam lingkungan permainan online ini mungkin tampak menguntungkan secara sosial, karena ruang bermain yang sangat sosial dan menyenangkan ini memungkinkan pemain untuk terhubung, berinteraksi, dan belajar dari orang lain. Namun, ada keprihatinan yang semakin berkembang bahwa peningkatan partisipasi dalam lingkungan permainan online datang dengan berbagai konsekuensi sosial yang dapat berkontribusi pada kerugian dalam kemampuan berinteraksi secara sosial dalam kehidupan sehari-hari ("*offline*"). Meskipun telah dilakukan penelitian yang cukup dalam menguji klaim-klaim ini, hubungan konsisten antara kompetensi sosial dan keterlibatan dalam permainan video online belum sepenuhnya terbentuk. Penelitian ini, yang melibatkan 515 partisipan, bertujuan untuk menguji sejauh mana keterlibatan dalam permainan video online dapat mendukung atau merusak perkembangan dan pemeliharaan keterampilan sosial tradisional. Penelitian ini mengandung dua variabel utama yang akan menjadi fokus penelitian. Variabel pertama adalah "Social reputation," yang merujuk pada bagaimana individu dilihat oleh orang lain dalam konteks sosial, khususnya dalam hubungannya dengan permainan video online. Variabel kedua adalah "Online video game involvement," yang mencakup tingkat partisipasi dan keterlibatan individu dalam permainan video online. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi hubungan antara kedua variabel ini, yaitu sejauh mana tingkat keterlibatan dalam permainan video online berhubungan dengan reputasi sosial individu dalam lingkungan online.

Penelitian ini menggunakan sampel partisipan yang direkrut melalui Amazon's Mechanical Turk (MTurk) untuk menguji hubungan antara keterlibatan dalam permainan video online dan keterampilan sosial. Keterlibatan dalam permainan video diukur dengan menggabungkan frekuensi bermain, variasi jenis permainan, dan identitas sosial dengan komunitas pemain game. Keterampilan sosial diukur dengan menggunakan Social Skills Inventory (SSI), yang mencakup enam subkomponen keterampilan sosial. Hasil dari masing-masing indikator ini dianalisis untuk melihat bagaimana mereka berhubungan satu sama lain dalam populasi pemain *Game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang unik antara keterampilan sosial dan keterlibatan dalam permainan video dalam populasi pemain *Game online*. Namun, di antara pemain *Game online*, hubungan ini tidak seburuk atau seluas yang dihipotesiskan sebelumnya. Hasil penelitian ini menggugat pandangan bahwa pemain *Game online* secara global memiliki tingkat ketidakmampuan sosial yang tinggi dan memberikan wawasan tentang potensi dampak bermain permainan video online terhadap perkembangan dan pemeliharaan keterampilan sosial.

Penelitian ketiga ini memberikan pemahaman bahwa terdapat hubungan yang unik antara keterlibatan seseorang dalam bermain *Game online* dengan/dan keterampilan sosial dalam suatu populasi pemain *Game online*. Tentu terdapat variasi hasil sosial, dimana penelitian ketiga ini tidak setuju bahwa pandangan umum menyatakan pemain *Game online* secara global memiliki tingkat kompetensi sosial yang rendah. Kesimpulannya dengan penelitian ketiga ini maka peneliti dapat menambah wawasan bahwa dengan bermain *Game online*, para individu dapat memiliki dampak keterampilan sosialnya masing-masing (berbeda-beda).

Kemudian penelitian yang keempat yaitu, "Gaming in a Social World: Examining the Relationship between Social Competence and Online Video Game Involvement." Jurnal yang dipublish pada tahun 2013 dan dibuat oleh R. V. Kowert ini mencoba untuk memahami dampak perkembangan internet yang terjangkau dan mudah diakses terhadap cara bermain video game, terutama

dalam konteks permainan daring yang memungkinkan individu terhubung secara global dalam ruang bermain bersama. Lingkungan permainan yang sangat sosial ini memungkinkan pemain untuk berhubungan, berinteraksi, dan belajar satu sama lain. Namun, ada kekhawatiran bahwa lingkungan sosial ini juga memiliki potensi untuk menggeser hubungan dan interaksi dalam dunia nyata, yang dapat menyebabkan kerugian dalam kemampuan berinteraksi secara sosial dalam kehidupan "*offline*". Sementara keterkaitan antara bermain video *Game online* dan ketidakmampuan sosial masih banyak dipercayai, bahkan telah menjadi komponen inti dalam persepsi budaya terhadap mereka yang berpartisipasi dalam permainan online, bukti empiris mengenai hubungan ini seringkali bertentangan dan mekanisme yang mendasarinya masih tidak jelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengklarifikasi kebenaran dari kesimpulan yang telah diambil sebelumnya dan mengevaluasi perbedaan sosial di antara pemain video game dewasa untuk mengungkapkan apakah, dan bagaimana, keterlibatan dalam permainan video online mendukung atau merusak perkembangan dan pemeliharaan keterampilan sosial tradisional. Untuk mencapai tujuan ini, tiga studi survei besar dilakukan. Penelitian ini mengandung dua variabel utama yang akan menjadi fokus penelitian. Pertama, "Social Competence" merujuk kepada variabel yang akan mengukur kemampuan sosial individu dalam berinteraksi dan berkomunikasi dalam konteks sosial. Variabel kedua adalah "Online Video Game Involvement," yang mencakup tingkat partisipasi dan keterlibatan individu dalam permainan video online. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi hubungan antara kedua variabel ini, yaitu sejauh mana tingkat keterlibatan dalam permainan video online berhubungan dengan tingkat kemampuan sosial individu dalam dunia sosial. Metode Penelitian ini dilakukan melalui survei online untuk mengkaji hubungan antara tujuan sosial, keterampilan sosial, dan keterlibatan dalam permainan video. Partisipan diminta untuk melaporkan informasi demografis umum seperti usia dan jenis kelamin. Mereka juga diminta untuk mengisi kuesioner mengenai tujuan sosial baik dalam kehidupan *offline* maupun online, yang diadaptasi dari penelitian sebelumnya (Ford, 1982). Selain itu, mereka

diminta untuk menyelesaikan Social Skills Inventory (SSI) yang mencakup berbagai aspek keterampilan sosial (Riggio, 2009) serta menjawab sejumlah pertanyaan terkait dengan tingkat keterlibatan mereka dalam permainan video. Hasil studi menunjukkan bahwa pemain online yang lebih terlibat memang menunjukkan beberapa variasi dalam hasil sosial dibandingkan dengan kelompok pemain lainnya, namun kurangnya keterlibatan dan hasil sosial dalam pemain online secara umum membantah pandangan bahwa peningkatan keterlibatan dalam permainan video online selalu berhubungan dengan konsekuensi sosial yang serius. Meskipun begitu, munculnya hubungan terbalik dan linear antara keterlibatan dalam video game, pentingnya dan kemungkinan mencapai tujuan sosial *offline*, serta ekspresivitas sosial, serta hubungan linier positif dengan sensitivitas emosional, baik dalam dan luar jaringan, menunjukkan bahwa bermain video game mungkin merupakan aktivitas yang dapat menggantikan aktivitas sosial dan pengguna mungkin mengalami beberapa perubahan sosial akibat penggunaan tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang konsisten antara keterlibatan dalam permainan video dan keterampilan sosial, yang kemungkinan disebabkan oleh efek penggantian sosial. Namun, hubungan ini tidak unik atau secara signifikan diperbesar dalam komunitas online.

Penelitian keempat ini berfokus tentang bagaimana peran lingkungan sosial dalam permainan online, dapat menunjukkan bahwa suatu hubungan antara keterlibatan bermain *Game online* dan kompetensi sosial dapat dipengaruhi oleh adanya efek penggantian sosial. Tentu saja penemuan ini memberikan pemahaman baru kepada peneliti terkait bagaimana *Game online* dapat menggantikan kegiatan sosial seseorang dan dapat mengarah pada suatu perubahan dalam interaksi sosial individu tersebut.

Selanjutnya yang terakhir yakni, “The Differences in Motivations Of Online Game Players And *Offline* Game Players: A Combined Analysis Of Three Studies At Higher Education Level.” Jurnal yang dipublish pada tahun 2011 dan dibuat oleh Hainey et al. ini membahas pengaruh permainan komputer dalam konteks waktu luang mahasiswa universitas dan upaya pendidik untuk

memanfaatkan potensi pendidikan yang terkandung dalam permainan tersebut. Penelitian ini menggabungkan tiga penelitian yang dilakukan dalam periode empat tahun dan berfokus pada motivasi bermain permainan komputer, dengan penekanan khusus pada perbedaan antara pemain *Game online* dan *offline* serta antara pemain yang lebih suka bermain sendirian dan multipemain. Variabel Independen dari penelitian ini yakni Jenis Pemain Game (*Online* dan *Offline*), yang membedakan pemain game dalam dua kelompok berdasarkan apakah mereka bermain secara online atau *offline*. Sementara Variabel Dependen adalah Motivasi Pemain Game, yang akan diukur atau dianalisis untuk menentukan perbedaan dalam motivasi antara pemain *Game online* dan *offline*. Metode penelitian ini adalah survei yang dilakukan pada seluruh mahasiswa di University of the West of Scotland. Survei ini menggunakan kuesioner yang dapat diakses secara online melalui paket kuesioner online Perception untuk studi 1 dan SurveyMonkey untuk studi 2 dan 3. Survei dilakukan selama dua minggu pada bulan Maret pada tahun 2005 (studi 1), 2007 (studi 2), dan 2009 (studi 3). Partisipasi dalam survei ini bersifat sukFa, dan peserta diberitahu tentang ketersediaan kuesioner melalui email dan pemberitahuan login yang diposting di BlackBoard Virtual Learning Environment, yang digunakan oleh sebagian besar mahasiswa. Pemberitahuan juga dipasang di seluruh universitas. Responden mengisi kuesioner secara online sesuai dengan kenyamanan mereka selama periode tersebut. Akses ke kuesioner dikendalikan menggunakan username dan password BlackBoard mahasiswa, dan nomor identifikasi unik banner mahasiswa digunakan untuk memastikan bahwa setiap mahasiswa hanya mengisi kuesioner sekali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tantangan adalah motivasi utama bagi pemain permainan komputer secara umum, baik di lingkungan umum maupun di Pendidikan Tinggi (PT). Pengakuan, atau dorongan untuk dikenali, adalah motivasi terendah. Namun, ketika fokus diberikan pada PT, fantasi dan pengakuan menjadi motivasi terendah untuk bermain game, sedangkan tantangan tetap menjadi motivasi tertinggi. Pentingnya penelitian ini adalah bahwa pemain multipemain dan pemain online menunjukkan perbedaan dalam motivasi mereka. Pemain multipemain

cenderung mendapatkan lebih banyak persaingan, kerjasama, pengakuan, fantasi, dan rasa ingin tahu dari bermain game, sementara pemain online (individu) cenderung mencari tantangan, kerjasama, pengakuan, dan kontrol. Lebih lanjut, penelitian ini menyiratkan bahwa dalam konteks pendidikan, pemahaman lebih lanjut tentang motivasi bermain permainan komputer dapat membantu dalam pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis game yang efektif. Terutama, pemahaman ini dapat membantu pendidik mengenali pentingnya elemen-elemen seperti tantangan, kerjasama, dan pengakuan dalam merancang pengalaman pembelajaran yang melibatkan permainan komputer. Penelitian ini memberikan wawasan yang berguna bagi pendidik, peneliti, dan mereka yang tertarik dalam penggunaan permainan komputer dalam konteks pendidikan.

Berdasarkan dari lima penelitian terdahulu diatas, peneliti mendapatkan pemahaman penting terkait bagaimana dengan pelajaran positif dari bermain *Game online* dapat mengeksplorasi variabilitas interaksi sosial, dampaknya dalam jangka panjang terhadap kompetensi sosial remaja, adanya potensi bahwa menggunakan *Game online* dalam konteks pendidikan juga mampu meningkatkan pembelajaran dan motivasi individu.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa kebaruan yang akan peneliti ciptakan dalam penelitian kali ini atau yang menjadi pembeda dari kelima penelitian terdahulu tersebut karena tidak memiliki fokus terkait yakni fokus pada cara individu yang merupakan pemain *Game online* mengimplementasikan kebiasaan mereka dalam berinteraksi atau komunikasi dengan rekan tim dan hal-hal sosial lainnya di dalam *Game online* ke dalam kegiatan sehari-hari mereka sekaligus melihat bagaimana dampak positifnya terhadap kompetensi sosial mereka di dunia nyata yang tentunya akan sangat dibutuhkan bagi kelangsungan dan kemudahan yang kemudian patut digaris bawahi yakni bagi mereka sebagai remaja.

1.6.1 Pengalaman Bermain *Game online*

Game online adalah permainan yang mengandalkan visual dan elektronik, dan memanfaatkan media elektronik termasuk smartphone,

laptop, dan PC. (Bodenheimer, 1999) dalam (Awal et al., 2022) *Game online* adalah sejenis permainan komputer yang sering dimainkan dengan terhubung ke server di internet. Siapa pun, kapan pun, di lokasi mana pun dapat bergabung dengan komunitas gamer dari seluruh dunia untuk memainkan game semacam ini secara bersamaan. Selain itu, dengan bantuan komputer dan media elektronik lainnya, *game online* dapat menampilkan materi yang indah secara visual. Pengalaman merupakan suatu atau peristiwa yang pernah terjadi pada diri seseorang dan biasanya akan menimbulkan kesan serta tersimpan dalam ingatan seseorang tersebut serta dapat dijadikan suatu pelajaran untuk masa yang akan datang. Menurut Hasan dalam (Adinata, 2016) merupakan sesuatu yang pernah dialami (dirasai, ditanggung, dijalani). Sehingga, pengalaman bermain *Game online* dapat diartikan sebagai suatu peristiwa atau yang pernah dialami pada diri seseorang yang bermain *Game online* baik itu dengan dirasakan, ditanggung, maupun dijalani sehingga pada akhirnya tersimpan dalam ingatan mereka dan dapat dijadikan pelajaran bagi masa yang akan datang.

1.6.2 Komunitas Online

Komunitas merupakan suatu kelompok yang biasanya saling memiliki kesamaan, sering berinteraksi dan memahami satu sama lain. Suatu kelompok yang terdiri dari beberapa individu yang menjalin interaksi dan komunikasi yang cenderung memiliki kesamaan antara satu dengan lainnya, menggunakan simbol maupun kode yang dapat dipahami dengan konteksnya masing-masing secara bersama-sama (Nurhaliza & Fauziah, 2020). Komunitas dapat dikatakan terjaring dalam ruang lingkup online jika menggunakan internet sebagai media mereka dalam berinteraksi. Menurut Ling (2004) dalam (Nurhaliza & Fauziah, 2020) membedakan tiga jenis komunitas yakni (1) komunitas yang didasarkan oleh kekerabatan, (2) komunitas yang didasari oleh kesamaan lingkungan lokal (lokalitas), dan (3) komunitas yang didasari oleh kesamaan pikiran (ideologi), dimana ketiga tipe tersebut menyerupai komunitas yang dibentuk di dunia virtual atau online. Disatu sisi secara definisinya menurut Rotharmel dan Sugiyama dalam

(Nurhaliza & Fauziah, 2020) Dalam deskripsi Tonnies (1955), komunitas virtual adalah seperti komunitas dengan satu pemikiran, namun tidak dibatasi oleh waktu dan tempat karena dibentuk melalui metode komunikasi elektronik. Sementara itu, menurut Bagozzi dan Dholakia, komunitas online adalah semacam ruang sosial di mana para anggotanya terlibat dalam kontak dan komunikasi yang berkelanjutan melalui media digital, yang memungkinkan mereka untuk menciptakan dan memelihara sesuatu. Karena berpartisipasi dalam komunitas online membutuhkan akses ke internet, maka begitulah definisinya.

Platform komunikasi seperti “Discord” dalam hal ini tentu dapat menjadi saluran penting untuk menciptakan interaksi-interaksi sosial dan terlibat dalam pembentukan aspek-aspek kompetensi sosial yang telah dijelaskan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya pesan teks, obrolan suara, dan dibantu dengan fitur-fitur interaktif lainnya yang disediakan oleh “Discord.” Dengan ini remaja yang terlibat dalam komunitas *Game online* dapat membangun dan mengembangkan hubungan sosial bahkan keterampilan komunikasi mereka sampai terbawa dalam kehidupan *offline* secara positif

1.6.3 Kompetensi Sosial di Komunitas Online dan Offline

Kompetensi sosial sangat penting (integral) dalam hubungan, menurut (Durkin, 2020). Kemampuan sosial yang kuat sangat penting untuk memulai hubungan dan membangun relasi menuju persahabatan. Orang-orang dengan kemampuan sosial diharapkan dapat berkomunikasi dengan baik, mengendalikan emosi mereka, dan mengubah perilaku mereka untuk membangun hubungan yang positif dengan orang lain. Dalam konteks penelitian, maka hal ini dapat membantu peneliti memahami bagaimana para pemain bermain *Game online* dapat membantu mereka belajar berkomunikasi, mengendalikan emosi, dan berinteraksi dengan baik di dunia maya khususnya di dunia nyata.

Terkait dengan pengalaman subjektif remaja yang berinteraksi dengan komunitas game saat bermain *Game online*, terutama dengan adanya mereka

menggunakan saluran komunikasi seperti "Discord," terdapat beberapa komponen dari (Argyle, 2020) terkait kompetensi sosial yang dapat dihubungkan dengan konteks penelitian:

1. Model Keterampilan Sosial

Dalam interaksi antara remaja sebagai pemain *Game online* dengan komunitas *Game online*, mereka memiliki kemungkinan untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial melalui tujuan yang ada ketika bermain, memberikan respon dan umpan balik satu sama lain. Misalnya, mereka dapat belajar berkomunikasi dengan jelas tentang strategi permainan atau berkoordinasi dengan rekan satu tim yang secara perlahan dapat mengasah keterampilan sosial mereka bahkan di *offline*.

2. Penghargaan/Pemberian Reward

Dalam Komunitas *Game online* tidak luput dari adanya apresiasi terhadap kontribusi, persetujuan, dan penghargaan berbentuk pujian antara anggota yang terlibat. Tentu saja hal ini mampu menjunjung pertemanan, terciptanya lingkungan sosial dan perilaku yang positif satu dengan yang lainnya. Secara tidak langsung akan membiasakan remaja yang terlibat berperilaku demikian bahkan di *offline*.

3. Kecerdasan Sosial dan Pemecahan Masalah

Interaksi yang terjadi dalam komunitas *Game online*, seorang remaja mampu mengembangkan pengetahuan mereka terkait pentingnya loyalitas, komitmen, dinamika sosial, dan persahabatan. Mereka juga memperoleh ilmu terkait problem solving atau pemecahan masalah, terutama dalam konteks tim atau kelompok bermain *Game online* yang terlibat dengan mereka yang dapat dibawa hingga kegiatan *offline*.

4. Asertivitas

Remaja yang tergabung dalam komunitas *Game online* tentu pada umumnya akan mencoba untuk menghindari suatu konflik, sehingga hal ini menunjukkan bahwa mereka mungkin akan belajar untuk berkomunikasi dengan jelas tentang kebutuhan mereka dalam konteks bermain *Game online* atau memberikan suatu masukan tanpa memicu

konflik yang merugikan rekan satu tim seperti merendahkan kemampuan bermain anggota lain atau menyalahkan anggota lain secara berlebihan. Dengan begitu, tentu hal ini memiliki kemungkinan akan terbawa dan berdampak pada kehidupan *offline* remaja terkait.

5. Komunikasi Non-Verbal dan Verbal

Komunikasi dalam bentuk non-verbal misalnya dalam konteks bermain terdapat emoji, perilaku tertentu dalam game yang dilakukan oleh avatar atau karakter, dan lain sebagainya dapat memberikan sinyal dalam suatu interaksi. Namun komunikasi verbal dalam konteks bermain *Game online* antara remaja dengan komunitas *Game online* nya tetap penting, misalnya bagaimana mereka saling membagi ide terkait strategi permainan atau menyampaikan suatu pesan kompleks terkait kondisi permainan demi menguntungkan tim dalam upaya meraih kemenangan. Hal ini tentu akan berdampak positif pada kehidupan *offline* remaja terkait.

6. Persepsi Pribadi

Pengalaman berinteraksi seorang remaja dengan komunitas *Game online* mereka, mampu membentuk suatu persepsi pribadi terhadap interaksi sosial. Dilihat dari bagaimana cara mereka menerima suatu informasi dari tanda-tanda sosial yang terdapat dalam game atau respon antara satu anggota dengan yang lainnya dapat memberikan dampak kepada terkait bagaimana merespon dan memahami situasi dalam kehidupan *offline*.

1.6.4 Teori Interaction-Process Analysis oleh Robert Bales dalam Little John (1983)

Teori ini digunakan untuk memahami dan menganalisis interaksi sosial yang terjadi dalam suatu kelompok. Teori ini menyoroti suatu proses interaksi antara anggota kelompok dan ditujukan untuk dapat mengidentifikasi suatu pola-pola perilaku yang muncul selama interaksi atau komunikasi kelompok dengan tujuan utama untuk dapat memahami lebih dalam dinamika interaksi yang terjadi dalam suatu kelompok dan mengukur aspek tertentu dari perilaku komunikatif maka dalam konteks penelitian ini yakni kelompok bermain *Game online*.

Berikut beberapa elemen atau konsep Teori *Interaction-Process Analysis* yang dapat dikaitkan dengan konteks penelitian:

a. Interaksi Sosial

Teori ini menekankan bagaimana pentingnya untuk memahami dinamika interaksi sosial, dalam konteks penelitian maka peneliti dapat menggunakan teori ini untuk menganalisis bagaimana remaja berinteraksi dan berkomunikasi di dalam *Game online*, serta bagaimana mereka ketika berinteraksi dapat berdampak pada kompetensi sosial mereka di dunia nyata.

b. Peran Individu

Teori ini menyoroti peran individu dalam interaksi sosial. Dalam konteks penelitian, maka peneliti dapat mendalami peran-peran yang dimainkan oleh para pemain *Game online* dalam permainan mereka dan bagaimana peran-peran tersebut mampu memengaruhi interaksi mereka diluar permainan atau dalam kehidupan nyata mereka sebagai remaja.

c. Pembelajaran dan Motivasi

Teori ini membantu peneliti dalam menguraikan bagaimana interaksi yang terjadi dalam *Game online* dapat memengaruhi motivasi dan pembelajaran individu atau para remaja yang gemar bermain *Game online*. Hal ini juga dibantu dengan adanya penelitian terdahulu yang menemukan bahwa terdapat potensi pendidikan dari bermain *Game online*.

d. Implementasi Kebiasaan dalam Kehidupan Nyata

Teori ini dapat membantu peneliti untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh terkait bagaimana remaja dapat mengimplementasikan kebiasaan mereka dalam berinteraksi atau berkomunikasi dalam *Game online* kedalam kehidupan nyata mereka. Dengan ini peneliti dapat melihat lebih dalam bagaimana interaksi dalam *Game online* melibatkan implementasi praktik sosial yang kemudian memengaruhi kehidupan di luar *Game online* atau bisa dikatakan sebagai kompetensi sosial mereka di kehidupan nyata.

Teori ini dapat membantu peneliti untuk menggali lebih dalam terkait dinamika interaksi sosial yang terjadi dalam bermain *Game online*, kemudian juga dapat melihat bagaimana interaksi tersebut mampu membentuk kompetensi sosial mereka sebagai remaja. Pendekatan yang kontekstual dan kaya ini mampu mewujudkan pemahaman terkait relevansi kehidupan sosial remaja di dunia nyata dengan bermain *Game online*.

1.6.5 Teori Symbolic Convergence oleh Ernest Bormann, John Cragan, dan Donald Shield dalam Little John (1983)

Teori ini merupakan teori yang ditujukan untuk melihat bagaimana suatu kelompok sosial mengembangkan konsensus atau kesepakatan dan kebersamaan melalui berbagai narasi atau cerita bersama. Dalam konteks penelitian ini, dapat juga dikaitkan dengan kegiatan atau interaksi yang terjadi bermain *Game online* suatu kelompok komunitas yang berisikan remaja.

Berikut merupakan aspek atau elemen Teori *Symbolic Convergence* yang dapat direlevansikan dengan konteks penelitian:

a. Pembentukan Makna Bersama

Teori ini pada dasarnya menekankan bagaimana suatu kelompok sosial misalnya kelompok bermain *Game online* dapat membentuk makna bersama melalui berbagai cerita, simbol, dan pengalaman. Dalam konteks penelitian yakni dalam *Game online* maka pemain tidak hanya dapat berbagi suatu pengalaman bermain atau saat bermain namun mereka juga dapat memunculkan suatu makna baru bersama melalui komunikasi dan interaksi dalam konteks tertentu. Peneliti dalam teori ini dapat memudahkan dalam menggali lebih jauh bagaimana remaja yang bermain *Game online* mampu menciptakan atau mewujudkan makna bersama melalui komunikasi dan interaksi sosial mereka.

b. Komunikasi Simbolik

Dalam teori ini, elemen atau konsep komunikasi simbolik dapat diimplementasikan pada interaksi atau komunikasi yang terjadi dalam *Game online*. Simbo-simbol yang muncul dan digunakan oleh pemain

Game online dalam permainannya, tindakan tertentu, karakter, imoji, dan lain sebagainya dapat menjadi bagian dari komunikasi simbolik. Dengan ini, peneliti dapat menggali lebih dalam tentang bagaimana simbol-simbol tersebut digunakan dalam berkomunikasi dan bagaimana hal tersebut dapat memengaruhi kompetensi mereka sebagai remaja di dunia nyata.

c. Solidaritas Kelompok

Dalam teori ini, simbol-simbol tertentu dan terbentuknya cerita bersama mampu menciptakan solidaritas kelompok. Dalam konteks penelitian yakni *Game online* maka para remaja yang merupakan pemain *Game online* dan tergabung dalam suatu kelompok bermain *Game online* serta solidaritas kelompoknya dapat memengaruhi bagaimana mereka berkomunikasi atau berinteraksi di luar permainan *Game online* yang bisa juga ekplisitkan sebagai dunia nyata dalam kehidupan mereka sehari-hari misalnya nongkrong dan lain sebagainya. Dengan ini peneliti dapat menggali lebih dalam bagaimana solidaritas dalam suatu kelompok bermain *Game online* tersebut memengaruhi kompetensi sosial mereka sebagai remaja.

d. Implementasi Dampak Positif dalam Kehidupan Sehari-Hari

Dengan elemen atau konsep teori ini, peneliti dapat menggali bagaimana simbol-simbol, makna-makna, dan interaksi tertentu yang terjadi dalam kelompok sosial atau kelompok bermain *Game online* pada remaja ini di implementasikan ke dalam kehidupan nyata mereka. Sehingga dapat dipertanyakan juga seperti “Apakah pengalaman mereka saat bermain *Game online* dapat membentuk cara mereka berkomunikasi, atau merasakan dampak positif dalam konteks kompetensi sosial mereka di dunia nyata?”

Melalui penerapan teori beserta elemen atau aspeknya ini, peneliti dapat lebih mudah untuk mendapatkan pemahaman terkait bagaimana interaksi yang terjadi dalam *Game online* mampu membentuk suatu makna bersama, memengaruhi komunikasi simbolik, kemudian

menciptakan solidaritas kelompok yang memungkinkan mampu terbawa sampai kehidupan nyata, dan tentunya dampaknya terhadap kompetensi sosial mereka sebagai remaja secara positif.

1.7 Operasionalisasi Konsep

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengalaman subjektif remaja berinteraksi dengan komunitas game saat bermain *Game online*, terutama untuk mengetahui aspek positif komunitas *Game online* dalam membangun kompetensi sosial mereka di kehidupan *offline* (nyata). Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu oleh (Ferdy, 2014) yang menghasilkan temuan berupa hubungan yang positif antara kecanduan bermain *Game online* dengan tingginya tingkat kompetensi sosial pada remaja. Sehingga penelitian kali ini, peneliti menggunakan dua teori yakni Teori Interaction-Process Analysis oleh Robert Bales dalam (Littlejohn, 1983) untuk kemudian dapat menjadi acuan dalam mendeskripsikan bagaimana interaksi yang dilakukan oleh remaja yang gemar bermain *Game online* (pemain *Game online*) dalam lingkungan sosial komunitas *Game online* mereka dapat membantu mencari pengalaman dilihat dari elemennya seperti apresiasi, empati, kecerdasan sosial atau kompetensi sosial, asertivitas, komunikasi non-verbal maupun verbal, dan persepsi pribadi. Kemudian teori kedua yang digunakan yakni Teori Symbolic Convergence oleh Ernest Bormann, John Cragan, dan Donald Shield dalam (Littlejohn, 1983) yang juga menyebutkan bahwasanya narasi dan simbol-simbol bersama yang terbentuk dalam suatu komunitas *Game online* para remaja dapat menunjang dan menciptakan solidaritas dalam kelompok dan membentuk suatu makna bersama yang kemudian dalam diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari (*offline*).

Dalam konteks remaja bermain *Game online* dalam suatu komunitas game, Teori pertama yakni Interaction-Process Analysis memberikan pemahaman mengenai bagaimana suatu interaksi yang terjadi dengan dibantu oleh media komunikasi “Discord” ketika bermain *Game online* mampu memengaruhi keterampilan sosial atau kemampuan sosial para remaja dalam

komunitas *Game online*, sementara itu teori kedua yakni Symbolic Convergence mendeskripsikan bagaimana makna dan simbol-simbol bersama dalam suatu komunitas *Game online* mampu memengaruhi kompetensi sosial remaja di dunia nyata (*offline*). Simbol dan makna khusus cenderung terbentuk dalam suatu komunitas *Game online* dalam setiap proses interaksinya yang terjadi dan mempengaruhi bagaimana kemampuan individu melakukan interaksi sosial terhadap individu lainnya serta memahami satu sama lain dengan lebih baik, pertukaran simbol-simbol verbal maupun non-verbal antar anggota komunitas *Game online* mampu menghasilkan makna khusus bagi para anggota, hubungan interpersonal juga dapat terbangun melalui interaksi yang ada, dan hasilnya mereka akan memahami makna khusus itu secara bersama hingga muncul keyakinan bahwa tidak hanya sebatas pertemanan dalam komunitas *Game online* namun menjadi lebih dalam seperti dari persahabatan sampai dengan kekeluargaan (Cahyani & Destiwati, 2021). Sehingga secara langsung maupun tidak langsung tentu hal ini juga memiliki arti penting bagi kompetensi sosial mereka sebagai pemain *Game online* dalam kehidupan nyata (*offline*), sebab mereka yang berinteraksi dalam komunitas *Game online* juga dapat disebut sebagai ` sosialisasi yang sebagaimana akan menghasilkan perkembangan konsep diri sehingga memungkinkan mereka sebagai individu untuk memperoleh ilmu, nilai, kebutuhan, motivasi, kemampuan, dan sistem pribadi yang membentuk mereka terhadap situasi sosial-kultural dan fisik dimana mereka tinggal (Grinder, 1978). Interaksi intens yang terjadi pada mereka satu sama lain dalam komunitas *Game online* juga akan memungkinkan mereka untuk lebih baik dalam berkomunikasi dan berinteraksi baik secara efektif maupun efisien, kecakapan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain dan mampu ikut serta dalam kondisi – kondisi memuaskan dalam lingkup sosial disebut sebagai kompetensi sosial (Hurlock, 1973)

Secara spesifik, dua teori dalam penelitian ini membantu peneliti untuk memfokuskan pada aspek pengembangan seorang remaja yang bermain *Game online* dengan dilihat dari proses interaksi yang terjadi dengan komunitas *Game online* yang meliputi pembentukan makna atau simbol-simbol khusus,

penghargaan positif, empati, dan penerapan pengalaman bermain *Game online* mereka ke dalam dunia nyata (*offline*) serta arti pentingnya bagi kompetensi sosial.

1.8 Metodologi Penelitian

1.8.1 Tipe Penelitian

Metodologi penelitian kualitatif diimplementasikan dalam investigasi ini. Di lapangan, metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data dari partisipan yang memiliki pengalaman langsung dengan masalah atau isu yang diteliti (Moleong, 2007). Investigasi ini menggunakan metodologi deskriptif. Permasalahan dan fokus penelitian dijelaskan dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar, atau perilaku) dianalisis bukan dalam bentuk angka-angka atau angka statistik, melainkan dalam bentuk uraian naratif yang memberikan pemaparan atau gambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti, khususnya dalam kaitannya dengan bagaimana interaksi remaja bermain *game online* di komunitas Romusha.

1.8.2 Sampel Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti remaja dan gemar bermain *Game online* kemudian dengan kategori sebagai berikut:

1. Menggunakan media komunikasi daring Discord.
2. Tergabung dalam Grup Discord "Romusha."
3. Sering bermain *Game online*.
4. Berjenis Laki-laki atau Perempuan.
5. Remaja berusia antara 12 hingga 25 tahun
6. Pengalaman Langsung Bermain *Game online*

1.8.3 Teknik Pengambilan Sampel

Para peneliti menggunakan metode purposive sampling dalam penelitian ini, yang melibatkan pemilihan informan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih sesuai dengan

tujuan penelitian. Sampel penelitian ini terdiri dari 45 anggota grup Discord “Romusha” yang sangat aktif bermain game dan berkomunikasi di Discord. Untuk penelitian ini, pemilihan sampel akan didasarkan pada pertimbangan peneliti tentang karakteristik dan pengalaman pemain yang paling relevan dengan penelitian.

1.8.4 Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif karena tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan memahami bagaimana para pemain *Game online* menggunakan dan mencerna pelajaran positif dari bermain *Game online* dalam kehidupan sehari-hari mereka, terutama dalam konteks perkembangan kompetensi sosial remaja. Data yang dikumpulkan akan bersifat deskriptif dan mendalam, dengan penekanan khusus pada pengalaman, persepsi, dan makna subjek penelitian terkait dengan yang dibahas.

b. Sumber Data

1. Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian yang dituju disebut data primer. Data primer dari penelitian ini berasal dari hasil wawancara dengan para pemain *Game online* yang menggunakan media komunikasi daring Discord dan yang tergabung sebagai anggota Grup Discord bernama “Romusha.”

2. Sekunder

Data Sekunder merupakan informasi yang relevan dengan data primer.

Data sekunder dari penelitian ini dapat berupa temuan informasi dari para informan berdasarkan pengalaman atau referensi, seperti jurnal, buku, artikel media massa, dan informasi internet lainnya yang dapat mendukung penelitian.

1.8.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini melakukan wawancara mendalam dengan 3-5 remaja yang gemar bermain *Game online* dan menggunakan media komunikasi daring Discord serta tergabung dalam grup Discord bernama “Romusha”. Wawancara mendalam ini dilakukan juga dapat melalui media komunikasi daring Discord atau lainnya yang sejenis (Teams, Google Meet, Zoom) dengan subjek penelitian melalui tanya jawab. Saat melakukan wawancara mendalam dengan subjek penelitian, alat bantu termasuk panduan wawancara (*interview guide*), fitur perekam Nvidia Experience, dan Ms.Word.

1.8.6 Teknik Analisis

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah thematic analysis merupakan salah satu cara untuk menganalisa data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti (Braun & Clarke, 2006). Cara ini merupakan metode yang sangat efektif apabila sebuah penelitian bermaksud untuk mengupas secara rinci data-data kualitatif yang mereka miliki guna menemukan keterkaitan pola-pola dalam sebuah fenomena dan menjelaskan sejauhmana sebuah fenomena terjadi melalui kacamata peneliti (Fereday & Muir-Cochrane, 2006). Bahkan Holoway & Todres (2003) mengatakan bahwa thematic analysis ini merupakan dasar atau pondasi untuk kepentingan menganalisa dalam penelitian kualitatif.

Dalam thematic analysis peneliti perlu untuk meluangkan waktunya untuk ‘mengenal lebih dekat’ data yang mereka telah peroleh sebelum melakukan tahapan-tahapan berikutnya. Untuk lebih rinci bagaimana teknis melakukan analisa data dengan menggunakan metode thematic analysis, berikut ini disampaikan tahapan-tahapannya. Tahapan-tahapan thematic analysis sebagai berikut:

1. Memahami data

Mendapatkan data yang diinginkan bukan berarti peneliti memahami permasalahan yang sedang diteliti. Karena penelitian kualitatif bertujuan untuk mengupas secara mendalam apa yang terjadi dari sebuah peristiwa melalui perspektif partisipan.

2. Menyusun Kode

Tahapan kedua dalam proses thematic analysis adalah mulai meng-coding. Meng-coding ini bisa diibaratkan pustakawan yang sedang menentukan subyek dari judul buku. Atau seperti pembaca yang berusaha menemukan pikiran utama sebuah paragraph.

Kode bisa juga dianggap sebagai label, atau fitur yang terdapat dalam data yang terkait dengan pertanyaan penelitian. Dalam hal ini peneliti lah yang menentukan data mana saja dalam transkrip wawancaranya yang perlu dikode. Bagi peneliti yang baru melakukan coding, kemungkinan besar ia akan memberikan kode semua data dalam transkrip. Ini tidak apa-apa dilakukan, karena nanti ditahapan berikutnya, peneliti akan meninjau kembali semua kode yang ia buat dan akan mengevaluasi kode mana yang relavan dengan penelitiannya dan kode mana yang tidak relevan.

Kode dapat dibuat baik secara semantik, artinya menggambarkan secara langsung apa yang tampak dari data. Peneliti menuliskan kode sesuai dengan apa yang tampak di permukaan. Ini biasanya dilakukan peneliti dengan cara menuliskan kode sesuai dengan kata-kata yang digunakan oleh partisipan. Metode peng-kode-an ini disebut juga sebagai in vivo kode.

3. Mencari Tema

Ditahapan ini peneliti mulai berpindah perhatian dari yang semula mencari kode sekarang berganti menjadi mencari tema. Seperti yang direkomendasikan oleh Braun & Clarke (2006), tahap ketiga dalam thematic analysis adalah mencari tema, tema yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tema ini menggambarkan sesuatu yang penting yang ada di data terkait dengan rumusan masalah penelitian.