



UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi *Broadcasting*

Nama : Tubagus Pamungkas

Nim : 44111120033

Judul : Pola Komunikasi Antar Pemain Dalam *Game Online C.O.C*
(*Clash Of Clans*)

Jumlah Halaman : 5 bab + 94 halaman + 23 lampiran + 15 buku+ 1jumlah

ABSTRAK

Permainan merupakan sebuah kebutuhan sekunder manusia, tanpa disadari setiap individu telah memiliki pengalaman tentang permainan. Bagi pemain *game online*, *game* juga memberikan ruang baru bagi mereka sebagai *escapism from reality* (lari dari kenyataan). *Game* dapat menjadi pilihan lain bagi pemain yang merasa tidak nyaman dengan lingkungannya sekarang. Selain itu, *game* juga dapat digunakan untuk mengasah pemikiran si pemain untuk menciptakan strategi penyerangan yang akurat sehingga dapat menyelesaikan misi dengan sempurna, dan juga mereka dituntut untuk saling berkomunikasi dengan sesama *gamers*.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian Pola Komunikasi Antar Pemain *Game Online C.O.C (Clash Of Clans)*, dengan menggunakan konsep komunikasi antar pribadi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang nantinya peneliti akan mendapatkan informasi dari para informan dengan menggunakan metode penelitian studi kasus (*case study*) dengan dengan proses wawancara dan observasi langsung kepada empat orang narasumber yang bertindak sebagai informan atau kunci utama.

Dan dari hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa interaksi yang dilakukan oleh para *gamers* sendiri lebih banyak melalui media *virtual*, interaksi ini sendiri memungkinkan *gamers* dapat saling mengenal antar *gamers* pada daerah lain. Adapun dari beberapa *clan* atau *gamers* tidak sedikit yang mengadakan KOPDAR (sebutan untuk tatap muka langsung atau saling bertemu di satu titik kumpul yang sudah disepakati bersama) hal tersebut dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kebersamaan, menjalin tali silaturahmi, kekompakan dalam *clan*, serta keakraban satu anggota dengan anggota yang lainnya. Bentuk interaksi secara antar personal, dapat memudahkan *gamers* berkenalan dengan *gamers* lain dan mendapat informasi yang lebih. Melalui media yang terdapat dalam *game online* khususnya *game online C.O.C (Clash Of Clans)*, *gamers* akan dapat saling bertukar pengalaman dan bertukar informasi. Tidak hanya berada dalam *game virtual* saja, mereka juga menggunakan fasilitas lain seperti akun jejaring sosial lainnya yaitu WhatsApp, Line, Facebook, Path, dan lain sebagainya.