

Pola Komunikasi Pemain Game Online Call Of Duty (COD) Didalam Komunitas Clan FTR

Andika Oki Saputra
Jurusan Ilmu Komunikasi
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi kelompok game online Call Of Duty (COD) Didalam Komunitas FTR. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling dan diperoleh informan berjumlah (4) empat orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara dan dokumentasi, dari berbagai sumber, untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan metode triangulasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pola komunitas FTR yang sering digunakan adalah pola komunikasi all channel, artinya di dalam kelompok mereka semua sama dan adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi yang terjadi di dalam komunitas FTR serta komunikasi yang dilakukan oleh para anggota komunitas FTR ini adalah komunikasi secara dua arah (two way communication), dimana semua informasi yang disampaikan kepada anggota langsung diterima dan langsung ditanggapi. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu komunikasi yang terjadi di antara kelompok ini bersifat face-to-face. Bentuk komunikasi kelompok yang ada pada komunitas FTR ini adalah kelompok kecil, bentuk komunikasi yang mereka lakukan bersifat terbuka dan komunikatif, sehingga baik komunikasi maupun komunikatornya bisa secara langsung mengetahui umpan baliknya.

Kata kunci : game online , Call Of Duty, komunikasi kelompok dan pola komunikasi

PENDAHULUAN

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan mengisi waktu luang, bersenang-senang, atau berolahraga ringan. Permainan dapat dinikmati dengan cara bermain sendiri atau bersama-sama dengan teman-teman. Permainan adalah objek yang terdiri dari beberapa komponen dan aturan serta memiliki beberapa kriteria seperti aturan, tujuan, arah yang selalu berubah, kesempatan, kompetisi, berbagi pengalaman, kesamaan atau kesetaraan, kebebasan, aktivitas, menyelami dunia dari permainan tersebut dan tidak memiliki dampak pada kenyataan (Kramer, 2000:10).

Komunikasi sendiri merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi, maka akan sangat mungkin sering terjadinya kesalahpahaman dalam memberi dan menerima pesan atau informasi. Seringkali komunikasi menjadi juru kunci terciptanya hubungan yang harmonis maupun yang tidak harmonis di dalam suatu interaksi masyarakat. Dengan komunikasi masyarakat bisa menemukan jati diri mereka di dalam masyarakat.

Komunikasi adalah proses interaksi antara komunikator dengan komunikan. Proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung (melalui media) (Laswell, 1960). Pengertian komunikasi yang dipaparkan diatas sifatnya sangat mendasar, dalam arti kata bahwa komunikasi itu minimal harus mengandung kesamaan makna antara kedua belah pihak yang terlibat. Dikatakan minimal karena komunikasi tidak hanya bersifat informatif, yaitu agar orang lain mengerti, tapi juga persuasif, yaitu agar orang lain bersedia menerima suatu

keyakinan, melakukan suatu perbuatan, dan lain- lain (Effendy, 1984: 9). Komunikasi merupakan suatu proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerimaan atau lebih dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka (Everett M.Rogers) .

Pola Komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang maksud dapat dipahami. Bentuk dari pola komunikasi meliputi komunikasi antar personal dan juga pola komunikasi organisasi.

Kelompok *clan* adalah kelompok game online yang berisikan dari sekumpulan pemain game online yang membentuk sebuah kelompok game, *clan* memungkinkan setiap kelompok untuk menampung pemain-pemain. Statistik menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia adalah salah satu yang terbanyak di antara negara-negara ASEAN, tentu saja hal ini menjadi ladang yang menggiurkan bagi para *developer game* untuk memasarkan *gamenya*, sehingga muncul *publisher* (perusahaan yang memasarkan *game*) seperti *Pubg*, *Mobile legends Lost Saga*, *Dragon Nest*, dan lain-lain. Ada juga *publisher Lytogame* dengan *Ragnarok Online*, *Anime Fighter*, *Cross Fire Online*, dan lain-lain. Tidak hanya itu, ada beberapa *publisher* yang cukup terkenal, seperti *Prodigy Infinittech*, *Wavegame*, *Megaxus*, *Winner Online*, *Garena*, maupun *Orangegame*. Banyaknya *publisher game* membuktikan bahwa peminat *game online* di Indonesia cukup besar. Sampai saat ini ada sekitar 248-an judul *game* yang pernah dipublikasikan di Indonesia, namun per tahun 2015 ini hanya ada 93 judul yang masih aktif. Dalam 6 tahun terakhir kami mencatat rata rata sekitar 20 judul ditutup pertahunnya. Dari 94 judul yang masih aktif, 56% menggunakan platform PC Client, 39% menggunakan platform web dan hanya 3% yang

menggunakan platform mobile. Mayoritas *game online* Indonesia yang dipublikasikan bergenre RPG dengan 59%, disusul oleh genre shooter 10% dan simulasi berimbang dengan casual yaitu 7%.(Baskoro,2015)

Game online makin berkembang dengan berbagai kreativitas dengan memiliki grafis gambar yang sangat baik sehingga nyaman untuk dimainkan ditambah *gameplay* atau jalan cerita yang menarik untuk diikuti terus menerus. Di antara berbagai genre tersebut, menurut Bagas, pemain *game online* yang cukup senior mengatakan bahwa *game online* yang sangat menarik dan populer dikalangnya hingga saat ini adalah *game* yang bergenre *RPG*, *MOBA*, *Fantasi* dan *Shooter*. *Game* bergenre fantasi sangat menarik untuk dimainkan karena memiliki cerita yang sangat menarik dan menegangkan untuk diikuti sehingga membuat rasa penasaran dan memiliki karakter *game* yang bagus.

Game bergenre SHOOTER dan MOBA menarik karena ini merupakan permainan kerjasama tim dan pemain bisa saling berkomunikasi untuk mengatur strategi permainan. Selanjutnya *game* bergenre SHOOTER dan MOBA memiliki karakter dan latar belakang yang menawan. Tidak hanya itu, pemain bisa membuat tim untuk bermain dengan teman-teman yang sudah dikenal. Di antara *game* tersebut di atas yang paling menarik untuk dimainkan dan paling banyak peminatnya, jika dilihat dari statistiknya adalah *game* bergenre SHOOTER dan MOBA. Salah satu *game* yang populer sekarang ini adalah PUBG. Kesuksesan PUBG sebagai *game online* bergenre MOBA terbukti dengan 10.000.000 yang sudah mendownload *game* tersebut Di play store.

Jumlah pemain PUBG mobile pada akhir 2018 sudah mencapai 200 juta pemain di seluruh dunia. Dalam satu hari ada sekitar 30 juta orang aktif bermain

game ini. Jumlah ini belum ditambah dengan angka pemain pada platform lain seperti Xbox, PC, dan PS4 yang baru saja diresmikan tahun lalu. Pada Juli 2018 angka pemain *game* PUBG dariseluruh platform sudah mencapai 400 juta orang secara global (tekno.kompas.com).

Bentuk interaksi dengan menggunakan *fitur* tambahan dalam *game online* ini mampu membentuk hubungan saling membutuhkan atau ketergantungan pemain *game online* dengan pemain lainnya, kemudahan berinteraksi yang diberikan dalam *game online* *Player unknown's Battlegrounds* sendiri dapat menjalin kekerabatan antar pemain *game online* itu sendiri Kekerabatan yang dijalin dalam *game online*, banyak yang membuat para pemain *game online* *Player unknown's Battlegrounds* sendiri terbiasa dan membawanya dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi yang terjalin ada dua bentuk, pertama adalah bentuk komunikasi non verbal yang di tunjukkan pada saat permainan sedang berlangsung menggunakan gerak badan *avatar*. Bentuk kedua adalah bentuk komunikasi verbal yang berbentuk suara, komunikasi verbal yang lebih banyak digunakan ketika berinteraksi satu sama lain.

Kelompok Clan *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) pun terbentuk karena adanya interaksi dan komunikasi yang terjadi antar pemain *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) Pemain yang saling berinteraksi membentuk ruang lingkup baru untuk saling berbagi seputar PUBG dan mengakrabkan diri lagi ataupun untuk kontribusi mereka mengikuti kompetisi-kompetisi yang ada. Interaksi antar pemain yang membentuk pola perilaku mereka bermain. Interaksi dalam komunitas secara tidak langsung akan membangun identitas akibat konstruksi atas dirinya sendiri. Seperti ketika para pemain bekirim pesan saat bermain *game*

dan saat bertemu di kelompok Clan. Wood dan Smith menyatakan bahwa identitas merupakan konstruksi kompleks bagi diri, dan secara sosial terkait dengan bagaimana.

Kita beranggapan terhadap diri kita sendiri dan bagaimana kita mengharapkan pandangan atau stigma orang lain terhadap kita dan bagaimana orang lain itu mempersepsikannya (Wood dan Smith dalam Nasrullah, 2014:143). Pola komunikasi pengguna *game online* Pubg di komunitas Clan menarik untuk dikaji, mengingat budaya ruang siber menciptakan identitas yang cair, para pengguna *game online* bebas untuk berinteraksi dengan siapa pun. Interaksi antar pemain terjalin secara intens dalam ruang siber, meski dalam dunia nyata mereka jarang sekali atau bahkan tidak pernah berinteraksi secara langsung. Interaksi ini yang membuat antar para pemain membentuk sebuah komunitas *game online*.

Terkait dengan konteks penelitian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengamati juga meneliti lebih dalam untuk mengambil judul “Pola Komunikasi Pemain Game Online Plyer Unknown’s Battle Grounds (PUBG) Didalam kelompok Clan POC Di Kota Bengkulu”. Untuk memenuhi salah satu syarat guna mendapatkan Gelar Sarjana pada program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Penulis mencoba menggali beberapa hal yang akan menjadi fokus penelitian untuk dapat benar-benar memahami apa saja sebenarnya rumusan masalah yang dilakukan penelitian di clan POC di Kota Bengkulu Sebagai berikut “Bagaimana pola komunikasi kelompok Game Player Unknwon’s Battle Grounds (Pubg) di dalam anggota Clan Poc di Kota Bengkulu”

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi

Komunikasi atau proses komunikasi harus adanya persamaan makna antara komunikator dengan komunikan, sehingga pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat direrima dengan baik oleh komunikan (Effendy, 2008:9). Wexley dan Yulk dalam Wursanto (2002:153) mengemukakan komunikasi adalah *communication can be defined as the transmission of information between two or more person* (komunikasi dapat diberikan definisi sebagai pengiriman informasi antara dua orang atau lebih). Sedangkan menurut Kartono (2004:23) mengemukakan bahwa komunikasi adalah kapasitas individu dan kelompok untuk menyampaikan perasaan, pikiran, ide-ide sendiri kepada orang lain .

METODE PENELITIAN

Secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah berusaha untuk menjabarkan secara deskriptif tentang pola komunikasi kelompok pada anggota-anggota kelompok *clan poc*. Dasar dari penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif. Bogdan dan (Moleong, 2007:3) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Dengan kata lain penelitian deskriptif ini bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan yang ada.

PEMBAHASAN

Sejarah Perkembangan Game Online

Game Online atau dalam jaringan (daring) adalah jenis permainan yang memanfaatkan konektivitas dengan jaringan komputer. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006: 770). Menurut Webster Dictionary edisi tahun 1913 istilah game didefinisikan sebagai "*A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc*".

Sejarah game online inilah perjalanan sejarah game online permainan daring dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik ban', yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (multiplayer games). Permainan daring benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini.

Permainan Daring (Online Games) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dan mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks clan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu server dan client. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server. Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas social karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan sering kali diciptakan komunitas maya

Profil Informan

Membahas pola interaksi yang terjadi dalam clan di permainan PUBG peneliti mengambil sampel 1 clan yang masih aktif. Clan tersebut adalah POC. Terbentuk sejak tahun awal 2018 clan ini sudah memiliki 25 anggota saat diwawancarai. Jumlah anggota setiap harinya berubah dikarenakan adanya anggota clan yang masuk dan keluar begitu saja. "Tidak semua anggota clan loyal, ada biasa anggota clan mau gabung di clan kita, Pernah juga ada anggota clan mau gabung tapi jelek sifat nya, tidak sopan di room chat, jadi ku kick "anggota clan berisikan anak-anak mahasiswa, pelajar dan ada yang sudah bekerja. awalnya ini clan dibikin dulu anggotanya sedikit 7 orang, tapi banyak yang gabung di clan semua karena rata-rata satu daerah semua " (Hasil wawancara informan Diki, 15 Agustus 2020).

Dari hasil wawancara di atas diperoleh informasi bahwa clan POC didominasi oleh pemain yang berasal dari daerah yang sama yaitu, Kota Bengkulu. Mereka rata-rata merupakan mahasiswa yang menuntut ilmu di Bengkulu. Diki merupakan Co-Leader dalam clan POC, mereka berasal dari beberapa Universitas dan Sekolah tinggi di Bengkulu.

Diki kemudian menjelaskan kembali bahwa clan POC tidak menutup kemungkinan adanya anggota clan POC ada yang berasal dari luar. Terbukti anggota POC ada yang berasal dari daerah selain Bengkulu. Namun yang mendominasi clan ini adalah pemain yang berasal dari Bengkulu

"Jadi kita saling sapa, dan salam, permisi, baik itu sementara waktu atau tidak. Chatingan juga kalau cerita tidak kaku. Ada yang cuma menyapa atau bilang selamat pagi, dan mengajak mabar (main barengi)." (Hasil wawancara dengan informan Tobi, 15 Agustus 2020).

Dari pengakuan Tobi di atas, diperoleh informasi bahwa dalam obrolan chating dalam clan tidak begitu kaku. Obrolan dilakukan tidak terikat pada keadaan bermain atau tidak. Tobi menjelaskan bahwa obrolan clan selalu ramai. Ada yang sekedar menyapa, ada pulang yang mengajak untuk melakukan pertemuan dan melanjutkan chating secara interpersonal. Tobi juga memaparkan salah satu anggotanya sampai menjalin hubungan lebih dekat. Mereka dipertemukan dalam obrolan dalam clan.

"Kita itu bukan cerita saja berbicara tentang game, kadang kita cerita dalam chat clan tentang isu-isu sekarang atau bisa juga bercanda, ketawa-ketawak. Jadi kalau ceritaki di chat, tidak kaku dan pasti harus saling menghormati antar anggota clan begitu" (Hasil

wawancara informan Hando, 15 Agustus 2020).

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan yang sudah dilaksanakan diketahui bahwa interaksi terbentuk dalam obrolan chating clan. Tips dan trik dalam kesuksesan bermain PUBG pun dituangkan dalam obrolan chat.. Jika anggota clan hendak menyerang lawan mengikuti petunjuk atau saran dari anggota lainnya dengan berbicara menggunakan voice chat agar tidak ada ke salah pahaman antar anggota saat menyerang. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara terhadap salah satu informan penelitian yakni Hando mengungkapkan bahwa saat-saat santai anggota clan seringkali bercanda gurau dalam chating clan. Saling melemparkan lelucon atau teka-teki sering terjadi dalam borolan. Hal ini membuat pars anggota clan merasa nyaman dan semakin loyal terhadap clan yang dimasukinya.

Di dalam clan POC ini, di dalam setiap anggotanya tidak mengenal status mereka di kuliah lebih senior atau tidak, ataupun dia lebih baik dalam bermain PUBG, buktinya mereka memanggil satu sama lain dengan sebutan nickname masing-masing bahkan cuma namanya saja. mengungkapkan, "dengan menggunakan nickname malah terlihat kalau kita akrab, meskipun ada yang tetap memanggil kita dengan sebutan "kakak atau kapten" dan lain sebagainya itu terkadang karena ada dari mereka belum lama mengenal kita dan membuat mereka memanggil kita dengan sebutan itu.

Namun, ketika sudah saling mengenal dan sudah lama bergabung di dalam clan ini, pastinya dari mereka akan nyaman. Dan aku pribadi tidak masalah juga ketika mereka memanggil aku dengan sebutan "koja" atau namaku saja, aku tidak merasa ada yang aneh ketika mereka memanggil seperti itu, karena hal seperti itu sudahlah wajar Hal ini sesuai dengan

hasil wawancara terhadap salah satu informan penelitian yakni Abi mengungkapkan sama ketika aku mengenal orang di game atau di online, aku memanggil mereka dengan namanya saja, atau nama yang mereka gunakan di online” (Abi, wawancara 15 Agustus 2020). Setiap anggota clan mempunyai tujuan mereka masing-masing mengapa bermain PUBG dan itu mempengaruhi gaya hidup masing-masing anggota clan. Ada beberapa anggota yang terobsesi sekali dengan PUBG hingga hampir setiap waktu mereka meluangkan waktunya untuk bermain. Dan hampir melupakan kegiatan mereka yang lainnya. Terlihat bagaimana saat mereka mabar, mereka melakukan kegiatan lain secara bersamaan seperti, makan, minum saat mereka bermain PUBG tidak bisa lepas akan setiap pemainnya

Didalam proses komunikasi yang berlangsung didalam kelompok clan POC yang terhubung dengan pola komunikasi yang terdapat didalam kelompok clan POC adalah pola komunikasi multi arah, karna pola komunikasi multi arah terjadi dalam suatu grup atau kelompok yang dimana disini adalah kelompok clan POC. Terjadinya komunikasi dimana para komunikator dan komunikan disini adalah anggota dari clan tersebut, saling berkomunikasi dan bertukar pikiran secara dialogis. Bertukar pikiran terjadi saat para anggota clan memasuki ruang game yang dimana mereka saling berkomunikasi saat bermain game untuk menginformasikan situasi saat sedang dalam permainan game online, yaitu game online PUBG Mobile. Game online PUBG Mobile memiliki dampak sosial bagi para pemain (gamers).

Adapun dampak positifnya yaitu sebagai media berinteraksi secara online, para pemain tidak merasa terabaikan atau terasingkan ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya, sebagai media untuk berkenalan dan menambah teman baru. Pola interaksi yang terjadi antar anggota clan cenderung menunjukkan

mengarah pada pola asosiatif. Karena anggota clan memperlihatkan pola interaksi yang kooperatif dalam berinteraksi satu sama lain dalam clan. Interaksi ini diwujudkan dalam bentuk obrolan dalam game maupun obrolan langsung dengan anggota clan lainnya.

Adapun faktor yang mempengaruhi interaksi antar anggota clan dalam pubg adalah situasi sosial,, tujuan pribadi masing-masing individu dan Interaksi sesuai dengan kedudukan dan kondisi setiap individu.

KESIMPULAN DAN SARAN.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pola Komunikasi Pemain Game Online Player Unknown’s Battlegrounds(PUBG) Di dalam Kelompok Clan POC Di Kota Bengkulu”, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut : Dalam game online terjadi interaksi sosial melalui proses komunikasi yang dilakukan oleh para pemain game (gamers). Adapun pola komunikasi dalam game online yaitu pola komunikasi primer dan pola komunikasi sekunder ditemui pada game online, yaitu game online PUBG Mobile. Game online PUBG Mobile memiliki dampak sosial bagi para pemain (gamers).

Adapun dampak positifnya yaitu sebagai media berinteraksi secara online, para pemain tidak merasa terabaikan atau terasingkan ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya, sebagai media untuk berkenalan dan menambah teman baru. Pola interaksi yang terjadi antar anggota clan cenderung menunjukkan mengarah pada pola asosiatif. Karena anggota clan memperlihatkan pola interaksi yang kooperatif dalam berinteraksi satu sama lain dalam clan. Interaksi ini diwujudkan dalam bentuk obrolan dalam game maupun obrolan langsung dengan anggota clan lainnya.

Adapun faktor yang mempengaruhi interaksi antar anggota clan dalam pubg adalah situasi sosial,, tujuan pribadi masing-masing individu dan Interaksi sesuai dengan kedudukan dan kondisi setiap individu.

Saran

Untuk menambah intensitas interaksi anggota clan sebaiknya setiap clans melakukan interaksi tidak hanya dalam dunia maya, tapi juga melakukan interaksi langsung sesama anggota clan. Sehingga terjalin interaksi yang lebih baik. Sebaiknya setiap clan memiliki program bersama yang tidak hanya ditujukan pada anggota clannya saja. Tapi juga dapat melakukan silaturahmi dengan anggota clan yang lain. Setiap clan juga akan lebih baik jika mengadakan kegiatan yang bersifat sosial seperti, kunjungan ke panti sosial atau kegiatan bakti sosial lain

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Arifin, (1984). *Michael Burgoon* dalam Wiryanto, (2004) *Komunikasi Kelompok*.
- Bagong 2004:58 , pengertian koperasi
Baskoro, Robi. 2015. *Game Online Indonesia 2014:Ikhtisar dan Infografis*.<http://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisar-dan-infografis/> diakses pada 12-06-2016
- Bungin, 2006:266-267, Keanggotaan Dalam Kelompok
- Djamarah, 2004:1 Dan Soejanto, 2005:27, Pola Komunikasi
- Effendy, (1986), Pengertian pola komunikasi
- Effendy, Onong Uchjana. (2008). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Effendy, Onong Uchjana. (1984: 9). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*
- Fajar,(2009, 65) Definisi komunikasi kelompok.
- Gillin dalam Soerjono, 1982 : 69
Internet wawancara kompas tekno game (2018)
- Kartono, Kartini. (2004). *Patologi Sosial dan Kenakalan Remaja*. Jakarta : Cakrawala.
- Kramer ,(2000), game online sebuah aktivitas rekreasi
- Morissan, (2013:6-7), Teori melihat proses komunikasi.
- Muhammad, 2007: 181, , 2007:182, *Komunikasi Kelompok Kecil*.
- Mulyana, Deddy. (2009). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rakhmat, 2005:141-146, Klasifikasi kelompok dan karakteristik komunikasinya
- Severin (2005: 447), *Definisi game online*
Rolling & Adams, 2006: 770 , sejarah game online
- Santoso, 2004:12 , factor mempengaruhi intraksi social
- Severin (2005: 447), *Definisi game online*
- Soerjono 1982:73-74 *Wood dan smith dalam nasrula, 2014:143*