

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi informasi (*information technology*) banyak aspek dalam kehidupan manusia yang ikut terdampak. Perkembangan dari teknologi informasi salah satunya membawa pengaruh terhadap semakin konvergennya sistem komputasi yang digunakan oleh manusia di era globalisasi (Haryanto, 2008). Perkembangan teknologi manusia memberikan gambaran adanya perubahan yang disebabkan oleh masuknya berbagai budaya dan juga kebiasaan yang terjadi dalam pola masyarakat. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling cepat ialah penggunaan internet.

Salah satu perkembangan yang terjadi dalam dunia teknologi yang cukup populer saat ini ialah industri *game*. *Game* atau permainan mulanya sengaja diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi masyarakat, khususnya bagi anak-anak, remaja dan paruh dewasa. Perkembangan dunia *game* telah berkembang pesat selama 30 tahun ke belakang, bahkan pada titik dimana *video game* sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kebudayaan manusia modern. Lebih jauh, industri *game* sendiri telah menciptakan era industri baru yang bernilai jutaan dolar (Apperley, 2006).

Game online sendiri terdiri dari berbagai jenis permainan, mulai dari yang paling sederhana seperti *game* berbasis teks hingga permainan yang

menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Adanya game online juga menjadikan interaksi manusia dalam game menggunakan teknologi sebagai salurannya. Merujuk pada Actor-Network Theory dalam satu jaringan ada unsur manusia dan non manusia yang terus berevolusi membentuk sebuah sistem. Namun, hanya unsur manusia yang mampu menempatkan *aktant* yang beredar dalam sistem. Unsur manusia inilah yang disebut sebagai aktor (Latour, 2005). ANT digunakan untuk menjelaskan relasi hubungan teknologi dengan manusia yang mengubah sifat interaksi dalam game online. ANT dapat menjelaskan interaksi personal yang juga berubah dengan adanya teknologi, karena teknologi sebagai kepanjangan tangan dalam interaksi.

Komunikasi dalam dunia maya dapat dijelaskan sebagai komunikasi virtual. Komunikasi virtual merupakan proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan *cyberspace* atau ruang maya yang bersifat interaktif. Bentuk komunikasi virtual juga terjadi pada *game online*, khususnya yang dimainkan dengan konsep tim. Komunikasi virtual pada *game online* dapat dilakukan melalui personal komputer dan *smartphone* yang terhubung dengan internet, sehingga masing-masing pemain dapat berinteraksi secara langsung dalam suatu permainan dan menyelesaikan misi atau tantangannya. Salah satu *game online* yang menggunakan konsep tersebut adalah Rise of Kingdom.

Rise of Kingdom (RoK) adalah itu game peperangan (*war*) antara Kingdom melawan Kingdom lain yang di kembangkan oleh Lilith Games dan

lego Games. Kingdom dalam game RoK selalu bertambah setiap harinya, sejauh ini sudah ada 2886 Kingdom yang sebelumnya dimulai dari 1001 Kingdom. Tujuan dari RoK adalah untuk memenangkan peperangan antar Kingdom dengan cara mendapatkan *Ziggurat* pada *map* KvK. Game RoK dimainkan oleh pemain yang berasal dari berbagai negara, dengan masing-masing dapat bermain satu sama lain dengan pemain yang ada di negara lain. Saat ini, mayoritas pemain Rise of Kingdom selain dari Indonesia berasal dari negara China, Korea, Jepang, Amerika dan Swiss.

Permainan game Rise of Kingdom memiliki suatu kegiatan (*event*) bernama Kingdom vs Kingdom (KvK). KvK dalam game Rise of Kingdoms merupakan lanjutan dari *prequel Lost Temple* dan disebut sebagai *event* paling besar di game RoK. KvK digunakan untuk menunjukkan seberapa kuat kerajaan suatu server dengan yang lainnya dalam memperebutkan posisi terbaik di The Great of Ziggurat. Keunikan dalam KvK yaitu biasanya pemain hanya bermain melawan Alliance lain di suatu Kingdom, namun dalam KvK seluruh aliansi di satu Kingdom akan bergabung melawan musuh atau pemain lainnya di server yang berbeda. Selain itu, pemain mendapatkan musuh baru, di KvK juga dituntut untuk mencari kawan baru dengan sistem diplomasi, Raja atau King setiap Kingdom harus berkomunikasi dengan tim lain untuk dijadikan sekutu atau *Ally*.

Kingdom dalam RoK sama halnya suatu organisasi atau kelompok yang terdiri dari berbagai anggota dengan struktur yang jelas. Game RoK memiliki King dan juga *council* atau dewan yang memiliki peran secara virtual untuk

mengelola Kingdomnya. Game RoK juga merupakan jenis game yang *pay to win*, dimana pada game RoK pemain mengeluarkan biaya untuk memperkuat Kingdomnya agar menang dalam peperangan antara Kingdom (KvK). Sehingga perlu adanya strategi, perancangan wilayah, diplomasi dan integrasi kemampuan dari para pemainnya. Game RoK juga membutuhkan kemampuan diplomasi yang baik untuk nantinya menentukan sekutu saat acara peperangan dimulai yaitu *event Kingdom versus Kingdom* (KvK). Diplomasi yang dilakukan perlu ada peran kekuasaan sehingga dapat menentukan perilaku tertentu dari pemain lain yang agar bergabung dalam sekutu.

Kekuasaan merupakan fondasi utama dalam game RoK, dimana adanya kekuasaan dapat memenuhi kepentingan dan nilai dari mereka yang berkuasa. Namun, dimana ada kekuasaan disitu juga ada kekuatan tandingan yang memberlakukan kepentingan dan nilai-nilai mereka yang berada di posisi dalam kelompok atau Kingdom di RoK. Selain berfokus dalam melakukan penyerangan terhadap Kingdom lawan, dalam RoK juga diperlukan untuk membangun interaksi khusus antar kekuatan dan meminimalkan adanya kekuatan tandingan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang tentang *game online* Rise of Kingdom, maka peneliti merumuskan masalah bagaimana kekuasaan dalam Kingdoms vs Kingdom (KvK) di permainan *game online* Rise of Kingdom?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kekuasaan dalam Kingdoms vs Kingdoms (KvK) di permainan *game online* Rise of Kingdom.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terkait dengan teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran bagi pengembangan ilmu komunikasi dan komunikasi virtual dalam *game online*. Secara khusus adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan terkait penelitian pola komunikasi pada *game online*, sehingga dapat melihat fenomena yang berkembang saat ini melalui *game online* dalam membentuk pola komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat membuka wawasan dan membuka kesadaran mengenai pola komunikasi dalam *game online*. Harapan secara khusus dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk pengamat komunikasi atau praktisi di dunia game untuk memperkuat hubungan antar anggota dalam permainan *game online*.

E. Kerangka Teori

Kerangka teori adalah kemampuan seorang peneliti dalam mengaplikasikan pola berpikirnya dalam menyusun secara sistematis teori-teori yang mendukung permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini, teori utama yang digunakan adalah teori kerja sama tim, khususnya dalam *game*/permainan. Permainan sendiri adalah suatu bentuk hiburan atau kesenangan, dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. Melalui permainan seseorang akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat. Melalui permainan, seseorang akan mempunyai suasana yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Pada masa kini, permainan mampu membuat individu mengembangkan dirinya dari segi kemampuan.

1. Komunikasi Virtual

Menurut Nasrullah (2014:75) mengatakan bahwa karakteristik komunikasi melalui internet berbeda dibanding media komunikasi tradisional. Salah satu karakteristik dari komunikasi virtual yaitu bersifat jejaring (*network*). Jejaring ini tidak hanya diartikan sebagai infrastruktur yang menghubungkan antara komputer dan perangkat keras lainnya namun juga menghubungkan individu satu dengan yang lainnya.

Komunikasi virtual memungkinkan seseorang berinteraksi tetapi sebenarnya mereka tidak berada secara wujud di tempat itu. Interaksi merupakan konsep yang sering digunakan untuk membedakan antara

media baru yang digital dan media tradisional yang menggunakan analog teknologi baru, seperti jaringan internet, pada dasarnya beroperasi saling terhubung. Berbeda dengan media tradisional, keberadaan pengguna tidak hanya pasif menerima informasi tetapi juga aktif dalam memproduksi informasi. Pengguna juga tidak hanya menerima satu informasi sesuai dengan apa yang diproduksi oleh institusi media yang terkadang memuat informasi yang tidak sesuai dengan keinginan.

Komunikasi virtual membuat manusia menyukai pola komunikasi yang menggunakan media daripada pola komunikasi tradisional yaitu tatap muka. Penggunaan internet lebih dapat diandalkan oleh netter jika dibandingkan dengan ekuivalen-ekuivalen tradisional mereka (Werner, 2001: 447)

Melakukan komunikasi menggunakan internet, dapat dibedakan menjadi dua jenis komunikasi yaitu:

a. *Asynchronous Communication*

Komunikasi melalui media internet dengan pengirim dan penyampai pesan dalam berinteraksi tidak berada pada kedudukan tempat dan waktu yang sama, namun pesan tetap sampai pada tujuan / sasaran (penerima).

b. *Synchronous Communication*

Komunikasi melalui internet dengan interaksi yang bersamaan waktunya. Keberadaan internet sebagai media komunikasi membawa kemajuan yang berarti dalam era komunikasi dan informasi saat ini.

Menurut jenisnya komunikasi virtual dapat dibedakan menjadi tiga modal yaitu *e-mail*, *chatting*, serta *website*.

2. Media Baru

Media baru merupakan sebuah konsep yang dikembangkan oleh Pierre Levy yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media konvensional ke arah digital. Dalam teori *new media* terdapat dua pandangan yang dikemukakan oleh Pierre Levy, pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka.

Menurut Denis McQuail mendefinisikan *new media* atau media baru sebagai perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula. Media elektronik baru ini mencakup beberapa sistem teknologi seperti: sistem transmisi (melalui kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, sistem penyajian gambar (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur), dan sistem pengendalian (oleh komputer).

Pierre Levy memandang World Wide Web (www) sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel, dan dinamis. Yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan pemberian kuasa yang lebih interaktif. Hal-hal yang membedakan *new media* dan *old media* adalah desentralisasi yang artinya memisahkan berita yang dikeluarkan bukan lagi berasal sepenuhnya dari tangan komunikator,

penyebaran yang sangat cepat dengan adanya teknologi yang ada (internet, satelit). Orang-orang yang menikmati berita yang di baca bisa juga memberikan komentar mereka sendiri, memberikan informasi tambahan dan juga memberi sebuah saran.

Rogers dalam Hamidati (2011) menguraikan tiga sifat utama yang menandai kehadiran teknologi komunikasi baru, yaitu *interactivity*, *de-massification*, dan *asynchronous*. *Interactivity* merupakan kemampuan sistem komunikasi baru (biasanya berisi sebuah komputer sebagai komponennya) untuk berbicara balik (*talk back*) kepada penggunanya. Hampir seperti seorang individu yang berpartisipasi dalam sebuah percakapan. Dalam ungkapan lain, media baru memiliki sifat interaktif yang tingkatannya mendekati sifat interaktif pada komunikasi antarpribadi secara tatap muka.

Industri media baru atau *new media* merupakan media komunikasi yang tumbuh paling pesat di dekade ini. Media baru atau *new media* memiliki sifat lebih individual, lebih beragam (*diversified*), dan lebih interaktif dari media tradisional. Dalam media baru dapat memudahkan kita untuk mengetahui segala informasi yang jauh, sehingga kita dapat bertemu secara tatap muka dalam sebuah teknologi.

3. *Actor Network Theory (ANT)*

Teori ini merupakan teori yang lebih memfokuskan jaringan yang terbentuk karena adanya aktor dan aktan juga yang menunjukkan proses kerapuhan karena elemen dalam jaringan tersebut harus bekerja dengan

baik. Jika salah satu tidak berfungsi seperti semestinya, maka sistem tersebut tidak akan bisa jalan dan jaringan tersebut akan rusak, sehingga terikat satu dengan yang lainnya. Teori awalnya dicetuskan oleh Bruno Latour, Michael Callon, dan pemikiran John Law, dalam

Actor-Network Theory (ANT) atau Teori Aktor Jaringan memberikan pandangan bahwa sains teknologi secara fundamental tidak berbeda dari aktivitas-aktivitas sosial. ANT menganggap bahwa dalam satu jaringan ada unsur manusia dan non manusia yang terus berevolusi membentuk sebuah sistem. Namun, hanya unsur manusia yang mampu menempatkan *aktant* yang beredar dalam sistem. Unsur manusia inilah yang disebut sebagai aktor.

ANT memiliki pandangan yang khas dengan memasukkan unsur non-manusia (objek-objek teknis) sebagai bagian dari sosial. Terdapat dua unsur dalam ANT yaitu manusia dan non-manusia atau dalam teori ini menyebutkan sebuah teori ilmiah berasal dari jaringan-jaringan baik suatu subjek (manusia) maupun objek mati (non-manusia). Para penggagas ANT berpendirian bahwa masyarakat itu bukan hanya sekadar berisi unsur-unsur individu manusia serta norma yang mengatur kehidupan mereka, tetapi lebih dari itu dia bergerak dalam sebuah “jaringan”.

Perbedaan mendasar dari manusia dan non manusia adalah manusia memiliki pilihan-pilihan, memutuskan pilihan-pilihan dan mengharapkan sesuatu dari aksi-aksinya. Sebaliknya, agen non manusia (material) tidak memiliki pilihan-pilihan. ANT memandang perbedaan ini

tidak relevan dalam analisis empiris atas aksi. Untuk tujuan analisis, atribut aksi dapat diberikan juga pada objek-objek teknis. Penyebabnya, meski manusia sebagai inisiator aksi, proses beraksi tidak sepenuhnya berada dalam kendali inisiator tersebut. Perantara manusia dan non manusia memberikan efek-efek tertentu yang memengaruhi aktor manusia.

Semua unsur manusia dan non-manusia berperan dalam memelihara keutuhan jaringan. Jaringan heterogen adalah hal yang fundamental bagi ANT. Jaringan dan aksi merupakan suatu yang tidak terpisahkan. Suatu aksi mendapat sumbernya dari jaringan dan suatu jaringan terbentuk dari aksi-aksi. Dalam perspektif teoritis yang ditawarkan ANT, entitas sosial dan entitas teknis adalah dua aspek yang dari sebuah realitas tunggal jaringan aktor (Soesilo, 2014).

Kunci dari ANT yakni bahwa pada dasarnya manusia diperlakukan tidak berbeda dengan non manusia. ANT berfokus juga pada proses negosiasi yang berjalan sesuai dengan tujuan asosiasi. Komponen non-manusia sebagai bagian yang membentuk manusia atau lingkungan sekitarnya dan sikap yang dilakukan seperti membujuk, memaksa, merayu. Semua hal itu bisa saja berhubungan satu dengan yang lain. Hal ini juga mengarah pada sebab dan akibat yang ditimbulkan. Bruno Latour dan Nathalie Heinich. Hal ini dapat dimengerti sebab pengertian sosial dalam ANT itu aneh, karena memasukkan non-manusia sebagai bagian dari “sosial”.

Dalam ANT juga terdapat intermediasi yang berarti perantara. Menurut Latour dalam kamusnya dijelaskan bahwa perantara merupakan apa yang mengangkut makna atau kekuatan tanpa transformasi, mendefinisikan cukup input untuk mendefinisikan outputnya. Mediator ini tidak dapat dihitung hanya 1 satuan, tetapi juga bisa tak terhingga. Hal yang nampaknya sederhana, bisa mungkin menjadi sangat kompleks, mediator tersebut juga tidak hanya mengarah kesatu penjuru, tetapi juga bisa bertentangan (Latour, 2005 : 39). Nampaknya begitu rumit dengan apa yang disebut sebagai intermediasi, tetapi dalam intermediasi ini menjadi saran dalam memahami makna yang disampaikan. Sebuah percakapan yang sederhana dapat menghasilkan rantai yang sangat kompleks, namun berbeda dengan komputer yang terlihat kompleks dapat kita maknai secara sederhana. Di intermediasi ini juga terdapat istilah mediator.

Pada penelitian ini ANT digunakan untuk menjelaskan relasi hubungan teknologi dengan manusia yang mengubah sifat interaksi dalam game online. ANT dapat menjelaskan interaksi personal yang juga berubah dengan adanya teknologi, karena teknologi sebagai kepanjangan tangan dalam interaksi.

4. Pola Komunikasi

Istilah pola komunikasi yaitu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu sama lain untuk tujuan pendidikan keadaan masyarakat. Pola adalah bentuk atau model (lebih abstrak, suatu

set peraturan) yang bisa dipakai untuk menghasilkan suatu atau bagian dari sesuatu, khususnya jika yang ditimbulkan cukup mencapai suatu sejenis untuk pola dasar yang dapat ditunjukkan atau terlihat. Pola komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterkaitan unsur-unsur yang dicakup beserta keberlangsungan, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis (Sane, 2013).

Pola komunikasi memiliki beberapa pengertian, menurut Djamarah pola komunikasi dapat diartikan sebagai bentuk atau pola yang berhubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Djamarah, 2004). Maksud dari pola komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan terhadap dua orang atau lebih dengan cara yang tepat agar dapat dipahami.

Menurut Gunawan (2013) pola komunikasi didefinisikan sebagai bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses mengaitkan dua komponen yaitu gambaran atau rencana yang menjadi langkah-langkah pada suatu aktivitas dengan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan antar organisasi ataupun juga manusia.

Berbeda dengan pandangan Sunarto (2006) yang mendefinisikan arti pola komunikasi sebagai dimensi pola komunikasi terdiri dari dua macam, yaitu pola yang berorientasi pada konsep dan pola yang berorientasi pada sosial yang mempunyai arah hubungan yang berlainan.

Setiap individu mempunyai pola komunikasi yang berbeda di setiap kelompok dan tidak akan sama di setiap kelompok tempat individu tersebut berada. Dalam ruang lingkungannya pola komunikasi tidak terjadi hanya kepada individu terhadap individu lainnya, akan tetapi dapat mencakup wilayah kelompok lainnya. pengertian pola komunikasi tersebut dapat diartikan sebagai bentuk saat terjadinya proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Pola komunikasi yang dimiliki oleh seseorang akan berbeda dengan pola komunikasi yang dimiliki oleh orang lain yang berasal dari kelompok lain (Wiendijarti, 2012).

Menurut Tubbs & Moss (2001) dalam Ricky dkk. (2016) pola komunikasi terdiri dari lima jenis sebagai berikut:

a. Pola Interaksi Roda

Pola interaksi roda berpusat pada satu *figure* sentral yang berperan sebagai perantara komunikasi antara anggota kelompok. Jadi pada jaringan ini seorang pemimpin bertindak sebagai pusat dari alur komunikasi kelompok. Pada pola ini pemimpin menjadi pusatnya jadi ia dengan bebas dapat berkomunikasi dengan semua anggota. Namun sebaliknya, anggota tidak bisa berkomunikasi pada anggota lain dan harus berkomunikasi melalui pemimpin.

b. Jaringan atau Pola Interaksi Rantai

Pola interaksi rantai merupakan adalah pola yang bersituasi dimana tiga orang hanya dapat berkomunikasi dengan orang yang

bersebelahan dengannya. Pola rantai secara kaku mengikuti rantai komando formal.

c. Jaringan atau Pola Komunikasi Y

Pola komunikasi Y adalah pola yang menganut sistem yang hampir sama dengan pola interaksi rantai, tetapi dalam pola komunikasi Y memiliki posisi tengah yang menjadi perantara, tapi posisi tengah tidak dapat menjangkau semua anggota.

d. Jaringan atau Pola Komunikasi Lingkaran

Pola komunikasi lingkaran merupakan pola komunikasi yang lebih bersifat dinamis dalam penyebaran pesan, karena setiap orangnya terhubung dan dapat saling berkomunikasi dengan dua orang yang bersebelahan dengannya.

e. Jaringan atau Pola Komunikasi All Channel

Pola all Channel adalah pola yang memiliki saluran yang terbuka, jadi pola ini memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi dengan siapa saja, pola ini adalah pola yang paling fleksibel karena tidak ada batasan atau perantara yang dapat menghambat jalur informasi.

5. Kekuasaan

Kekuasaan adalah proses yang paling mendasar dalam masyarakat, karena ditentukan di sekitar nilai dan institusi, dan apa yang dinilai dan dilembagakan ditentukan oleh hubungan kekuasaan (Castells, 2009: 10). Kekuasaan adalah kapasitas relasional yang memungkinkan aktor sosial untuk mempengaruhi secara asimetris keputusan aktor sosial lainnya

dengan cara yang mendukung kehendak, minat dan nilai aktor yang diberdayakan. Kekuasaan dilaksanakan melalui pemaksaan (atau kemungkinannya) dan/atau dengan konstruksi makna berdasarkan wacana yang digunakan aktor sosial untuk mengarahkan tindakan mereka. Hubungan kekuasaan dibingkai oleh dominasi, yaitu kekuasaan yang tertanam dalam institusi. masyarakat. Kapasitas relasional kekuasaan dikondisikan, tetapi tidak ditentukan, oleh kapasitas struktural dominasi. Institusi dapat terlibat dalam hubungan kekuasaan yang bergantung pada dominasi yang mereka lakukan terhadap rakyatnya (Castells, 2009: 10).

Aktor dalam hal ini mengacu pada berbagai subjek tindakan seperti aktor individu, kolektif, organisasi dan jaringan. Namun, pada akhirnya semua organisasi, institusi dan jaringan mengungkapkan tindakan aktor manusia, meskipun tindakan ini telah dilembagakan atau diorganisir oleh proses di masa lalu kapasitas relasional berarti bahwa kekuasaan bukanlah atribut tetapi hubungan. Hal ini tidak dapat di abstraksikan dari hubungan khusus antara subjek kekuasaan, mereka yang diberdayakan dan mereka yang diberdayakan dalam konteks tertentu.

Kekuasaan adalah kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan dampak atau akibat pada orang lain (House, 1984). Selain itu dijelaskan oleh Wagner dan Hollenback (2005) kekuasaan adalah kemampuan untuk mempengaruhi perilaku orang lain, dan kemampuan untuk mengatasi (bertahan dari) pengaruh orang lain yang tidak diinginkan. Kekuasaan mengandung suatu potensi/kemampuan yang belum tentu efektif jika

dilaksanakan, dan suatu hubungan ketergantungan. Bisa saja seseorang memiliki suatu kekuasaan namun tidak digunakan oleh orang tersebut. Jadi kekuasaan merupakan suatu kemampuan atau potensi yang tidak akan terjadi jika tidak digunakan oleh orang yang memilikinya. Kekuasaan juga merupakan suatu fungsi ketergantungan. Semakin besar ketergantungan Y kepada X, maka akan semakin besar kekuasaan X dalam hubungan tersebut. Jadi ketergantungan didasarkan pada alternatif yang dipersepsikan oleh Y dan pentingnya alternatif yang ditempatkan oleh Y untuk dikendalikan oleh X.

Seseorang hanya dapat memiliki kekuasaan atas diri orang lain, jika ia dapat mengendalikan sesuatu yang diinginkan oleh orang lain tersebut. Contoh: Orang-tua memiliki kekuasaan yang sangat besar atas anaknya, pada saat anak tersebut kuliahnya masih dibiayai oleh orang-tuanya. Ketika si anak telah lulus, dan kemudian ia bekerja serta memiliki pendapatan sendiri, maka kekuasaan orang-tua atas dirinya semakin berkurang.

Menurut Castells (2009) kekuasaan itu asimetris yang dikarenakan di era internet, setiap orang memiliki kuasa dan pengaruh yang berbeda. Kekuatan seseorang di media sosial ditentukan oleh sejauh mana interaksi dan kemampuannya menghadirkan. Castells (2009) juga menjelaskan mengenai *mass self communication* yang merupakan bentuk baru komunikasi yang muncul di era internet atau digital yang bersifat interaktif dengan kapasitas pengiriman pesan *many to many*, *real time* dan juga

memungkinkan komunikasi *point to point*, *broadcasting*, yang semuanya bisa di atur sesuai maksud dan tujuan komunikasi yang diinginkan. Castells menyebut *self-communication* karena setiap orang mampu membuat dan mengirim pesan sendiri dan bisa menentukan sendiri pihak-pihak yang akan dituju (*receiver*).

Menurut Castells (2009: 42) terdapat empat bentuk kekuasaan dalam masyarakat, yaitu:

- a. *Networking Power*: kekuatan aktor dan organisasi yang termasuk dalam jaringan yang merupakan inti dari masyarakat jaringan global atas kolektif manusia dan individu yang tidak termasuk dalam jaringan global tersebut.
- b. *Network power*: kekuatan yang dihasilkan dari standar yang diperlukan untuk mengkoordinasikan interaksi sosial dalam jaringan. Dalam hal ini, kekuasaan dilaksanakan bukan dengan pengucilan dari jaringan tetapi dengan pemaksaan aturan penyertaan.
- c. *Networked Power*: kekuatan aktor sosial atas aktor sosial lainnya dalam jaringan. Bentuk dan proses kekuatan jaringan khusus untuk setiap jaringan.
- d. *Network-making power*: kekuatan untuk memprogram jaringan tertentu sesuai dengan minat dan nilai pemrogram, dan kekuatan untuk mengganti jaringan yang berbeda mengikuti aliansi strategis antara aktor dominan dari berbagai jaringan

Menurut Shane & Glnow (2010) mengemukakan lima sumber kekuasaan di dalam organisasi, yaitu *legitimate power*, *reward power*, *coercive power*, *expert power*, dan *referent power*.

- a. *Legitimate power* merupakan kesepakatan anggota organisasi bahwa individu dalam peran-peran tertentu dapat menentukan perilaku tertentu dari orang lain. *Legitimate power* biasanya ditentukan oleh deskripsi pekerjaan dalam suatu jabatan, misalnya seorang atasan memiliki kekuasaan untuk meminta bawahannya melaksanakan tugas-tugas organisasi sesuai dengan kapasitasnya.
- b. *Reward power* adalah kekuasaan untuk mengontrol atau memberikan penghargaan kepada pihak lain. Seorang manajer dapat mempromosikan bawahannya ke level yang lebih tinggi, *member* bonus, atau *member* hak berlibur sebagai imbalan yang diberikan kepada karyawan yang mencapai target kerja tertentu. Sebaliknya, seorang bawahan dapat memberikan umpan balik atas kinerja atasannya.
- c. *Coercive power* adalah kekuasaan untuk *member* sanksi atau hukuman. Contoh *coercive power* adalah seorang atasan memiliki kekuasaan untuk memberikan sanksi kepada bawahannya yang terbukti memiliki kesalahan fatal yang merugikan organisasi.
- d. *Expert power* adalah kekuasaan yang berhubungan dengan kemampuan, keahlian, atau pengetahuan yang dimiliki oleh individu. Misalnya, tim peneliti yang dimiliki oleh perusahaan pertambangan

memiliki kekuasaan apakah sebuah projek dapat dilanjutkan atau tidak.

- e. *Referent power* adalah kekuasaan yang diasosiasikan dengan charisma seseorang. Secara ilmiah, definisi *referent power* memunculkan perdebatan di kalangan para ahli karena ukuran kharisma yang sulit untuk distandarkan. Namun, secara *factual referent power* memang ada di dalam kehidupan berorganisasi. Di banyak perkampungan di Indonesia ada tokoh-tokoh masyarakat yang disegani karena memiliki kharisma. Hal itu merupakan contoh yang nyata dari *referent power*

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian merupakan sebuah cara ilmiah untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian atau suatu tujuan tertentu. Sehingga dari pernyataan tersebut peneliti diharapkan untuk memperhatikan empat hal yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi virtual. Secara Bahasa, etnografi berasal dari Bahasa Yunani gabungan kata *ethos* yang berarti warga suatu bangsa atau masyarakat dan kata *graphein* yang berarti tulisan atau artefak. Hine (2015) menyatakan bahwa etnografi virtual merupakan metodologi yang digunakan untuk menyelidiki internet dan melakukan eksplorasi terhadap

entitas (*users*) saat menggunakan internet tersebut. Etnografi virtual juga merepresentasikan implikasi-implikasi dari komunitas termediasi internet.

2. Lokasi Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji tentang Pola kekuasaan dalam Kingdom vs Kingdom (KvK) di *game online* Rise of Kingdom. Lokasi yang digunakan penelitian terkait dengan lokasi dimana pemain game Rise of Kingdom sebagai sumber penelitian diperoleh. Tidak ada lokasi pasti karena pemain game Rise of Kingdom tidak terbatas untuk memainkan game di lokasi tertentu.

3. Teknik Pengumpulan Data

Mengetahui mengenai sumber data yang diperlukan maka dapat ditentukan bagaimana data dikumpulkan. Hal ini juga berguna untuk menemukan data-data yang digunakan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, studi literatur/dokumentasi, dan observasi.

- a. Observasi, yaitu sebuah aktivitas pengamatan yang dilakukan agar dapat belajar dan memahami makna dari perilaku atau peristiwa. Observasi dijadikan sebagai validitas pada suatu data. Menurut Sugiyono (2018) Observasi adalah suatu pengamatan dan pendataan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena dalam suatu keadaan yang sebenarnya maupun keadaan yang disengaja untuk suatu tujuan tertentu. Terdapat berbagai macam

golongan dalam observasi yaitu, observasi partisipatif, observasi secara terang-terangan dan tersamar serta observasi tak berstruktur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipatif, dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap apa yang dilakukan pemain game Rise of Kingdom serta berpartisipasi dalam aktivitas mereka.

Pengamatan dilakukan pada pola kekuasaan yang terjadi dalam KvK Heroic Anthem. Peneliti melakukan pada KvK dan komunikasi yang terjadi dalam Pre KvK dan selama KvK berlangsung. Pengamatan dilakukan dalam media chat pada game dan melalui aplikasi Discord.

- b. Wawancara, merupakan teknik pengumpulan sumber data primer dalam penelitian kualitatif. Neuman (2014) menyebutkan bahwa teknik ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan, mendengarkan, dan merekam apa yang dikatakan informan dengan tujuan bertukar informasi, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Melalui wawancara, dapat digunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebagai panduan dalam melakukan wawancara. Wawancara dilakukan terhadap pihak-pihak yang mengetahui dan memiliki pengalaman dalam memainkan game Rise of Kingdom.
- c. Studi Literatur/Dokumentasi, Creswell & Poth (2018) menyebut bahwa teknik ini dapat dilakukan dengan kajian berbagai jurnal atau literatur terdahulu dan juga dengan menganalisis berbagai dokumen publik yang terkait dengan penelitian. Teknik ini bahkan sudah

dilakukan ketika penyusunan kajian teoritis pada bab sebelumnya yang mempelajari berbagai literatur-literatur terdahulu. Teknik ini juga akan kembali dilakukan pada tahap turun lapangan untuk memperkaya data sekaligus memenuhi sumber data sekunder dari berbagai catatan pada dokumen-dokumen terkait game Rise of Kingdom.

4. Sumber Data

Pada penelitian kualitatif sumber data bisa diperoleh melalui data primer dan sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data dari sebuah penelitian yang didapatkan secara langsung dari lapangan atau dari sumber utama yang berupa wawancara dengan para narasumber dan hasil observasi dari suatu obyek yang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2018: 296) data primer adalah sumber data yang secara langsung menyajikan data maupun informasi kepada peneliti.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tidak langsung yang biasanya berupa tulisan atau dokumen. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, grafik-grafik persentase dan karya-karya monumental atau pencapaian seseorang maupun instansi. Data sekunder tersebut digunakan sebagai pelengkap atau pendukung data primer. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari artikel-artikel yang

membahas seputar game Rise of Kingdom, dan foto-foto terkait dengan pemain game Rise of Kingdom.

5. Kriteria Informan

Di dalam game online Rise of Kingdom, terdapat sistem *event Kingdom versus Kingdom (KvK)*. *Event* tersebut terdapat berbagai proses seperti diskusi antar pemain dalam membentuk sekutu yang memiliki cakupan internasional. Kriteria yang ditetapkan peneliti dalam menentukan informan adalah pemain yang sudah bermain dalam waktu lebih dari 1 (satu) tahun, dan pernah mengikuti *event KvK*.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu metode yang digunakan peneliti untuk menyederhanakan data-data yang diperoleh dari lapangan sehingga mudah untuk diaplikasikan. Analisis data juga digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji suatu hipotesis. Menurut Bodgan (dalam Sugiyono, 2018) analisis data adalah sebuah proses yang terstruktur untuk menemukan atau menyusun data yang ditemukan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya sehingga dapat mudah dipahami dan diinformasikan kepada khalayak umum.

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif deskriptif ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman (1992) yang terdiri dari empat unsur utama, yaitu :

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan dimana data penelitian kualitatif dideskripsikan secara sistematis. Data-data yang telah diperoleh merupakan data primer yang berupa transkrip wawancara yang bersumber dari wawancara mendalam dengan narasumber serta catatan lapangan yang bersumber dari observasi partisipatif yang telah dilakukan. Kemudian data sekunder berupa gambar, infografis ataupun tulisan-tulisan yang diperoleh melalui *website* dan *platform* digital sejenisnya.

b. Reduksi Data

Pada tahapan ini adalah tahapan untuk merangkum atau memilih data serta memfokuskan pada hal-hal penting yang nantinya akan membentuk suatu tema atau pola. Pada tahapan ini peneliti dipandu oleh teori dan tujuan yang akan dicapai. Data yang telah dikurasi akan menjadi jelas dan dapat mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data pada tahap selanjutnya.

c. Penyajian Data

Data yang telah dikurasi, selanjutnya akan disajikan data tersebut untuk digunakan pada saat penarikan kesimpulan. Pada tahapan ini merupakan tahapan dimana data telah disusun secara terstruktur. Dalam penelitian kualitatif biasanya data disajikan dalam bentuk narasi, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Sebelum menemukan pola yang saling berhubungan, data akan melalui tahapan *coding*. *Coding* merupakan pemberian kode

terhadap suatu data yang bersumber dari transkrip wawancara untuk memudahkan mengelompokkan data sesuai kategori.

d. Verifikasi/Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan merupakan proses penafsiran dari data-data yang telah terstruktur dan tersaji dengan baik. Setelah proses penafsiran atas data-data yang didapat di lapangan kemudian dicari arti atau makna dari data tersebut. Kesimpulan yang telah diperoleh dari penyajian data kemudian diverifikasi agar mendapatkan hasil yang sempurna dari segi redaksional dan substansi.

G. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori dan metode penelitian yang digunakan.

Bab II Deskripsi Subjek Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang game online Rise of Kingdom dan informan penelitian.

BAB III Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil suatu penelitian dan pembahasan, yaitu penjabaran mengenai analisis atau hasil yang diperoleh terkait dengan pola komunikasi pemain game online Rise of Kingdom.

BAB IV Penutup

Bab ini merupakan hasil akhir tentang kesimpulan dari analisis yang dilakukan, serta saran yang berkaitan dengan temuan dari penelitian.