

**Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online
(Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022)**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Disusun oleh

HIMAWAN ABIMANYU

19321182

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online
(Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022)**

Disusun oleh:

HIMAWAN ABIMANYU

19321182

Telah disetujui oleh dosen Pembimbing skripsi untuk diujikan dan
dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Tanggal: 14 Agustus 2023

Dosen Pembimbing Skripsi

الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

Anggi Arif Fudin Setiadi, S.I.Kom., M.I.Kom

NIDN 0511119003

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online
(Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022)**

Disusun oleh:

HIMAWAN ABIMANYU
19321182

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia
Tanggal 27 September 2023

Dewan Penguji

1. **Anggi Arif Fudin Setiadi, S.I.Kom., M.I.Kom**
NIDN 0511119003
2. **Ratna Permata Sari S.I.Kom., MA**
NIDN 0509118601

(.....)

(.....)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia



Iwan Azzahudin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D
NIDN 0506038201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Himawan Abimanyu

Nomor Mahasiswa : 19321182

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online (Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022)

Melalui surat pernyataan ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama Menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya penjiplakan atau karya orang lain.
2. Apabila dalam ujian skripsi saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagaimana aturan yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila di kemudian hari setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dan disetujui dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 14 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Himawan Abimanyu

19321182

MOTO

“Terus Bergerak Maju”

Himawan Abimanyu

PERSEMBAHAN

Karya penelitian ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang selalu memberi support dan doa, serta kepada orang disekitar saya yang selalu memberi dukungan

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur saya panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas segala limpahan karunia, Rahmat, dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi berupa penelitian dengan judul **“Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online (Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022)”**. Skripsi menjadi salah satu persyaratan yang wajib dipenuhi oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Peneliti sadar bahwa pada penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Pengerjaan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak terkait didalamnya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Bapak Bambang Wahyudi dan Ibu Khristina Sutini. Orang tua selalu menemani ketika peneliti jatuh dan bangun dalam berproses, tempat berkeluh kesah selama mengenyam Pendidikan di Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Anggi Arif Fudin Setiadi, S.I.Kom., M.I.Kom selaku dosen pembimbing skripsi. Terimakasih atas waktu, nasehat, ilmu, motivasi, dan kesabaran yang diberikan selama proses penelitian skripsi hingga selesai
3. Seluruh bapak ibu dosen dan staff Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu bermanfaat selama berkuliah untuk bekal dimasa depan.
4. Kepada anggota komunitas Rise of Kingdoms Indonesia, terutama Windik Himawan, Risma, Bidin, dan Gustiwan yang sudah berkenan meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penelitian ini hingga selesai dengan lancar.
5. Kepada seluruh teman dan orang-orang disekitar saya yang selalu mensupport dan membantu jika ada kesulitan dan menjadi tempat saya berkeluh kesah.
6. Terima kasih kepada diri sendiri yang sudah mau berjuang melawan rasa malas, mendorong batas kemampuan, dan sabar menjali proses Panjang hingga skripsi selesai.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik serta saran yang membangun untuk memperbaiki dan mengembangkan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak bersangkutan kedepannya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 14 Agustus 2023



Himawan Abimanyu

DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
ABSTRACT.....	2
BAB I.....	3
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Tinjauan Pustaka	7
1.5.1 Penelitian Terdahulu	7
1.5.2 Kerangka Teori	9
1.6 Metodologi Penelitian	15
BAB II	20
2.1 Game Rise of Kingdoms	20
2.2 Komunitas Game Rise of Kingdoms Indonesia.....	24
2.3 Profil Keanggotaan Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia.....	25
2.4 Karakteristik Pemain di Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia.....	27
BAB III.....	29
3.1 Temuan	29
3.1.1 Hadirnya Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia sebagai jawaban kurangnya Sumber Informasi.....	29
3.1.2 Komunitas Sebagai Tempat Berkumpulnya Pemain dalam Mendapatkan Informasi.....	36
3.1.3 Interaksi Antar Anggota Dalam Komunitas Rise of Kingdom Indonesia.	42
3.1.4 Tantangan dan hambatan dalam Interaksi Anggota Komunitas.....	56
3.1.5 Hubungan Komunikasi Antar Anggota di Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia.....	61
3.2 Pembahasan.....	66
3.2.1 Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia Tempat Bertukar Informasi	66
3.2.2 Komunikasi Kelompok antar Anggota Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia.....	69
3.2.3 Pola Komunikasi yang Terbentuk dalam Interaksi Antar Anggota.....	71
BAB IV	76
4.1 Kesimpulan.....	76
4.2 Keterbatasan Penelitian.....	77
4.3 Saran	77
Daftar Pustaka	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Game Rise of Kingdoms di Aplikasi Playstore	4
Gambar 2 Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia di Facebook.....	5
Gambar 3 Foto Profil Game Rise of Kingdoms	20
Gambar 4 Meningkatkan Level Bangunan.....	21
Gambar 5 Riset teknologi pada game Rise of kingdoms.....	22
Gambar 6 Pasukan di game Rise of Kingdoms	23
Gambar 7 Deskripsi Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	24
Gambar 8 Daftar Anggota pengurus Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	26
Gambar 9 Aturan komunitas Rise of Kingdoms Indonesia (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	28
Gambar 10 Deskripsi Komunitas (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	30
Gambar 11 Tampilan Event KvK (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	31
Gambar 12 Tampilan fitur Facebook untuk berkomunitas dan membuat grup (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	34
Gambar 13 Tampilan formulir persyaratan menjadi anggota Komunitas bagian 1	38
Gambar 14 Tampilan formulir persyaratan menjadi anggota Komunitas bagian 1	39
Gambar 15 Postingan berkumpulnya pemain ROKI (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	40
Gambar 16 Postingan <i>meme</i> di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	43
Gambar 17 Salah satu postingan Judz Lim di komunitas ROKI	44
Gambar 18 Tampilan Postingan di Komunitas ROKI (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	46
Gambar 19 Tampilan Obrolan Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	47
Gambar 20 Tampilan Reels di Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia	47
Gambar 21 Tampilan Komentar di salah satu postingan Komunitas ROKI (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	48
Gambar 22 Postingan mengenai Kingdoms 1945 dan 1664 (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	50
Gambar 23 Komentar anggota ROKI terhadap Kingdom 1945 (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	52
Gambar 24 Postingan yang mengandung perkataan mengumpat (misuh) (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	59
Gambar 25 Komentar bahasa Manado di Komunitas ROKI (Sumber: https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/)	60

ABSTRAK

Abimanyu, Himawan. 19321182 (2023). Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online (Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022). Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Game online Rise of Kingdoms merupakan game bergenre strategi yang populer di playstore dengan menempati peringkat 5 besar. Kesuksesan tidak lepas dari banyaknya pemain di dalamnya, terutama dari Negara Indonesia. Dapat diketahui dari salah satu basis berkumpulnya pemain Indonesia yaitu Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia (ROKI) di *Facebook*. Komunitas yang menjadi tempat berkumpul seluruh pemain Indonesia untuk saling bertukar informasi dari berbagai kalangan pemain, sehingga terdapat berbagai pengaruh dari latar belakang masing-masing pemain, yang bisa menjadi hambatan. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang Pola komunikasi yang terbentuk antar anggota di Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia dengan berbagai tantangan dan hambatan yang berpengaruh di dalamnya.

Peneliti menggunakan metode Kualitatif deskriptif dengan Teknik pengumpulan data melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi secara online. Dalam pemilihan sumber data, peneliti mengambil sampling sebanyak empat narasumber dengan jabatan dan peran yang berbeda-beda di dalam komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Sehingga sudut pandang antar narasumbernya berbeda.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum komunikasi yang terbangun antara admin, moderator, dan anggota membentuk pola Bintang, yang artinya antara anggota dapat saling berkomunikasi secara langsung tanpa harus melalui pihak tertentu. Akan tetapi faktor penghambat seperti bahasa daerah menjadikan komunikasi di dalam komunitas lebih rumit, Seperti halnya pada alur komunikasi, hambatan dalam komunikasi menciptakan dua alur komunikasi yaitu satu arah dan dua arah. Singkatnya menjadi satu arah jika tidak ada kecocokan antar pemain dan menjadi dua arah jika terdapat kecocokan. Hal ini menentukan bentuk kelompok dari pola komunikasi kelompok atas saling memahami, yaitu kelompok sedang yang terdiri dari beberapa anggota saja.

Kata Kunci: Pola komunikasi, Komunitas, Komunikasi kelompok

ABSTRACT

Abimanyu, Himawan. 19321182 (2023). Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online (Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022). Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Game online Rise of Kingdoms is a strategy games that popular in playstore on top 5 rank. This succesed cannot be separated from the many players who play it, especially from Indonesia. We know that one of the gathering places for Indonesian players is Rise of Kingdoms Indonesia Community (ROKI) on facebook. This community is a gathering place for all Indonesian players to exchange information from various players so there are various influences from the background of each player, which can become obstacles Based on observations that have been made, researchers are interested in studying the communication patterns formed between members in the Rise of Kingdoms Indonesia Community with the various challenges and obstacles that influence it.

Researched using descriptive cualitative method with data collection techniques through observation, interviews, and documentation online. In selecting the data source, the researcher took a sample of four information with different position and their roles in Rise of Kingdoms Indonesia community. So the points of view between from the sources are different.

The result of this study indicate that in general communication was built between the admin, moderator, and members forms star pattern, which mean every members can communicate directly with each other without having to go through a particular party. However, inhibiting factors such as regional languages make communication within the community more complicated. As in flow of communication, inhibiting factors create two channel of communication namely one-way and two-way. In short, it becomes one-way if there is no match between players and two-way if there is a match. This determines the form of the group from the group communication pattern of understanding each other, namely a medium group consisting of only a few members.

Keywords: Communication Patterns, Community, Group Communication

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadikan internet sebagai hal yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat. Internet membuat komunikasi tidak hanya berlangsung di dunia nyata, melainkan juga pada dunia maya. Manusia dapat saling menjalin interaksi tanpa harus dibatasi oleh suatu ruang maupun waktu melalui internet. Perkembangan teknologi ini bermanfaat bagi kehidupan manusia, terlebih mereka dapat berkirim pesan dalam bentuk teks, gambar ataupun video dengan sangat cepat. Di Indonesia sendiri, menurut datareportal.com (2022) diketahui bahwa analisis oleh KEPIOS menunjukkan jumlah pengguna internet berada di angka 204,7 juta dengan persentase 73,7% dari total warga Indonesia secara keseluruhan. Angka tersebut juga menunjukkan bahwa 204,7 juta warga Indonesia berkomunikasi dalam dunia maya melalui internet. Banyak media online untuk berkomunikasi dalam dunia maya, salah satu bentuk komunikasi berupa interaksi pemain pada *Game online*.

Game online sedang populer dikalangan masyarakat. *Game online* menurut Mukti dan Farikha (2021) merupakan salah satu permainan yang dapat dimainkan oleh berbagai orang dari berbagai penjuru bumi diwaktu yang bersamaan karena terhubung melalui internet. Karakteristik dari *game online* yang menghubungkan satu pemain dengan lainnya melalui internet, tidak menutup kemungkinan para pemain berinteraksi untuk suatu tujuan, khususnya kemenangan. Indonesia menjadi salah satu target pasar penjualan *game online* terbesar di asia karena antusias masyarakatnya yang tertarik pada dunia *game online*. *Game online* sendiri memiliki jenis yang beragam, ada yang berbasis mobile (pada Smartphone), PC (computer), Playstation, dan lainnya. Selain itu genre dari Game pun sudah banyak sekali macamnya, antara lain ada strategi, aksi, teka-teki, olahraga, dan lainnya. Dan akhir-akhir ini, game mobile genre strategi menjadi game yang sedang naik daun (populer) di Indonesia.

Salah satunya game bergenre RTS (Real Time Strategy) yang familiar sekarang adalah Rise of Kingdoms. Game ini mengharuskan para pemainnya untuk membangun kota, mengumpulkan sumber daya dan melatih pasukan untuk berperang. Game ini berpacu pada power, bukan pada kemenangan suatu babak. Karena para pemain harus meningkatkan level bangunan dan pasukan untuk mendapatkan power yang besar. Oleh karenanya, semakin besar power yang dimiliki maka pemain tersebut dianggap semakin hebat. Lilith sebagai Developer juga sedang

memaksimalkan pemasaran game ini melalui berbagai platform salah satunya Youtube bahkan *Brand Ambassador* game Rise of Kingdom di Indonesia adalah Deddy Corbuzer, yang membuat game ini sukses diunduh banyak orang. Sehingga game Rise of Kingdoms ini menempati urutan 5 besar game terlaris pada awal tahun 2022, dan sudah di download lebih dari 50 juta orang hingga awal tahun 2022 di Playstore.



Gambar 1 Game Rise of Kingdoms di Aplikasi Playstore

Kesuksesan dari game ini, menjadikan para pemain betah untuk memainkan game ini dan memunculkan pemain baru lainnya, hingga tercipta sebuah komunitas yang kuat diantara para pemain meskipun latar belakang yang dimilikinya berbeda satu sama lainnya. Baik itu dari negara, etnis, dan agama masing masing pemain. Salah satunya basis pemain terbesar berasal dari Indonesia, yang mana para pemain ini berasal dari berbagai penjuru di Indonesia. Salah satu komunitas besar dari pemain game ini adalah komunitas facebook Rise of Kingdoms Indonesia dengan anggota kurang lebih 40 Ribu pemain dari seluruh Indonesia. Sehingga mereka memiliki latar belakang yang berbeda pada diri mereka. Latar belakang setiap pemain ini mewarnai berbagai komunikasi yang terjalin antar pemain, Baik komunikasi dalam komunitas yang mereka buat maupun game. Salah satunya dalam segi bahasa, meski secara umum mereka menggunakan bahasa Indonesia yang dapat dipahami setiap pemain. Akan tetapi jika bertemu dengan anggota komunitas lainnya yang berasal dari daerah, sosial, emosional, ataupun kalangan berbeda akan memunculkan sisi dari masing-masing latar belakang mereka tersebut.



Gambar 2 Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia di Facebook
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>) 2 Desember 2022

Berbicara mengenai interaksi dalam komunitas, maka komunikasi yang terjalin merupakan komunikasi kelompok. Menurut Arni Muhammad dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Organisasi* (2002) komunikasi kelompok memiliki arti kumpulan individu yang bisa saling mempengaruhi antara satu dan lainnya, dengan tujuan mendapat kepuasan, saling mengambil peranan di dalamnya, berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama, memiliki keterikatan hubungan antara satu dengan yang lain dalam berkomunikasi secara langsung. Semakin maju suatu zaman membuat perkembangan teknologi semakin canggih, sehingga membuat komunikasi lebih mudah dilakukan karena tidak hanya melalui dunia nyata namun juga dunia virtual. Inilah yang terjadi dalam komunitas antar pemain game Rise of Kingdoms sekarang ini. Meski tidak menutup kemungkinan mereka juga berkomunikasi dalam dunia nyata seperti mengadakan *meet up* antar anggota komunitas dari berbagai daerah di Indonesia.

Komunikasi yang terjadi membentuk suatu pola komunikasi, pola tersebut merupakan suatu sistem yang berlaku saat terjadinya proses pengiriman pesan antara komunikator terhadap komunikan. Terdapat berbagai pola komunikasi yang bisa ditemukan, bentuk pola sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang ada dalam komunikasi di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Secara teoritis menurut pratminingsih (dalam Imam Wahyu, 2021, hal: 1) membagi pola komunikasi menjadi empat (4) yaitu: pola lingkaran, pola rantai, pola roda, dan pola saluran total (2006)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada interaksi antar anggota di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia tidak semulus yang diharapkan dari tujuan adanya komunitas tersebut.

Terkadang para pemain bersikap semaunya dan semena-mena ketika berkomunikasi kepada pemain lainya. Beberapa contohnya seperti penggunaan kata-kata kasar, bahasa daerah hingga adu argument secara berlebihan antar pemain dari Indonesia. Hal ini menjadikan lingkungan komunikasi di komunitas ROKI menjadi kurang sehat dan kurang bermanfaat. Bahkan terdapat pertingkaian antar pemain yang tak jarang menimbulkan kericuhan di dalam komunitas. Masalah diatas juga berpengaruh pada komunikasi kelompok antar pemain di komunitas, dan juga pada pola yang terbentuk dari komunikasi tersebut.

Dengan ini peneliti ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi yang terbentuk di lingkungan komunitas. Terutama dalam komunikasi antar pemain yang terjadi di dalam komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Dimana mereka saling membaaur untuk memenuhi tujuan mereka dan peduli dengan pemain lainya. Yang nantinya diharapkan dapat menggambarkan pola komunikasinya terhadap setiap anggota di komunitas. Sehingga kita dapat mengetahui bahwa pentingnya komunikasi antar manusia tidak hanya ada dalam lingkungan sekitar kita secara nyata saja, tetapi juga dalam dunia maya yang bahkan muncul dari ranah hiburan yang banyak orang hanya dipandang sebelah mata.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, berdasarkan masalah yang telah dijabarkan diatas maka rumusan masalahnya berikut: Bagaimana pola komunikasi kelompok antar pemain yang terbentuk di Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian mengenai pola komunikasi kelompok ini memiliki tujuan mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pola komunikasi kelompok antar pemain game Rise of Kingdoms khususnya Indonesia di dalam komunitas Rise of Kingdoms Indonesia (ROKI). Serta mengetahui bagaimana faktor-faktor yang mendorong terbentuknya pola komunikasi lingkungan komunikasi di komunitas Rise of kingdoms Indonesia. Dengan demikian dapat memperluas wawasan mengenai pola komunikasi dari game yang jarang diperhatikan orang. Karena umumnya game dipandang sebelah mata oleh beberapa orang karena kurang memberi manfaat dalam kehidupan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Semoga dengan dilakukannya penelitian ini mampu menggambarkan Pola komunikasi kelompok dalam komunitas Rise of Kingdoms Indonesia dengan berbagai faktor pengaruh terhadap pola komunikasi tersebut. Sehingga output dari penelitian ini nantinya mampu menjadi bahan rujukan dan pedoman untuk penelitian selanjutnya, khususnya bagi mahasiswa di rumpun program studi Ilmu Komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini, sebagai bahan informasi tertulis kepada pemain pada komunitas game Rise of Kingdoms Indonesia mengenai pola komunikasi yang terbentuk diantara mereka. Dan nantinya menjadi bahan evaluasi mereka dalam berkomunikasi dengan anggota lainnya dengan lebih baik lagi, sehingga dapat mengoptimalkan komunitas sebagai tempat yang bermanfaat bagi pemain khususnya berasal dari Indonesia untuk bertukar informasi.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang membahas mengenai pola komunikasi kelompok yang dapat menjadi cermin pelengkap adalah sebagai berikut:

Pertama, oleh Cut Nadya Nanda B dan Rita Destiwati, 2018. Pola Komunikasi Virtual Grup Perkacapan Komunitas Hamur “HAMURinspiring” Di media Sosial Line. Jurnal Manajemen Komunikasi, Vol 3, No 1. Penelitian Kualitatif ini mengumpulkan data dengan metode Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi, bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi virtual komunitas HAMUR pada percakapan grup HAMURinspiring dan juga proses komunikasi, kesamaan identitas, dan aturan kelompok. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pola komunikasi yang berlaku adalah pola komunikasi semua saluran (Bintang). Dalam jaringan semua saluran setiap anggota dapat berkomunikasi dengan anggota lainnya tanpa aturan atau prosedur tertentu. Selain itu juga terdapat temuan berupa kesamaan identitas anggotanya dengan latar belakang *broken home*. Secara umum, penelitian ini dapat

menjelaskan bagaimana pola komunikasi dalam proses nya beserta identitas yang mempengaruhi didalamnya.

Kedua, Penelitian oleh Nadia Ayu Jayanti, 2015 yang mengkaji masalah mengenai Komunikasi kelompok “*social climber*” pada kelompok pergaulan di Surabaya Townsquare (Sutos). Penelitian kualitatif dengan metode studi kasus ini menemukan hasil bahwa masing-masing anggota kelompok memiliki peranannya sendiri, tetapi mereka tetap berperan sebagai komunikator meskipun dalam kelompok climber tersebut terdapat “*main role*” atau komunikator utama yang mendominasi di dalam kelompok. Selain itu dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa dalam berkomunikasi tatap muka juga menggunakan simbol dan lambang sebagai media komunikasi mereka seperti Bahasa, kiat, isyarat, dan lainnya. Bagi kelompok climber juga mengatakan bahwa sarana dan alat juga mempermudah mereka dalam berkomunikasi. Secara umum, penelitian yang dilakukan oleh Nadia Ayu Jayanti dapat menjelaskan bagaimana proses komunikasi kelompok berjalan dalam kelompok climber yang tidak menutup kemungkinan juga terjadi proses komunikasi yang sama di kelompok lain.

Ketiga Penelitian oleh Caroline Vinci Wijaya dan Sinta Paramita, 2019. Yang mengkaji tentang Komunikasi Virtual pada *Game Online* (Studi Kasus dalam *Game Mobile Legends*). Penelitian jenis Kualitatif dengan metode studi kasus ini bertujuan untuk mencari, mendapatkan, dan mengetahui informasi mengenai komunikasi virtual didalam *game online* Mobile Legend. Dari penelitian ini memperoleh hasil bahwa komunikasi virtual yang disediakan fitur Mobile legend menjadi lebih efektif bagi para pemain. Sarana komunikasi yang disediakan pada *game* Mobile Legend tersebut menunjang interaksi antar pemain dalam menyampaikan pesan, saran, dan *feedback* secara langsung melalui internet. Secara umum, penelitian yang dilakukan oleh Caroline Vinci Wijaya dan Sinta Paramita ini dapat menjelaskan bahwa sarana dan fitur yang memadai dalam menunjang efektivitas komunikasi secara virtual antar pemain.

Keempat Penelitian oleh Eriska Rena, 2017. Mengkaji tentang Komunitas K-poppers Pekanbaru (Studi Tentang Pembentukan Kelompok Sosial). Penelitian jenis Kualitatif dengan metode Studi kasus ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana interaksi social yang terjadi diantara anggota K-Poppers Pekanbaru. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa interaksi social yang terjadi dalam komunitas K-poppers ini muncul setelah syarat-syarat interaksi social terpenuhi yaitu kontak social yang Sebagian besar dilakukan secara tidak langsung melalui

media Tv dan Internet. Komunikasi social itu bertujuan untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan K-pop tersebut. Secara umum, penelitian ini menjelaskan bahwa komunikasi yang ada didalam komunitas K-popers Pekan Baru terbentuk karena adanya kesamaan minat dan kebutuhan akan informasi tentang K-pop yang mereka idolakan.

Dari beberapa penelitian diatas, dapat kita ketahui bahwa komunikasi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang muncul atas tujuan dan minat yang sama. Hal ini juga berlaku pada interaksi antar pemain *game online*, sehingga menciptakan pola komunikasi tertentu yang memiliki ciri khas tersendiri. Tak terkecuali pada komunikasi kelompok, ciri khas pada pola komunikasinya bisa berupa bentuk komunikasinya maupun penggunaan bahasa, kiat, isyarat, dan simbol tertentu di dalam komunikasi tersebut. Dan ini bisa terjadi dimana saja, salah satunya pada komunitas virtual (*Cybercommunity*)

1.5.2 Kerangka Teori

pada penelitian ini, teori yang memiliki hubungan dengan kasus yang diangkat dan dapat menjadi pelengkap diantaranya sebagai berikut:

a. Komunikasi Kelompok

Komunikasi menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, Komunikasi memiliki beberapa pengertian, salah satunya dapat kita temukan dalam buku Dedi Mulyana yang mengatakan bahwa menurut Stewart L, Tubbs, and Sylvia Moss mengatakan bahwa Komunikasi adalah proses pembentukan makna diantara dua orang atau lebih (2017, hal: 16). Oleh karena komunikasi sangat melekat dengan kehidupan manusia, karena sejatinya manusia itu sebagai makhluk sosial yang membutuhkan manusia lainya untuk memenuhi kebutuhanya.

Komunikasi yang sering kita jumpai dalam kehidupan kita sehari-hari pasti tidaklah sama antara yang satu dengan yang lainnya. Sehingga terdapat berbagai tingkatan komunikasi, menurut Mulyana (2017) tingkatan yang dapat kita pahami diantaranya: Komunikasi Pribadi, Komunikasi antarpribadi, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Kelompok, dan Komunikasi Massa. Diantara tingkatan komunikasi diatas, Komunikasi kelompok salah satu komunikasi yang sering kita jumpai di sekitar kita. Bahkan hampir setiap hari kita akan melakukan komunikasi kelompok, karena kita makhluk sosial

Kelompok menurut Tutiasri adalah sekumpulan orang yang mempunyai suatu tujuan bersama, mengenal satu sama lain, dan saling memandang sebagai bagian dari

kelompok tersebut (2016). Pengertian tersebut berkaitan dengan yang diungkapkan oleh Hariadi (dalam Tutiasari, 2016, hal: 84) yang mengatakan bahwa ciri-ciri kelompok seperti dua orang atau lebih, terdapat interaksi diantara anggotanya, memiliki suatu tujuan (*goals*), memiliki struktur hubungan diantara anggotanya yang berarti terdapat peran, norma, hubungan antar anggota yang merupakan suatu kesatuan (2011). Umumnya komunikasi kelompok dibedakan menjadi dua berdasar klasifikasinya, seperti yang dikatakan oleh Sandjaja (dalam Jayanti, 2015, hal: 3) yaitu komunikasi kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil merupakan salah satu kelompok komunikasi yang dalam suatu kondisi tertentu punya kesempatan untuk memberi tanggapan antar pribadi yang mana sang komunikator dapat berbicara langsung dengan anggota lainnya, contohnya seperti kelompok diskusi, kelompok belajar, dan lainnya. Sedangkan kelompok besar adalah sekumpulan orang sangat banyak sehingga komunikasi antar pribadi susah dilakukan, contohnya adalah kampanye, khutbah, pidato, dan lainnya

Kelompok tidak akan mungkin berjalan tanpa adanya komunikasi yang terjalin antar anggotanya. Oleh karenanya, terdapat komunikasi kelompok di dalamnya. Pengertian komunikasi kelompok lainnya, yaitu menurut Shaw (dalam Jayanti, 2015, hal: 3) adalah kumpulan individu yang bisa mempengaruhi satu sama lainnya, mendapatkan suatu kepuasan satu sama lain, berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan, mengambil peran, dan terikat satu sama lain,. Sehingga untuk mencapai tujuan itu, sangat dibutuhkan adanya komunikasi kelompok tersebut. Komunikasi sebagai alat untuk berkoordinasi, menyusun rencana, dan hal-hal lain yang menyangkut tentang pencapaian tujuan kelompok tersebut. Walaupun begitu, Menurut Dedi Mulyana (2017) komunikasi kelompok dengan sendirinya juga melibatkan komunikasi antarpribadi, karena itu teori-teori dari komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok.

b. Game online

Perkembangan teknologi membuat interaksi antar individu bergeser dari kehidupan nyata ke dunia virtual, salah satu bentuk dunia virtual yaitu *Game online*. *Game online* memiliki sebutan lain yang lebih baku “*Online Games*” merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan oleh setiap orang dalam suatu jaringan baik itu LAN (*Local Area Network*) ataupun internet agar membuat pemainnya saling terhubung satu dengan lainnya. Sedangkan menurut menurut Syahrhan Ridwan, (2015) *game online* merupakan sebuah

permainan yang dapat dimainkan menggunakan via internet. *Game online* dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai permainan daring, meskipun kata dalam Bahasa Indonesia jarang digunakan oleh para pemain yang asal Indonesia.

Era teknologi yang semakin maju saat ini masyarakat sudah banyak bermain *game online* di kehidupan sehari-hari. Menurut Aji (2012) masyarakat dapat dengan mudah memainkan *game online* karena tidak membutuhkan perangkat tertentu. Berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan gadget dapat digunakan bermain *game online*, selama perangkat tersebut selalu terhubung dengan internet, maka pemain dapat akan selalu berjalan. Terlebih lagi para pemain dapat saling terhubung dengan pemain lainnya.

c. Pola Komunikasi

Pola komunikasi dalam penelitian ini merupakan bentuk atau pola dalam proses penyampaian pesan antara komunikator dan komunikan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Djamarah (dalam Imam Wahyu, 2021, hal:12) Pola komunikasi sebagai bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan secara tepat sehingga isi pesan dapat dipahami dengan baik dan benar. Arti dari Pola sendiri secara singkat merupakan suatu bentuk ataupun model yang digunakan untuk menghasilkan sesuatu. Dengan kata lain, pola komunikasi bisa disebut juga sebagai sistem atau model pada proses komunikasi.

Pola Komunikasi memiliki berbagai macam model, yang tercipta karena berbagai faktor. Di dalam sebuah komunitas, komunikasi antar anggota terjadi karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhi. Kebutuhan tersebut bergantung pada kepentingan masing masing anggota terhadap anggota lainnya. Sehingga menimbulkan model pola komunikasi yang terbentuk dalam komunikasi tersebut. Pola komunikasi menurut Effendy (dalam Raihan, 2018, hal: 4163) dibagi menjadi tiga bentuk yaitu: pola komunikasi satu arah, pola komunitas dua arah (timbal balik), dan pola komunikasi multi arah. Teori ini mengacu pada teori umum milik Lasswell.

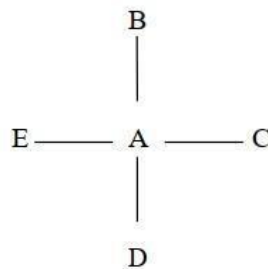
Bentuk-bentuk pola komunikasi dengan mudah kita temui di lingkungan sekitar kita, namun secara umum bentuk dari pola komunikasi yang sering kita temui menurut Ananda, I.M (2021) memiliki tiga (3) bentuk yaitu Komunikasi Interpersonal (antar individu), Komunikasi Kelompok, Komunikasi Massa. Khusus untuk bentuk Komunikasi kelompok terdiri dari tiga macam juga, yaitu

1. Kelompok kecil (small group). Komunikasi kelompok kecil merupakan komunikasi yang melibatkan beberapa orang dalam jumlah yang sedikit dan umumnya saling berhadapan
2. Kelompok sedang/agak banyak (Medium Group) Komunikasi pada kelompok sedang merupakan komunikasi yang melibatkan orang dalam jumlah yang tidak banyak maupun tidak sedikit sehingga lebih mudah terorganisir dan terarah. Seperti komunikasi satu bidang dengan bidang lainnya di suatu organisasi atau komunitas
3. Kelompok Besar (Large Group) Komunikasi kelompok besar melibatkan beberapa pihak baik itu individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Komunikasi ini lebih sulit daripada komunikasi sebelumnya karena jangkauan yang lebih luas dan bersifat emosional.

Selain bentuk bentuk pola komunikasi yang dijabarkan diatas, terdapat pola jaringan komunikasi yang dikenal di kalangan akademisi. Seperti halnya yang diungkap oleh V.Oisiana (dalam Imam Wahyu, 2021, hal: 14), pola jaringan komunikasi dibagi menjadi lima bagian:

1. Pola Komunikasi Roda

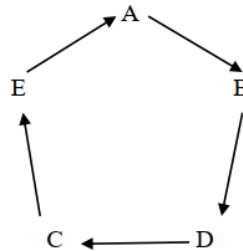
Pola Komunikasi Roda memiliki ciri khas yaitu komunikasinya fokus tertuju pada pemimpin sebagai pemberi pesan (komunikator), sehingga para anggota sebagai penerima pesan (komunikasi) itu hanya berkomunikasi kepada pemimpin yang menjadi sumber pesan tersebut. Meskipun pada penerapannya, anggota (komunikasi) juga memberikan umpan balik (*feedback*) kepada pemimpinnya dalam menanggapi pesan yang mereka terima tanpa saling berkomunikasi antar sesama anggota.



2. Pola Komunikasi Lingkaran

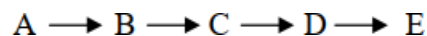
Pola Komunikasi Lingkaran memungkinkan anggota di suatu kelompok untuk saling berinteraksi baik dari kiri maupun kanan. Pola komunikasi ini menciptakan interaksi

antar anggota dengan pandangan kesetaraan, tanpa berfokus kepada salah satu pihak. Pola komunikasi ini menggambarkan anggota A (pengirim pesan) menyampaikan kepada anggota B (penerima pesan), lalu anggota B (pengirim pesan) meneruskan informasinya kepada anggota C (penerima pesan), begitu juga anggota C (pengirim pesan) meneruskan pada anggota seterusnya hingga memunculkan *feedback* yang kembali diterima oleh anggota A.



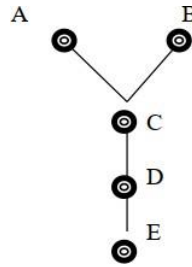
3. Pola Komunikasi Rantai

Pola komunikasi rantai adalah pola yang terbentuk ketika satu anggota hanya dapat menyampaikan pesan kepada anggota sebelahnyanya, kemudian anggota yang menerima tersebut melanjutkan pesan kepada anggota seterusnya hingga pesan berhenti pada anggota yang terakhir. Pada pola komunikasi rantai, pesan yang dikirim tidak kembali lagi kepada anggota yang menjadi sumber informasi, sehingga terkadang pesan yang diterima oleh anggota terakhir tidak akurat. Pola komunikasi rantai mirip dengan pola komunikasi lingkaran, perbedaannya hanya pada anggota yang terakhir menerima pesan.



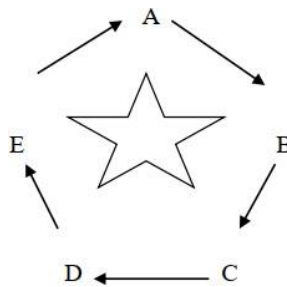
4. Pola Komunikasi Y

Pola komunikasi Y maksudnya pada suatu kelompok, terdapat 3 anggota yang dapat saling berinteraksi satu sama lainnya. Dan orang yang satu lagi hanya dapat berinteraksi dengan orang disebelahnya saja.



5. Pola Komunikasi Bintang

Pola komunikasi bintang merupakan pola yang memungkinkan semua pihak pada kelompok tersebut dapat berinteraksi satu sama lain baik dalam menyampaikan informasi maupun dalam memberikan timbal balik (*feedback*), tanpa bergantung pada salah satu pihak saja.



d. Komunitas

Relasi antar pemain sebagai akibat dari komunikasi yang terjalin tersebut menciptakan adanya suatu komunitas. Komunitas sendiri secara tradisional umumnya adalah suatu kelompok sosial terdiri dari beberapa organisasi yang mana memiliki ketertarikan terhadap suatu bidang yang sama. Sedangkan menurut Kertajaya Hermawan (dalam Herlambang, 2014, hal: 30) mengatakan bahwa komunitas merupakan sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain secara lebih dari seharusnya, dan dalam sebuah komunitas tersebut terjadi relasi pribadi yang erat antar anggota komunitas tersebut karena adanya ketertarikan atau nilai tertentu (2008).

Komunitas menjadi wadah dari berkumpulnya orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap sesuatu. Seiring dengan perkembangan teknologi sekarang, komunitas juga ikut bergeser dari dunia nyata menuju dunia maya yang lebih luas. Membuat komunitas dalam dunia maya menjadi lebih heterogen di dalamnya karena

anggotanya tidak hanya berasal dari daerah yang sama. Semua itu berkumpul dalam komunitas atas dasar kesamaan antar anggotanya.

Selain itu menurut Vanina Delobelle (dalam Khairany, 2019, hal: 18) juga mengungkapkan bahwa komunitas adalah grup yang terdiri dari beberapa orang yang saling berbagi minat yang sama dan terbentuk atas dasar empat factor:

- 1) Komunikasi dan keinginan untuk berbagi, yang mana masing masing anggota di komunitas tersebut sudah memiliki rasa ketertarikan satu dengan lainnya sehingga tergerak untuk saling menolong satu dengan lainnya.
- 2) Tempat yang disepakati untuk bertemu. Sehingga suatu komunitas yang terbentuk pastinya sudah memiliki *basecamp* untuk menjalankan aktivitasnya dan saling berbagi satu sama lainnya
- 3) Ritual dan Kebiasaan, kegiatan atau aktivitas di satu komunitas biasanya bersifat tetap
- 4) *Influencer*, yaitu merintis suatu hal dan akan diteruskan kepada anggota selanjutnya yang ada di komunitas tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi, menyebabkan pergeseran komunitas ke dunia virtual atau maya. Komunitas itu sering disebut dengan komunitas virtual, Istilah Komunitas virtual merujuk pada suatu kelompok atau grup tertentu yang berkomunikasi tanpa bertemu secara fisik antara anggota satu dengan lainnya melainkan dengan internet sebagai sarana utama agar dapat terkoneksi antara satu dengan lainnya (Jasmadi, 2008). Komunitas yang terdiri dari berbagai macam anggota yang tidak terikat secara fisik. Ini berlaku juga pada komunitas *game online*, yang terdiri dari berbagai macam pemain melalui internet dengan ketertarikan yang sama.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian tentang pola komunikasi kelompok dalam *game online* ini, bersifat kualitatif. Secara umum, hasil yang diperoleh dari penelitian kualitatif tidak bisa didapatkan jika menggunakan prosedur berbentuk statistic. Sehingga menurut Strauss dan Corbin (dalam Farida, 2014, hal: 7) penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti kehidupan manusia, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi,

Gerakan sosial, dan hubungan kekerabatan. Penelitian menggunakan pendekatan positivisme dimana peneliti ingin mengungkap dan mendeskripsikan bagaimana Pola komunikasi yang terbentuk atas komunikasi kelompok antar pemain di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia tahun 2022 dengan dikaitkan pada teori teori lainnya. Sehingga data yang dikumpulkan nantinya berasal dari kasus yang dialami oleh pemain game Rise of Kingdoms di dalam komunitas.

1.6.2 Objek

Objek dari Penelitian ini adalah pemain yang menjadi anggota dari komunitas game Rise of kingdoms Indonesia, baik masih secara aktif bermain ataupun yang sudah pasif dalam bermain game Rise of Kingdoms Indonesia. Para pemain ini memiliki perannya masing-masing terhadap komunitas Rise of kingdoms Indonesia, akan tetapi saling berkesinambungan antara satu sama lainnya.

1.6.3 Lokasi dan Waktu

Penelitian mengenai Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online (Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022) ini dilaksanakan mulai dari Oktober 2022 sampai juli tahun 2023, dengan melalui media online (via Whatsapp dan discord) maupun secara offline. Sehingga lokasi dari penelitian ini bersifat fleksibel sesuai dengan kondisi situasi dan kesepakatan bersama pemain yang menjadi anggota komunitas game Rise of Kingdoms.

1.6.4 Metode Penelitian

Metode deskriptif dipilih karena penelitian yang dilakukan adalah berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang. Nazir (dalam Imam Wahyu, 2021, hal: 35) menjelaskan metode deskriptif adalah sebagai berikut, Metode deskriptif adalah satu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiranatau pun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secarasistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online (Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022), menggunakan tiga metode dalam melakukan pengumpulan data yaitu:

a. Wawancara

Berasal dari istilah interview yang berarti “melihat satu dengan yang lainnya atau bertemu. Menurut Berger (dalam Rinato P, 2020, hal:75) wawancara didefinisikan sebagai hubungan tatap muka (*face to face relationship*). Wawancara dapat dilakukan lebih dari satu kali seiring dengan perkembangan kasus yang terjadi guna mendapatkan data yang akurat dan terbaru dari narasumber. Wawancara ditujukan bagi para pemain game Rise of Kingdoms yang berada di dalam komunitas, sehingga para pemain tersebut menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah pendiri, admin, moderator, dan anggota.

Peneliti melakukan wawancara pertama melalui Discord pada tanggal 20 Maret 2023, dengan narasumber bernama Zaenal Abidin sebagai moderator komunitas. Laki-laki yang akrab disapa bidin ahhay berasal dari Creme, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Sekarang Bidin berumur 25 tahun, dia memegang jabatan sebagai moderator kurang lebih sudah 1 tahun, sejak 2021 hingga sekarang. Bidin diwawancarai untuk mendapatkan data dari sudut pandang moderator komunitas.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara yang kedua kalinya melalui Discord pada tanggal 25 Maret 2023, dengan narasumber bernama Windik Himawan sebagai pendiri ataupun pencetus komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Laki-laki yang akrab disapa om windik ini berasal dari Pangandaran, Jawa Barat. Sekarang windik sudah berusia 32 tahun dan sudah memiliki 2 anak. Windik menjadi pendiri komunitas Rise of Kingdoms pertama pada tahun 2018, namun komunitas tersebut sempat diblokir oleh Facebook. Dan mendirikan komunitas Rise of Kingdoms Indonesia yang ke dua kalinya pada tahun 2020. Disamping pendiri komunitas, Windik juga merangkap menjadi Youtuber, dengan nama *channel* Gamer Tua. *Channel* yang memiliki 37 ribu subscriber itu fokus membahas game Rise of kingdoms untuk pemain Indonesia.

Peneliti melakukan wawancara untuk ketiga kalinya melalui Discord pada tanggal 3 April 2023 dan dilanjutkan melalui Whatsapp (melengkapi data), dengan narasumber bernama Gustiawan sebagai salah satu anggota komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Laki-laki yang akrab dipanggil Ghet berasal dari Jakarta Timur. Sekarang Ghet berumur 29 tahun dan sudah memiliki 1 anak. Ghet sudah bergabung Komunitas sejak tahun 2021, dan sekarang masih aktif berinteraksi hingga sekarang.

Wawancara terakhir yang dilakukan peneliti melalui Discord pada tanggal 9 Mei 2023, dengan narasumber bernama Risma sebagai admin Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia yang ke dua. Risma dipilih karena admin yang sekarang tidak berkenan untuk diwawancarai. Laki-laki yang akrab disapa Risma itu berasal dari Solo, Jawa Tengah, dan sekarang berusia 26 tahun. Risma bergabung Komunitas sejak awal komunitas terbentuk pada 2020, dan ia menjadi admin kedua di komunitas setelah Windik sebagai pendiri. Sekarang ia bekerja sebagai *freelance* dan masih aktif di komunitas dalam memantau perkembangan.

b. Observasi

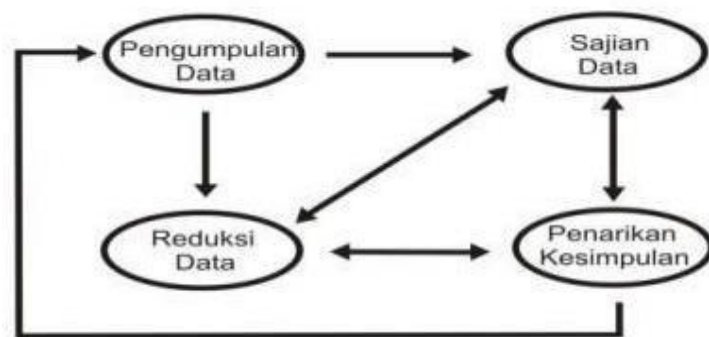
Menurut Susatya, (2016) observasi merupakan kegiatan berupa pemantauan suatu objek yang hendak diteliti dengan bantuan indra penglihatan dan pencatatan hasil pemantauan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti terjun langsung dalam komunitas pemain game Rise of Kingdoms Indonesia untuk mendapatkan data lebih lanjut. Dengan melihat langsung berbagai interaksi seperti tulisan, gambar, dan lainnya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini diperlakukan sebagai upaya untuk mendapatkan data berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan lainnya. Teknik ini sebagai penelaahan terhadap referensi-referensi yang mendukung fokus masalah dalam penelitian ini. Contohnya seperti dokumentasi postingan dan perbincangan anggota komunitas Rise of Kingdoms Indonesia.

1.6.6 Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh, selanjutnya dianalisis dengan berdasarkan bentuk analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles & Huberman (1994:21) yaitu: *pertama*, Reduksi Data (*Data Reduction*). Reduksi data perlu dalam penelitian ini karena banyak data dari masing-masing informasi yang terkumpul, beberapa masih dipandang tidak relevan dengan fokus penelitian ini. Pada tahap ini, data-data akan disaring dan hanya diambil yang dianggap sesuai dengan masalah penelitian ini. Karena data-data tersebut akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai objek pengamatan dalam penelitian. *Kedua*, Penyajian Data (*data display*). Data-data yang telah melalui tahap reduksi, selanjutnya akan disajikan dalam beberapa bentuk, seperti gambar, tulisan dan table yang tersusun sistematis. Dengan demikian, data yang disajikan tersebut dapat mudah dipahami dan dikuasai agar nantinya lebih lancar dalam penyusunan kesimpulan di akhir. *Ketiga*, Kesimpulan/ Verifikasi (*conclusion*). Sejak awal, penarikan kesimpulan sementara melalui analisis sudah dilakukan meskipun jumlah data yang diperoleh masih sedikit dan membuat kesimpulan tersebut terasa kabur. Tapi seiring berjalanya waktu dan penambahan jumlah data, akan semakin jelas karena data-data tersebut yang saling mendukung. Di akhir, peneliti melakukan verifikasi data dengan mengumpulkan data di lapangan secara berkala sehingga membentuk siklus.



Sumber: Imam Wahyu (2021)

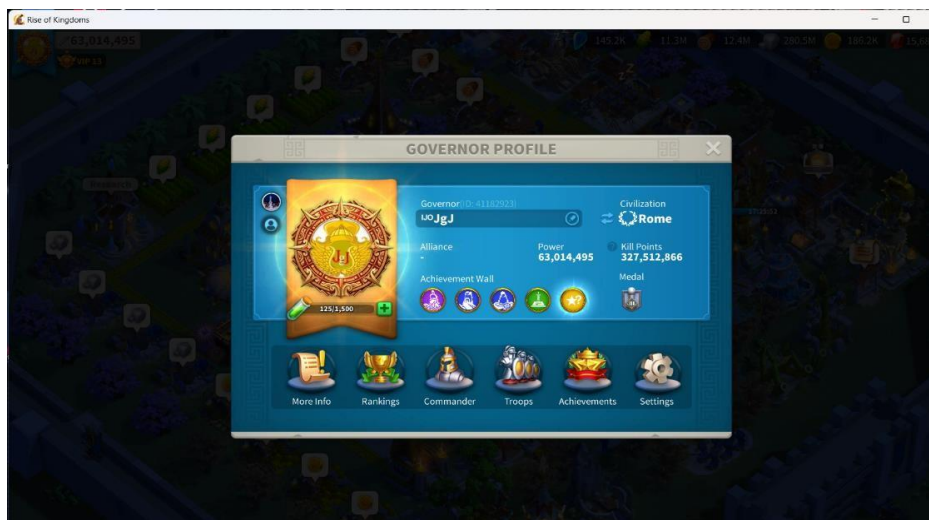
BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Game Rise of Kingdoms

Game RTS menjadi salah satu genre game yang paling banyak diminati para *gamers* atau pemain. Kemajuan teknologi menjadi salah satu penyebab dari popular nya game di era sekarang ini, bahkan kita dapat memakainya kapanpun dan dimanapun melalui *internet*. Salah satu game RTS yang terkenal adalah Rise of Kingdoms. Game yang bertema kerajaan ini menjadi salah satu game dengan peminat terbanyak di playstore. Dengan jumlah pengunduh sebanyak 50 juta dan kurang lebih 2 Juta ulasan dari para pemainnya. Menjadikan game ini salah satu game tersukses. Meski awalnya developer game ini hanya memasarkan gamenya di *smartphone*. Namun seiring perkembangan waktu, developer juga telah merilis game Rise of Kingdoms dalam versi PC.

Game Rise of Kingdoms sendiri merupakan *game online* bergenre RTS yang mana mengharuskan para pemainnya membangun mereka mulai dari tingkat yang terendah ke tingkat yang lebih tinggi, dengan meningkatkan level bangunan, melatih pasukan, dan mengumpulkan sumberdaya untuk bersaing dengan pemain lainya baik secara power maupun dengan peperangan. Secara umum game Rise of Kingdoms itu merupakan game yang mengharuskan pemainnya untuk berpacu pada peningkatan power tertinggi. Dengan memiliki power tertinggi maka pemain tersebut dapat lebih kuat dari pada pemain lainya.



Gambar 3 Foto Profil Game Rise of Kingdoms

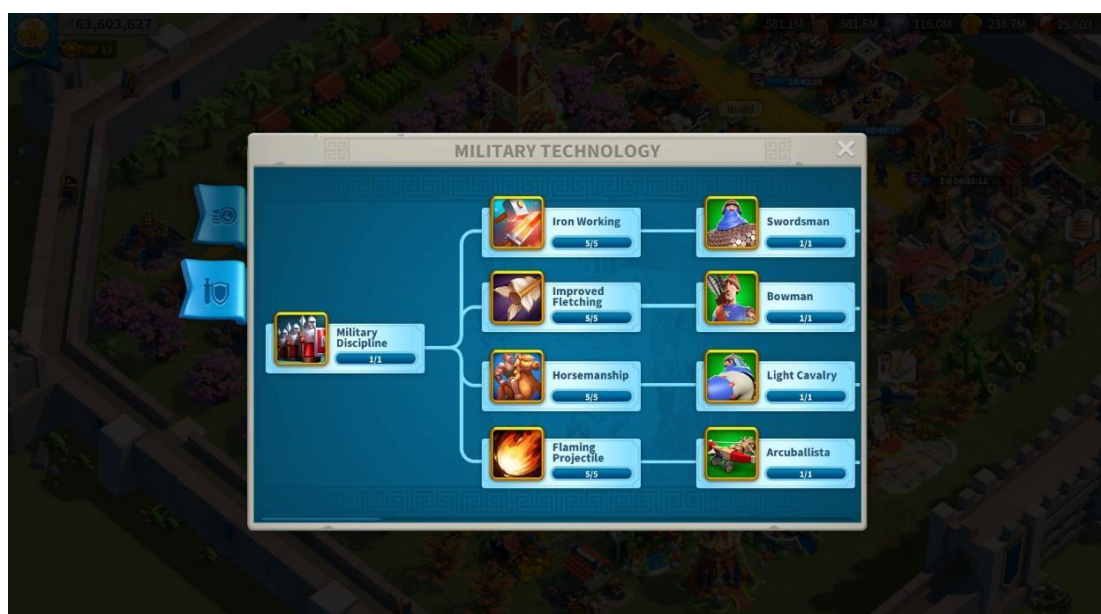
Peningkatan Power pada game Rise of Kingdoms dapat dicapai melalui berbagai cara. *Pertama*, para pemain dapat meningkatkan power mereka dengan cara menaikkan level bangunan di kota mereka. Cara ini merupakan cara umum yang semua pemain lakukan, dengan meningkatkan level bangunan, maka semakin tinggi pula kekuatan pemain tersebut. Tidak hanya di game Rise of Kingdoms, tetapi di semua game yang bergenre RTS juga memiliki sifat yang sama. Namun yang berbeda dengan game lain, Rise of Kingdoms memiliki beberapa persyaratan yang harus dipenuhi pemain untuk dapat meningkatkan level bangunan kota mereka. Yaitu dengan mempersiapkan sumber daya yang dibutuhkan sesuai dengan jumlah minimum yang ditetapkan oleh system. Setelah syarat itu terpenuhi maka pemain dapat meningkatkan level bangunannya. Level bangunan di game ini terdiri dari level 1 sampai level 25, dengan tingkat kesulitan (persyaratan) yang berbeda di masing-masing levelnya. Selain itu masing-masing fasilitas yang didapatkan pemain dari tingkat level bangunan juga berbeda-beda. Semakin tinggi level bangunan, semakin banyak juga fasilitas yang didapat pemain.



Gambar 4 Meningkatkan Level Bangunan

Selain dengan meningkatkan level bangunan, untuk mendapatkan power lebih tinggi dapat dicapai melalui riset teknologi yang harus dilengkapi para pemain. Riset teknologi pada game Rise of Kingdoms merupakan fitur pada gameplay yang mempengaruhi kekuatan pemain. Riset teknologi pada game lebih mengacu pada *buff* (sebuah efek perubahan pada game terhadap sebagian objek dalam menambah kekuatan atau menstabilkan gameplay) yang

berpengaruh terhadap kekuatan pemain. Semakin lengkap riset teknologi pemain, maka semakin besar pula buff yang didapatkan sehingga kekuatan pemain juga semakin tinggi. Riset teknologi pada game Rise of kingdoms dibagi menjadi 2 jenis yaitu riset militer dan riset ekonomi, dengan masing masing buff yang berbeda efeknya. Riset militer mengacu pada buff peningkatan kekuatan bertarung pemain, sedangkan riset ekonomi mengacu pada perkembangan kota dari pemain. Dalam peningkatan riset teknologi, juga memiliki persyaratan berbeda yang harus dicapai tergantung pada jenis riset teknologinya. Namun secara umum persyaratan yang harus dipenuhi mengacu pada sumber daya juga, meski jumlah yang dibutuhkan berbeda dengan peningkatan level bangunan.



Gambar 5 Riset teknologi pada game *Rise of kingdoms*

Peningkatan power pemain juga bisa didapatkan melalui pelatihan pasukan, cara ini merupakan cara utama karena sejatinya game Rise of Kingdoms merupakan game perang strategi. Semakin banyak jumlah pasukan yang dimiliki, maka semakin besar pula power pemain tersebut. Dalam game Rise of Kingdoms, pasukan dibedakan menjadi 4 jenis yaitu pasukan infanteri, berkuda, pemanah, dan pengepung. Masing-masing jenis pasukan memiliki fungsi dan ciri khas yang berbeda-beda, contohnya pasukan infanteri lebih cocok untuk bertahan. Namun semua jenis pasukan tersebut membutuhkan sumber daya untuk membuatnya. Pasukan di dalam game Rise of Kingdoms juga dibedakan berdasarkan tier (tingkatan), yang mana terdapat 5 tier di dalam game ini dengan tingkat terlemahnya di tier 1

dan tier tertingginya di level 5. Untuk membuka tier pasukan yang lebih tinggi juga dibutuhkan



Gambar 6 Pasukan di game Rise of Kingdoms

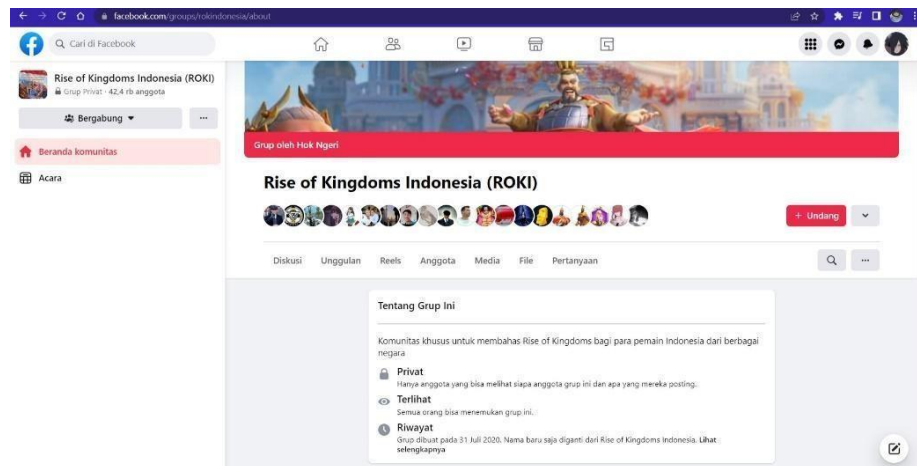
Usaha untuk meningkatkan power melalui level bangunan, melengkapi riset, dan melatih pasukan membutuhkan syarat berupa sumber daya dan item pendukungnya. Sumber daya merupakan segala sesuatu yang memiliki potensi agar bisa dimanfaatkan dalam menghasilkan suatu nilai, Sumber daya dalam game Rise of Kingdoms digambarkan dalam 4 unsur yaitu *food*, *wood*, *stone*, dan *gold*. Yang mana keempat unsur sumber daya itu bisa didapatkan melalui bangunan dalam kota ataupun menambang di maps. selain sumber daya tersebut, terdapat beberapa item pendukung yang membuat pemain menjadi lebih cepat berkemabng dan sepat bertambah kuat. Seperti salah satunya terdapat item speed up yang berfungsi untuk mempersingkat waktu dalam peningkatan level bangunan, dan pelatihan pasukan. Dengan menggunakan item speed up, pemain dapat mencapai level tinggi bangunan, pasukan banyak, dan riset yang lebih lengkap daripada waktu normalnya. Selain item speed terdapat item lain dengan kegunaanya masing masing yang dapat membantu permainan menjadi lebih berkembang.

Dengan menggunakan uang, para pemain dapat membeli bundle yang ditawarkan oleh developer agar mendapatkan item yang diberikan sesuai bundle yang dipilih, system ini akan menjadikan game rise of kingdoms sebagai salah satu game pay to win tersukses di kalangan game strategi lainnya. Hal ini dapat dilihat dari daftar *game online* MOBA terlaris di playstore

menurut tempo.co (28 Desember 2021), yang mana Rise of Kingdoms termasuk dari 10 game yang dilansir pada artikel tersebut. Game Rise of kingdoms juga masuk daftar game favorit paling laris sepanjang tahun 2021 yang dilansir dalam laman radarsolo.jawapos.com (28 Desember 2021). Pencapaian game ini sangat dipengaruhi dari para pemain di dalamnya sehingga menciptakan suatu komunitas yang solid antar pemain tersebut.

2.2 Komunitas Game Rise of Kingdoms Indonesia

Game online merupakan game yang terhubung pada internet sehingga membuat pemainnya dapat berada dalam suatu lingkungan virtual yang sama dengan pemain lainnya. Sehingga sering sekali terjadi interaksi yang antar pemain, terlebih terdapat fitur yang memudahkan pemain dalam berkomunikasi. Seperti yang ada dalam Rise of kingdoms, fitur ini membentuk komunitas yang solid di antara pemain dengan berbagai faktor yang mempengaruhi, salah satunya yaitu kesamaan bangsa atau negara pemain tersebut. Meski disamping itu terdapat faktor lain, tetapi faktor kesamaan bangsa ini adalah faktor utama terbentuknya komunitas game Rise of Kingdoms Indonesia hingga saat ini.



Gambar 7 Deskripsi Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

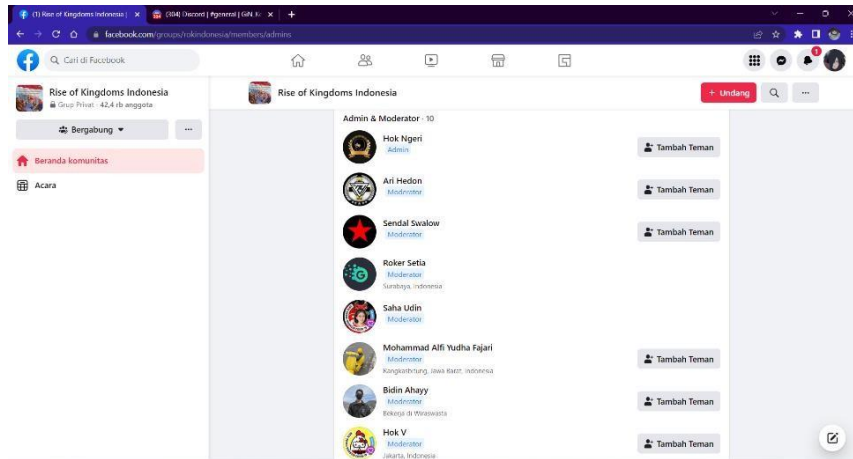
Komunitas rise of kingdoms Indonesia mengacu pada nama “Rise of Kingdoms” yang yaitu nama game Rise of Kingdoms itu sendiri, dan kata “Indonesia” merupakan nama sebuah negara dengan bendera merah putih, berlambang burung negara, berideologi Pancasila, dan dasar negaranya UUD 1945. Sehingga secara keseluruhan Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia adalah komunitas yang menjadi wadah berkumpulnya pemain game Rise of Kingdoms yang berasal dari negara Indonesia. Basis utama komunitas Rise of Kingdoms

Indonesia terbesar ada di Facebook, meskipun terdapat beberapa komunitas serupa yang lebih kecil pada platform dan aplikasi lain. Karena sejatinya para pemain yang berada di dalam komunitas Rise of Kingdoms di Facebook membentuk grup masing masing yang memiliki kesamaan di dalam game, seperti berada di kingdoms (server) yang sama, atau berada di aliansi yang sama.

Komunitas Rise of Kingdoms sendiri berdiri sudah cukup lama, dengan para perintis yang masih bermain hingga saat ini. Dari sejarahnya, komunitas ini didirikan 2 tahun yang lalu meskipun sebelumnya terdapat komunitas yang sama yang berakhir pemblokiran. Tetapi anggota dari komunitas game rise of Kingdom Indonesia yang sekarang sebagian besar anggotanya sama seperti komunitas yang lalu. Walaupun seiring dengan perkembangan waktu anggotanya kian bertambah banyak. Tujuan awal didirikannya grup ini adalah sebagai wadah pemain Rise of Kingdoms dari Indonesia untuk saling sharing pengalaman, berbagi tips&trick, menemukan teman baru, dan yang terpenting menyatukan pemain Indonesia.

2.3 Profil Keanggotaan Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia

Sebuah komunitas atau kelompok pasti terdiri dari beberapa individu, individu tersebut berkumpul dengan memegang tujuan yang sama. Tujuan tersebut mendorong berjalannya aktivitas komunitas tersebut, sebagaimana komunitas itu dibentuk sejak awal. Komunitas game Rise of Kingdoms sendiri terbentuk dari kumpulan pemain game ini yang berasal dari negara Indonesia. Oleh karenanya tujuan dari aktivitas yang berjalan di komunitas ini selalu menyangkut tentang kolaborasi antar pemain Rise of Kingdoms yang bertanah air Indonesia.



Gambar 8 Daftar Anggota pengurus Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

Walaupun komunitas Rise of Kingdoms Indonesia berdiri atas tujuan yang sama dari para anggotanya, tetap membutuhkan kepengurusan didalamnya. Para pengurus ini adalah pemain yang dianggap memiliki keahlian dan wawasan yang lebih baik dari pada pemain lainnya, sehingga para pemain ini dipercaya oleh anggota lainnya untuk mengatur dan mengarahkan komunitas agar lebih baik. Sebagai komunitas yang bersifat *unformal*, struktur dari kepengurusan nya tidak sebanyak dan serumit dari komunitas formal lainnya. Struktur kepengurusan dari komunitas ini sebagai berikut:

1. Admin/pemimpin

Suatu komunitas membutuhkan seseorang yang mampu untuk mengarahkan dan mengelola komunitas tersebut secara keseluruhan, sehingga komunitas tersebut harus memiliki seorang pemimpin. Baik komunitas formal maupun informal, pemimpin memiliki kewenangan dan tugas yang sama meskipun memiliki nama atau sebutan yang berbeda. Dalam komunitas *unformal* (khususnya komunitas virtual), pemimpin biasa disebut sebagai admin. Admin memiliki tugas sebagai berikut:

- mengontrol aktivitas komunitas
- membawa komunitas ke arah tujuan Bersama
- memajukan member komunitas
- mengawasi aktivitas secara keseluruhan antar anggota

2. Staf/moderator

Dalam suatu komunitas, terutama komunitas yang besar dibutuhkannya lebih dari dari satu orang untuk mengurus komunitas tersebut. Hal ini disebabkan seorang pemimpin tidak

bisa bekerja sendiri untuk mengontrol komunitas tersebut. Maka dibutuhkan orang lain yang dipercaya untuk membantu pemimpin dalam mengurus komunitas tersebut. Orang-orang itu disebut sebagai staff/moderator dalam komunitas *unformal*, salah satunya di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia ini. Tugas dan wewenang dari moderator umumnya membantu pemimpin dalam mengurus komunitas sebagai tangan kanannya. Dalam komunitas Rise of Kingdoms, tugas moderator adalah mengawasi aktivitas dan interaksi anggota dari obrolan yang tidak sehat (toxic) dan mengontrol keluar masuk anggota baru.

3. Member/anggota

Untuk terbentuknya suatu komunitas, maka dibutuhkan lebih dari satu orang yang memiliki tujuan sama agar saling berkolaborasi didalamnya. Orang-orang ini mengisi aktivitas dalam komunitas tersebut agar suasana komunitas lebih hidup. Orang-orang ini biasa disebut anggota/member, yang mana mereka ikut andil dalam aktivitas dan interaksi dalam komunitas tersebut walaupun tidak memiliki kewenangan untuk mengatur anggota lainnya. Di dalam komunitas Rise of Kingdoms, member tidak hanya diberi hak untuk mengikuti aktivitas dan interaksi dengan member lainnya. Tetapi juga menciptakan aktivitas dan interaksi baru dengan member lainnya tanpa melanggar aturan yang berlaku di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia.

2.4 Karakteristik Pemain di Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia

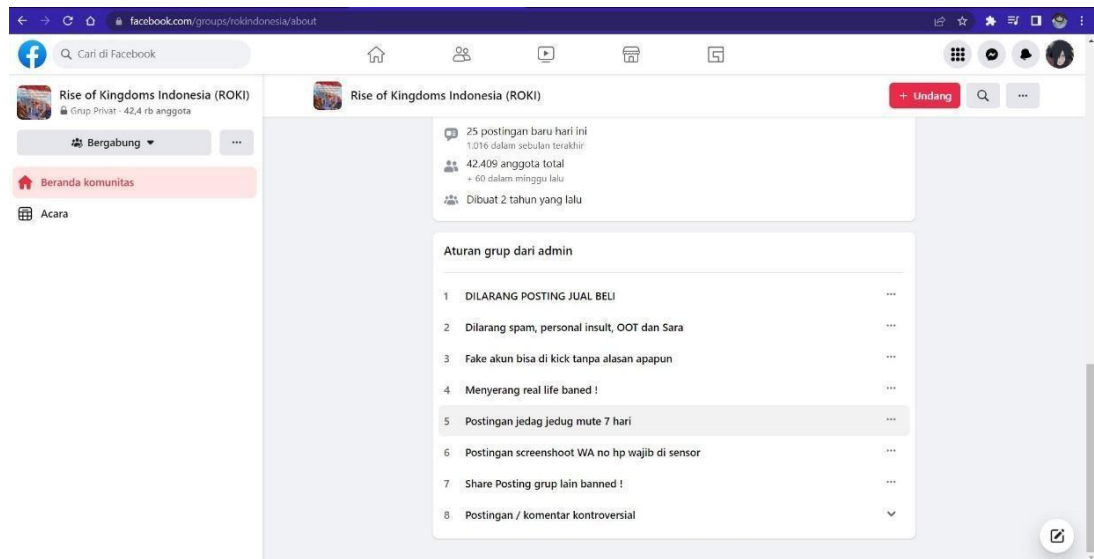
Setiap orang memiliki sifat dan ciri khas yang menempel pada dirinya, hal tersebut membentuk karakteristik tertentu dari orang tersebut. Disisi lain karakteristik juga bisa ditemukan pada sekelompok individu atau komunitas, sehingga menciptakan karakteristik yang membuat komunitas tersebut berbeda dengan komunitas lainnya. Karakteristik suatu komunitas sangat berkaitan dengan karakteristik dari masing-masing anggota di dalamnya. Karena masing-masing individu tersebut saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan yang sama, dan akhirnya akan membentuk satu pola tertentu.

Itu semua tak terkecuali ada di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Yang mana dalam komunitas ini, karakteristik yang paling menonjol yaitu membahas mengenai game Rise of Kingdoms dalam bahasa Indonesia secara umum. Namun terdapat beberapa karakteristik lainnya seperti:

- Anggota komunitas adalah pemain game Rise of Kingdoms

- Anggota komunitas adalah orang Indonesia
- Anggota komunitas berasal dari berbagai kalangan
- Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia merupakan komunitas virtual

Selain beberapa karakteristik diatas, hal lainnya yang membedakan komunitas Rise of kingdoms Indonesia ini dengan lainnya adalah aturan yang berlaku di komunitas. Setiap komunitas memiliki aturan yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan tujuan komunitas tersebut, untuk aturan yang berlaku di komunitas Rise of kingdoms Indonesia sendiri sudah dijabarkan di kolom deskripsi komunitas ini. Aturan-aturan tersebut sebagai berikut ini:



Gambar 9 Aturan komunitas Rise of Kingdoms Indonesia
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

Komunitas game Rise of Kingdoms Indonesia tidak berbeda dengan komunitas game Rise of Kingdoms yang lainnya, aktivitas para anggotanya selalu melekat terhadap game Rise of Kingdoms Itu sendiri.

BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian Bab temuan dan pembahasan berisi pemaparan mengenai temuan data yang diperoleh dari wawancara mendalam dan juga observasi pada anggota Komunitas game Rise of Kingdoms Indonesia sebagai objek dari penelitian ini. Pada bab ini juga terdapat bagian pembahasan yang berisi tentang analisis dalam mengaitkan hubungan antara data hasil temuan terhadap teori-teori yang digunakan. Yang hasilnya akan digunakan untuk menarik kesimpulan pada Bab selanjutnya. Data yang sudah didapat baik melalui wawancara ataupun observasi akan dibagi menjadi beberapa bagian subBab sesuai dengan teori yang digunakan untuk menganalisis temuan tersebut. Dengan pembagian subBab sebagai berikut”

3.1 Temuan

3.1.1 Hadirnya Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia sebagai jawaban kurangnya Sumber Informasi.

Rise of kingdoms sebagai salah satu *game online* yang paling populer karena banyak masyarakat yang memainkan game ini. Setiap kalangan masyarakat memainkan game ini, baik usia, pekerjaan, gander, dan lainnya. Sehingga setiap harinya pemain baru terus bertambah, dan mereka membutuhkan sumber informasi agar mereka dapat bermain lebih baik kedepanya. Selain pemain baru, pemain yang sudah lama juga butuh tempat untuk bertukar pikiran dan wawasan dalam bermain dengan pemain lainya. Terutama pada pemain game Rise of Kingdoms yang berasal dari Indonesia, masalah ini yang menggerakan salah satu pemain senior untuk membentuk suatu komunitas sebagai tempat para pemain Indonesia saling bertukar informasi.

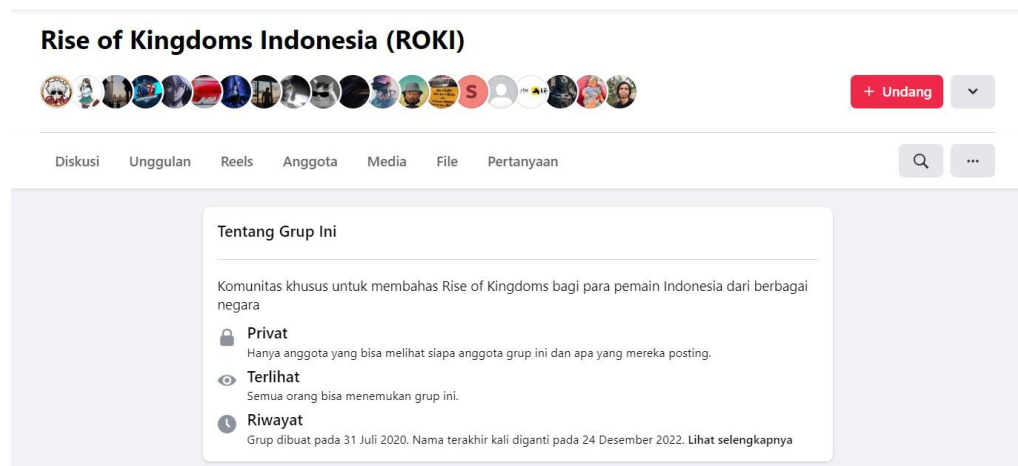
“Saya kenapa membangun komunitas itu, karena dulu kan saya termasuk player awal -awal ya ROK di kingdom 1002 nomornya dulu. Jadi saya main itu nyari info di youtube gak ada gitu, di Facebook kagak ada, nah makanya saya inisiatif gitu. Saya gak ada niat malahan jadi youtuber tu gak ada niat.” (Windik, 2023)

Sebagai seorang pelopor diantara pemain ROK lainya. Menurut Windik, komunitas Rise of kingdoms Indonesia berdiri karena adanya keresahan pemain pemain karena sulitnya mendapatkan informasi tentang game Rise of Kingdoms.

Sebelum game ini sepopuler sekarang, sedikit sekali sumber informasi tentang game ini yang bisa di dapatkan oleh para pemain terutama yang berasal dari Indonesia. Hal ini menyulitkan pemain untuk dapat memahami game lebih cepat, karena hanya mendapat informasi dari pemberitahuan resmi oleh *developer* dan pengalaman bermain yang didapatkan secara bertahap.

“Makanya itu daripada player sesat di jalan, ya saya sebisa mungkin lah buat info-info gitu kan tentang yang saya tau, ya saya upload youtube, difacebook. Saya buat komunitasnya gitu.” (Windik, 2023)

Komunitas ini hadir sebagai solusi yang akan membantu para pemain Rise of Kingdoms khususnya dari Indonesia dalam mendapatkan informasi. Komunitas yang akan menjadi tempat untuk informasi dari berbagai pemain kepada pemain lainnya agar tidak tersesat dalam bermain game Rise of Kingdoms. Upaya Windik sebagai pendiri komunitas adalah memberikan informasi kepada pemain lainnya di dalam komunitas tersebut, selain itu ia juga memberikan informasinya melalui *channel* Youtubenya dengan nama Gamer Tua. Usaha ini yang kemudian diikuti oleh pemain lainnya karena terdorong untuk dapat saling membantu antar sesama pemain khususnya yang berasal dari Indonesia.



Gambar 10 Deskripsi Komunitas
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

Keresahan yang dirasakan oleh pemain game Rise of kingdoms yang sulit mendapatkan informasi tata cara bermain tak lepas dari karakteristik game Rise of Kingdoms. Game yang sudah dirilis sejak tahun 2018 ini merupakan game bergenre RTS atau Real Time Strategi. Sehingga setiap pemain diharuskan menggunakan otak

lebih berat dalam memahami dan memainkan game ini. Karena game yang jenis RTS mengandalkan pola pikir pemainnya untuk menyusun strategi dan mengambil keputusan dalam dunia game yang ia mainkan. Walaupun game Rise of Kingdoms merupakan salah satu dari sekian banyak *game online* strategi yang populer dimainkan saat ini, game Rise of Kingdoms memiliki ciri khas yang tidak ada pada game lainnya

“Kita diasah otak dan kemampuan kita gimana cara diplomasi, cara susun strategi perang. Terus kalo KvK 2 kan map nya diacak, nah disitu kita juga di tes gimana caranya kita tahu. Sebelum map dari pihak Lilith keluar, kita udah bisa taulah posisi kita dimana. Gitu” (Gustiawan, 2023)

Gustiawan sebagai salah satu anggota pemain game Rise of Kingdoms, merasa bahwa game ini memiliki ciri khas yang tidak ada pada game strategi lainnya. Seperti adanya fitur KvK dalam game ini yang membuat para pemain harus menggunakan kemampuan pikir mereka dalam Menyusun strategi dan diplomasi. Penjelasan mengenai KvK atau singkatan dari Kingdoms Vs Kingdoms dalam game Rise of Kingdoms adalah sebuah event yang penting yang dibuat oleh Lilith selaku Developer. Event jangka Panjang yang mengharuskan para pemainnya untuk bertarung selama 41 hari dengan pemain lainnya secara Acak. Para pemain juga harus pandai untuk berdiplomasi dalam mencari kawan yang akan mendukung mereka, karena Event KvK bersifat kelompok.



Gambar 11 Tampilan Event KvK

(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

Dalam event ini, sekumpulan pemain beridentitas dalam Kingdoms (server) yang sama akan dipertemukan dengan pemain lainya yang memiliki identitas Kingdoms berbeda untuk saling bertempur ataupun bersekutu memperebutkan kemenangan. Event ini bersifat berkelanjutan, yang artinya setelah pemain mengikuti event Kvk maka a dapat mengikuti event ini lagi kedepannya dalam jangka waktu tertentu. Dan disetiap event KvK yang berbeda maka pemain akan bertemu pemain lainya yang berbeda lagi dari sebelumnya. Maka pemain harus bisa beradaptasi dengan lingkungan baru di setiap event KvK yang beda.

Event KvK merupakan salah satu event yang membuktikan bahwa game ini butuh pemain lainya untuk dapat saling membantu dalam menyelesaikan event tersebut. Adanya sekutu dan keperluan diplomasi menjadikan para pemain game Rise of kingdoms membentuk komunitas yang kuat agar dapat saling terhubung satu sama lain. Hal ini juga yang menjadikan komunitas Rise of kingdoms terus berkembang dan semakin besar dari waktu-ke waktu.

Selain kerumitan diatas, game Rise of kingdoms merupakan game strategi yang mengacu pada *power* (kekuatan) tiap pemain. Semakin tinggi power maka semakin kuat pemain tersebut. Untuk meningkatkan power lebih cepat maka dibutuhkan strategi bermain dan membeli item yang ditawarkan oleh *developer* di dalam game. Ini lah yang menjadikan game Rise of Kingdoms bersifat Pay to Win yang mana para pemainnya menggunakan uang mereka untuk top up agar lebih unggul dari pada pemain lainya. Sehingga keberadaan Komunitas dibutuhkan agar para pemain baru mendapatkan informasi bagaimana mengalokasikan uang mereka dengan baik untuk memaksimal permainan mereka.

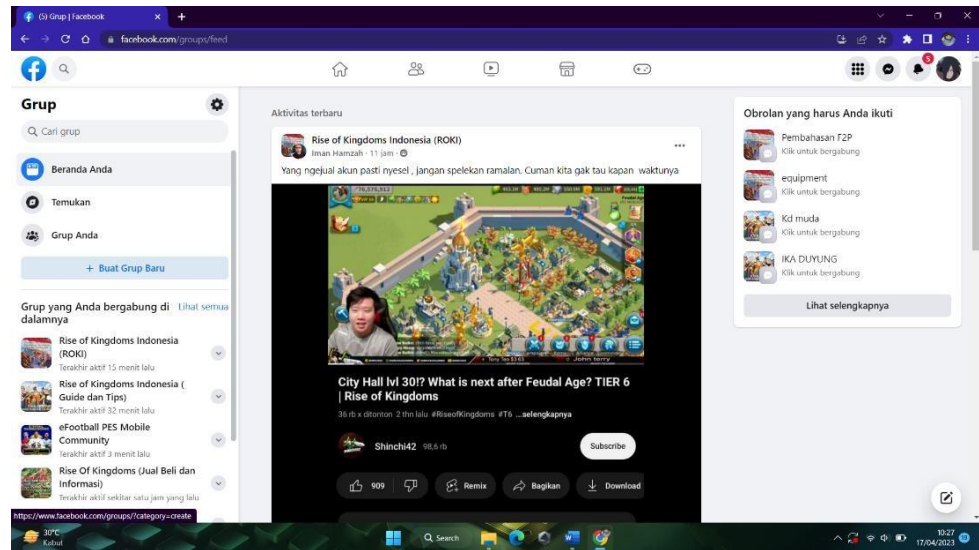
Kesulitan yang dialami para pemain ketika bermain tersebut yang membuat keberadaan komunitas Rise of Kingdoms Indonesia (ROKI) semakin dibutuhkan. Walaupun komunitas ROKI sudah semakin besar dengan anggota kurang lebih 42 ribu, tetapi tidak lepas dari jerih payah yang harus dilalui dalam membuat komunitas. Terutama dalam pemilihan platform yang dirasa cocok untuk para pemain dalam bertukar informasi.

“Saya milih facebook karna, ya jujur saya awal-awal instal ROK itu saya udah bikin facebook 2009. Cuma kan saya nyari info-info ROK tu di instagram gak ada di twitter gak ada, itu dulu tu gak ada komunitasnya, makanya medsos saya yang bisa bikin grup apa ya kira kira, oo.. facebook, saya bikin lagi facebook makanya dari tahun itu sampai sekarang yang saya aktif lagi di facebook karena buka ROK bukan buka yang lain gitu, makanya facebook lebih gampang lah gitu pakainya” (Windik, 2023)

Dalam usaha mendirikan komunitas, juga terdapat alasan tersendiri mengapa komunitas Rise of Kingdoms Indonesia atau ROKI di buat di platform Facebook. Di satu sisi Facebook memungkinkan satu orang dapat terhubung dengan pengguna lainnya, inilah yang disebut juga komunitas Virtual. Istilah Komunitas virtual merujuk pada suatu kelompok atau grup tertentu yang berkomunikasi tanpa bertemu secara fisik antara anggota satu dengan lainnya melainkan dengan internet sebagai sarana utama agar dapat terkoneksi antara satu dengan lainnya. Alasan lain secara personal ia merasa bahwa Facebook adalah social media yang sudah lama ia gunakan, walaupun sempat ia tinggalkan. Akan tetapi, terdapat alasan lain yang membuat ia yakin untuk membangun komunitas melalui Facebook.

“Dari pada platform lainnya kayak twiter gitu untuk berkomunitas ya kurang, kalau Cuma posting-posting ya banyaklah yang lebih ok kayak instagram, Cuma kalau untuk berdiskusi, berkomunitas tu facebook lebih enak, karna bisa bikin grup” (Windik, 2023)

Platform Facebook adalah salah satu media yang cocok untuk bisa berdiskusi satu sama lain. Dibandingkan dengan platform lain seperti Instagram dan twitter, Facebook memiliki fitur untuk membuat komunitas yang bisa diikuti oleh orang-orang dengan ketertarikan sama. Dengan adanya fitur ini, facebook menyediakan ruang diskusi untuk digunakan para pengguna dibawah aturan yang sudah ditetapkan.



Gambar 12 Tampilan fitur Facebook untuk berkomunitas dan membuat grup
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

Komunitas atau grup di Facebook juga dapat diatur sedemikian rupa mengikuti kebutuhan dari grup tersebut. Seperti halnya komunitas ROKI ini, pengaturan grup dapat di setting sesuai dengan kebutuhan supaya pengguna dapat dengan mudah menemukan komunitas ROKI dan berdiskusi dengan pengguna lainnya yang merupakan anggota dari grup atau komunitas tersebut. Fitur lainnya adalah, Ketika kita sudah masuk dalam komunitas tersebut, maka nama dan logo komunitas akan muncul pada tampilan awal beranda kita. Dan juga terdapat fitur lainnya yang membantu komunitas untuk menjadi wadah bagi para pemain agar dapat saling bertukar informasi tentang game ini.

“Ya pasti yang bergabung gak jauh dengan saya, yang pertama cari info-info gitu kan, tips-tips cara bermain, update-update terbaru dan ya karna ROK itu bisa migrasi kek gitu, tentu mereka pingin tahu mana sih kingdom yang bagus untuk bermigrasi itu sih. Intinya lebih biar gak ketinggalan update aja sih” (Windik,2023)

Windik sebagai pendiri merasa bahwa setiap pemain yang bergabung di komunitas ROKI memiliki alasan yang mirip dengan nya. tujuan dari anggota lainnya yang memilih bergabung dengan komunitas Rise of kingdoms Indonesia ini. mereka berharap dengan mengikuti komunitas ini, dapat dengan mudah untuk mendapatkan informasi terbaru tentang game dan tentang grup-grup Kingdoms Indonesia lainnya yang lebih kuat. Sehingga mereka dapat menambah wawasan mengenai cara

bermain game ini lebih baik lagi kedepannya. Secara tidak langsung juga membantu komunitas ini lebih besar dari waktu ke waktu. Hal ini juga dirasakan anggota komunitas tersebut

“Yang ke-2 tujuannya untuk mengetahui info-info yang terupdate, untuk gosip-gosip terbaru di ROK Indonesia, ya.. untuk hiburan mengisi waktu luang buka facebook kan liat performa akun lain, kingdom lain itu seru. Justru itu yang bikin main game seru, kalau hanya main game mungkin saya udah pensi, tapi karna dengan berkomunitas saya masih main game sampe sekarang.” (Windik 2023)

Tujuan lainya oleh pendiri, agar para pemain dapat mengakses informasi terupdate tentang perkembangan game, dapat mengetahui isu isu yang sedang hangat diperbincangkan para pemain, dan juga saling bertukar pengalaman dengan pemain lainya mengenai performa akun maupun Kingdoms yang lebih seru. Keberadaan komunitas Rise of Kingdoms Indonesia atau yang akrab disebut ROKI menjadi tempat untuk para pemain khususnya pemula agar bisa berinteraksi dengan pemain lainya yang sudah bermain game Rise of kingdoms lebih awal. Dengan berinteraksi, maka para pemain akan dapat informasi tersebut. Hal seperti ini akan meningkatkan keseruan dalam bermain game dan dapat menekan rasa jenuh pada pemainnya.

“Menurutku sih komunitas itu, lebih kayak apa ya. Buat kita ajang cari temen sih biar bisa saling sharing pengalaman. Kalo aku dulu, tujuannya ikut komunitas ya biar ini dapet ini dapet kayak kepuasan sebetulnya sih. Karena aku kan tipikalnya mungkin orang yang mungkin kurang perhatian ya. Jadi dulu tu aku awal mula ikut komunitas itu pengen cari perhatian gitu kan. Jadi biar aku bisa dapet *attention* mereka, terus dapet temen juga kan. (Risma, 2023)

Selain untuk mendapatkan informasi yang terupdate mengenai game Rise of kingdoms, terdapat tujuan lainya yang dimiliki pemain ketika mengikuti komunitas. Salah satunya Risma, tujuan ia mengikuti komunitas adalah sebagai ajang mencari teman secara online, dengan begitu ia dapat saling *sharing* pengalaman dalam bermain bersama anggota lainnya. Walaupun cara yang ia lakukan adalah menarik perhatian anggota lainya agar mengakui dirinya. Sehingga anggota lain ingin menjalin pertemanan dengan Risma yang dirasa memiliki kemampuan lebih baik.

3.1.2 Komunitas Sebagai Tempat Berkumpulnya Pemain dalam Mendapatkan Informasi

Komunitas ROKI hadir untuk menjawab permasalahan, dan seiring berjalanya waktu menjadi tempat utama berkumpulnya pemain Indonesia. Anggota dalam komunitas ROKI dan karakteristik dari game Rise of Kingdoms mempengaruhi seperti apa komunitas ROKI tersebut. Pengaruh itu menjadikan komunitas ROKI memiliki ciri khas tertentu yang berbeda dengan komunitas game lainnya. Sehingga para pemain dapat merasakan suasana yang berbeda ketika mereka bergabung dengan komunitas Rise of Kingdoms Indonesia.

“Yang membedakan dengan komunitas lain kalau ROK dari segi umur itu, saya kan di facebook itu bisa dilihat statistiknya ya, bisa yang jadi admin, dan di youtube itu juga statistic umur bisa dilihat jadi yang main ROK itu mayoritas 21 tahun ke atas, 21-35 tahun yang paling banyak. jadi e., lalu yang lebih tua lagi, kalau 17 tahun ke bawah justru gak ada jarang banget ya, jadi dengan orang yang seumuran lebih enak sharing itu sih”(Windik,2023)

Game Rise of Kingdom yang bersifat Pay to win menjadikan pemain game ini lebih didominasi oleh orang dewasa yang sudah bekerja. Sehingga berpengaruh pula pada usia anggota komunitas Rise of Kingdoms Indonesia, seperti yang diungkapkan oleh Windik selaku pendiri. Ketika ia masih menjadi admin dari komunitas dapat melihat statistic keanggotaan komunitas ini. yang menyebutkan bahwa anggota komunitas rata-rata berumur lebih dari 21 tahun. Hal ini juga berlaku pada penonton pada channel youtube nya yang membahas tentang game Rise of Kingdoms.

“Dari pada game lain yang mayoritas waduh... caci maki gimana gitu, yak an anak-anak lah kalau jaman sekarang sebutnya bocil gitu kan , dari bahasanya bocil, kalau ROK tu enggak, karna mereka mayoritas dewasa lebih enek buat ngobrolnya lebih nyambung apalagi yang seumuran bapak-bapak anak 1\2, pusing, di rumah, kerjaan, main game, ketawa-ketawa di discord gitu sih, lebih ke situ yang membedakan dengan game lain menurut saya” (Windik, 2023)

Anggota yang didominasi dengan umur dewasa berpengaruh pada interaksi yang terjalin antar anggota. Sebagaimana ia ungkapkan, bahwa kedewasaan dari pemain akan menciptakan interaksi yang lebih nyaman dan saling mengerti. Berbeda

dengan *game online* lainnya yang didominasi anak-anak, menurutnya game tersebut lebih didominasi oleh caci maki antar pemain. Hal ini juga menjadi pembeda antara Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia dengan komunitas game lainnya. Selain dari kedewasaan anggota, terdapat faktor lainnya yang membuat suasana komunikasi menjadi kondusif. Seperti kebijakan para pengurus komunitas

“Ya kalo gue sih paling posting, itu juga kalo penting aja. Terus komen di postingan yang menurut gua menarik aja. Kalo toxic sih gue males ya.” (Gustiawan, 2023)

Aktivitas yang ada di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia secara umum seperti grup lain yang ada di platform Facebook. Seperti yang diungkapkan Gustiawan, hal yang biasanya anggota grup lakukan adalah membuat postingan dan menanggapi dengan memberi komentar. Kegiatan di atas bertujuan untuk saling bertukar informasi mengenai game Rise of Kingdoms secara *online*. Anggota komunitas dapat melihat postingan maupun komentar kapan pun tanpa terpacu oleh waktu. Begitu juga ketika anggota ingin mengomentari sebuah postingan. Sehingga pertukaran informasi diantara pemain dalam komunitas dapat dilakukan secara fleksibel.

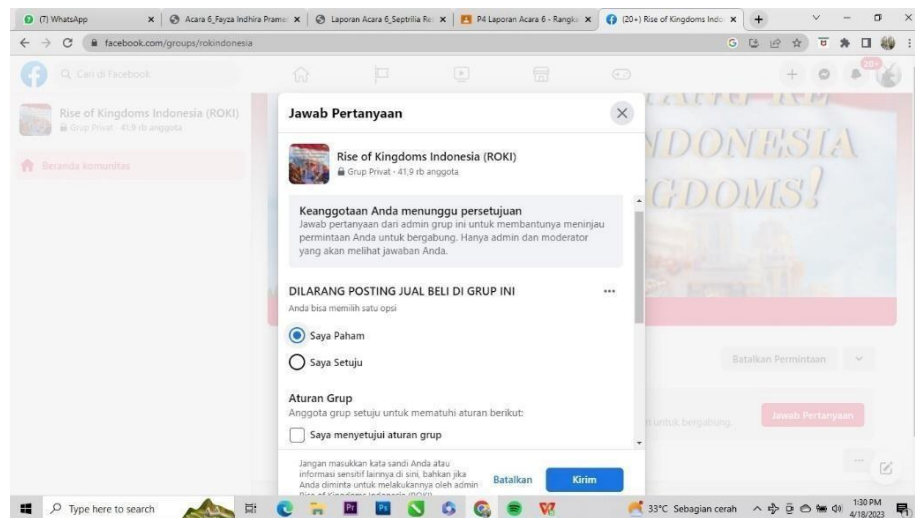
“kadang di grup facebook itu kan postingan gak jelas aja kadang di posting iya kan. Aduh kata gue yaitu sih hak-hak mereka ya, cuman ya kalau bisa ya jadiin wadah ya wadah yang bermanfaat gitu” (Gustiawan, 2023)

Meskipun sejatinya komunitas ROKI bertujuan sebagai tempat untuk para pemain saling bertukar informasi dan *sharing* pengalaman, akan tetapi menurut Gustiawan terdapat beberapa pemain yang membuat postingan diluar tujuan dari komunitas tersebut. Biasanya postingan yang dimaksud bertujuan untuk menjelekan pemain lain karena suatu permasalahan atau pertengkaran. Gustiawan beranggapan bahwa memang setiap pemain yang ada di dalam komunitas berhak untuk berinteraksi dengan pemain lain, akan tetapi seharusnya selaras dengan tujuan dari komunitas ROKI. Sehingga komunitas ROKI bisa menjadi wadah yang bermanfaat bagi pemain Indonesia.

“Yang saya terapkan, itu kan ROK sarat banget dengan permainan politiknya, diplomasi kental banget, dulu saya bikin aturan itu sebatas game,

Cuma di Facebook jangan sampe nyerang di real life, jangan upload foto orang, jadi cukup aja membawa permasalahan di game, di grup pun Cuma bahas sebatas game tidak membawa real life, apalagi sampe maki-maki orang, itu sih saya bikin aturan kek gitu waktu grup lama belum di banned sama LILITH” (Windik, 2023)

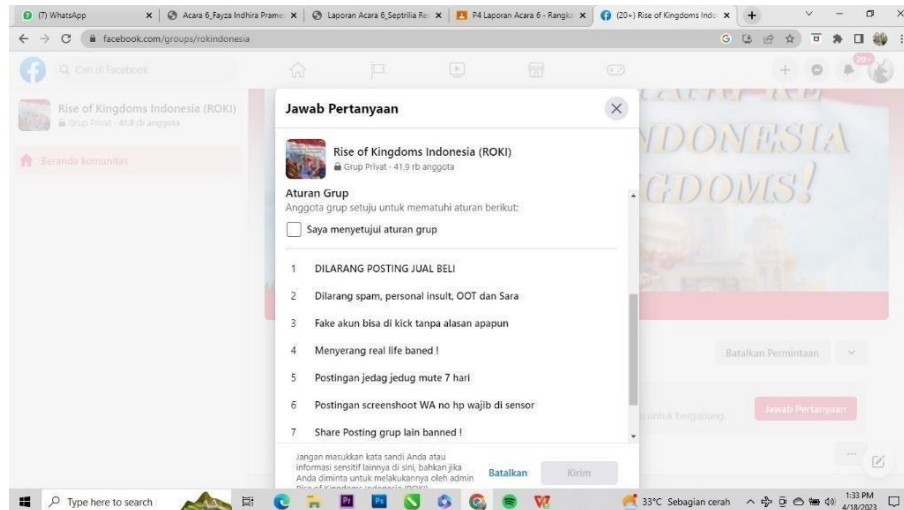
Untuk mewujudkan Komunitas ROKI agar menjadi wadah yang bermanfaat bagi pemain Indonesia, maka WIndik selaku pendiri menerapkan beberapa kebijakan yang harus ditaati seluruh anggota komunitas. Kebijakan tersebut menjadi peraturan yang telah disepakati bersama. Peraturan komunitas Rise of kingdoms Indonesia dibuat agar komunitas ini bisa menjadi wadah yang nyaman bagi pemain. Peraturan yang berlaku di komunitas ini Sebagian besar tentang bagaimana pemain menyikapi perbincangan game tanpa membawa masalah ke Real life. Peraturan komunitas sudah ditekankan ke setiap anggota mulai Ketika mereka akan masuk komunitas tersebut.



The image shows a screenshot of a Facebook group page for "Rise of Kingdoms Indonesia (ROKI)". A "Jawab Pertanyaan" (Answer Question) form is displayed, which is a part of the group's application process. The form includes the group's name and a description: "Keanggotaan Anda menunggu persetujuan" (Your membership is pending approval). It also contains a section titled "DILARANG POSTING JUAL BELI DI GRUP INI" (No selling or buying posts in this group) with two radio button options: "Saya Pahami" (I understand) and "Saya Setuju" (I agree). Below this is a section for "Aturan Grup" (Group Rules) with a checkbox for "Saya menyetujui aturan grup" (I agree to the group rules). The form also includes a warning about not posting sensitive information and buttons for "Batalan" (Cancel) and "Kirim" (Send). The background of the page shows the group's profile picture and a banner image.

Gambar 13 Tampilan formulir persyaratan menjadi anggota Komunitas bagian 1

(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)



Gambar 14 Tampilan formulir persyaratan menjadi anggota Komunitas bagian 1

(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

Ketika para pemain hendak masuk ke dalam komunitas, mereka pertama diberikan suatu formulir singkat mengenai peraturan komunitas Rise of kingdoms Indonesia. Formulir itu berisi tentang apa saja peraturan komunitas dan kolom centang kesanggupan pemain tersebut untuk mematuhi peraturan yang berlaku. Pada komunitas ROKI yang baru, formulir ini sedikit diubah, terutama pada peraturan jual beli yang lebih ditekankan kepada para calon anggota. Sehingga nantinya formulir itu dapat menjadi syarat pengurus komunitas untuk menyetujui pemain tersebut atau tidak. Hal ini diperlukan untuk menjaga komunitas agar memberikan dampak yang baik bagi anggota yang lain dan komunitas itu sendiri

“Kalo menurut gue karena sekarang makin kuat, wadah kayak buat antar player itu Lilith sudah support lah, kan kemarin juga ada *gathering* yang diadakan sama Lilith kan. Jadi makin ada kemajuan lah menurut gue. Jadi komunitas di Indo ini, udah ibaratnya udah di anggep ama Lilith kayak komunitas besar.” (Gustiawan, 2023)

Gustiawan sebagai salah satu anggota komunitas Rise of Indonesia (ROKI) juga merasakan bahwa komunitas untuk pemain Indonesia semakin hari semakin besar. Hal ini yang mendorong ia untuk ikut bergabung dengan komunitas ROKI, karena gustiawan merasa bahwa komunitas ROKI bisa lebih memberi manfaat kepada pemain Indonesia. Apalagi sudah sejak beberapa waktu yang lalu, Lilith

selaku developer mulai memberi perhatian lebih kepada komunitas Rise of Kingdoms yang berasal dari Indonesia.



Gambar 15 Postingan berkumpulnya pemain ROKI
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

Besarnya komunitas Rise of kingdoms Indonesia menjadi daya tarik tersendiri bagi Lilith. Hal ini karena komunitas telah berkembang lebih lebih dari sekedar game. Terbukti dengan diadakannya berbagai event kumpul para pemain game Rise of kingdoms dalam ruang lingkup suatu daerah di Indonesia. Event ini biasanya dibiayai oleh Lilith selaku developer dengan ketentuan tertentu. Disisi lain, event seperti ini dapat terselenggara dikarenakan faktor usia para pemain yang relatif dewasa. Dan ini juga menjadi keunikan tersendiri bagi Komunitas.

“Pertama kita nambah temen, sarana hiburan itu jelas, nambahin informasi-informasi terbaru. Itu positifnya sih bertukar pikiran lah, bertukar pendapat berdiskusi. Menurut saya positifnya sejauh ini.” (Windik, 2023)

Keberadaan komunitas Rise of kingdoms Indonesia atau ROKI membawa dampak positif bagi pemain rise of Kingdoms khususnya dari Indonesia.

Sebagaimana diungkapkan oleh sang pendiri komunitas, bahwa keberadaan komunitas ROKI ini dapat menjadi sarana mendapatkan informasi terupdate tentang game Rise of kingdoms. Sehingga pada pemain dapat saling bertukar pikiran satu sama lain agar lebih memahami game ini ke depan. Dampak positif lainnya juga diungkapkan Gustiawan Setelah ia mengikuti Komunitas ini.

“Kalo gue pribadi sih kayak dulu kan gue sering kan digoreng tuh nama gue... ini itu, ini itu... kalo menurut gue malah sisi positifnya ke gue. Sisi positifnya yang orang gak tau jadi tau. Dan ibaratnya sekali gue join grup WA nih ya, misal kayak di WA proyek atau apa kadang ada yang langsung Pm ke gue kemarin belum lama ada yang kayak gitu. Dia bilang ini Gustiawan yang di ROKI yang rame kan kata dia. Kata gue.., iya emang kenapa?... Kata dia, Gpp Cuma kaget aja emang ada apaan tuh nama lu di goreng mulu?... Kata gue, gue gak ngerti biarin aja terserah mereka-mereka deh kalo itu.... Sisi bagus nya ya itu, ibaratnya orang yang gak tau jadi tau.” (Gustiawan, 2023)

Selaku salah satu anggota komunitas, Gustiawan juga merasakan manfaat dari komunitas tersebut, terutama dampak positif. Selain menambah informasi tentang perkembangan game, komunitas juga membangun relasi dengan pemain lainnya. Dengan mengikuti komunitas dan aktif berinteraksi didalamnya, maka nama Gustiawan menjadi lebih dikenal secara luas. Ketika nama suatu pemain populer dan dikenal banyak orang, maka akan menambah kepercayaan orang lain terhadap orang tersebut bila berinteraksi dengan baik

“Pertama itu rawan pertengkaran, itukan karna diskusi selisih pendapat, orang kan jadi bermusuhan karena perbedaan pendapat. Lalu persaingan, contoh antar player gua lebih hebat, biasanya antar kingdom jadi persaingan. Itu terutama komunikasi Indonesia persaingan-persaingan kingdom/ antar aliansi itu banyak yang gak sehat gitu. Ama dari oknum-oknumnya lah di medsos kita gak tau dia member asli/ Cuma manas-manasin biar komunitas Indonesia rusak. Persaingan lebih gak sehat.” (Windik, 2023)

Selain sisi positif, yang didapatkan para pemain terdapat sisi negatifnya juga yang diciptakan dari adanya komunitas ROKI, meskipun tidak secara langsung berasal dari komunitas dan dipengaruhi faktor lainnya. Sisi negatif adanya komunitas ROKI sebagai tempat untuk berdiskusi maka tak jarang terdapat perselisihan pendapat antar pemain. Terutama jika membahas tentang pemain ataupun kingdom

yang lebih hebat daripada yang lain. Sehingga membuat pertingkaian antar beberapa pihak yang berpotensi menimbulkan keributan. Apalagi terdapat oknum-oknum pemain yang suka pada keributan.

3.1.3 Interaksi Antar Anggota Dalam Komunitas Rise of Kingdom Indonesia.

Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia sebagai tempat para pemain saling berbagi informasi dan *sharing* pengalaman mereka dalam bermain tercipta atas minat yang sama terhadap game Rise of Kingdoms. Kesamaan tersebut yang membuat topik pembahasan antar pemain dalam komunitas hanya mengacu pada game tersebut. Meskipun pembahasan tentang game Rise of Kingdoms mencakup beberapa persoalan yang lebih lebar. Karena mulai dari karakteristik game yang berbasis strategi dan kental akan politiknya akan menarik beberapa aspek lainnya. Selain itu pembawaan masing-masing pemain dalam berinteraksi juga membuat komunikasi di komunitas makin beragam.

“Yang dibahas itu Kingdoms sih, kingdoms sama aliansi biasanya. Kingdoms, aliansi, dan cara bermain. Kayak kemarin aku ngebegal, soalnya aku kan main di 2937 kvk 2 ini kan ketemu KD Indo... Aku ngebegalin orang indo di KD 2942 itu, itu sampai di buat *meme* lho. Kang begal, aku tukang kick orang, yaa kayak gitu” (Bidin, 2023)

Komunikasi yang terjadi antar pemain di komunitas ROKI memiliki pemaknaan yang disepakati oleh anggotanya. Pemaknaan ini menjadi bahasan topik di dalam komunitas, dengan tujuan tertentu. beberapa pembahasan dalam komunitas seperti yang diungkapkan oleh Bidin, mengenai Kingdoms dan Aliansi di dalam game. Dimana Ketika suatu kingdoms (atau server) yang didominasi pemain Indonesia bertemu Kingdom lain yang didominasi Indonesia juga, dan bermusuhan antara satu dengan lainnya akan menjadi topik pembahasan hangat di Komunitas. Hal ini yang dialami oleh Bidin, dan dia menjadi bahan ejekan oleh pemain musuhnya yang juga merupakan anggota komunitas. Dengan tujuan untuk merusak mental Bidin dalam bermain.

meme merupakan salah satu cara populer yang digunakan anggota komunitas dalam berinteraksi dengan anggota lainnya. *meme* sendiri merupakan gambar yang diberi sebuah tulisan untuk mendukung ekspresi dari gambar tersebut. *meme* tidak

lain merupakan gambar atau Video humor yang digunakan untuk menyindir atau mengkritik suatu hal. Di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia, *meme* menjadi salah satu cara pemain yang kelompoknya berselisih dengan kelompok lainnya di dalam komunitas tersebut.



Gambar 16 Postingan *meme* di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

“Selain *meme* itu, bikin postingan berita kayak Judz Lim. Gak ada otak tuh kayak postingan terus Interaksi In game itu ada grup chatting nya sendiri kan, biasanya sih di Indonesia chatting itu og orang Indonesia yang bisa main lama-lama. Kalo di facebook ya Cuma postingan *meme*, perang Psikologis, perang komentar suka saling menghina, adu jago-jagoin KD sendiri.” (Bidin, 2023)

Bidin sebagai moderator menambahkan bahwa terdapat beberapa *meme* yang sering diposting, namun selain itu juga terdapat postingan berita yang yang diposting dengan tujuan tertentu. Contohnya postingan berita oleh anggota komunitas dengan nama akun Judz Lim. Dia sering kali memposting tentang perkembangan Kingdom lain terutama Indonesia. Tak jarang postingan berita yang di posting bersifat menyindir beberapa pihak. Sehingga postingan tersebut menjadi lebih ramai ditanggapi anggota lain dari pada postingan lainnya. Tanggapan yang muncul pun

mengundang berbagai reaksi dari anggota lain yang lebih banyak komentar negatifnya.



Gambar 17 Salah satu postingan Judz Lim di komunitas ROKI
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

Judz Lim menjadi contoh salah satu pemain yang sudah lama bergabung dengan Komunitas Rise of kingdoms Indonesia. Sudah banyak anggota komunitas yang mengenalnya karena postingan yang kontroversial, bahkan ia sudah beberapa kali terkena *banned* dan *muted* oleh admin atau moderator karena postingan yang melanggar ketentuan komunitas. Selain Judz Lim juga banyak anggota komunitas lainnya yang terkena *banned* dan *muted*, hal ini bukan berarti interaksi mereka dibatasi di dalam komunitas. Lebih tepatnya disebabkan cara mereka berinteraksi di dalam komunitas yang sudah melanggar peraturan yang berlaku.

“Kalo gue sih suka nya kayak, misal komander ini duet sama komander ini. Ya pokoknya yang bermanfaat lah di game itu. Kalo kayak cuma status misalnya menjatuhkan nama KD lain kayaknya, gue jarang gue ladein paling ya cuma gue skip. Cuma baca sekilas udah, gak pernah gue ikut komen. Lebih bagus ya kayak gitu, memberi tahu buat player baru. kan player baru pasti bingung dong cara bermain game ROK kayak gimana. Gak semua orang bisa...” (Gustiawan, 2023)

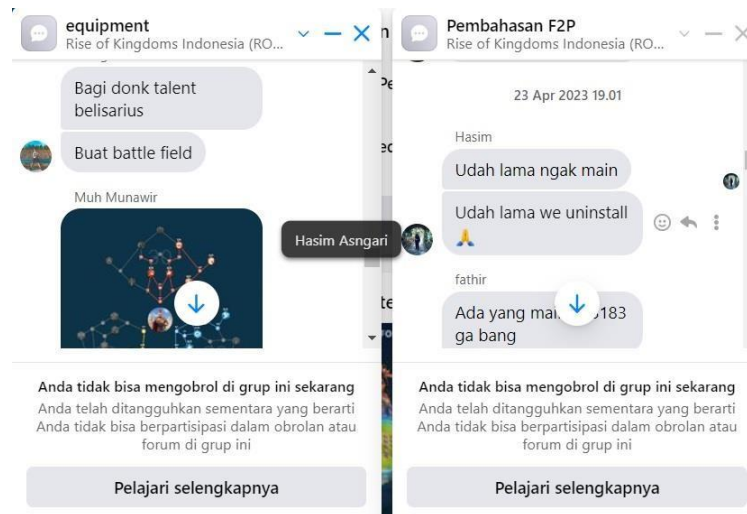
Berbeda dengan Bidin, Gustiawan sendiri memiliki ketertarikan tertentu terhadap topik pembahasan di dalam komunitas. Gustiawan merasa pembahasan

tentang cara bermain yang baik dan sharing pengalaman bermain lebih memberikan manfaat kepada pemain lainya. Dari pada pembahasan tentang menjelekan pemain lainya. Tujuan dari pembahasan yang Gustiawan sukai adalah penyamaan makna tentang bagaimana cara bermain game yang lebih baik terutama bagi para pemain baru yang masih minim pengetahuan terhadap game Rise of Kingdoms

Berbicara mengenai komunikasi, adapun beberapa cara berkomunikasi para pemain yang ada di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Cara berkomunikasi tersebut tidak lepas dari fitur pada platform Facebook itu sendiri. Beberapa fitur fasilitas yang ada di facebook yang dapat digunakan para penggunanya dalam berkomunikasi satu dengan lainnya di dalam suatu komunitas seperti :

1) Postingan di grup

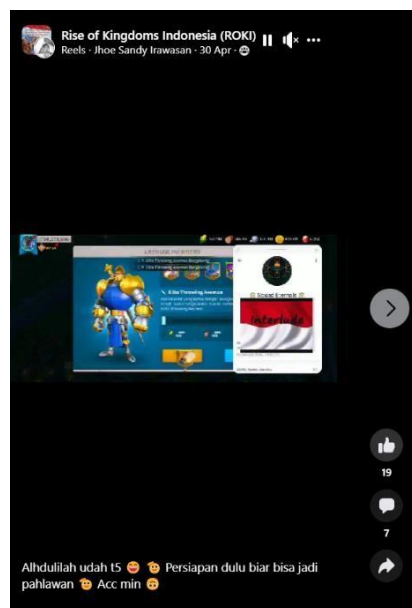
Posting adalah kegiatan menulis status dan membagikan cerita kepada orang lain. Di Facebook, postingan adalah tercepat untuk berkomunikasi dengan pemirsa. Biasanya anggota komunitas memposting apa yang ingin disampaikan kepada anggota lainnya, dengan tujuan untuk bertanya ataupun memberikan informasi tertentu. Dalam memposting, tak jarang anggota memberikan gambar ataupun video untuk membantu menyampaikan maksud dan tujuannya. Di dalam postingan ini anggota bisa menulis postingan, membagikan foto atau video, memposting GIF, singgah, menandai anggota lain, menggunakan tagar, menulis opini, menambahkan polling, melakukan siaran langsung, membuat forum, dan mengadakan tanya jawab. Di komunitas Rise of Kingdoms, banyak hal yang biasanya di posting oleh para anggota. Mulai dari bermain game, informasi komunitas pemain Indonesia di beberapa daerah, dan bahkan tak jarang yang saling ejek antar pemain.



Gambar 19 Tampilan Obrolan Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

3) Membuat Reels di Grup Facebook

Dikutip dari laman Facebook, Reels adalah sebuah potongan video pendek yang seru dan menginspirasi yang berisi musik, audio, efek AR, overlay teks, dan lainnya. Di Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia, tidak ada ketentuan tertentu Ketika anggota ingin membagikan reels. Biasanya anggota membagikan reels mengenai pengalaman bermain, tanya jawab sesuatu, dan bahkan saling sindir antar pemain.



Gambar 20 Tampilan Reels di Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

4) Menulis di Kolom Komentar

Ketika seseorang ingin menanggapi postingan tertentu di Facebook, dia dapat meninggalkan pesan di kolom komentar pada postingan tersebut. Selain postingan, hal ini juga berlaku ketika seseorang ingin menanggapi reels dari orang lain. Di dalam komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Setiap postingan pasti diberi komentar oleh anggota lainnya. Terlebih lagi postingan yang berbau ejekan antara beberapa pihak. Akan tetapi jika ada komentar yang sudah melanggar peraturan di komunitas, maka akan terkena sanksi dari admin maupun moderator komunitas.



Gambar 21 Tampilan Komentar di salah satu postingan Komunitas ROKI
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

Berbagai cara di atas dapat dilakukan oleh anggota komunitas ROKI untuk berinteraksi antara satu dengan lainnya. Cara tersebut untuk saling bertukar pandangan dan informasi tentang apa yang sedang mereka alami, yang tentunya merujuk pada permainan dalam game Rise of Kingdoms tersebut. Seiring dengan perkembangan waktu, terjadi berbagai macam isu dan topik yang silih berganti untuk dibicarakan. Dan pada beberapa waktu belakangan ini khusus di penghujung tahun 2022, pembahasan yang menarik minat para pemain adalah pertingkaian antara dua Kingdom dengan mayoritas pemain Indonesia yang saling memperebutkan

pengakuan siapa yang lebih baik. Permasalahan bermula di dalam game hingga masuk ke dalam lingkungan komunitas ROKI.

“Topik yang sedang hangat itu kemenangan 64 sama OneV, ya baku hantamnya anak KD 1664 sama OneV lah, selaku kingdom Korea terkuat... Terus Gagalnya KD 1945 mendapatkan bintang itu, itu yang lagi gencar gencarnya” (Bidin, 2023)

Bidin mengungkapkan bahwa, komunitas Rise of Kingdoms baru baru ini sedang ramai membicarakan tentang perkembangan Kingdoms 1945 dan 1664, yang mana mayoritas pemain di dalam Kingdom (server) tersebut adalah pemain Indonesia. Bahkan King atau ketua dari server tersebut adalah orang Indonesia. Meski kedua kingdom itu disebut Kingdom Indonesia, kedua pihak saling bersaing untuk mendapatkan pengakuan dari pemain Indonesia sebagai Kingdom Indonesia terbaik. Sehingga tak jarang kedua pihak ini saling menyindir satu sama lainya melalui postingan di dalam Komunitas ROKI. Disatu sisi Kingdoms 1945 sedang menerima kekalahan dalam event KVK, sedangkan di sisi lain Kingdoms 1664 sedang membuktikan kekuatannya melawan Kingdoms lain yang mayoritas pemainnya dari Korea. Di dalam Komunitas of Kingdoms International sendiri, pemain korea dianggap sebagai pemain terkuat di antara pemain negara lainya.

“iya itu membentuk 2 kubu, kubu 1945 sama kubu 1664 mesti itu. kalau Kd 1945 itu Kubunya Ary tapi kalo Kd 1664 itu Kubunya Thinky Digie. Tapi kalo KD 1664 itu jarang sih sarkas di Komunitas ada dua kubu kan disitu, terus kubu terakhir itu Kubu nya om Army, itu kan Kd 1960” (Bidin, 2023)

Bidin menambahkan bahwa perbincangan hangat antar Kingdoms mayoritas Indonesia menciptakan kelompok-kelompok kecil di dalam komunitas ROKI. Kelompok tersebut yaitu kelompok pendukung kingdoms 1945 yang dipelopori oleh Ary dan kelompok pendukung Kingdoms 1664 yang dipelopori oleh Thinky Digie. Kedua kubu ini saling sindir satu sama lain di dalam komunitas, terutama melalui postingan. Yang menyebabkan anggota lainya yang menjadi bagian dari masing masing kingdom Indonesia tersebut saling mengejek satu dengan lainya.



Gambar 22 Postingan mengenai Kingdoms 1945 dan 1664
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

Di dalam komunitas ROKI, postingan yang membahas tentang kedua Kingdoms Indonesia tersebut beragam isinya. Ada yang saling menyindir, saling membanggakan kelompoknya sendiri-sendiri, dan juga membandingkan satu dengan lainnya. Topik pembahasan ini menjadi salah satu topik yang paling ramai ditanggapi oleh anggota komunitas tersebut. Walaupun anggota lainnya yang ikut mengunggah postingan ini belum tentu menjadi bagian dari salah satu pihak yang berseteru. Meskipun terkadang postingan yang di unggah juga terlalu berlebihan dan melanggar aturan yang berlaku bagi komunitas

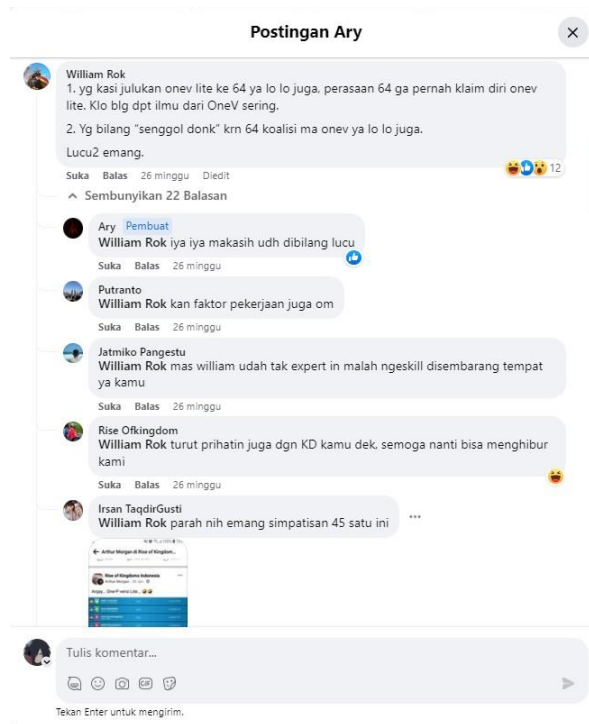
“Rame. apalagi kalau KD 1945 sama 1664 itu, terus KD 1960 itu pasti rame. cuma sekarang kan, tukang *meme* nya banyak yang dibanned itu, kalau bukan *meme* yang ngeramein gak bisa rame komunitas itu. Bahkan kalau bukan karena saling ngehujat, dramanya itu gak bisa rame” (Bidin, 2023)

Dari informasi yang diberikan oleh narasumber Bidin, dapat diketahui bahwa komunitas ROKI menjadi lebih ramai ketika membahas mengenai pertengkarannya tersebut. Sejak awal komunitas terbentuk, memang Kingdom 1945 sudah terkenal di

kalangan pemain Indonesia. Hingga muncul nama kingdom lainya yang dianggap menjadi pesaing dari Kingdoms 1945. Hal ini menimbulkan berbagai bentuk tanggapan dari anggota komunitas lainya, salah satunya dengan cara *meme*. Akan tetapi seiring dengan berjalanya waktu beberapa pengurus seperti admin dan moderator merasa perlu untuk meluruskan permasalahan di grup agar tidak melebar terlalu besar. Hal ini menimbulkan pro dan kontra terhadap Tindakan pengurus komunitas tersebut, salah satunya bidin adalah pengurus yang tidak setuju dengan tindakan rekananya, disisi lain *meme* dapat menjadi cara untuk meramaikan komunitas ini. Walaupun banyak *meme* yang diblokir, tidak menyurutkan anggota komunitas lian untuk turut memberi tanggapan atas permasalahan diatas.

“Respon yang paling mencolok itu 1945 yang sering terhina. ya responya pasti jelek lah, ya maklum lah orang Indonesia kan kalo menang diem aja tapi kalo kalah di caci maki kan, kalau soal KD 1945 kalah KvK itu mesti caci makian semua” (Bidin, 2023)

Respon dan tanggapan datang dari berbagai pihak di dalam Komunitas ROKI. Akan tetapi jika dilihat dari penurunan kemampuan bermain dari kelompok Kingdoms 1945 yang kurang bagus, sebagian besar memberi tanggapan yang buruk. Terlebih sebagian pemain dari kelompok Kingdoms 19445 tak mau mengakui kelemahan mereka. Respon yang diberikan bisa berupa ungkapan penyemangat, kritikan, dan bahkan caci makian. Namun tak jarang para pendukung dari Kelompok 1945 juga memberi balasan beragam kepada pihak-pihak tersebut sesuai dengan bagaimana mereka berkomentar terhadap Kingdoms 1945. Kejadian ini sering dijumpai pada kolom komentar di postingan yang merujuk pada pertikaian kedua kubu diatas.



Gambar 23 Komentar anggota ROKI terhadap Kingdom 1945
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

“Kalo KD 1664 sekarang lagi di puji pujinya itu, mulai dari kan merger sama OneV itu. Di komenan Facebook di postingan tuh lagi muji muji 1664 kan. Karena berhasil jadi salah satu KD indo yang disegani. Kalo Respon ke KD 1945 kan udah di anggep badut kalau Kd 1664 kan sedang jaya jayanya sekarang, sedang paling bagus manajemennya” (Bidin, 2023)

Disisi lain, kingdoms 1664 akhir akhir ini memiliki reputasi lebih baik di kalangan anggota Komunitas ROKI. Dikarenakan menurut Bidin, pihak dari kelompok kingdoms 1664 sudah mulai membenahi cara bermain mereka. Dan mereka sudah sadar dengan batas kemampuan bermain mereka dibandingkan lawan mereka yaitu kelompok OneV dari Negara Korea. Walaupun mereka juga menerima kekalahan. Tetapi mereka tak menutupi ke kalah tersebut. Justru mereka ingin bergabung dengan Kelompok OneV dari Kingdoms 1034 untuk mendapatkan ilmu sebanyak mungkin agar dapat bermain lebih baik kedepannya. Dan itulah yang menarik simpati pemain lainnya di Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia, responnya dapat kita lihat juga pada kolom komentar pada postingan yang merujuk pembahasan Kingdoms 1664.

“Ya kalo gue sih paling posting, itu juga kalo penting aja. Terus komen di postingan yang menurut gua menarik aja. Kalo toxic sih gue males ya.” (Gustiawan 2023)

Walaupun pembahasan hangat diatas menjadi topik yang paling banyak di tanggap, akan tetapi terdapat beberapa anggota yang kurang suka dengan pertingkaian. Gustiawan menjadi salah satu orang yang kurang tertarik menanggapi isu tersebut. Walaupun dia juga merupakan salah satu anggota aktif di komunitas yang sering muncul beberapa kali. Sebagaimana di awal, Gustiawan lebih tertarik pada pembahasan yang bersifat saling membangun antar pemain. Dan hal itu lah yang menjadi tujuan awal ia mengikuti komunitas Rise of kingdoms Indonesia. Selain itu postingan yang membangun seperti cara bermain yang baik menjadi awal para pemain lainnya berdiskusi di kolom komentar postingan tersebut.

Setiap anggota dalam komunitas berhak untuk berinteraksi dengan lainnya tanpa adanya paksaan dan pengekanan. Kebebasan dalam berinteraksi juga termasuk pada apa yang mereka ingin bahas. Walaupun terdapat kebebasan dalam berinteraksi, akan tetapi terdapat ketentuan yang harus ditaati oleh setiap anggota. Dengan tujuan agar komunitas tetap menjadi wadah yang bermanfaat dan nyaman bagi setiap pemain ROK. Sebagaimana diungkapkan oleh Bidin selaku moderator.

“Iya ada ketentuannya, gak boleh bahas agama, gak boleh nyerang fisik. gak boleh nyerang ras, gak boleh jual beli juga disitu, soalnya kan sekarang lagi gencar gencarnya Lilith ngebangun komunitas Indo makanya jual beli dilarang” (Bidin, 2023)

Bidin mengungkapkan bahwa setiap anggota harus mematuhi ketentuan yang berlaku di dalam komunitas, terutama menghindari pembahasan yang bersifat sensitive seperti Bahasa agama, pembahasan yang menyerang fisik, menyerang ras tertentu, dan yang baru-baru ini dilarang jual beli. Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia merupakan komunitas gaming sehingga segala sesuatu yang berkaitan dengan jual beli akan terdeteksi oleh system facebook sebagai aktivitas illegal. Selain itu juga jual beli akun dilarang oleh Lilith sebagai developer game tersebut. Ketentuan di atas ditujukan agar tidak ada pihak yang merasa dirugikan baik itu perorangan maupun kelompok yaitu komunitas ROKI.

“Oh ada, kalo main-main sarkas itu. Bahas Rasis, Ras Agama itu pasti langsung opo rek, jenenge, langsung ke detect kan yang bikin aku, yang bikin kata kata terlarang kayak kata terlarang jual beli, kata kata sarkas, agama, itu kan aku yang bikin.” (Bidin, 2023)

Ketika anggota komunitas berinteraksi dengan anggota lain dengan melanggar ketentuan dan aturan yang berlaku, maka perbuatan pasti akan diketahui oleh pengurus komunitas. Sebagaimana Bidin menerangkan bahwa stiap perkataan yang bertentangan seperti rasis akan terdeteksi oleh sistem yang sudah terhubung pada komunitas. Sistem ini bertujuan untuk menyaring informasi yang beredar di dalam komunitas, terutama perkataan menyimpang maupun perbuatan yang illegal. Bidin dan beberapa pengurus sudah mengatur sistem ini sedemikian rupa untuk memantau perkembangan komunitas. Dan setiap pengurus juga memiliki akses terhadap sistem ini. ini menjadi salah satu peran dan tugas pengurus terhadap keberlangsungan aktivitas komunitas Rise of Kingdoms. Walaupun terdapat tugas dan wewenang lainnya yang harus dilakukan seorang pengurus komunitas.

“kalau aku ya paling kalo ada drama terus rasis itu ku nguber gitu kan, soalnya kalo didiemin makin lama makin naif. Terus juga aku mantau juga kalau misal ada orang yang nipu-nipu, aku langsung ya bisaku sih Cuma sebatas ngeblokir ya. Biasanya kalo yang bermasalah gitu kan, kalo aku banned gitu dia udah bener bener gak berani muncul lagi tu kan.” (Risma, 2023)

Pengurus grup yang pertama yaitu admin, admin sendiri adalah ketua dari komunitas Rise of kingdoms Indonesia. Admin merupakan orang yang memiliki jabatan tertinggi di dalam komunitas tersebut. Risma selaku admin di komunitas ROKI mengungkapkan tugas nya seperti menjaga lingkungan komunikasi komunitas dari drama yang berlebihan di antara anggota. Pasalanya jika drama dibiarkan saja akan menjadi lebih parah dan berpotensi menyebabkan kerusuhan. Selain itu, ia juga mengantisipasi jika ada oknum anggota yang ingin melakukan penipuan di dalam grup. Penipuan yang terjadi seperti jual beli akun game, penawaran jasa joki, dan lainnya. Admin tidak mentoleransi segala bentuk penipuan di grup, jika ia mendapati oknum tersebut akan langsung di banned atau blokir dari komunitas. Hal ini untuk mengantisipasi agar anggota komunitas terhindar dari penipuan tersebut.

“ya kayak grup facebook lainnya, ACC orang, nge mute Orang, Ban Orang, hapusin Spam, hapusin postingan terlarang, dicaci orang” (Bidin, 2023)

Pengurus komunitas yang kedua adalah Moderator. Seorang moderator bertugas membantu admin untuk mengurus komunitas, karena Admin kurang mampu mengurus komunitas secara keseluruhan. Tugas dan wewenang seorang moderators di komunitas Rise of kingdoms Indonesia sama seperti moderator di komunitas Facebook lainnya. Bidin menjabarkan tugas seorang moderator diantaranya menyetujui (acc) orang yang ingin bergabung, memberi sanksi anggota yang melanggar aturan komunitas seperti muted (membisukan) ataupun *banned* oknum tersebut, menghapus postingan terlarang yang melanggar ketentuan komunitas, dan yang terakhir di caci maki sama anggota yang tidak puas dengan kepengurusan komunitas. Tugas yang terakhir ia ungkapkan lantaran moderator lebih banyak mendapatkan laporan pengaduan dari anggota dari pada admin.

Secara umum, tugas dan peranan admin dengan moderator itu sama di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Hal ini karena moderator merupakan tangan kanan admin yang dipercaya untuk membantu mengurus komunitas. Karena admin sendiri juga memiliki tanggung jawab lain selain mengurus komunitas tersebut. Sehingga menjalankan tugasnya, admin membutuhkan moderator untuk ikut serta membantu memantau komunitas, mengatur anggota, dan menegakan peraturan yang berlaku. Hal ini juga dipertegas oleh Bidin sebagai moderator komunitas ROKI.

“Sama aja, ngebanned orang, nge *mute* orang. gak ada bedanya sih, cuma gimana ya. yang dihujat keseringan aku sih dari pada yang lain. Soalnya aku kan gak terlalu baperan bang, mau dicaci gimana pun dah biasa. Tapi kan cuma di facebook aja, kalau di realife kan temenan semua... Sama Windik juga gitu, kalau real life ya tetep temenan” (Bidin, 2023)

Menurut Bidin bahwa selama ia menjadi moderator, diantara beberapa pengurus yang lain ia merupakan moderator yang yang paling sering mendapat pengaduan dari anggota komunitas. Hal ini karena ia merupakan moderator yang berusaha untuk sabar meskipun pengaduan yang ia terima berupa hujatan. Hujatan dan cacian disini maksudnya adalah pengaduan yang menggunakan kata kasar dan tidak pantas. Bidin merasa kalau perkataan kasar yang ia dapatkan hanya sekedar

untuk ranah game. Bukan untuk dipermasalahkan hingga ke *real life* (Kehidupan nyata).

Meskipun secara peran sama, antara admin dan moderator memiliki jabatan yang berbeda sehingga kewenangan berbeda juga. Admin selaku ketua komunitas memiliki jabatan yang lebih tinggi, sehingga memiliki kewenangan lebih dalam mengurus komunitas. Kewenangan admin tersebut tidak dimiliki oleh moderator, seperti yang diungkapkan oleh Risma selaku admin dari Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia.

“ya bedanya tuh cuma di kayak web, apa yaa kayak ada logonya gitu lho. Terus lagikan antara admin sama moderator itu beda ya, bedanya tuh lebih ke wewenangnya sih. Jadi kayak admin itu kan lebih bisa ngedit grup lah yaa. Kalo moderator yak amu cuma bisa paling nge acc doang gitu kan, kalo admin tu bisa lebih dari itu. Jadi kalo pingin ngedit ngedit grup itu wewenangnya admin gitu kan. Kalo anggota biasa ya anggota gitu kan.” (Risma, 2023)

Risma selaku admin mengatakan bahwa, admin memiliki kewenangan untuk mengedit grup atau komunitas tersebut. Mengedit disini seperti merubah deskripsi grup, merubah foto profil maupun foto latar grup, dan mengubah tampilan grup tersebut. Hal ini sesuai fitur yang disediakan oleh Facebook untuk mengatur grupnya sesuai kebutuhan. Selain itu juga admin bisa mengangkat seseorang menjadi moderator atau memecat dari jabatan moderator. Sehingga bagaimanapun admin tetap memiliki kendali penuh terhadap komunitas yang dia pegang. Meski demikian, peran antara admin dan moderator bagi komunitas akan tetap berkesinambungan demi menjalankan komunitas yang lebih baik dan tercapainya tujuan Komunitas ROKI untuk pemain Indonesia.

3.1.4 Tantangan dan hambatan dalam Interaksi Anggota Komunitas.

Komunitas Rise of kingdoms sudah semakin berkembang besar dari waktu ke waktu. Sejak dari awal dibuat pada tahun 2020, hingga sekarang sudah lebih dari 42 rb pemain yang bergabung dengan komunitas tersebut. Anggota komunitas Rise of Kingdoms berasal dari berbagai daerah di seluruh Indonesia, sehingga tata cara setiap orang berbeda-beda sesuai dengan latar belakang pribadi masing-masing. Faktor tersebut yang menjadikan tantangan tersendiri dalam interaksi antar anggota

di dalam komunitas ROKI. Walaupun demikian, terdapat kesamaan pemain Indonesia dalam berkomunikasi di komunitas.

“Oh iya pengaruh, pengaruh banget. kalo gak ada budaya Indonesia ya gak mungkin saling menghina dengan kata kasar. Karena orang Indonesia kan gitu. ngehujat nomor 1” (Bidin, 2023)

Kesamaan tersebut diungkapkan bidin yang sudah menjadi tantangan tersendiri bagi pengurus komunitas. Ia mengaku bahwa secara dasar tatacara para pemain Indonesia sendiri lebih banyak bicaranya dari pada pemain dari negara lainya. Maksud dari Bidin adalah pemain Indonesia lebih suka beradu argumen ketika ia berhadapan dengan pemain lainya, apalagi perseteruan tersebut antar sesama pemain Indonesia baik didalam game maupun hingga di komunitas. Hal ini sudah menjadi ciri khas yang melekat pada pemain dari Indonesia, dan menciptakan komunikasi yang buruk antar sesama pemain.

“Gak kayak game game yang ML gitu kan, kalo ROK itu dia emang udah agak dewasa. Cuma mungkin bedanya kalo ROK itu kan dia kolot, karena kan isinya bapak-bapak. Beda tuh ngobrol sama bapak-bapak lebih capek kadang, tapi bukan yang bikin emosi kayak bocil yang Sukanya ngehujat ya hujat doang.” (Risma, 2023)

Walaupun pemain Indonesia memiliki kecenderungan banyak bicara, akan tetapi pemain ROK memiliki perbedaan dengan pemain game lainya. Terutama atas dasar pemain yang mayoritas sudah dewasa, sehingga cara beradu argument pun berbeda. Sebagaimana Risma menjelaskan bahwa obrolan bersama pemain dewasa (khususnya bapak-bapak) lebih melelahkan daripada berbicara dengan pemain usia muda (anak-anak). Ia merasa bahwa lebih capek beradu argumen dengan pemain dewasa karena mereka memiliki cara pandang dan pendirian masing-masing walaupun terkadang salah. Dengan demikian pengurus komunitas harus lebih sabar dalam meluruskan kesalahan yang dilakukan oleh pemain dewasa di dalam Komunitas ROKI.

“contohnya aja kata kata kasar. Kalau bukan budaya jawa itu gak ada kata kata kasar Cok di grup itu.. itu udah pasti ke detect di system komunitas, kalo ada yang ngetik kayak gitu” (Bidin, 2023)

Terkadang pertingkaian dalam komunikasi antar pemain Indonesia di Komunitas ROKI juga melibatkan bahasa tertentu, seperti bahasa daerah. Sebagaimana yang di ungkapkan oleh Bidin, bahwa hujatan dalam pertingkaian antar pemain juga menggunakan bahasa daerah tertentu yang salah satu diantaranya adalah bahasa Jawa. Contoh perkataan yang Bidin garis bawahi adalah penggunaan kata Cok dalam berinteraksi. Kata “cok” sendiri dalam Bahasa Jawa bukan merupakan perkataan yang sopan, apalagi jika digunakan untuk berinteraksi dengan pemain lain yang tidak saling mengenal. Kata “cok” bisa membuat orang lain menjadi kurang nyaman,

“Biasanya kalo bahasa terutama jawa itu yang ngomong misuh, misuh gak ono maneh nek gak jawa kan. Jancok, Jancok ngunu kan gak ono maneh nek gak jowo. Yang sering di report kayak gitu. Yaa walaupun ada kata kata lainnya, tapi yang sering muncul itu kata kata dari Jawa.” (Bidin, 2023)

Menurut Bidin kata “cok” lebih menonjol dalam interaksi antar pemain untuk penggunaan kata kasar yang dalam Bahasa Jawa lebih dikenal dengan sebutan “misuh”. Kata misuh dalam KBBI merupakan kata dalam Bahasa Jawa yang merujuk pada kata “pisuh” yang berarti mengumpat atau memaki. Dalam kehidupan sehari-hari, misuh dapat di makna lebih kasar daripada mengumpat dalam Bahasa Indonesia. Misuh sudah menjadi hal yang sangat familiar di kalangan para gamers, tak terkecuali ROK. Karena dengan misuh, para pemain bisa mengekspresikan emosi mereka kepada orang lain. walaupun misuh merupakan cara berinteraksi yang negatif, dan dapat menimbulkan emosional lawab bicara.

“Cara *meme* nya ya kayak gitu, misuh misuh ada yang pake kata Ngntod, jancuk, terus Chuakss koyok ngono iku iyaa itu diselingi gambar juga, kadang ada yang berkata kasar juga di komentar...” (Bidin, 2023)

Dalam komunitas ROKI, selain kata “cok” masih ada kata misuh yang dapat ditemukan pada postingan, atau komentar. Biasanya para pemain membuat *meme* untuk membantunya dalam mengekspresikan umpatan atau misuh. Bidin juga menjabarkan seperti apa kata yang di pilih pemain ketika mengumpat (misuh). Kata-kata tersebut diantaranya seperti Ngntod, Jancuk, Chuaks, dan lain sebagainya. Biasanya pemain melontarkan kata kata tersebut untuk menyindir

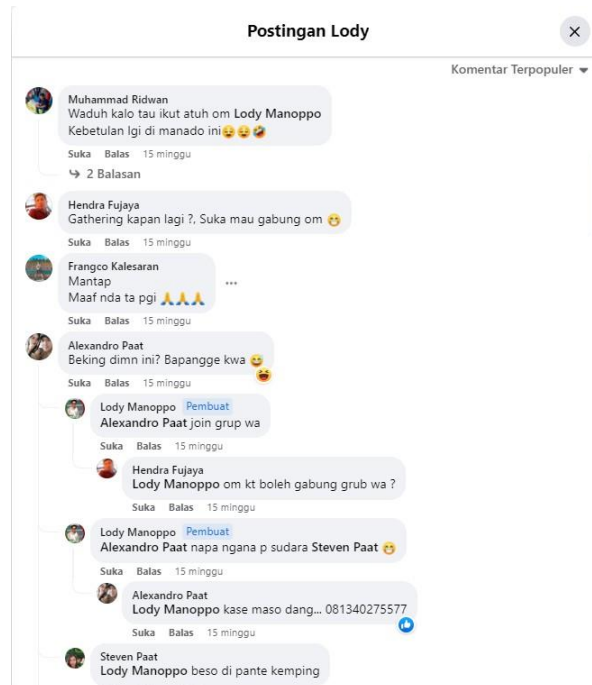
pemain lainya di dalam komunitas. Bidin banyak mendapatkan pengaduan dari anggota yang kurang nyaman terhadap kata umpatan diatas.



Gambar 24 Postingan yang mengandung perkataan mengumpat (misuh)
(Sumber:<https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

“ya itu Bahasa Manado sama Bahasa Jawa. Soalnya kan basis komunitas ROK pertama yang paling di apresiasi sebelum ada komunitas Jawa Tengah, Jawa timur Jawa Barat itu kan Sulut,” (Bidin, 2023)

Selain kata umpatan diatas, bahasa daerah lainnya yang tak kalah populer di komunitas ROKI menurut penuturan Bidin adalah Bahasa Manado. Manado atau Sulawesi Utara menjadi populer karena menjadi basis pemain ROK terbesar setelah Jawa. Pemain dari Sulawesi Utara juga banyak ditemukan dalam komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Walaupun para pemain dari Sulawesi Utara jarang menggunakan Bahasa daerah khususnya Manado untuk berinteraksi dengan anggota lain di dalam komunitas. Sehingga sesekali postingan atau komentar yang menggunakan Bahasa Manado dapat ditemukan pada Komunitas ROKI. Hal ini karena Bahasa Manado tak sepopuler Bahasa Jawa, sehingga para pemain tersebut hanya menggunakannya ketika berinteraksi dengan pemain lain yang juga berasal dari Sulawesi Utara.



Gambar 25 Komentar bahasa Manado di Komunitas ROKI
(Sumber: <https://www.facebook.com/groups/rokindonesia/>)

“Kalo di komunitas itu yang penting gak rasis aja, gak SARA lah ya. Yang penting itu sih, jadi kalo ada drama atau masalah pribadi something gitu mending di mute atau di banned aja lah gitu kan. Jangan di bawa-bawa grup. Jadi yang biasanya ngemute gitu sih si bidin ya.” (Risma, 2023)

Disisi lain, Risma sebagai Admin di komunitas sudah memberi peringatan kepada anggota anggota untuk bisa menahan diri dalam berkomentar. Apalagi jika sampai anggota komunitas yang sudah masuk dalam ranah rasisme dan SARA, Ia tak akan memberi tolerir pelanggaran tersebut. Selain itu juga mengenai masalah pribadi antar pemain yang dibawa ke dalam komunitas, hingga bahkan menyebabkan kericuhan. Konsekuensi yang anggota dapatkan adalah *muted* dan *banned* secara langsung. Jika pemain tersebut sampai terkena *banned* karena masalah diatas, maka pemain tersebut tidak akan diperbolehkan untuk bergabung lagi ke dalam komunitas Rise of Kingdoms Indonesia.

3.1.5 Hubungan Komunikasi Antar Anggota di Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia

Interaksi yang terjadi antar pemain di dalam komunitas Rise of Kingdoms Indonesia terjadi sebagai akibat adanya hubungan antara satu dengan yang lain. Hubungan tersebut tercipta atas rasa saling membutuhkan satu sama lain dalam pertukaran informasi. Walaupun setiap pemain memiliki hak yang sama dalam berinteraksi di komunitas, akan tetapi dibutuhkan peran beberapa pihak yang bertugas untuk mengurus jalannya interaksi tersebut. Hal ini yang menjadikan interaksi pemain memiliki pola tertentu sesuai dengan peran masing masing pemain dalam komunitas. Secara umum peran pemain dibagi menjadi tiga yaitu admin, moderator, dan anggota. Setiap peran saling berkomunikasi dengan cara masing-masing.

“Jadi kalo untuk itu kayak koordinasi itukan kita ada grup, misalnya ROKI itukan sebenarnya kita ada. Meskipun sekarang kita udah gak terlalu make itu grup. Jadi kalo misalnya ada apa-apa, ada something, ada unek-unek ya masuknya di grup itu.” (Risma, 2023)

Keberadaan obrolan grup kecil pengurus komunitas sangat membantu admin maupun moderator dalam mengurus komunitas. Terutama ketika terdapat masalah yang harus ditangani bersama-sama, dan membutuhkan fokus yang tinggi dalam menemukan solusi. Obrolan grup kecil ini dapat menjadi tempat admin dan pengurus lainnya dalam berdiskusi tanpa adanya gangguan dari anggota biasa yang tak memiliki kepentingan dalam masalah tersebut. Sehingga masalah tersebut juga dapat diselesaikan secara tepat tanpa harus membuat kehebohan di dalam komunitas. Selain itu juga, obrolan grup pengurus juga dapat menjadikan grup lebih kondusif dari biasanya.

“Kalo dulu pas masih solid solidnya sih bisa dibilang kayak gitu ya, Cuma kalo sekarang kaya yoo ambil Tindakan ya udah sendiri aja gitu. Kadang kan aku juga di desak kan kalo ada orang yang bermasalah, yang padahal kalo dari sudut pandangku dia itu tu bisa dibilang gak bermasalah. Tapi pengurus lainnya memandang lain, jadi aku harus gimana bingung juga gitu. Soalnya kan satu suara gak mungkin menang kan. Suara lainnya berkata lain.” (Risma, 2023)

Walaupun terdapat obrolan grup pengurus komunitas yang tujuannya untuk memudahkan dalam membahas suatu permasalahan. Namun seiring berjalanya waktu, koordinasi antara admin dan moderator lainnya semakin berkurang. Seiring dengan regenerasi kepengurusan komunitas, dan juga sudut pandang yang berbeda antar orangnya. Ketika komunitas berada di puncak keemasannya, pengambilan keputusan di diskusikan bersama dan diambil berdasarkan suara terbanyak. Saat itulah ketika komunitas sedang solid solidnya antara satu pengurus dengan yang lain. Walaupun saat itu para pengurus solid untuk menangani suatu masalah bersama dengan solusi dari suara terbanyak. disisi lain, hal itu yang menjadikan admin susah dalam mengambil keputusan. Dan ini lah terkadang yang membuat rasa solid itu menjadi berkurang

“Kalau yang lain, kalau moderator lain misal kayak om Army, Alfi itu minta pertimbangan kalau nge banned dan nge kick. Kalau saya, terus sandal Swallow itu wes gak usah minta pertimbangan. Gak ada keharusan, kalau mau ngebanned orang ya banned aja... Wes gede, pertimbangno dewe” (Bidin, 2023)

Koordinasi dalam kepengurusan komunitas antara admin dengan moderator yang kian menurun juga dibenarkan oleh Bidin. Ia mengungkapkan bahwa, beberapa moderator lain seperti Army dan Alfi masih mendiskusikan solusi permasalahan grup bersama Admin. Akan tetapi, Bidin sendiri selaku moderator dan juga Sandal Swallow merasa tidak harus selalu meminta pertimbangan admin dalam mengambil keputusan. Bidin merasa bahwa sebenarnya para moderator sudah cukup tua untuk dapat memahami dan menganalisis suatu permasalahan di dalam komunitas. Sehingga dalam mengambil keputusan untuk menangani suatu permasalahan sudah menjadi tanggung jawab pribadi masing-masing pengurus. Walaupun sebenarnya ia masih berhubungan baik dengan admin ataupun moderator lainnya.

“Biasanya sih kalo setiap admin ingin ngumumin sesuatu di grup itu ya udah langsung umumin aja, tanpa perantara. Kalo ke ini ya, ke member gitu ya.” (Risma, 2023)

Dalam menyelesaikan masalah komunitas Rise of kingdoms Indonesia yang Risma tangani sendiri, sebagai admin ia butuh untuk berinteraksi dengan anggota

yang bermasalah maupun berkepentingan. Interaksi yang admin lakukan bersifat langsung dengan anggota biasa, tanpa melalui perantara seperti moderator komunitas. Biasanya ia berinteraksi dengan anggota melalui postingan berisi pengumuman terhadap suatu hal tertentu. Sehingga member atau anggota komunitas juga dapat melihat dan membaca secara langsung pengumuman tersebut, tanpa pengecualian.

“Kalo complain, kebanyakan ya kalo komplek itu sih dia kayak tu langsung terang-terangan kayak labrakan gitu kan. Cuma ada dia yang main belakang, main belakang tu jadi dia kayak suka ngeroasting.” (Risma, 2023)

Selain admin yang dapat berinteraksi langsung dengan anggota, masing-masing anggota juga dapat langsung mengatakan masalahnya kepada admin. Menurut Risma, anggota komunitas dapat secara langsung dan terbuka menyampaikan apa yang ingin mereka laporkan kepada admin. Biasanya anggota secara langsung mengirim pesan ataupun melalui komentar di postingan admin, dan admin akan membaca laporan tersebut. Namun beberapa anggota komunitas ada juga yang menyampaikan masalah mereka tidak secara langsung ke admin tetapi melakukan “roasting” terhadap pihak yang di permasalahan. Aktivitas “roasting” biasanya berupa sindiran melalui postingan komunitas ataupun komentar postingan anggota lainnya. Sehingga admin mengetahui permasalahan tidak secara langsung dari orang yang bersangkutan.

“Negur biasanya, aku tegur dulu. Terus aku bikin postingan dilarang gini gini gini... pasti saya bikin itu. Terus apalagi kalo ada postingan yang berpotensi mengandung kericuhan itu ketika saling caci maki itu pasti ku pantau.” (Bidin, 2023)

Selain admin, moderator komunitas ROKI juga sering berinteraksi dengan anggota bila terdapat pelanggaran terhadap aturan yang berlaku. Bidin sebagai salah satu moderator komunitas biasanya memberikan teguran terhadap anggota yang berkomunikasi di luar ketentuan komunitas. Biasanya ia juga membuat sebuah postingan yang berisi himbauan apa saja yang dilarang ketika berkomunikasi antar anggota di dalam komunitas ROKI. Apalagi terhadap pelanggaran yang dapat berpotensi menimbulkan kericuhan antar anggota. Pertama ia melakukan

pemantauan terlebih dahulu terhadap interaksi yang diduga menyeleweng, dan jika sudah terlalu jauh maka dia melakukan penindakan terhadap anggota yang melanggar tersebut.

“Kalo yang ngereport tu gak mesti tersinggung sama postingan itu, kalo orang yang ngereport komentar, ngereport postingan gak mesti yang tersinggung. Mungkin kepedulian, kepedulian sama” (Bidin, 2023)

Tidak jarang, moderator juga mendapatkan laporan dari anggota komunitas yang mengetahui postingan-postingan kurang baik. Baik itu anggota yang merasa dirugikan terhadap postingan tertentu, ataupun anggota lain yang memiliki rasa kepedulian terhadap postingan yang menyimpang. Tak hanya postingan, komentar yang melanggar peraturan komunitas juga akan di report ke moderator agar segera ditindak lanjuti sesuai peraturan yang dilanggar.

Walaupun setiap anggota memiliki hak yang sama dalam berinteraksi di komunitas, akan tetapi komunikasi yang terjadi akan dapat berubah ketika ada faktor-faktor yang menjadi tantangan dalam interaksi tersebut. Tidak dapat dipungkiri, bahwa komunikasi anggota komunitas dipengaruhi oleh latar belakang pribadi masing-masing. Tak terkecuali menggunakan bahasa daerahnya masing-masing dalam berkomunikasi. Hal ini berpotensi menimbulkan permasalahan yang lebih luas antar sesama pemain, seperti kecocokan kepada siapa saja dalam berdiskusi didalam komunitas ROKI.

“Gak ada sekat sekat pembatas, pokok e komunikasi bebas mau Bahasa apapun boleh” (Bidin, 2023)

Bidin sebagai moderator memiliki sudut pandang yang berbeda dari adanya tantangan dalam interaksi di komunitas ROKI, khususnya penggunaan Bahasa daerah. Menurutnya, penggunaan Bahasa daerah merupakan hal yang sah dan menjadi hak masing-masing pemain. Bidin juga kurang menemukan masalah yang berat dalam penggunaan Bahasa daerah, khususnya dalam menciptakan sekat pembatas antar pemain untuk berinteraksi.

“Kalo Bahasa daerah paling gak ya komunikasi sesama daerah lah, misal orang Sulut sama Sulut, Jawa sama Jawa, misuh jowo lah hehe” (Bidin, 2023)

Walaupun bebas penggunaan Bahasa dalam berinteraksi di komunitas, Bidin merasa bahasa daerah yang muncul di komunitas biasanya hanya digunakan untuk berbicara dengan anggota lain yang berasal dari daerah sama. Seperti Bahasa dari Sulawesi utara khususnya Manado, biasanya hanya digunakan oleh pemain dari Sulawesi Utara untuk berkomunikasi dengan orang Sulawesi Utara juga. Begitu juga Bahasa Jawa, yang biasanya digunakan untuk berkomunikasi sesama pemain Jawa saja. Meskipun tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat pemain lainnya yang bukan berasal dari Jawa juga mengerti Bahasa Jawa, hal ini dilihat dari kepopuleran Bahasa Jawa pada masyarakat Indonesia.

“Kalo misal nih ada orang Jawa ngomong sama orang Jawa terus pake bahasa Jawa, kalo gue pribadi ya nggak tertarik. Kalo bisa sih ya Namanya kan sosial media ya seperti itu kan kalo bisa gak usah dengan bahasa daerah, bukanya gak boleh ya...” (Gustiawan 2023)

Penggunaan Bahasa daerah di komunitas ROKI berpengaruh terhadap interaksi antar anggotanya. Seperti yang dirasakan oleh Gustiawan sebagai salah satu anggota ROKI yang berasal dari Jakarta. Ia merasa kurang tertarik untuk ikut berinteraksi dalam suatu postingan ataupun komentar di komunitas yang memakai bahasa daerah, dalam hal ini yaitu bahasa Jawa. Gustiawan juga menambahkan bahwa di dalam media sosial, siapapun orang bisa mengakses secara bebas. Sehingga orang yang tidak paham bahasa Jawa juga bisa mengakses media sosial, dan ini menjadi suatu hambatan bagi mereka,

“Meskipun cara ngomongnya mengikuti budaya mereka, jadi lebih bagus kayak gitu, biar yang lain ngerti apa yang dibicarakan” (Gustiawan, 2023)

Menurut Gustiawan, lebih baik para pemain di Komunitas ROKI menggunakan bahasa Indonesia dalam berinteraksi kepada siapa saja di komunitas ROKI. Sehingga orang lain yang tidak paham terhadap bahasa daerah tertentu masih dapat mengikuti pembahasan yang dibicarakan. Penggunaan bahasa menjadi salah satu bentuk hambatan yang ada di dalam Komunitas ROKI. Bahasa sendiri menjadi

kunci segala aktivitas yang ada di alam komunitas. Sehingga menggunakan bahasa daerah dalam komunikasi mempengaruhi pola komunikasi dalam komunitas, terutama pada pola komunikasi kelompok.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia Tempat Bertukar Informasi

Komunitas merupakan sarana atau tempat untuk berkumpulnya orang-orang yang memiliki ketertarikan terhadap suatu hal yang sama. Seperti yang diungkapkan oleh Kertajaya Hermawan (dalam Herlambang, 2014, hal: 30) bahwa komunitas terdiri dari sekelompok orang yang saling peduli antara satu sama lainnya, dan dalam sebuah komunitas tersebut terjadi relasi pribadi yang erat antar anggota komunitas tersebut karena adanya ketertarikan atau nilai tertentu. Ketertarikan tersebut tak menutup kemungkinan pada hal yang bersifat hiburan. Hiburan salah satunya adalah game, komunitas game sudah banyak ditemukan di sekitar kita. Dan dalam penelitian ini, merujuk pada salah satu *game online* yaitu Rise of Kingdoms sebagai berikut.

Setelah mengkaji Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia pada beberapa anggota dengan perannya masing-masing. Kemudian peneliti mendapatkan fakta bahwa para pemain ini memiliki keresahan yang sama pada awal game Rise of Kingdoms mulai populer, salah satunya yang menonjol yaitu kurang adanya wadah untuk bertukar informasi antar pemain Indonesia sebelum Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia terbentuk. Faktor tersebut yang memelopori terbentuknya komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Sebagaimana menurut pendiri komunitas tersebut, komunitas Rise of Kingdoms Indonesia (ROKI) terbentuk atas dasar rasa kepedulian antar pemain terhadap keresahan mereka dalam minat yang sama untuk bermain game Rise of Kingdoms. Rasa kepedulian tersebut mulai terwujud melalui seorang pemain yang diketahui sebagai pendiri dari komunitas Rise of Kingdoms Indonesia.

Setelah terbentuknya komunitas, keresahan para pemain mulai teratasi. Komunitas ROKI hadir di platform Facebook dengan berbagai fasilitas untuk berkomunikasi secara *online*, sehingga pendiri berharap komunitas ROKI menjadi tempat yang nyaman untuk berkumpulnya pemain dari Indonesia. Terdapat alasan lain

yang sama di antara pemain untuk mendorong mereka bergabung ke komunitas dari waktu ke waktu. Yaitu agar mendapatkan informasi terbaru dan tips cara bermain supaya menjadi lebih hebat dari pada sebelumnya. Alasan tersebut didukung dengan karakteristik dari game Rise of kingdoms, yang merupakan *game online* bergenre RTS (*real time strategy*). Game ini menuntut setiap pemain untuk dapat berpikir kritis dan berdiplomasi untuk menciptakan hubungan dengan pemain lainya agar dapat meraih kemenangan.

Game Rise of Kingdoms merupakan *game online* yang dapat dimainkan setiap orang melalui internet, sejalan dengan pernyataan Syahrhan Ridwan (2015) bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan menggunakan via internet (2009). Hal ini diperkuat dengan pendapat Aji (2012) yang menyatakan bahwa *game online* dapat dimainkan dengan mudah menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, dan gadget selama perangkat tersebut selalu terhubung dengan internet. Oleh karena itu, komunitas ROKI juga bersifat komunitas virtual yang dapat dijangkau oleh setiap pemain dari berbagai tempat melalui Internet. Dengan begitu, peneliti merasa bahwa setiap pemain dapat memperoleh informasi dengan lebih mudah dan fleksibel. Alasan itu juga yang menjadikan komunitas Rise of Kingdoms Indonesia bergerak di dunia sosial media melalui platform facebook.

Menurut Vanina Delobelle (dalam Khairany, 2019, hal:18) juga mengungkapkan bahwa komunitas adalah grup yang terdiri dari beberapa orang yang saling berbagi minat yang sama dan terbentuk atas dasar empat faktor: *pertama*, Komunikasi dan keinginan untuk berbagi, yang mana masing masing anggota di komunitas tersebut sudah memiliki rasa ketertarikan satu dengan lainnya sehingga tergerak untuk saling menolong satu dengan lainnya. *Kedua*, Tempat yang disepakati untuk bertemu. Sehingga suatu komunitas yang terbentuk pastinya sudah memiliki *basecamp* untuk menjalankan aktivitasnya dan saling berbagi satu sama lainnya. *Ketiga*, Ritual dan Kebiasaan, kegiatan atau aktivitas di satu komunitas biasanya bersifat tetap. *Keempat*, *Influencer*, yaitu merintis suatu hal dan akan diteruskan kepada anggota selanjutany yang ada di komunitas tersebut.

Melalui penelitian ini, dapat diketahui bahwa komunitas Rise of Kingdoms Indonesia atau ROKI menjadi wadah pemain untuk menyalurkan minat yang sama

mengenai game Rise of Kingdoms. Hal tersebut dapat dianalisis dengan teori yang dikemukakan oleh Vanina Delobelle (dalam Khairany, 2019, hal:18) sebagai berikut:

- 1) Komunitas ROKI menjadi wadah untuk para pemain yang berasal dari Indonesia agar dapat saling sharing perkembangan game terbaru, cara bermain yang baik, dan bercerita pengalaman bermain masing-masing anggota dalam bermain. Melalui komunitas ROKI, para pemain dapat saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan game Rise of Kingdoms.
- 2) Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia menjadi basis berkumpulnya pemain Indonesia melalui platform Facebook. Dimana para anggotanya saling terhubung melalui internet walaupun terpisah jarak, sebagaimana game Rise of Kingdoms adalah *game online* yang membutuhkan internet untuk bermain.
- 3) Aktivitas di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia biasanya berhubungan dengan interaksi antar anggotanya. Anggota komunitas berdiskusi, berbagi pengalaman, dan saling bertukar informasi mengenai game. Tidak ada aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan game Rise of Kingdoms di dalam komunitas ini. Beberapa waktu belakangan ini juga aktivitas komunitas ROKI bergeser dari online menjadi bersifat fisik seperti adanya kegiatan *gathering* di beberapa wilayah Indonesia, dan diikuti oleh anggota yang berasal dari wilayah tersebut.
- 4) Perkembangan komunitas Rise of Kingdoms Indonesia terus berlanjut dari waktu ke waktu. Sejak awal dibuat, pendiri sudah menetapkan kebijakan yang berlaku di komunitas, seperti aturan, interaksi, dan tujuan adanya komunitas itu sendiri. Hal ini terus dilanjutkan oleh anggota anggota baru yang bergabung dan mengambil peran dalam komunitas.

Sehingga pemain yang bergabung dalam komunitas Rise of Kingdoms Indonesia mendapatkan manfaat yang diperoleh ketika mereka bergabung. Manfaat yang pertama, Windik merasa bahwa dengan mengikuti komunitas ROKI dapat membuka wawasan pemain karena pemain saling sharing informasi, cara bermain, dan pengalaman di komunitas. Manfaat yang kedua, pemain dapat dikenal luas dan menambah relasi pertemanan seperti yang dialami oleh Gustiawan. Dia mendapatkan

kepopuleran di dalam komunitas ketika pemain mau untuk aktif berinteraksi di lingkungan komunitas ROKI, dan ini menjadikan point lebih dalam mendapatkan kepercayaan dari pemain lainya. Selain manfaat, tak menutup kemungkinan pemain mendapatkan dampak buruknya. Seperti perselisihan pendapat mengenai siapa yang lebih hebat, dan ini bisa berujung pada pertengkar.

3.2.2 Komunikasi Kelompok antar Anggota Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia

Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia sebagai tempat bertukar informasi pasti terjadi interaksi antar anggota di dalamnya. Interaksi tersebut berupa komunikasi kelompok sebagaimana komunikasi melibatkan lebih dari dua orang pemain. Pengertian komunikasi sendiri dalam buku Deddy Mulyana merupakan Bahasa latin yang artinya membuat sama. Selain itu di dalam bukunya juga mengungkapkan komunikasi menurut Stewart L, Tubbs, and Sylvia Moss (dalam Mulyana 2017, hal: 16) yang berbunyi Komunikasi adalah proses pembentukan makna diantara dua orang atau lebih. Hal ini juga terjadi pada sebuah Komunitas atau kelompok tertentu, salah satunya Komunitas Rise of kingdoms Indonesia atau ROKI.

Komunikasi yang terjadi dalam komunitas ROKI merupakan proses bertransaksi pesan yang maknanya dapat dipahami oleh masing-masing pemain. Pembahasan mengenai game Rise of Kingdoms pastinya dapat dimengerti oleh pemain Rise of kingdoms. Berbeda halnya jika pembahasan game ini dibawa dalam proses komunikasi pada komunitas game lain yang berbeda. Bidin sebagai moderator mengungkapkan bahwa topik pembahasan dalam interaksi antar anggota komunitas ROKI seputar mengenai kingdom, Aliansi, dan cara bermain. Setiap anggota memiliki cara masing masing untuk membahas dan menanggapi topik tersebut, seperti menggunakan *meme* dan juga sejenis pengumuman layaknya berita. Tetapi pesan dari itu semua tetap dapat dimengerti oleh setiap pemain dalam komunitas. Oleh karena itu topik yang ada dalam komunikasi komunitas hanya sejenis dengan pemaknaan yang sama.

Berdasarkan tingkatan komunikasi oleh Mulyana (2017) tingkatan yang dapat kita pahami diantaranya: Komunikasi Pribadi, Komunikasi antarpribadi, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Kelompok, Dan Komunikasi Massa. Diantara tingkatan komunikasi diatas, Komunikasi kelompok menjadi tingkatan paling relevan karena

pemaknaan dari informasi yang ada dalam interaksi antar pemain hanya sampai kepada beberapa anggota yang dirasa membutuhkan informasi tersebut. Setiap anggota memiliki ketertarikan masing-masing terhadap informasi yang mereka butuhkan, walaupun tak menutup kemungkinan mereka akan membaca berbagai informasi yang tersebar di laman komunitas. Sehingga terdapat anggota yang tertarik untuk menanggapi dan berdiskusi, namun ada juga yang hanya sekedar membaca sesaat.

Pengertian komunikasi kelompok menurut Shaw (dalam Jayanti, 2015, hal: 3) adalah kumpulan individu yang bisa mempengaruhi satu sama lainnya, mendapatkan suatu kepuasan satu sama lain, berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan, mengambil peran, dan terikat satu sama lain. Melalui penelitian pada komunitas ROKI, komunikasi kelompok dapat kita ketahui melalui topik pembahasan yang sedang hangat dibicarakan pada penghujung tahun 2022. Topik tersebut berupa pertingkaian antara dua kubu kingdoms (KD) di game Rise of Kingdoms dengan mayoritas pemain dari Indonesia, yaitu KD 1945 dan KD 1664. Setiap kubu berusaha untuk mempengaruhi satu sama lainnya agar mereka mendapat pengakuan untuk menjadi yang terbaik. Dengan harapan salah satu diantara dua kubu tersebut akan merasa puas jika berhasil mengalahkan kubu satunya.

Disisi lain, peneliti melihat bahwa pertengkaran ini menciptakan berbagai respon dari pemain lainnya terhadap kedua kubu (KD 1945 dan KD 1664) tersebut. Respon yang diberikan bermacam-macam, ada yang mendukung salah satu, ada yang membandingkan keduanya, ada yang menjelekan salah satu kubu, dan ada juga yang ingin pertingkaian berhenti. Kemampuan bermain dan pencapaian kedua kubu yang berbeda menciptakan beberapa tanggapan yang menonjol. Anggota komunitas mayoritas lebih mengakui KD 1664 lebih baik dan hebat daripada KD 1945. Hal ini karena KD 1664 baru saja memenangkan *event* bergengsi di dalam game, sedangkan KD 1945 kalah dalam *event* tersebut. Pemain Indonesia dari kubu 1664 merasa puas terhadap pengakuan pada mereka, sedangkan kubu KD 1945 tetap tidak ingin mengaku kalah. Hingga saat ini, kedua kubu masih berusaha untuk mempengaruhi pemain lain untuk mendapat pengakuan walaupun tidak sesering akhir tahun 2022.

Pertengkaran antar Kubu di atas bermula di permasalahan dalam game, dan melebar hingga kedalam komunitas. Bidin beranggapan Komunikasi yang terjadi

tersebut berpotensi menimbulkan perpecahan dalam komunitas. Hal ini bertentangan dari tujuan awal komunitas dibuat, dan juga bertentangan dengan definisi dari kelompok. Kelompok menurut Tutiasri adalah sekumpulan orang yang mempunyai suatu tujuan bersama, mengenal satu sama lain, dan saling memandang sebagai bagian dari kelompok tersebut (2016). Dalam menciptakan kelompok yang baik, terdapat ciri-ciri yang harus dipenuhi. Seperti yang diungkapkan oleh Hariadi (dalam Tutiasari, 2016, hal: 84) yang mengatakan bahwa ciri-ciri kelompok seperti dua orang atau lebih, terdapat interaksi diantara anggotanya, memiliki suatu tujuan (*goals*), memiliki struktur hubungan diantara anggotanya yang berarti terdapat peran, norma, hubungan antar anggota yang merupakan suatu kesatuan (2011).

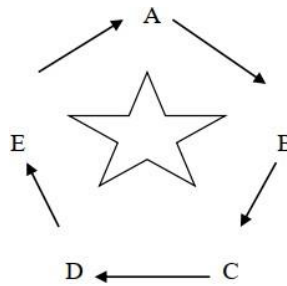
Demi kelangsungan komunikasi kelompok di komunitas ROKI yang bermanfaat bagi setiap pemain, maka terdapat struktur anggota dengan peran tertentu dalam komunitas. Struktur tersebut adalah admin, moderator, dan anggota dengan peran masing-masing terhadap komunikasi kelompok di komunitas. Pertama admin memiliki peran sebagai pemimpin, menegakkan peraturan komunitas dalam interaksi antar anggota, memberi sanksi bagi anggota yang melanggar, juga melakukan perubahan pada komunitas (seperti mengedit deskripsi komunitas, persyaratan masuk, dan lainnya). Kedua moderator memiliki peran sebagai pengawas dan juga membantu admin, tugas yang dikerjakan sama seperti admin namun tidak bisa membuat perubahan pada komunitas. Peran moderator diberikan oleh admin kepada beberapa anggota yang terpilih karena dapat dipercaya. Ketiga anggota memiliki peran sebagai orang yang meramaikan komunitas atas haknya masing-masing dengan ketentuan yang harus ditaati dan tak boleh dilanggar. Dengan adanya ketiga peran tersebut, menciptakan norma-norma yang baik dalam berinteraksi di komunitas.

3.2.3 Pola Komunikasi yang Terbentuk dalam Interaksi Antar Anggota

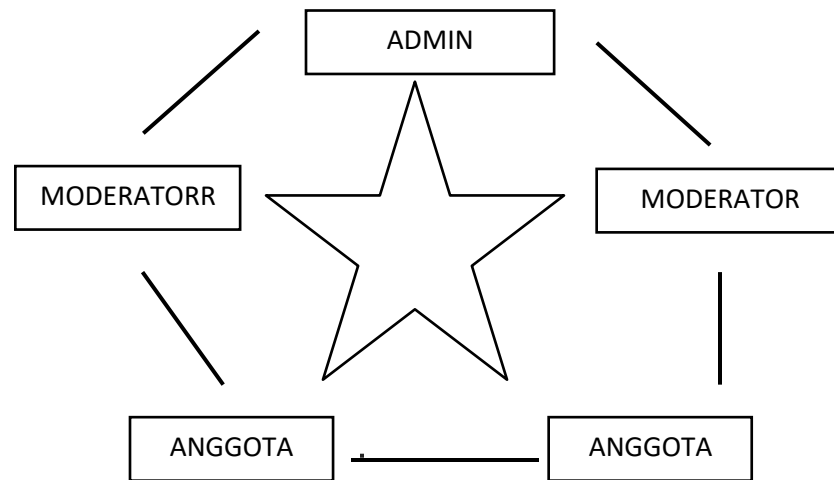
Komunikasi akan selalu terjadi di dalam Komunitas Rise of kingdoms Indonesia setiap harinya. Komunikasi yang ada membentuk pola-pola tertentu yang sering kita kenal dengan pola komunikasi. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Djamarah (dalam Imam Wahyu, 2021, hal: 12) Pola komunikasi sebagai bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan secara tepat sehingga isi pesan dapat dipahami dengan baik dan benar. Pola ini

terbentuk sesuai dengan bagaimana para anggota saling berinteraksi satu sama lain. baik itu antara pengurus sesama pengurus, pengurus dengan anggota komunitas, ataupun anggota dengan anggota lainnya. selain itu, pola komunikasi terbentuk karena beberapa faktor seperti cara berkomunikasi, tujuan berkomunikasi, dan hambatan dari komunikasi. Faktor-faktor tersebut juga terjadi di dalam komunitas Rise of kingdoms Indonesia.

Berdasarkan komunikasi yang terjadi dalam Komunitas Rise of kingdoms Indonesia, terbentuk suatu pola komunikasi tertentu. Merujuk pada macam-macam pola komunikasi kelompok menurut V.Oisiana (dalam Imam Wahyu, 2021, hal: 14), pola jaringan komunikasi dibagi menjadi lima bagian yaitu pola roda, lingkaran, rantai, Y, dan bintang. Pada komunitas ROKI, pola komunikasi yang terbentuk sebagai akibat interaksi berbagai anggota yaitu pola komunikasi Bintang.



Pola jaringan komunikasi Bintang merupakan pola jaringan komunikasi yang memungkinkan semua pihak pada kelompok tersebut dapat berinteraksi satu sama lainnya baik dalam menyampaikan informasi maupun dalam memberikan timbal balik (*feedback*), tanpa bergantung pada salah satu pihak saja. Hal ini selaras dengan komunikasi yang ada di komunitas Rise of kingdoms Indonesia. Dimana setiap orang di komunitas tersebut dapat saling berinteraksi antara satu dengan yang lain secara bebas dengan mematuhi ketentuan yang berlaku di komunitas. Seorang admin di komunitas ROKI dapat langsung berinteraksi dengan moderator dan juga anggota biasa. Moderator komunitas juga dapat berinteraksi dengan langsung dengan admin ataupun anggota komunitas. Sedangkan anggota komunitas juga dapat langsung mengutarakan pendapat ataupun keluhannya kepada moderator atau bahkan admin.



Walaupun setiap anggota dapat saling berinteraksi tanpa adanya sekat pembatas, akan tetapi komunikasi yang terjadi di dalam komunitas akan berubah ketika terdapat faktor-faktor penghambat. Tidak dapat dipungkiri, bahwa komunikasi anggota komunitas dipengaruhi beberapa faktor penghambat seperti latar belakang pribadi masing-masing pemain. Sehingga tak jarang anggota komunitas menggunakan Bahasa daerahnya masing-masing dalam berkomunikasi. Kenyataan di komunitas, penggunaan bahasa daerah akan menimbulkan hambatan dalam interaksi antar anggota. Bahkan bisa menimbulkan kelompok tertentu di dalam komunitas ROKI.

Secara umum penggunaan bahasa apapun dalam komunikasi di komunitas merupakan hal legal dan diperbolehkan sebagaimana diungkapkan Bidin. Namun nyatanya bahasa yang berbeda-beda tersebut mempengaruhi bagaimana masing-masing anggota partisipasi dalam interaksi yang ada, hal ini yang menentukan seperti apa alur komunikasi yang dibangun antar anggota didalam pola jaringan komunikasi Bintang. Pola alur komunikasi menurut Effendy (dalam Raihan, 2018, hal: 4163) dibagi menjadi tiga bentuk model yaitu: model satu arah, model dua arah (timbal balik), dan model multi arah.

Model komunikasi di dalam Komunitas ROKI berbeda-beda sesuai dengan respon yang diberikan anggota dalam berinteraksi. Namun menurut Gustiawan menyatakan bahwa dirinya merasa kurang tertarik terhadap interaksi yang kurang dia mengerti, terutama penggunaan Bahasa daerah. Sehingga ia tidak menanggapi

interaksi tersebut, dan lebih memilih interaksi lain yang menggunakan Bahasa Indonesia. Disamping itu Bidin berpendapat bahwa komunikasi khususnya penggunaan Bahasa daerah hanya untuk berinteraksi dengan anggota lain yang berasal dari daerah sama. Sehingga pola alur komunikasi yang ada di komunitas ROKI akan berlaku dua alur, yaitu satu arah dan dua arah (timbal balik). Satu arah berlaku jika interaksi yang menggunakan bahasa daerah terjadi antara dua pemain yang berbeda asal daerahnya, sehingga tidak ada timbal balik yang diberikan oleh pemain sebagai komunikan (penerima pesan). Alur dua arah berlaku jika interaksi yang menggunakan bahasa daerah terjadi antara dua pemain yang berasal dari daerah sama sehingga dapat saling memahami. Sehingga terdapat timbal balik yang diberikan oleh pemain sebagai komunikan (penerima pesan).

Pola alur Komunikasi yang terutama dalam penggunaan bahasa daerah menjadikan komunikasi membentuk pola kelompok tertentu pada komunitas. Menurut Ananda, I.M (2021) pola komunikasi khususnya pada komunikasi kelompok terdiri dari 3 macam: yaitu kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar. Kelompok Besar (Large Group) Komunikasi kelompok besar melibatkan beberapa pihak baik itu individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Kelompok sedang/agak banyak (Medium Group) Komunikasi pada kelompok sedang merupakan komunikasi yang melibatkan orang dalam jumlah yang tidak banyak maupun tidak sedikit sehingga lebih mudah terorganisir dan terarah. Komunikasi kelompok kecil merupakan komunikasi yang melibatkan beberapa orang dalam jumlah yang sedikit dan umumnya saling berhadapan. Pola alur komunikasi ini menciptakan macam-macam bentuk kelompok pada pola komunikasi kelompok di komunitas.

Bentuk kelompok dari pola komunikasi akibat dari adanya bahasa daerah di dalam komunitas Rise of Kingdoms merujuk pada teori Ananda, I.M adalah kelompok sedang. Kelompok sedang dalam komunitas berisikan pemain-pemain yang hanya berkomunikasi atas kesamaan latar belakang asal daerah tertentu. Kesamaan tersebut membuat pemain dapat saling memahami satu sama lain, dari pada pemain yang memiliki latar belakang daerah berbeda. Oleh Karena itu tidak setiap pemain terikat pada satu interaksi yang menggunakan bahasa daerah tertentu, sehingga dapat menciptakan interaksi lain yang dalam menggunakan bahasa daerah berbeda-beda.

Dengan komunikasi yang dapat dipahami antar pemain, maksud dan tujuan akan lebih gampang dicapai karena komunikasi tersebut lebih terorganisir.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia atau ROKI menjadi tempat berkumpulnya pemain untuk saling bertukar informasi dan pengalaman bermain. Para pemain yang bergabung tentu memiliki alasan yang sama, dan terikat satu sama lain pada minat yang sama terhadap game Rise of kingdoms. Alasan tersebut menciptakan interaksi antar pemain di dalam komunitas, yaitu berupa komunikasi kelompok mengingat komunitas ini merupakan komunitas *unformal*. Terdapat berbagai cara untuk saling berinteraksi satu sama lain, mulai dari postingan, komentar, obrolan komunitas, reels, dan lainnya. Semua pemain dapat saling berinteraksi dengan ketentuan yang berlaku, dan peran masing masing sesuai jabatan dalam komunitas. tidak dapat dipungkiri, Interaksi antar anggota tersebut memiliki beberapa hambatan dibelakangnya seperti latar belakang setiap pemain. Penggunaan Bahasa daerah menjadi salah satu dari sekian banyak hambatan dalam interaksi. Salah satu dalam komunikasi tersebut penggunaan bahasa daerah seperti bahasa Jawa, dan berperan serta dalam pola komunikasi yang ada di komunitas.

Pola komunikasi pada penelitian ini melibatkan beberapa hal seperti pola jaringan komunikasi, Pola alur komunikasi, dan bentuk kelompok komunikasi. Secara umum, setiap anggota di komunitas memiliki kebebasan yang sama untuk berinteraksi dengan siapapun tanpa terikat struktur keanggotaan. Mulai dari anggota, moderator, dan admin dapat berinteraksi secara langsung tanpa harus melalui perantara pihak tertentu. Sehingga pola jaringan komunikasi pada komunitas ROKI adalah pola bintang. Namun keberadaan dari hambatan dalam komunikasi antar anggota seperti penggunaan bahasa daerah membentuk pola komunikasi di dalam komunitas menjadi lebih rumit. Seperti halnya pada alur komunikasi, hambatan dalam komunikasi menciptakan dua alur komunikasi yaitu satu arah dan dua arah. Singkatnya menjadi satu arah jika tidak ada kecocokan karena tidak saling mengerti antar pemain dan menjadi dua arah jika terdapat kecocokan dan saling mengerti satu sama lain. Sehingga hal ini menentukan bentuk kelompok dari pola komunikasi kelompok, yaitu kelompok sedang yang terdiri dari beberapa anggota saja.

4.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian terhadap anggota komunitas Rise of kingdoms Indonesia, peneliti merasakan adanya keterbatasan dan kendala yang tertera sebagai berikut:

1. Data dan informasi yang didapatkan tidak secara langsung melalui tatap muka kepada narasumber, sehingga peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi dilakukan secara online melalui Whatsapp, Discord, dan Facebook
2. Sejatinya komunikasi kelompok terdiri dari komunikasi antarpribadi, akan tetapi data yang diperoleh hanya mengenai komunikasi secara kelompok yang terlihat di permukaan. Tanpa mendalami komunikasi antarpribadi antar pemain.
3. Penelitian ini dilakukan hanya sebatas pada komunikasi antar pemain di dalam komunitas Rise of Kingdoms Indonesia di platform Facebook

4.3 Saran

Dengan dilakukannya penelitian ini, dapat memberikan referensi secara tertulis bagi seluruh anggota komunitas Rise of Kingdoms Indonesia mengenai bagaimana Pola komunikasi yang terbentuk dalam interaksi yang sudah mereka lakukan selama ini, serta apa saja hambatan dari kelanacar komunikasi tersebut. Sehingga anggota dapat mengevaluasi cara komunikasi mereka agar lebih baik lagi kedepannya untuk menciptakan lingkungan komunikasi yang sehat dan nyaman di komunitas ROKI. Yang nantinya dapat menciptakan hubungan baik antar pemain.

Selain itu dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya bagi peneliti yang ingin mengangkat topik mengenai *game online*, komunitas, dan pola komunikasi kelompok. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti berharap terhadap penelitian selanjutnya dapat melakukan pengembangan dengan berbagai variasi objek penelitian, metode, dan juga teori. Selain itu, peneliti menyarankan kepada penelitian selanjutnya untuk dapat memberikan intervensi dan solusi kepada fenomena yang serupa dari permasalahan penelitian ini terkait dengan pola komunikasi kelompok.

Daftar Pustaka

- Ananda I. M, 2021, *POLA KOMUNIKASI ORGANISASI HIMPUNAN MAHASISWA BENER MERIAH (HIMABEM) DI KOTA MEDAN DALAM MENINGKATKAN SOLIDARITAS KEANGGOTAAN*. Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Aji, Chandra Zebeh, 2012, *BERBURU RUPIAH LEWAT GAME ONLINE*. Yogyakarta: *Bounabooks*.
- Cut Nadya Nanda B, Rita Destiwati, 2018, Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “*HAMURinspiring*” Di Media Sosial Line, Jurnal Manajemen Komunikasi, Vol 3, No 1.
- Data Portal, 2022, *DIGITALISASI 2022: INDONESIA*, diakses tanggal 16, Juli 2022.
<https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Dedi Mulyana, 2017, *ILMU KOMUNIKASI SUATU PENGANTAR*, Bandung: *Rosda*
- Farida Nugraha, 2014, *METODE PENELITIAN KUALITATIF DALAM PENELITIAN PENDIDIKAN BAHASA*, *cakra books*
- Husnul Abdi, 2019, *6 JENIS GAME ONLINE SERU DAN POPULER YANG HARUS DIKETAHUI*, diakses tanggal 17, Juli 2022.
<https://hot.liputan6.com/read/4053559/6-jenis-game-online-seru-dan-terpopuler-yang-harus-diketahui>
- Irawan D, 2018, *STUDI ETNOGRAFI KOMUNIKASI PADA ORGANISASI PERSATUAN ISLAM*, *Communicatus*, Vol 2, No 1
- Jayanti N.A, 2015, *KOMUNIKASI KELOMPOK “SOCIAL CLIMBER” PADA KELOMPOK PERGAULAN DI SURABAYA TOWNSQUARE*, *Jurnal E-Komunikasi*, Vol 3, No 2
- Jasmadi, 2008, *Membangun Komunitas Online Secara Praktis dan Gratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Khairani. KN, 2019, *POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS SUARA HATI YOGYAKARTA DALAM KEGIATAN SEKOLAHKU LUAR BIASA*, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Lindlof, Thomas R (1995) *Qualitative Communication Research Methods*, Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications
- Muhammad, Arni. 2002. *Komunikasi Organisasi*. (Jakarta: Bumi Aksara)

- Mukti ali, Farikha, 2021, KORELASI ANTARA ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU EMPATI PADA REMAJA DI KABUPATEN SEMARANG, *Indonesian Jurnal of Islamic Psychology*, Vol 3, No 1
- Morse Janice M, 2016, *UNDERLYING ETHNOGRAPHY*, *Sage Journals*, Vol 26, No 7
- Raihan. J P, 2018, POLA KOMUNIKASI GROUP DISCORD PUBG.INDO.FUN MELALUI APLIKASI DISCORD, *e-proceeding of management*, Vol. 5, No. 3
- Rena. E, 2017, KOMUNITAS K-POPER PEKAN BARU (STUDI TENTANG PEMBENTUKAN KELOMPOK SOSIAL). *Jom FISIP*, Vol.4, No.2
- Ridwan Syahrani, 2015, KETERGANTUNGAN ONLINE GAME DAN PENANGANANNYA, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol 1, No 1
- Susetya Beny, 2016, MENINGKATKAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENYUSUN SILABUS DAN RPP MELALUI SUPER VISI AKADEMI KDISD N GAMBIRAN YOGYAKARTA TAHUN 2016, *Jurnal Taman Cendekia*, vol 01, No 02
- Tutiasri RP, 2016, KOMUNIKASI DALAM KOMUNIKASI KELOMPOK, *Jurnal Channel*, vol 4, No 1.
- Utami. LS, 2015, TEORI-TEORI ADAPTASI ANTAR BUDAYA, *Jurnal Komunikasi*, Vol. 7, No. 2
- Wijaya. CV dan Paramita S, 2019, Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends), *Jurnaladm*, Vol 3, No 1
- Wijaya. H, 2018, ANALISIS DATA KUALITATIF MODEL *SPRADLEY* (ETNOGRAFI), *Jurnal Jaffray*, Vol 1, No 1
- Yanuar Herlambang, S. S. (2014). PARTICIPATORY CULTURE DALAM KOMUNITAS ONLINE SEBAGAI REPERESENTASI KEBUTUHAN MANUSIA. *TEMATIK*, Vol 1, No 2

LAMPIRAN

PERTANYAAN WAWANCARA

A. Pertanyaan yang pertama ditujukan kepada salah satu dari founder dari komunitas game Rise of Kingdoms Indonesia ketika game ini belum sepopuler sekarang. Daftar pertanyaan sebagai berikut:

1. Apa yang mendorong anda untuk membangun suatu komunitas pemain Indonesia?
2. Bagaimana cikal bakal terbentuk komunitas rise of kingdoms Indonesia terutama di facebook?
3. Mengapa diberi nama Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia?
4. Mengapa komunitas Rise of Kingdoms Indonesia berada di platform facebook?
5. Apa tujuan awal anda membuat Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia?
6. Apa saja kebijakan yang anda terapkan di awal komunitas ini berdiri?
7. Biasanya atas dasar apa sih, pemain Indonesia ingin bergabung dengan komunitas ini?
8. Apa yang membedakan Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia dengan Komunitas game lainnya apa?
9. Bagaimana cara anda membangun komunitas Rise of kingdoms agar terus berkembang?
10. bagaimana tanggapan anda mengenai perkembangan komunitas ROK saat ini?
11. Bagaimana pandangan anda terhadap pemain lainnya di komunitas ini yang berbeda latar belakang budayanya dengan diri anda?
12. Adakah pengaruh dari latar belakang budaya pemain dalam terbentuknya komunitas ini?
13. Menurut anda, bagaimana cara menyikapi keberagaman budaya yang ada dalam komunitas tersebut agar terus berkembang?
14. Adakah hambatan yang anda temui terhadap keberagaman budaya antar pemain dalam terbentuknya komunitas ini?
15. Bagaimana anda menangani hambatan tersebut pada terbentuknya komunitas ini?
16. Apa saja dampak positif setelah adanya Komunitas ini?
17. Apa saja dampak Negatif setelah adanya Komunitas ini?
18. Seperti apa relasi antar pemain setelah komunitas Rise of Kingdoms Indonesia ini terbentuk?
19. bagaimana hubungan anda dengan pengurus komunitas yang sekarang ini?

20. Apa harapan buat komunitas Rise of kingdoms Indonesia untuk kedepannya?
- B. Pertanyaan kedua ini ditujukan kepada admin dari komunitas Rise of Kingdoms Indonesia di facebook sebagai basis komunitas utama bagi para pemain untuk berkumpul dan berinteraksi satu sama lain diluar dari game itu sendiri. Pertanyaan yang diberikan sebagai berikut:
1. Seperti apa tugas dan wewenang anda sebagai admin dalam komunitas ini?
 2. Tolong jelaskan seperti apa komunitas Rise of Kingdoms Indonesia itu?
 3. Seperti apa struktur keanggotaan di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia?
 4. seperti apa hubungan antara admin dengan moderator dan anggota dalam aktivitas di komunitas tersebut?
 5. Bagaimana tata cara admin berkomunikasi dengan moderator ataupun anggota komunitas?
 6. Secara umum, seperti apa karakteristik dari anggota komunitas Rise of kingdom Indonesia?
 7. bagaimana pandangan anda terhadap keberagaman budaya diantara anggota komunitas?
 8. Menurut anda, Apa saja manfaat yang di dapat dari keberagaman budaya tersebut bagi komunitas?
 9. Adakah pengaruh dari keberagaman budaya terhadap komunikasi antara admin, moderator dan anggota di dalam komunitas?
 10. Seperti apa masalah yang anda temui menyangkut keberagaman budaya dalam dalam komunitas ini selama memegang jabatan sebagai salah satu ketua/admin?
 11. Adakah Batasan-batasan tertentu terhadap pengaruh budaya pada komunikasi antar anggota komunitas?
 12. Menurut anda, lebih besar mana masalah latar belakang budaya anggota yang berbeda-beda dengan perbedaan kelompok di dalam game?
 13. Bagaimana anda selaku admin menangani masalah tersebut?
 14. Bagaimana relasi antar anggota yang terbentuk sebagai akibat dari keberagaman budaya di komunitas ini?
- C. Pertanyaan ini ditujukan bagi Moderator Komunitas Rise of kingdoms Indonesia, pertanyaannya sebagai berikut:

1. bagaimana awal mula ada berada komunitas Rise of Kingdoms?
2. Mengapa anda diangkat menjadi Moderator komunitas?
3. Sudah berapa lama anda menjadi moderator di Komunitas Rise of kingdoms Indonesia?
4. Apa saja tugas dari seorang moderator di komunitas Rise of kingdoms Indonesia?
5. Apa saja yang dibahas di dalam Komunitas rise of kingdoms?
6. Seperti apa cara yang biasanya anggota komunitas lakukan untuk berinteraksi satu sama lain?
7. Apakah ada ketentuan tertentu jika anggota ingin memposting sesuatu atau menanggapi suatu postingan di komunitas?
8. dari berbagai pembahasan di komunitas, Adakah pengelompokan jenis-jenis topik oleh moderator komunitas?
9. Untuk saat ini topik apa yang sedang hangat dibicarakan?
10. Bagaimana respon anggota komunitas dalam menanggapi topik tersebut?
11. Dalam menanggapi topik tersebut, apakah membentuk kelompok kelompok kecil yang ada di dalam komunitas tersebut?
12. Berbicara mengenai kelompok. Adakah faktor dari pengaruh latar belakang budaya masing masing anggota di komunitas?
13. Bagaimana pengaruh dari latar belakang budaya tersebut pada cara berinteraksi anggota di komunitas? Seperti misalnya lelucon dan ejekan yang diucapkan?
14. Menurut anda, adakah identitas budaya tertentu yang paling menonjol pada komunikasi di Komunitas?
15. Apakah latar belakang budaya anggota menciptakan sekat pembatas dalam komunikasi antar anggota di Komunitas?
16. Seperti apa hal masalah mengenai komunikasi kelompok yang biasanya dilaporkan kepada moderator grup dari anggotanya?
17. Adakah komunikasi mengandung unsur kebudayaan tertentu yang biasanya melanggar peraturan di dalam komunitas?
18. Apa yang akan anda lakukan bila komunikasi yang tidak sehat di dalam komunitas bertentangan dengan peraturan yang berlaku?
19. apakah tindakan yang akan anda lakukan harus meminta pertimbangan kepada admin terlebih dahulu?

20. bagaimana usaha yang anda lakukan agar dapat membuat suasana komunitas menjadi lebih asik?

21. apa harapan anda kedepannya untuk komunitas Rise of kingdoms?

D. Pertanyaan ini ditujukan kepada beberapa anggota komunitas game rise of kingdom. Pertanyaannya sebagai berikut:

1. Apakah anda suka bermain *game online*?

2. Game apa saja anda yang mainkan?

3. Bagaimana anda mengetahui game Rise of Kingdoms?

4. Sudah berapa lama anda bermain Game Rise of kingdoms?

5. apa yang membuat anda tertarik dengan game rise of Kingdoms?

6. Bagaimana anda mengetahui adanya komunitas Rise of Kingdoms?

7. Mengapa anda memilih untuk mengikuti komunitas ini?

8. Apa saja yang biasanya anda lakukan di dalam komunitas tersebut?

9. Seberapa sering anda berinteraksi dengan anggota lain di komunitas ini?

10. Apa yang biasanya anda bahas dengan anggota lain di dalam komunitas tersebut?
Tolong jelaskan

11. Seperti apa cara anda berkomunikasi kepada anggota lain di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia?

12. Adakah ketentuan tertentu terhadap topik pembahasan yang anda sukai dan tidak sukai di dalam komunitas?

13. Bagaimana ciri identitas kebudayaan anda dalam berkomunikasi dengan orang lain?

14. Apakah latar belakang budaya anda mempengaruhi bagaimana anda berinteraksi dengan pemain lain?

15. Bagaimana pandangan anda terhadap pemain lainnya di komunitas ini yang berbeda latar belakang budayanya dengan diri anda?

16. Seperti apa pengalaman komunikasi antar budaya yang anda temui selama menjadi anggota komunitas game Rise of Kingdoms Indonesia?

17. Bagaimana cara anda menyikapi keberagaman budaya anggota lain saat berinteraksi di komunitas?

18. Apakah anda tertarik untuk berinteraksi dengan anggota lain yang memiliki latar belakang budaya berbeda dengan anda?

19. Jika latar belakang budaya lawan bicara anda sama dengan diri anda, apakah akan berdampak pada bagaimana anda berinteraksi?
20. Apakah peraturan komunitas membatasi cara anda berinteraksi dengan anggota lainnya?
21. Adakah masalah yang anda temui terhadap keberagaman budaya antar pemain dalam komunikasi di komunitas ini?
22. Bagaimana anda menanggapi hambatan tersebut dalam berinteraksi dengan pemain lainnya?
23. Apa saja manfaat dan dampak positif yang anda rasakan setelah bergabung dengan komunitas Rise of kingdoms Indonesia?
24. Apa saja dampak negatif yang anda rasakan setelah bergabung dengan komunitas ini?
25. Bagaimana anda menjalin hubungan atau relasi dengan anggota lainnya yang memiliki background budaya yang berbeda-beda?
26. Apakah relasi yang anda bangun dengan pemain lainnya dalam komunitas ini mempengaruhi kehidupan anda?

TRANSKRIP JAWABAN

Hasil wawancara dengan Founder komunitas Rise of Kingdoms Indonesia, Nama Gamer Tua (Windik Himawan). Umur 31 tahun, Asal Pangandaran, Jawa Barat

1. Perkenalan
 - Jawab :
 - Saya windik Himawan akun medsos saya, youtube saya gamer tua, asal dari pangandaran, jawa barat
2. Suka main game atau gimana om?
 - Jawab :
 - Main game suka, ya mengisi waktu luang aja/ waktu luang main game gitu
3. Kalau om windik sendiri bisa tau ROK dari mana om?
 - Jawab :
 - Tau ROK itu kan saya waktu jaman kuliah suka main game strategi Namanya itu om empire, Cuma seiring makin kesini tu gak ada waktu main depan komputer, saya cari cari tu di play store iseng-iseng, cari empire saya nulisnya om empire gak ada, trus rise of eee... civilatation ada tu sama, itu kan empire sama civilatation tu

sama, nah gamenya sama, saya instal, jadi ROK itu dulu tu Namanya bukan rise of kingdom tapi rise of civilatation Cuman setau saya karna hak cipta nama makanya di ganti gitu jadi rise of kingdom. Itu sih awal mula saya main game itu, main ROK ini

4. Tahun berapa itu om?

- Jawab :
- Tahun 2018

5. Kalau buat om windik sendiri yang menarik dari game ROK ini apa om ?

- Jawab :
- e.. yang menarik dari game ROK, kalau saya sih lebih ke komunitasnya karna hubungan kayak ngobrol-ngobrolnya yaa berkomunikasinya sih yang yang saya suka kalau gamenya mah ya begitu-begitu saja sebenarnya ya samalah mirip-mirip sama game lain gitu, kalua game kan pengusir waktu Cuma yang menarik bagi saya itu lebih ke komunikasi antar komunitasnya, itu yang buat saya main bertahan lama hampir, udah 5 tahun mungkin main ROK

6. Ngomongin tentang kamunitas nih om, apa sih yang mendorong om windik ini untuk membangun suatu komunitas bagi pemain indonesia di Rise of Kingdom ini om ?

- Jawab :
- Eee... saya kenapa gitu ngebangun komunitas, dulu kan saya termasuk player awal-awal ya ROK itu di kingdom 1002 nomornya tuh dulu. Jadi saya itu main itu nyari info di youtube gak ada gitu, di Facebook kagak ada, nah makanya saya inisiatif gitu. Saya gak ada niat malahan jadi youtuber tu gak ada niat. Waduh cari info kok susah, nanya nanya kok gak ada yang tau, tapi ini game kok spend duitnya banyak. Itu maknya dari pada player sesat di jalan, ya saya sebisa mungkin lah buat info-info gitu kan tentang yang saya tau, ya saya upload youtube, difacebook. Saya buat komunitasnya gitu. Awal-awal gitu ampe berapa ya... 80 tuh member, 400. Pas udah sampe ke 40 ribu atau 60 Ribu itu saya lupa kena banned itu komunitas. Bikin lagi dari nol, ya yang sekarang itu Komunitas ROKI yang sekarang. Itu sih awal awalnya.

7. Berarti bisa diceritain gak om, cikal bakalnya bisa terbentuknya roki sekarang yang baru

- Jawab:

- Itu cikal bakalnya yaitu karena gak ada komunitas Rise of kingdom yang memadai maka saya bikin, bikin dari 0 itu, tapi karna banned kan , karna kan dilarang jual beli tu facebook itu galak lah waktu itu, banyak yang posting jual beli kena banned, bikin lagi dari 0 dan sekarang saya liat banyak juga grup-grup komunitas lain yang baguslah gitu, ya orang bisa bertukar info di medsos terutama kalau ROK itu aktifnya di facebook sih.
8. Nah itu kenapa dikasih Namanya ROKI bukan Rise of Kingdom Indonesia?
- Jawab:
 - Ya itu ROKI lebih ke singkatan aja, rise of kingdom Indonesia, kan ngebedain kan sekarang ditulis ROKI kan yang ngebedain nama sama ROK official, karna sekarang tu ROK official udah ngeluarin grup dia sendiri, jadi biar ngebedain aha sebenarnya menurut saya.
9. Yang dari developer asli om ?
- Jawab:
 - Hoo, yang dari developer asli, itu kan baru diperhatikan sekarang-sekarang ROK Indonesia itu.
10. Terus kok milih platform facebook kenapa om?
- Jawab:
 - e... milih facebook karna, ya jujurnya saya awal-awal instal ROK itu saya udah mungkin saya bikin facebook 2009 saya lulus kuliah tahun berapa ya, kuliah 4 tahun awal-awal facebook ya mungkin 2012 lah saya lulus kuliah, saya itu ampe kerja beberapa tahun gitu, kerja berapa tahun gak pernah buka facebook saya, udah ditinggalin facebook, Cuma kan saya nyari info-info ROK tu di instagram gak ada di twitter gak ada, itu dulu tu gak ada komunitasnya, makanya medsos saya yang bisa bikin grup apa ya kira kira, oo.. facebook, saya bikin lagi facebook makanya dari ee,,, tahun itu sampe sekarang yang saya aktif lagi di facebook karna buka ROK bukan buka yang lain gitu, makanya facebook lebih gampang lah gitu pakainya
11. Dari pada platform lainnya ya om?
- Jawab :

- Hoo dari pada platform lainnya kayak twiter gitu untuk perkomunitas ya, kalua Cuma posting-posting ya banyaklah yang lebih ok kayak instgram, Cuma kalua untuk berdiskusi, berkomunitas tu facebook lebih enek, karna bisa bikin grup.
12. Trus tujuan awal membuat komunitas, selain kayak takut player yang tersesat itu apalagi ya om?
- Jawab:
 - Itu ya pertama,, ee... yang ke-2 tujuannya untuk apaya... untuk mengetahui info-info yang terupdate, untuk gossip-gossip terbaru di ROK Indonesia, ya.. untuk hiburan mengisi waktu luang buka facebook kan liat performa akun lain , kingdom lain itu seru. Justru itu yang bikin main game seru, kalua hanya main game mungkin saya udah pensi, tapi karna dengan berkomunitas saya masih main game sampe sekarang.
13. Nah trus yang membedakan komunitas ROK dengan Komunitas game lainnya apa om?
- Jawab:
 - Yang membedakan komunitas kalua ROK dari segi umur itu, saya kan di facebook itu bisa diliat statistiknya ya, bisa yang jadi admin, dan di youtube itu juga statistic umur bisa dilihat jadi yang main ROK itu mayoritas 21 tahun ke atas, 21-35 tahun yang paling banyak . jadi e,, lalu yang lebih tua lagi, kalua 17 tahun ke bawah justru gak ada jarang banget ya, jadi dengan orang yang seumuran lebih enak sharing itu sih.
14. Dari pada game yang lain yang kebanyakan pemain anak-anak?
- Jawab :
 - Dari pada game lain yang mayoritas waduh... caci maki gimana gitu, yak an anak-anak lah kalua jaman sekarang sebutnya bocil gitu kan , dari bahasanya bocil, kalua ROK tu enggak, karna mereka mayoritas dewasa lebih enek buat ngobrolnya lebih nyambung apalagi yang seumuran bapak-bapak anak 1\2, pusing, di rumah, kerjaan, main game, ketawa-ketawa di discord gitu sih, lebih ke situ yang membedakan dengan game lain menurut saya.
15. Trus biasanya atas dasar apa sih pemain Indonesia ya di rise of kingdom Indonesia yang ingin bergabung dengan komunitas ini ?
- Jawab :

- Ya.. pasti yang bergabung gak jauh dengan saya, yang pertama cari info-info gitu kan ,tips-tips cara bermain, update-update terbaru dan ya karna ROK itu bisa migrasi kek gitu, tentu mereka pingin tahu mana sih kingdom yang bagus untuk bermigraasi itu sih. Intinya lebih biar gak ketinggalan update aja sih.

16. Kebijakan om yang diterapkan apa aja pas diawal komunitas berdiri?

- Jawab :
- ee... yang saya terapkan, itu kan ROK syarat banget dengan permainan politiknya, diplomasi kental banget, dulu saya bikin aturan itu sebatas game, Cuma di Facebook jangan sampe nyerang di real life, jangan upload foto orang, jadi cukup aja membawa permasalahan di game, di grup pun Cuma bahas sebatas game tidak membawa real life, apalagi sampe maki-maki orang, itu sih saya bikin aturan kek gitu waktu grup lama belum di banned sama LILITH

17. Kalua yang grup baru sama aja om?

- Jawab:
- Yang baru sama aja, sama pedoman komunitas gak boleh jual beli di Facebook kalua fulgar jual beli itu rawan kena banned, ama kata-kata sensitif itu otomatis di sensor dari facebook langsung.

18. Itu kemarin saya wawancara dengan bang bidin, katanya mengenai kata-kata yang di detek ditambahi sendiri dari moderator/ adminnya?

- Jawab :
- Itu bisa juga, itu kan dulu saya yang settingnya, jadi kata-kata kasarnya itu saya tambahkan. Jadi kalua ada kata-kata ini contoh jual, beli itu nanti ada warning ada notifikasi ke admin, jadi admin bisa memilih mau di delete atau enggak, kayak kata anjing, kata babi itu kan jadi ada peringatan, nanti dilihat dengan konotasinya, kalua saya memelihara anjing yang di cek ama admin, o,, , katanya gini berarti aman. Tapi kalua kamu mirip anjing kan beda lagi dan didelete postingannya kek gitu. Jadi hanya ngewarning aja kata-kata sensitive gitu, biar gak kisruh.

19. Bagaimana cara om windik selaku pendiri, caranya membangun komunitas rise of kingdom Indonesia agar terus berkembang hingga sekarang ?

- Jawab :

- Saya ngebangun itu ya emang susah, saya niatnya tu emang pingin ROK Indonesia itu dilirik ama developernya yang buat gamenya, makanya saya terus bertahan sampe 5 tahun ngeyoutube subscriber 40k belum sampai. Kenapa saya gak niat game lain, karna ini game bapak-bapak yang spend duitnya paling gede, bisa orang itu bisa puluhan juta spend di game ini, bisa puluhan juta bahkan bisa ratusan juta makanya itu saya bener-bener membuat komunitasnya biar mewadahnya.
- Itu yang pertama alasannya, makanya saya terus bertahan, untuk terus berkembang yang saya lakuin terus membuat tips-tips bermain buat pemula-pemula di youtube dan ya alhamdulillah sekarang itu ROK udah diperhatiin ama developer walaupun dari cina, dia udah ada pegawainya dari Indonesia, dan y akita diperhatiin banget, kita mau kopdar itu di modalin ama developernya. Ya mungkin 1, 2 kali game lain juga ada, tapi ini siapapun yang mau kopdar asalkan memenuhi syarat minimal berapa orang itu akan dibayari. Dan saya belum nemu game yang seperti itu, itu hanya ada di ROK ya itu menurut saya, untuk kedepannya terus berkembang lagi lah, mengikuti perkembangan aja gimana caranya.

20. Berarti ini ya developer menurut bang windik itu memang serius untuk membangun komunitas?

- Jawab :
- Ya intinya serius banget karena game ROK ini berbasis komunitas, jadi ya emang dipelihara itu komunitasnya ama ROK itu biar tetap hidup, itu kan ya win win solution, kita diperhatiin player Indonesia dan mereka juga kan dapat yang spend terus, ya jadi saling menguntungkan menurut saya.

21. Terlebih ini game pay to win ya om ?

- Jawab :
- Ya... pay to win Cuma f2p juga biisa bertahan, malahan bisa hasilin duit sendiri,

22. F2p bisa hasilin uang, jual akun gitu om?

- Jawab :
- Ya jual reso gitu, saya pernah jual reso ampe 8 juta coba, total sekali jual 8 juta malahan teman saya sampe bisa renovasi rumah, malahan sampe beli mobil dari jualan reso doang, emang komunitas ini sangat menguntungkan.

23. Menurut om windik sendiri bagaimana pandangan kepada pemain lain di komunitas ini yang memiliki latar budaya berbeda?

- Jawab :
- Nah untuk komunitas budaya berbeda memang sedikit menarik ya, awal-awal kita perlu penyesuaian. Contoh saya dari sunda nih, kalua ama orang jawa sih mirip-mirip lah lemah lembut gimana ngobrolnya masih halus, tapi saya ketemu nih di discord ama temen batak ngobrolnya ngegas gitu, tinggi aja nadanya, awal-awal saya berpikir kok ini kayak sombong banget, anjir ngomongnya tinggi nadanya, padahal setelah 1, 2 kali, oo.. ternyata emang karakternya kek gitu, berbeda ama kita padhal orangnya asik bikin ketaawa-ketawa, itu sih menyikapi yang berbeda latar belakang. Emang kalua awal awal kaita kaget lah, rada butuh penyesuaian 1, 2 kali, tapi lama lama emang bisa klop juga kalua sering ngobrol, ya lama lama akrab kita, Cuma awal awal aja perbedaanya.
- Terutama kayak cara ngomong, kayak cara orang daerah Sulawesi kayak gitu itukan logatnya berbeda-beda, nah saya malah pingin ketawa dan mereka sama kek saya, kan orang sunda gak bisa bedain v dan p, gak bisa bedain ini p, peyem gitu, itu aja sih yang bikin ketawa-ketawa, Cuma ya saru sih.

24. Ada gak sih om pengaruhnya dari latar belakang budayanya pemain dalam proses komunitas pertama kali terbentuk ?

- Jawab :
- Kalua latar belakang budaya sih gak terlalu beerpengaruh yak arna kita kan komunikasinya lebih kedalam game ya dan dipergunakan, karna ini game kita untuk bertahan. Ya kalau kita gak menyesuaikan y akita pasti dihajar di game ini di zero/ diusir, jadi kita gimana caranya walaupun berbeda latar belakang, mau gak mau di tuntut untuk menyesuaikan. Karna di game kan ada sistem Namanya council ada king jadi ya mereka yang punya otoritas lebih tinggi, gimana caranya kita menyesuaikan dengan keputusan mereka. Jadi itu yang bikin lebih menarik harus bisa sama-sama menyesuaikan.

25. Kalua di komunitas sendiri juga sama ya om ?

- Jawab :

- Sama, Cuma kalau di game kan gampang diatur, Cuma kalau di komunitas ROK gak bisa karna kan kita main medsos gak ada yang larang, kecuali mungkin pemerintah yang ngelarang, kita semua aja biasanya, bahkan kayak di medsos di Facebook itu di grup sering di bawa pertikaian. Cuma kita ini kalimat kayak gini dianggapnya bercanda gitu kan, ya kalau contoh di daerah lain kan beda lagi gitu. Jadi emang beda kalau di facebook ama di game itu beda perbedaan latar belakang itu pengaruh banget, suka-suka lbh semau gue aja gitu mah di medsos.

26. Hambatan apa aja terhadap perbedaan budaya di dalam terbentuknya komunitas?

- Jawab :
- Kalau hambatan sih mungkin satu dari bahasanya. Kalau Bahasa semua bisa Bahasa Indonesia cuman kalau, contoh ini, di discord aliasi kita berkomunikasi 2-3 orang orang jawa, saya sunda sendiri, kan mereka lebih asik ngomong Bahasa jawa saya plenga-plengo gitu gak ngerti. Itu mungkin ya dari segi hambatannya pertama dari Bahasa, yang kedua dari gimana bercandanya sih, tiap daerah kan beda bercandanya beda gitu kalau bercanda ini daerah saya mungkin lucu kalau daerah temen saya kan masuknya garing. Kek gitu sih mungkin lebih ke Bahasa dan bercandanya sih hambatannya.

27. Sama tingkat baperan terhadap komunitas ada om ?

- Jawab :
- Kalau itu sih beda ya, itu gak latar belakang, itu gak ngaruh sih menurut saya karna banyak temen saya dari daerah A , daerah B yang satu diledek di zero atau gimna ya tetep santai, ada yang ampe pensi kek gitu. Enggak kalau itu baperan tergantung individunya itu mah.

28. Caranya om sebagai admin perintis grup untu menangani ejekan/ masalah biar tidak terlalu melebar ?

- Jawab :
- Pertama yang bahasanya menyerang personal, menyerang pribadi itu saya mute aja gitu, dia gak bisa komentir 2-3 hari gitu. Cuma kalau yang sekiranya menimbulkan pertengkaran, perpecahan di grup itu kadang kan debat Panjang gak ada solusi saya non aktifkan komentarnya. Saya gitu dulu jadi disudahi lah debat kusirnya di postingan tersebut. Dan emang ya ROK salah satu yang bikin perdebatan-

perdebatan Panjang sih karna politiknya kental banget. Jadi ya emang orang tua-tua gitu, tapi biasanya mereka lebih udah bisa menerima perbedaan ya karna mungkin faktor umur juga sih.

29. Ada game ROK kental dengan politiknya, kalau om sendiri tu seperti apa sih relasi antar pemain setelah komunitas ROKI terbentuk ?

- Jawab :
- Relasinya, setelah relasinya terbentuk, ee,,, sangat menguntungkan ya, terutama buat real life sih cara kira ngobrol itu dari ROK bisa kebentuk, car akita berkomunikasi ama temen, e.. ama orang luar itu sangat baik banget, apalagi untuk kayak kerja gitu, bahkan temen saya ampe kerja sekarang di irian jaya itu dari kenal dari game, untuk relasinya bagus banget cuman syaratnya kita harus aktif gak boleh pasif gak cuman main gitu. Aktif lah di obrolan di chat, di obrolan WA, jadi biar orang tu kenal, inget ama kita, kalau cuman diem aja ya gak bakalan dianggap, dilupakan juga gitu gak aka nada apay a,,, orang itu gak akan inget tentang kita juga sih.

30. Berarti tidak menutup kemungkinan bahwa relasi yang ada/ dibangun dikomunitas ROKI yang berdasarkan game itu tidak berpengaruh pada real life ya om ?

- Jawab :
- Ya berpengaruh sih, berpengaruh kalau kitanya mau aktif gitu, kalau gak berpengaruh kalau kitanya Cuma main ya main doang gitu. Tergantung orangnya, kalau mau aktif ya dia bisa, soalnya game ini kasual ya, kita buka game chat doang aja jadi, beda kan kayak ML kayak apa itu yang tembak-tembakan PUBG, kita harus otak kita harus liat ke permainan kan biar gak mati, kalau ROK kan dibuka aja chat doang gitu. Itu lebih enak jadi lebih ke komunikasinya.

31. Sekarang ini komunitas ROKI sudah pindah tangan, nah itu hubungan om sebagai founder dengan penerus komunitas sekarang gimana om ?

- Jawab :
- Ya,, hubungannya baik-baik aja sih sebenarnya, nah kenapa dilepas saya gak ngurusi facebook lagi, ya saya pingin, apaya... ada regenerasi aja sih jadi gak hanya itu-itu aja sih, jadi ada muka-muka baru lah yang ngurusin ROK/ biar komunitas ters berkembang.

32. Jadi hubungan sekarang masih berkomunikasi?

- Jawab :
- Masih lancar, baik-baik aja gak ada masalah, cuman ya kalau intes komunikasi wa aja, chatan terus ya gak. Cuman gak ada masalah lah istilahnya.

33. Tanggapan om mengenai perkembangan komunitas ROK sekarang terutama yang dipegang admin baru gimana om?

- Jawab :
- ee... saya sih udah gak terlalu, karna grup banyak, grup banyak gitu kan, ya saya gak tau satu, satu performa adminnya kayak gimana. Ya mungkin hanya ada beberapa yang saya kenal sih. Jadi saya kurang begitu ini, kan banyak grup ROK itu banyak, kalau sekarang ya sekarang. Saya lepasain dulu udah lama itu, udah setahun lebih.

34. Kalau secara pengurus komunitas itu di pengurus yang baru ini kayak istilahnya jarang/ malah sering gitu minta pendapat om sebagai pendiri ?

- Jawab :
- Udah, udah, udah hampir gak pernah sih, soalnya ya komunitas kan terus jalan gitu, ngobrol-ngobrol terus jalan. Saya sekarang itu lebih ke komunitasnya menjalin di game, di grup wa gitu yang gak terlalu luas, di FACEBOOK saya masih aktif cuman ya posting meme aja kek gitu, ya buat hiburan lah postingannya. Saya sekarang ya jadi member biasalah ikut berkomentar gak sebagai senior/ gimana. Saya gak memposisikan diri saya seperti ituya. Saya kayak player biasa ajasekarnag mah. Soalnya saya udah lama lah ngurusin, udah capek juga gitu.

35. Berarti emang harus ada, regenerasi ya om?

- Jawab:
- Iya regenerasi

36. Dampak positif dan negative setelah adanya komunitas ini apa om?

- Jawab :
- Positif :
- Pertama kita nambah temen, sarana hiburan itu jelas, nambahin informasi-informasi terbaru. Itu positifnya sih bertukar pikiran lah, bertukar pendapat berdiskusi. Menurut saya positifnya sejauh ini.

- Negative :
- E,,, pertama itu rawan ini ya, itukan karna diskusi selisih pendapat, orang kan jadi bermusuhan karna perbedaan pendapat. Lalu persaingan, contoh antar player gua lebih hebat, biasanya antar kingdom jadi persaingan. Itu terutama komunikasi Indonesia persaingan-persaingan kingdom/ antar aliansi itu banyak yang gak sehat gitu. Ama dari opnum-opnumnya lah di medsos kita gak tau dia member asli/ Cuma manas-manasin biar komunitas Indonesia rusak. Persaingan lebih gak sehat.
- Yang ketiga kayak mengadu domba. Karna kita anomali di FACEBOOK dan itu akun palsu juga bisa bikin adu domba, kayak gitu sih negatifnya.

37. Harapan om buat komunitas ROKI kedepannya apa om?

- Jawab :
- Yaa... semoga komunitas ROK kedepannya makin solid ya, kita udah diperhatiin juga ama developer gitu, tinggal kita kompaknya aja dan moga ee,... komunitas ROK Indonesia makin besar kedepannya ya biar bisa melakukan hal- hal positif lebih banyak lagi.

Hasil wawancara dengan Admin Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia. Risma, 25 Tahun, Solo Jawa Tengah

1. Seperti apa tugas dan wewenang anda sebagai admin dalam komunitas ini?

- Jawaban: “kalau aku ya paling kalo ada drama terus rasis itu ku nguber gitu kan, soalnya kalo didiemin makin lama makin naif. Terus juga aku mantau juga kalau misal ada orang yang nipu-nipu, aku langsung ya bisaku sih Cuma sebatas ngeblokir ya.”
- Biasanya kalo yang bermasalah gitu kan, kalo aku banned gitu dia udah bener bener gak berani muncul lagi tu kan.

2. Terus bedanya admin dengan moderator ataupun anggota itu apa bang?

- Jawaban: “ya bedanya tuh cuma di kayak web, apa yaa kayak ada logonya gitu lho. Terus lag ikan antara admin sama moderator itu beda ya, bedanya tuh lebih ke wewengannya sih. Jadi kayak admin itu kan di lebih eee, lebih bisa ngedit grup lah yaa. Kalo moderator yak amu cuma bisa paling nge acc doang gitu kan, kalo admin

tub isa lebih dari itu. Jadi kalo pingin ngedit ngedit grup itu wewenangny admin gitu kan. Kalo anggota biasa ya anggota gitu kan.

3. Tolong Jelaskan apa arti komunitas Rise of Kingdoms itu bagi pemain?

- Jawaban: “Menurutku sih komunitas itu, lebih kayak apay ya. Buat kita ajang cari temen sih. Kalo aku sih dulu, tujuanya ikut komunitas ya biar ini dapet ini dapet kayak kepuasan sebetulnya sih. Karena aku kan tipikalnya mungkin orang yang mungkin kurang perhatian ya. Jadi dulu tu aku awal mula ikut komunitas itu pengen cari perhatian gitu kan. Jadi biar aku bisa dapet *attention* mereka, terus dapet temen juga kan. Karena dari komunitas itu juga, yaa dapet relasi juga sih banyak temen gitu kan. Jadi tanpa komunitas aku gak mungkin seperti sekarang inihehe.

4. Seperti apa struktur keanggotaan di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia?

- Jawaban: “Kalo struktur keanggotaan komunitas sih paling ya, paling tinggi itu admin, terus dibantu moderator gitu ya. Tapi kalo secara jelas siapa-siapa gitu ya semua semuanya tugas ngurusin grup. Gak ada yang siapa paling atas, siapa yang ini yak an gak ada gitu.

5. seperti apa hubungan antara admin dengan moderator dan anggota dalam aktivitas di komunitas tersebut?

- Jawaban: “antara admin dengan moderator secara peran sama, soalnya kan kalo yang ditunjuk admin ya. Itu sama semua sih jadi yaa sama sama ngatur grup juga gitu kan, mantau grup, ya ngebanned kalo ada yang bermasalah.”

6. Bagaimana tata cara admin berkomunikasi dengan moderator ataupun anggota komunitas?

- Jawaban: “Jadi kalo untuk itu kayak koordinasi itukan kita ada grup, misalnya ROKI itukan sebenarnya kita ada. Meskipun sekarang kita udah gak terlalu make itu grup. Jadi kalo misalnya ada apa-apa, ada something, ada unek-unek ya masuknya di grup itu.”
- “Untuk admin-admin grup lain selain ROKI kan, adalagi tuh grup juga. Cuma entah kenapa sempet ada masalah. Jadi yay owes, sekarang ya lumayan mati sih. Jadi akhirnya ya berdiri sendiri-sendiri sih, jadi kayak y akita statusnya admin tapi ya berdiri sendiri-sendiri. Kalo yang apa yang lihat.”

- “jadi tuh orang orang kalo mau, eee. Gimana yaa, masing-masing punya ego sih. Dan disitulah yang kadang aku susah, tapi ya yowes lah gitu kan. Kadang ya memang aku lebih suka berdiri sendiri-sendiri sih, dari pada ada yang ngatur gitu kan kadang piyee gitu jadinya.”
7. Berarti dalam mengambil keputusan itu antara moderator dengan admin itu kurang koordinasi ya?
- Jawaban: “kalo dulu pas masih solid solidnya sih bisa dibilang kayak gitu ya, Cuma kalo sekarang kaya yoo ambil Tindakan ya udah sendiri aja gitu. Kadang kan aku juga kadang di desak kan kalo ada orang yang bermasalah, yang padahal kalo dari sudut pandangku dia itu tu bisa dibilang gak bermasalah. Karena emang beda orang beda ya.”
 - “jadi ada orang yang bisa disebut *reseller*, kalo semisal barang ini ada masalah. Nama juga *reseller*, barang itu kan habis beli dari orang lain. Terus dia jual lagi bermasalah, yang kena tuduh kan orang itu. Padahal kan barangnya habis jual ulang, padahal ada admin lain yang bilang kalo rok tuh gak kenal namanya *refund*, atau uang kembali lah ya. Tapi pertanyaan ku kenapa reseller tadi bermasalah, itu dituntut harus ganti padahal dia reseller. Itu yang kadang buat ku bertanya-tanya. Nah aku tuh nahan orang itu, yang aku percaya dia itu jujur orangnya. Walaupun emang belakangan agak kebangetan orang sih. Jujurmya sih emang dia niat jualan, tapi kesandung masalah barangnya itu. Dan artinya itu bukan ulah dia, dan kalo ganti rugi tu gede banget nomilanya. Nah itu dia dicap orang orang sebagai scammer, padahal di sudut pandangku bukan. Sampe akhirnya aku gak bisa nahan lagi karena admin lain udah kayak seakan akan aku udah ngebeking dia kan. Padahal ya menurutku dia gak salah, kena fitnah aja.”
 - “jadi kayak aku tum au belain dia tuh kalah gitu kan, kalah sama pengurus grup lainnya. Karena di pandangan orang lain tuh dia bermasalah. Kadang jadi admin tuh susahnyanya gitu kan, maksudnya aku yang tau rekam jejaknya. Tapi pengurus memandang lain, jadi aku harus gimana bingung juga gitu. Soalnya kan satu suara gak mungkin menang kan. Suara lainnya berkata lain.
8. Berarti cara ngurus grupnya tu kayak keputusan di pegang suara terbanyak gitu ya?

- Jawaban: “ya bisa dibilang gitu, kalo misalnya aku nih nahan orang yang ku ceritain tadi. Aku malah kena gitu lho, jadi kenanya tuh seakan akan aku mendukung scammer gitu kan. Padahal di mataku tu gak salah gitu kan. Jadi itu lah yang kadang buat aku piye gitu kan, mau gak mau aku harus nge *banned* gitu. Kalo aku nahan lama lam itu pernah ada komentar gini, intinya tuh ya maklum lah ada scammer lha wong admin nya aja gak nge*banned* gitu. Padahal aku tau track record nya orang itu, Cuma mau jelanya gimana gitu. Bingung aku, soale banya yang kontra dari pada pro nya.”
9. Kalo admin ingin ngumumin informasi di grup itu gimana caranya bang?
- Jawaban: “Biasanya sih kalo setiap admin ingin gumumin sesuatu di grup itu ya udah langsung umumin aja, tanpa perantara. Kalo ke ini ya, ke member gitu ya.
10. Terus kalo ada anggota ingin kemplain ke admin itu ada tata caranya gak?
- Jawaban: “Kalo complain, kebanyakan ya kalo komplek itu sih dia kayak tu langsung terang-terangan kayak labrakan gitu kan. Cuma ada dia yang main belakang, main belakang tu jadi dia kayak suka ngeroasting. Di depan dia diam aja, tapi dibelakangnya tu kayak jelek jelekin gitu. Aku lebig suka dia tu yang terang-terangan walaupun kadang gak sukanya tuh kenapa harus pake emosi gitu kan. Emang kadang kalo yang dia peka emosi, juga aku ikutan emosi kan jadinya hehe.”
11. Secara umum, seperti apa karakteristik dari anggota komunitas Rise of kingdom Indonesia?
- Jawaban: “Apa ya, yang aku suka kalo di ROK sih lebih dewasa ya meskipun ada anak-anaknya juga sih. Yang jelas tu kalo di ROK agak ngeri-ngeri sedap, karena kan mayoritas ROK orang-orang tua ya. Karena emang *basically* di ROK tu kan dia aslinya, kalo menurutku game nostalgia juga. Dan banyak orang tua yang main, kalo kamu tau. Jadi kalo di ROK tuh ada masalah, masalahnya gak macem-macem tapi jadi masalah gede gitu lho, bahkan mungkin tuntutan-tuntutan pake polisi segala gitu kan. Kalo missal gak sengaja punya masalah sama om-om berduit ya kan.”
 - “Di ROK juga dramanya drama kayak gitu. Ya yang jelas tu di ROK, pemainnya seumuran sih sama aku, jadi bukan yang kayak ML gitu kan. Kalo ML kan ada yang memang aslinya bocil, jadi kalo bocil bacotnya bikin emosi ampe ke ubun-ubun. Gak kayak game game yang ML gitu kan, kalo ROK itu dia emang udah agak dewasa. Cuma mungkin bedanya kalo ROK itu kan dia kolot, karena kan isinya

bapak-bapak. Beda tuh ngobrol sama bapak-bapak lebih capek kadang, tapi bukan yang bikin emosi kayak bocil yang Sukanya ngehujat ya hujat doang. Cuma kadang karena bapak-bapak gitu, aku pernah sampe di ginii... kamu umur berapa?... tapi dai sambal emosi gitu kan. Ya aku jawab.. ngomongin umur tuh kamu ingin merasa tua atau gimana?... yae mang aslinya udah tua, hehe”

12. bagaimana pandangan anda terhadap keberagaman budaya diantara anggota komunitas?

- Jawaban: “Ya kalo aku sih, ROK tuh kayak unik sih. Jadi kayak kita bisa kenal banyak orang gitu kan. Jadi aku kan pengalaman main tuh kayak, dulu tuh aku paling gengsi sama namanya kalo main bareng sama player Indo. Sampe aku tuh kebiasaan ikut budayanya mereka gitu kan. Jadi ngobrol sama bule-bule itu menurutku lebih asik gitu kan, humornya tuh enak gitu. Kalo di Indonesia tuh, kayak humornya tuh bentar-bentar agama gitu kan, ee gitu-gitu lah kalo misalnya ngerasis tuh. Aku dulu pernah punya temen orang prancis tuh, jadi kalo misalnya mereka ngobrol bercandaan tuh aku lebih nangkep. Dari pada kalo kayak Indo tuh, kadang bercandanya tuh apasih ya lucu tapi kadang gak ini aja... gimana ya, kurang gitu”
- “Kalo maslah budaya sih kayak misalnya aku ya aku tuh, kadang kaget juga kalo misalnya orang ngobrol kayak gini tuh asik, ngejudge tuh asik. Ternyata tuh orangnya tuh bukan orang jawa, kayak hehh... ternyata tuh dia beda tipe lah ya, beda bahasa. Ternyata dia pake nya bahasa melayu, tetapi bisa nyambung. Cuma kadang kalo misalnya da orang yang melayu banget gitu tuh wah itu yang kadang aku harus adaptasi nya yang agak susah. Kadang kan ada bahasa-bahasa yang artinya beda gitu kan.

13. menurut anda, Apa saja manfaat yang di dapat dari keberagaman budaya tersebut bagi komunitas?

- Jawaban: “kalo aku sih, manfaat yang di dapat ya lebih nambah relasi, terutama relasi bisnis. Jadi aku di ROK in ikan juga dapet relasi bisnis, jadi bukan sekedar kita temenan atau mungkin kita cuma bercandaan. Dulu itukan aku gengsi ya player Indo, karena aku kan juga tau lah pemain F2P. kalo lihat pada Gc-Gc gitu kenceng gitukan. Aku gengsi sama Indo soalnya tuh sultan, sultan tuh kaya gak mikri gitu. Tapi pas itu aku cuma berpikir di in game aja, belum mikir ke peluang. Padahal

kalo bia tuh kita dapet relasi yang sultan gitu kan, kitab isa kecipratan duitnya 1% aja gitu udah untung. Akhirnya aku nyesel sih

- Terus manfaat budaya lainya bisa saling ngerti kalo pemain lainya ternyata ada yang satu daerah dengan kita. Di komunitas sendiri kan banyak itu lagi pada seneng kumpul-kumpul yang pemain satu daerah kan.

14. Adakah pengaruh dari keberagaman budaya terhadap komunikasi antara admin, moderator dan anggota di dalam komunitas?

- Jawaban: “kalo sesama admin tuh, jujur aja aku gak ke semuanya bisa akrab ya. Soalnya kita beda budaya juga. Jadi kayak mereka kayak orang mana, orang mana gitu apa sih komunikasinya dan lain lainnya itu kan beda. Dan ada lagi admin yang dia umurnya jauh beda, yang umurnya jauh beda aitu yang kadang agak susah. Kalo yang umurnya jauh beda itukan piye ya, jadi dia sudut pandangnya dia ada nilai lebih gitu lah. Jadi maslah pendekatan aku sih secukupnya aja sih antar sesama admin, kalo ada yang gak cocok ya aku yowes gitu.”
- Terus pengaruhnya lagi yang mungkin orang bukan admin dia komplek. Dia marah marah pake kata kasar. Jujur aku pernah sih kayak gitu, tapi yang aku sering tu kayak dia tu aku ikutan geregetan gitu kan. Dalam artian, menurutku itu masalah kecil tapi dia malah besarain kok kayak apaan gitu kayak dia ditipu jutaan gitu padahal enggak. Padahal kalo dilihat rugi atau enggak ya dia gak rugi sih gitu kan. Apalagi aku nih orang jawa gitu yang mungkin lebih ke kayak, lemah lembut gitu kan. Terus di komplek sama orang yang biasanya ngomong nada tinggi gitu kayak rasanya kepikiran terus gitu.

15. Seperti apa masalah yang anda temui menyangkut keberagaman budaya dalam komunitas ini selama memegang jabatan sebagai ketua/admin?

- Jawaban: “Mungkin kalo komunikasi nya jarang ya, Cuma aku pernah tuh sekali waktu dalam waktu yang bersamaan harus mengurusin empat grup kecil. Nah itu gak bisa dong aku harus bebarengan komunikasinya harus cepet semua. Aku harus bagi waktu gitu kan, nah orang tuh kebanyakan mungkin kalo kamu lihat komentar di facebook ya. Atau mungkin di tempat lain, isinya... Risma lemot atau apa yaa. Sebenarnya sih kalo dibilang lemot aku ya gak mau lemot gitu lho. Tapi karena keadaan, kayak aku harus pindah tempat ke mungkin pulang dulu atau mungkin

nyupir dulu. Kadang aku emang gak kabar kabar sih, Cuma kadang aku ya suka kelupaan juga yang bikin orang emosi gitu kan. Seringnya sih orang komplek ke aku lemot gitu, terus aku klarifikasi tapi kejadian lagi terus lagi gitu.”

- “Kalo masalah budaya sih, ku pikir ini tricky ya, trickinya tuh maksudku karena kita kan beda ya. Mungkin beda tempat tu beda, lah ya mungkin kalo disana tuh nanggungnya kayak. Ee... oh ini pernah nih aku sama cewek terutama, tu kalo sama cewek susah ya tu. Jadi kalo sama cewek tu kan, kayak aku tuh cuma niatnya bercanda aja gitu tpi kan kadang mereka nanggungnya kayak jadi serius. Aku niatnya begini, maksudnya begini, tapi dia nangkepnya beda. Kayak dia tuh nangkepnya seakan-akan aku jelek jelek suku mereka. Padahal maksudku tuh enggak gitu lho

16. Bercanda tapi sana salah mengartikan gitu bang?

- Jawaban: Iyaa pernah aku gitu tu, orang Kalimantan. Ya gimana ya sorry to say ya kalo misalnya kita orang jawa, orang jawa kalo di roasting berkali kali kita strong. orang non jawa tuh sekali nya di roasting dikit tuh baper minta ampun gitu kan.”
- Kayak gitu tuh emang udah bebal atau gimana aku gak tau sih, tapi kalo giliran dia diroasting jadi gini. Tapi aku gak pernah ngeroasting sih, ya mungkin emang dia ngerasanya kita ngeroasting ya. Terutama kalo ngobrol sama cewek tu kadang aku harus gimana bingung kan, Padahal ya aku cuma penasaran sama mungkin, sama mereka tuh gimana sih gitu kan. Kalimantan gimana, Sulawesi gimana, tapi iya gitu lah mereka maksudnya mungkin ya negative duluan mungkin ya, atau mungkin aku yang salah ngasih pertanyaan. Terus ya aku cuma berusaha jelasin gitu.”

17. Adakah Batasan-batasan tertentu terhadap pengaruh budaya pada komunikasi antar anggota komunitas?

- Jawaban: “Kalo di komunitas itu yang penting gak rasis aja, gak sara lah ya. Yang penting itu sih, jadi kalo ada drama atau masalah pribadi something gitu mending di mute atau di banned aja lah gitu kan. Jangan di bawa-bawa grup. Aku pribadi sih sebenarnya gak terlalu mikirin ya soal kayak gitu, soalnya aku terlalu sibuk sama rekber ya. Jadi yang biasanya ngemute gitu sih si bidin ya.”

18. Menurut anda, lebih besar mana masalah latar belakang budaya anggota yang berbeda-beda dengan perbedaan kelompok di dalam game?

- Jawaban: “Ya kalo yang aku lihat sih masalah di game itu lebih kayak Kingdom lawan kingdoms gitu, tapi ya sampai adayang bertengkar. Tapi ku piker itu Cuma salah ngomong aja sih. Kalau masalah budaya yang kayak miskom itu sih sedikit di komunitas, tap iyaa tete pada lah yang toxic misuh-mish gitu.”
- “Cuma kadang kalo yang masih suka, paling sering yaa kadang kelihatan itu lebih ke mungkin e. ke etnis, opo yo.. kayak mungkin cina gitu, sorry to say. Walaupun sekarang temen-temen cina tuh banyak gitu kan. Tapi kadang masih suka di rasisin..”

19. Bagaimana sih bang risma menangani masalah seperti ini, sebagai admin?

- Jawaban: “yaa kalo ada masalah, banned aja hehe. Kalo ada masalah ya, biasanya orang tuh kayak di *mute* atau apa. Jadi gak usah ambil pusing gitu kan.
- “Kalo kayak aku yang dapet maslah, biasanya aku yang klarifikasi tap ikan jarang. Ya menurutku jarang sih, mungkin kalo orang lain yang masih punyarasa sakit hat iya aku gak tau. Cuma kalo dari member atau apa gitu ya kadang, dia tu cuma bikin masalah aja tapi tanpa ada kalrifikasi gitu kan karena merasa ee. Orang-orang tuh selalu merasa dirinya paling benar gitu lho. Bahkan aku kadang juga kayak gitu kan, apalagi admin kan selalu benar hehehe.”

Transkrip Wawancara Moderator, Nama Bidin Ahhay, Umur 25 Tahun, Asal Crème, Jawa timur

1. Pertanyaan: perkenalan diri anda dulu:

- Jawab: “Podo ae jenenge, zenal Abidin. Nick in game e yo podo, Bidin ahayy, lagi sering main di kd 2937. Itu akun farm karena dapat special migrasi dari Lilith... kalo akun yang lain udah aku kasih kan anak anak. Aku asal e cremes jawa timur, umur 25 tahun.”

2. Pertanyaan: Tau game ROK nih gimana bang?

- Jawaban: aku kan seneng main itu, Age of Empire 2 itu, yaa. yang PC itu... Dulu kejebak iklan, ku kira sama cok, ternyata beda... terus main main, di KD 1600 an kalo gak salah, KD tua itu dah dari 2019”

3. Pertanyaan: Menurut bang bidin nih, yang menarik dari game ROK tuh apanya?

- Jawaban: “Dramanya, ya soal komunikasi adu bacod nya tu yang seru banget itu. Dramanya ngalah ngalahin drama di Indoensiar hehe... Ya gaitu kan, Kalau menang bacodd kalau kalah ya diem... makanya suka itu.. apalagi kalau lawanya kd Indo itu. Bacodnya gak ada otak itu.”
4. Pertanyaan: bagaimana awal mula anda berada komunitas Rise of Kingdoms?
- Jawaban: “Awalnya tuh aku tahu dari youtuber gamer tua sama nursari 17 tuh, nah terus nursari nya pensi. Nah awalnya kan gak ngerti cara mainnya cok. Gak ngerti cara mainnya, pengen belajar terus liat youtube kan katanya ada komunitasnya. Komunitas Rise of kingdoms Indonesia ku cari tuh, yang adminnya gamer tua langsung dulu... Tapi itu grup lama, bukan yang sekarang. Yang lama kan ke banned”
5. Pertanyaan: Udah berapa lama e bang ikut Komunitas Rise of Kingdoms Indonesia yang sekarang?
- Jawaban: “Itu sejak awal berdirinya. Itu kan yang buat kan aku sama Windik itu. Habis komunitas yang lama kebanned, terus buat baru. Buat baru itu pun gak langsung grup itu, dulu ada pertama kebanned lagi, terus baru yang ini gak kebanned. Dah 2 kali buat, postingan pertama disitu kan aku juga, cari aja tahun 2020 itu. Yang ngundang-ngundang orang aku, dan yang di banned pertama juga aku hehe...”
 - “Pertama jadi anggota biasa dulu, kan pertama bikin sempet di tawarin jadi moderator sama Windik itu, aku gak mau. Soalnya kan ngurus grup facebook lain. Terus yang sekarang itun kan, kemarin buka lowongan moderator baru itu kan, aku minta join itu. Setelah komunitas di ambil om Hok ngeri itu, aku jadi moderator”
6. Pertanyaan: Mengapa anda diangkat menjadi Moderator komunitas?
- Jawaban: “cuma pingin ngebantu biar komunitasnya gak hilang kayak dulu lah, bikin baru kan lama itu. Sampe 40 rb anggota itukan lama, iya hamper 3 tahunan. soalnya kan sebelum di ambil om hok ngeri. itu yang jadi moderator kan om windik sendiri, pakai akun fake biar gak kebanned”
 - “aku cuma jadi moderator aja lah, kan sama aja tugasnya. Cuma beda di tingkat kekuasaan hehe...”

7. Pertanyaan: Sudah berapa lama anda menjadi moderator di Komunitas Rise of kingdoms Indonesia?
- Jawaban: “kurang lebih baru satu tahun lah”
8. Pertanyaan: Apa saja tugas dari seorang moderator di komunitas Rise of kingdoms Indonesia?
- Jawaban: “ya kayak grup facebook lainnya, ACC orang, nge mute Orang, Ban Orang, Hapusin Spam, Hapusin postingan Terlarang, dibacotin orang”
9. Pertanyaan: Tugas admin sama moderator bedanya apa bang?
- Jawaban: “Sama aja, ngebanned orang, ngemute orang... gak ada bedanya sih, Cuma gimana ya. yang di bacotin keseringan aku sih yang di bacotin. Soalnya aku kan gak terlalu baperan bang, mau di bacotin gimana pun dah biasa... ya tapi kan Cuma di facebook aja, kalau di realife kan temenan semua... Sama Windik juga gitu, kalau real life ya tetep temenan”
10. Pertanyaan: Apa saja yang dibahas di dalam Komunitas rise of kingdoms?
- Jawaban: “Yang dibahas itu Kingdoms sih, kingdoms sama aliansi biasanya... Kingdoms, aliansi, dan cara bermain. Kayak kemarin aku ngebegal, soalnya aku kan main di 2937 kvk 2 ini kan ketemu KD Indo... Aku ngebegalin orang indo di KD 2942 itu, itu sampai di buat *meme* lho. Kang begal, aku tukang kick orang... yaa kayak gitu”
11. Pertanyaan: Seperti apa cara yang biasanya anggota komunitas lakukan untuk berinteraksi satu sama lainnya?
- Jawaban: “Selain *meme* itu, bikin postingan berita kayak Jut Lim... Gak ada otak tuh... kayak postingan terus Interaksi In game itu ada grup chatting nya sendiri kan... biasanya sih di Indonesia chating itu og orang Indonesia yang bisa main lama lama... kalo di facebook ya Cuma postingan *meme*, perang Psikologis, perang komentar suka adu bacot adu jago-jagoin KD sendiri.”
12. Pertanyaan: Berarti komunitasnya nya rame ya bang?
- Jawaban: Rame... apalagi kalau KD 1945 sama 1664 itu, terus KD 1960 itu pasti rame. Cuma sekarangkan, tukang *meme* nya banyak yang dibanned itu, bukan urusan ku itu. Aku gak mungkin nge banned orang sama sama bikin komunitas bareng kan, dulu kan sama Thinky Digie itu baru sedikit itu... kalau bukan *meme*

yang ngeramein gak bisa rame komunitas itu. Kalau bukan adu bacotnya, dramanya itu gak bisa rame”

- “Grup ROKI mulai rame kan, grup baru ini mau rame kan dulu semenjak KD 1945 KVK 2 itu, aku yang nyerang... siapa dulu... bang Jago dulu, aku sama Gebukan Jut Nyerang *meme* anak WRM dulu... yang waktu war sama anakMenggila itu (Anak RSJ). Kan dulu kan aku juga anak Menggila itu... Iya bahawanya bang otok, aku dulu kan bagian *meme*, terus anak anak yang lain bagianinformasi..”
- “Iya dramanya dibawa Facebook. Kebawa facebook, dibawa real life ya kan.. bawa ke realife tapi aku cuma ketawa tawa aja”

13. Pertanyaan: Dari berbagai pembahasan di komunitas, Adakah pengelompokan jenis-jenis topik oleh moderator komunitas?

- Jawaban: “Oh ada, kalo main main sarkas itu. Bahas Rasis, Ras Agama itu pasti langsung... opo rek, jenenge... langsung ke detect... Kan yang bikin aku, yang bikin kata kata terlarang kayak kata terlarang jual beli, kata kata sarkas, agama, itu kan aku yang bikin.”
- “terus ini kan mendekati tahun tahun politik, takutnya di salah gunakan kan komunitasnya... kemarin kan juga aku kasih aturan gak boleh bahas politik di grup”

14. Pertanyaan: Apakah ada ketentuan tertentu jika anggota ingin memposting sesuatu atau menanggapi suatu postingan di komunitas?

- Jawaban:
- “Iya ada ketentuannya, gak boleh bahas agama, gak boleh nyerang fisik... gak boleh nyerang ras... Gak boleh jual beli juga disitu, soalnya kan sekarang lagi gencar gencarnya Lilith ngebangun komunitas Indo makanya jual beli dilarang... iya Lilith kan lagi ngebangun komunitas Indo, makanya kan sekarang banyak acara ghaterring yang di biaya itu. Sekali ghaterring kan turun bebrapa ratus dollar itu... 3 juta atau 4 juta itu sekali gathering. Iya di biyai Lilith langsung, tapi iya nombok dulu lah, kalo dah selesai acara ya baru di ganti”
- “Apalagi kan salah satu moderator itu ada admin facebook Rise of Kingdoms Official itu, Namanya Alfi yang gambar vespa di deretan moderator itu juga admin

komunitas Rise of kingdoms Official... nah kalau mau tau detailnya dari official bisa tanya ke dia itu”

15. Pertanyaan: Untuk saat ini topik apa yang sedang hangat dibicarakan?

- Jawaban: “Topik yang sedang hangat itu kemenangan 64 sama OneV, ya baku hantamnya anak KD 1664 sama OneV lah, selaku kingdom Korea terkuat... Terus Gagalnya KD 1945 mendapatkan bintang itu, itu yang lagi gencar gencarnya”
- “Juga lagi bahas Isu itu lho, Hok Ngeri migrasi tanpa Pidato. Yang orangnya nyicil beli passport satu, satu, satu... hee jangan ngomong ke orangnya lho cok... hehehe, aku ngomongin di belakang cok... engko nek awakmu ngomong, aku di kick seko moderator nggon sentron lho... nanti kasihan arek arek ROKI laine... soale aku gak main di KD 1945, gak main di KD1664, gak main nang KD indokan... kadang kok gek ana seng ngomong aku gak netral, kadang kan sering yang dibacotin, admin moderator gak netral. aku jadi moderator netral cuk”
- “Bodo amat KD Indo 1664 dan KD 1945 bodo amat aku, selagi gak melanggar ketentuan yang berlaku, selagi gak nyerang sarkas ya saya biarin... tapi kalo dah serkas baik 1664 atau 1945 pun ku banned.”

16. Pertanyaan: Bagaimana respon anggota komunitas dalam menanggapi topik tersebut?

- Jawaban: “Respon yang paling mencolok itu 1945 yang sering terhina. ya responya pasti jelek lah, ya maklum lah orang Indonesia kan kalo menang diem aja tapi kalo kalah di caci maki kan, kalau soal KD1945 kalah KvK itu mesti caci makian semua...”
- “Kalo KD 1664 sekarang lagi di puji pujinya itu, muali dari kan merger sama OneV itu. Di komenan Facebook dipostingan tuh lagi muji muji 1664 kan... Karena berhasil jadi salah satu KD indo yang Disegani... Kalo Respon ke KD1945 kan udah di anggep badut... kalau Kd 1664 kan sedang jaya jayanya sekarang, sedang paling bagus manajemnya..”

17. Pertanyaan: Dalam menanggapi topik tersebut, apakah membentuk kelompok kelompok kecil yang ada di dalam komunitas tersebut?

- Jawaban: “iya itu membentuk 2 kubu, kubu 1945 sama kubu 1664 mesti itu. kalau Kd 1945 itu Kubunya Ari tapi kalo Kd 1664 itu Kubunya Thinky Digie... tapi kalo

KD 1664 itu jarang sih sarkas di Komunitas... Ada dua kubu kan disitu, terus kubu terakhir itu Kubu nya om Army, itu kan Kd 1960...”

- “Kelompok kecil dari mulai bikin komunitas facebook sampe sekarang, masih berlanjut itu... mau di banned berapaun orangnya tuh, masih masa semuanya... masih pasti mecah 2 kubu lah, soalnya kalo gak mecah 2 kubu itu grup Rise of kingdoms jadi sepi gak ada dramanya...”
- “Di game ini kan yang main orang-orang tua semuanya, kalo gak ada dramanya tuh sepi...”

18. Pertanyaan: Berbicara mengenai kelompok. Adakah faktor dari pengaruh latar belakang budaya masing masing anggota di komunitas?

- Jawaban: “Oh iya pengaruh, pengaruh banget... gimana ya jelainya, kalo gak ada budaya Indonesia ya gak mungkin adu bacotnya gitu kan... Orang Indonesia kan gitu. Bacod nomor 1”
- “Daerah juga menentukan lah, contohnya kayak ROK Sulut, Komunitas ROK Sulut itu kan gak begitu sering adu bacot... itu kan budaya juga, budaya juga latar belakang orangnya kan, orangnya bijak bijak...”
- “jadi ya sangat mempengaruhi budaya, contohnya aja kata kata kasar aja. Kalau bukan budaya jawa itu gak ada kata kata kasar Cok di grup itu.. itu udah pasti ke detect di system komunitas, kalo ada yang ngetik kayak gitu”

19. Bagaimana pengaruh dari latar belakang budaya tersebut pada cara berinteraksi anggota di komunitas? Seperti misalnya lelucon dan ejekan yang diucapkan?

- Jawaban: “Cara *meme* nya ya kayak gitu, misuh misuh... ada yang pake kata Ngntod, jancuk, terus Chuakss koyok ngono iku... iyaa itu di selingi gambar juga, kadang ada yang berkata kasar juga dikomentar...”
- “Ada yang langsung postingan postingan *meme* biasa terus postingan review KD ...misal kayak kemarin KD 1945 pas kalah ya... suruh cutikan itu kan, pas 1945 kalah, pas 45 War itu kan cuti.. terus ada yang ambil cuti beberapa hari, war cuma 2 Jam cokkk isin isin... kan ada yang gitu, yok an kalau bukan orang jawa siapa lagi.”
- “Rata rata sih jawa semua, yang bikin meme gitu kan jawa. Kan gak ada selain jawa yang bikin postingan gitu”

20. Pertanyaan: jadi yang berhak untuk menanggapi *meme* nya itu berarti seluruh anggota tapi dengan cara yang benar ya?

- Jawaban:
- “Iya, bikin postingan yang baik, komunikasi yang baik... gak usah bawa agama... kalau ejekan yaa gak masalah sih, cuk buat lucu lucuan aja... gak buat saling sarkas sampe parah gitu, kalau buat lucu lucuan sih masih oke lah. Katane wong jawa kan nyindir nyindir alus lah... kalau terlalu sarkas itu kan gak boleh yaa. nanti kan bisa dibawa ke real life. Kayak grup ROKI dulu kan kalo terlalu sarkas bisa dibawa ke Real Life. Nah kayak kasusnya Gustiawankemarin, itu kan sampe nguber orang itu... gara gara ada postingan, screenshoot an whatsapp terus nomornya gak di sensor, terus cuma di edit sedikit lah. itu sampe di cari itu, mau di penjara itu... makanya aku bilang kan, boleh hina hina orang, boleh saling sindir Cuma jangan sampe terlalu sarkas, nanti kalau dibawa ke real life kan bahaya. nanti yang kasihan kan dirinya sendiri kan.”
- “Terus sapa Boim an, Stephen Sonlim itu, itu pernah kasus hukum juga.. yaa yang ngejek rupiah, sampe ke hukum kan... kasusnya udah beres lah, udah orangnya mempelajari kesalahannya hehe... udah pensi ya orangnya, mentang mentang Australia.. aslinya Indo cum lagi kuliah di Australia”

21. Pertanyaan: Menurut anda, adakah identitas budaya tertentu yang paling menonjol pada komunikasi di Komunitas?

- Jawaban: “Yang paling menonjol sih itu budaya Jawa di komunitas... kan rata rata pemain Indonesia kan rata rata orang Jawa... kalau roasting atau kata kata kasar itu kan paling menonjol budaya jawa... kalau budaya suku lainnya kan pake Bahasa Indonesia semua... Kalau Jawa kan se enaknya sendiri lah”
- “Ya ngene lho, uwong pegel basa jawa terus pingin gawe rusuh, pingin golek sensasi lah. Makanya nek komen kadang ngawur. Kan rata rata pemain rise of kingdoms kan orang orang yang udah pada kerja semua, gak ada bocil. Lagi lagi penat, pusing perkerjoan. Mantok grup facebook pengen ngelokno uwong iku wae”

22. Pertanyaan: Apakah latar belakang budaya anggota menciptakan sekat pembatas dalam komunikasi antar anggota di Komunitas?

- Jawaban: “Gak ada sekat sekat pembatas, pokok e komunikasi bebas mau Bahasa apapun boleh. Tapi rata rata ya, rata rata kebanyakan yang kalo memake Bahasa daerah itu Bahasa Jawa. Beberapa ada juga yang pake Bahasa Medan. Soalnya pemain Rise of kingdoms paling besar itu kan Jawa, terus Medan Sumatera utara itu, e Sumatera utara itu Manado ya. E iya Sulawesi utara Manado, Manado... ya itu Bahasa Manado sama Bahasa Jawa. Soalnya kan basis komunitas ROK pertama yang paling di apresiasi kan sebelum ada komunitas Jawa Tengah, Jawa timur Jawa Barat itu kan Sulut,”

23. Pertanyaan: Diapresiasi karena apa bang?

- Jawaban: “Soalnya komunitas daerah yang paling lama berdiri, yang pernah sampe masuk Radio Lokal itu kan Cuma komunitas dari Sulut. Kalo komunitas Jawa tengah, Jawa timur kan baru baru ini aja. Komunitas daerah paling pertama itu kan Sulut”

24. Pertanyaan: Berarti sekat Sekat Pembatas karena latar belakang budaya itu itu Gak ada ya?

- Jawaban: “Iya, Gak ada. Karena rata rata pake Bahasa Indonesia semua. Kalo Bahasa daerah paling gak ya komunikasi sesama daerah lah, misal orang Sulut sama Sulut, Jawa sama Jawa, misuh jowo lah hehe”
- “Yang menyebabkan sekat pembatas itu justru servernya, bukan budayanya. Server Kingdomnya yang menciptakan sekat pembatas... iya perbedaan In game nya yang bikin sekat pembatas itu, kalau secara daerah gak ada.”

25. Pertanyaan: Seperti apa hal masalah mengenai komunikasi kelompok yang biasanya dilaporkan kepada moderator grup dari anggotanya?

- Jawaban: “Yang Biasanya di Laporkan kepada Moderator itu hinaan kepada KD KD Indonesia, Terutama KD 1945 atau KD 1664 yang mayoritas pemainnya Indonesia. Itu pasti ada yang report kalo ada postingan jelek baik 1945 atau 1664, misal ada yang jelekkan KD 1945 KD Ayam pasti ada yang report. Ngejeli 1664 KD Pelangi pasti ada yang report. Yang paling parah lagi itu kasus Jual beli, soalnya kalo ada postingan jual beli itu beresiko ngebanned grup langsung dari Facebooknya. Kan termasuk penjualan illegal. Soalnya kan Komunitas ROKI ini kan komunitas Game”

- “Kalo Grup ini ke banned kan nanti gak ada wadahnya, kalo gak ada wadah nanti yang ngasih info KD indo itu berapa aja. Tanya tanya komander ini gimana, cara mainnya gimana kan gak ada nanti kalo sampe komunitas yang utama ini ke banned”
- “Terus kalo sarkas itu yang sering dilaporkan kayak perkataanya, menghina orang tua. Kayak emak mu, ibukmu, bapakmu, keluargamu. Itu parah itu. Itu termasuk berat itu soalnya kan gini ya, orang tua gak ikut main game nagpain di bawa bawa cok. Itu gak peduli siapapun kalo ketahuan ya... aku lagi buka buka grup, itu pasti langsung gak pake mute mute an, itu langsung ke banned out”

26. Pertanyaan: Adakah komunikasi mengandung unsur kebudayaan tertentu yang biasanya melanggar peraturan di dalam komunitas?

- Jawaban: “Biasanya kalo budaya terutama jawa itu yang ngomong misuh, misuh gak ono maneh nek gak jawa kan. Jancok, Jancok ngunu kan gak ono maneh nek gak jowo. Yang sering di repport kayak gitu. Yaa awalaupun ada kata kata lainnya, tapi yang sering muncul itu kata kata dari Jawa”
- “Kalo yang ngereport tu gak mesti tersinggung sama postingan itu, kalo orang yang ngereport komentar, ngereport postingan gak mesti yang tersinggung. Mungkin kepedulian, kepedulian sama anu kayak. Missal aku komen ibukmu piro an? Sing arek sing peduli kan, iki rek grup in ikan Cuma game. Ngapa bawa bawa wong tuo nak ono sing wong peduli kan pasti report”
- “Dulu kan aku waktu jadi member kan juga sering gitu, kalo ada yang bahas bahas kayak gitu pasti aku ikut nimbrung. Aku report ke adminnya. Inshaallah nanti di banned sendiri kan, tapi kalo sekrang sih inshaallah udah gak ada ”

27. Pertanyaan: Apa yang akan anda lakukan bila komunikasi yang tidak sehat di dalam komunitas bertentangan dengan peraturan yang berlaku?

- Jawaban: “Negur biasanya, aku tegur dulu. Terus aku bikin postingan dilarang gini gini... pasti saya bikin itu. Terus apalagi kalo ada postingan yang berpotensi mengandung kericuhan itu dalam perbacotan itu pasti ku pantau. Yang berpotensi kayak postingan soal karena KD Indo itu kan biasanya berpotensi saling ngejek itu kan nanti bawa bawa sarkas, bawa agama, ras. Itu pasti tak pantau. Tapi kalau sudah mau menimbulkan perpecahan ya saya mute dan bisa saya banned.”

28. Pertanyaan: Kalau moderator lain juga sama bang? Apa yang dilaporkan ke mereka juga sama?

- Jawaban: “Ya sama aja, yang beda cuma adminnya... Yo kan, soale kan, om Hok itu baperan cok. Real Life di gowo neng game, game di gowo neng real life. Makane nek ono seng ngebanned Djud Lim kemarin itu pribadinya admin sendiri. Kalo aku sama moderator lain kan baik, nentang tapi di belakang cuk hehe. Tapi gak ngomong langsung yo, soale kan pangkate kalah cuk”

29. Pertanyaan: Apakah tindakan yang akan anda lakukan harus meminta pertimbangan kepada admin terlebih dahulu?

- Jawaban:
- “Kalau yang lain, kalau moderator lain misal kayak om Army, Alfi itu minta pertimbangan kalau nge banned dan nge kick. Kalau saya, terus sandal Swallow itu wes gak usah minta pertimbangan... Suka suka mood lah, kalau mood bagus postingan buruk pun cuman aku hapus. Kalo nek mood lagi jelek, postingan ne apik ki yo tak banned hehe.. tergantung mood kalo saya.”
- “kalau secara prosedur tuh gak ada sih, kan anak anak udah aku bilangin kalo ada yang protes suruh protes aja... Misal kena banned mau protes, ku suruh protes ke aku sendiri lah. Mau itu Om Hok yang nge banned lho, protesnya tetep ke aku saja. Nanti aku pertimbangin salahnya, bener apa enggak, aku banned seminggu atau dua minggu nanti aku aja. Ya pasang badan lah”
- “Gak ada keharusan, kalau mau ngebanned orang ya banned aja... Wes gede, pertimbangno dewe”

30. apa harapan anda kedepannya untuk komunitas Rise of kingdoms?

- Jawaban: “Yo tak arep arep komunitas e tambah maju, tambah gede, tambah akeh sek main gek tambah rame. Gek tambah akeh relasi neng dunia nyata. Sek gak duwe jodo, dadi duwe jodo. Seng gak oleh kerjo dadi oleh kerjo. Nek arek arek pingin gak kebanned, mending gak usah saling hina KD Indo. Soalnya ada aturan kan sekarang, KD Indo dilarang di hina. KD berapa pun, selama mayoritas indo dan membawa nama indo dilarang hina. Saling support aja. Soalnya kan kita mengembangkan komunitas di Indonesia in ikan bareng bareng.”

Wawancara anggota 1, nama Gustiawan(Gustiawan) Umur 29 Tahun asal Cengkareng, Jakarta Barat:

1. Apakah anda suka bermain *game online*?
 - Jawaban: “Ya gue memang hobi, apalagi game-game yang kek strategi yang gue demenin kayak gitu... Iya karena kalo game strategi kan mengasah otak juga, apalagi kalo ROK kan di KvKnya ya. Itu paling enak di KvK karena kita memakai strategi gimana caranya menang walaupun keadaan power di Kingdom kita rendah ya logikanya. Itu yang gue demen nya”
2. Game apa saja anda yang mainkan?
 - Jawaban: “Gue ROK doang, baru baru ini ada COD kan itu banyak yang ngajakin. Kata gue ah gak ngerti game nya. Game kayak COD itu belum nge jajalin, gue udah download tapi belum pernah main. Nanti aja lah, gue masih demen di ROK”
3. Bagaimana anda mengetahui game Rise of Kingdoms?
 - Jawaban: “Dari Youtube, gue kalo gak salah itu lagi nonton-nonton Youtube tiba-tiba kan biasa ada iklan tuh. Ee... Iklannya kalo gak salah Atta Halilintar atau apaya, seingat gue Atta deh. Iklan ROK kan tuh, sekilas kata gue game ap aini kayak COC. Nah gue download lah. Awal awal sama gue gak ngerti maennya.pas ini gue cari tutorial mainnya o... kek gini, yaudah. Sampe sekarang manjang.
4. Sudah berapa lama anda bermain Game Rise of kingdoms?
 - Jawaban: “Ee... Pas Kingdom 2003, entar gue liat ya umur Kd nya berapa ye. Pokonya gue main itu pas KD 2003. Gue pertama punya akun ya disitu, di 2003. Tahun 2020 ini deh kalo gak salah, entar gue lihat dulu ya... O ini umur KD nya 976 hari, berarti tuh. Hamper 3 tahun lah ya.”
5. Apa yang membuat anda tertarik dengan game rise of Kingdoms?
 - Jawaban: “menurut gue ya, ee... yang menarik itu di strategi nya. Kita diasah otak dan kemampuan kita gimana cara diplomasi, cara susun strategi perang. Terus kalo KvK 2 kan map nya diacak, nah disitu kita juga dites gimana caranya kita tahu. Sebelum map dari pihak Lilith keluar, kita udah bisa taulah posisi kita dimana. Gitu”
6. Bagaimana anda mengetahui adanya komunitas Rise of Kingdoms Indonesia?
 - Jawaban: “Kalo gak salah gue kayak searching searching kan, biasanya kan kalo namanya game pastikan ada komunitasnya. Pas searching, ad aitu nongol, dan kayak

ibaratnya gue ada pertemanan lah ama siapa waktu itu lupa gue. Nah terus kan nongol itu grup grup yang sama dengan teman, nah gue masuk baru kesitu. Gue lupa di facebook itu gue join tahun berapa ya, 2020 atau 2021 lah. Pokoknya seingat gue di waktu KD 2096. Itu gue dah join”

7. Mengapa anda memilih untuk mengikuti komunitas ini?

- Jawaban: “Kalo menurut gue karena sekarang makin kuat, wadah kayak buat antar player itu udah... Lilith udah support lah, kan kemarin juga ada ghatering yang di adain sama Lilith kan. Jadi maki ada kemajuan lah menurut gue. Jadi komunitas di Indo ini, udah ibaratnya udah di anggep ama Lilith kayak komunitas besar.”

8. Apa saja yang biasanya anda lakukan di dalam komunitas tersebut?

- Jawaban: “Kalo gue sih biasanya paling nyimak nyimak gitu, kalo ada yang menarik tuh. Apalagi kalo lagi gabut kan, tapi kalo komen sih kadang kadang doang.”

9. Apa yang biasanya anda bahas dengan anggota lain di dalam komunitas tersebut? Tolong jelaskan

- Jawaban: “Gue sih obrolan antar aliansi, ya paling kayak marking marking flag. Terus kegiatan-kegiatan aliansi ya kek gitu aja. Ya mungkin kalo yang satu daerah ya misalnya Jakarta sama Jakarta ya mungkin bisa saling ngopi bareng”
- “Posting kalo kayak, misalnya mau migrasi nih. KD ini buka migrasi, baru itu. Misalnya KD gue misalnya, KD gue buka migrasi. Bagi yang mau daftar migrasi bisa PM, paling kayak gitu aja”
- “Kalo kayak posting posting yang lain ya gue jarang, kadang di grup grup facebook itu kan postingan gak jelas aja kadang di posting iya kan. Aduh kata gue yaitu sih hak-hak mereka ya, cumin ya kalau bisa ya jadiin wadah ya wadah yang bermanfaat. Gitu..”

10. Seperti apa cara anda berkomunikasi kepada anggota lainnya di komunitas Rise of Kingdoms Indonesia?

- Jawaban: “Ya kalo gue sih paling posting, itu juga kalo penting aja. Terus komen di postinga yang menurut gua menarik aja. Kalo toxic sih gue males ya.”

11. Seberapa sering anda berinteraksi dengan anggota lainnya di komunitas ini?

- Kalo gue sih kadang kadang, kan komunitas gue sendiri di WA. Kalo gue sih jarang posting posting, kalo penting baru ya gue posting kalo enggak ya enggak. Karena gue liat terlalu banyak komen yang toxic juga di grup itu jadi ya mungkin 80% orang cuek

aja, Cuma 20% ada yang kalo dilihatnya kayak gimana ya... kayak berfikir anak kecil karena tertatu toxic di omongan itu. Ya ibaratnya drama ya silahkan cuma kalo terlalu parahkan, rasis atau gimana, ee... nge ganggu juga dong member lain di grup ROKI.

12. Adakah ketentuan tertentu terhadap topik pembahasan yang anda sukai dan tidak sukai di dalam komunitas?

- Jawaban: Kalo gue sih suka nya kayak, komander ini duet sama komander ini. Ya pokoknya yang bermanfaat lah di game itu. Kalo kayak cuma status misalnya menjatuhkan nama KD lain kayaknya, gue jarang gue ladenin paling ya cuma gue skip. Cuma baca sekilas udah, gak pernah gue ikut komen. Lebih bagus ya kayak gitu, memberi tahu buat player baru. kan player baru pasti bingung dong cara bermain game ROK kayak gimana. Gak semua orang bisa...”
- “Nah mungkin ada kayak posting-posting panduan. Apalagi sekarang ada tuh, bikin Teratai lebih susah sekarang. Ada itu, pernah di share itu di grup Facebook cara bikin terati. Sampai ada youtubanya kan, si siapa Ryou itu kalo gak salah. Yang ngasih tutorial itu menurut gue bagus, jadi nambah ilmu juga.”
- “Kayak pairing komander juga, kan semua orang tau komander-komandernya. Cuma kalo yang lebih bagus dan engaknya kan kita gak juga. Jadi ya kalo ada yang ngasih panduan gitu ya bagus topiknya”

13. Bagaimana ciri identitas kebudayaan anda dalam berkomunikasi dengan orang lain?

- Jawaban: “Kalo gue berbicara ya, kalo gue pribadi y ague kayak gini. ibaratnya gue ceplas ceplos cuma yang udah ngerti gak bakal marah, Apalagi kalo lagi war, kalo lagi war dan keadaan dia salah. Misalnya contoh kita buka rally dan yang ngisi, kan gue minta infa diisi archer atau cava, ya paling langsung gue omelin. Tolong di baca tandanya dong, tandanya infa kok di isi archer. Gitu..”

14. Brarti masih pake Bahasa Indonesia kalo komunikasi ya bang?

- Jawaban: “Kalo sesama indo ya masih pake Bahasa Indonesia”

15. Apakah latar belakang budaya anda mempengaruhi bagaimana anda berinteraksi dengan pemain lainnya?

- Jawaban: “Iya, kalo gue iya. Kalo waktunya aaa.. ibaratnya waktunya bercanda santai yak an, ya bercanda. Tapi kalo emang waktunya lagi war-war serius, ya serius.

16. Bagaimana pandangan anda terhadap pemain lainnya di komunitas ini yang berbeda latar belakang budayanya dengan diri anda?
- Jawaban: “semua orang kan pasti berbeda kan dia, mungkin kayak contoh misal orang jawa entah kek gimana ya, kalo soal kepribadian dia y ague kurang tahu. Tapi ya kita sinkronin aja, ibaratnya ya di samain aja. Ngikutin arus gitu.”
 - “gue jarang sih a...main sama aa... paling kalo kebanyakan kalo di game ini yang gue liat kayak orang orang jawa yaa yang lebih banyak, setau gue.. pemain-pemain Sulawesi ya paling beberapa.”
 - “iyaa yang menonjol kalo gue lihat ya, daerah-daerah jawa ini banyak pemain ROK ni... daerah jawa, jabodetabek banyak mereka”
17. Seperti apa pengalaman komunikasi antar budaya yang anda temui selama menjadi anggota komunitas game Rise of Kingdoms Indonesia?
- Jawaban: “kalo gue Betawi, bahasa daerahnya sih ya ada. Tapi itu kan sama kayak bahasa Indonesia aja sebenarnya.. kalo jawa kan ya bahasa jawa, terus Kalimantan kan bahasa Kalimantan, kalo Betawi ya bahasanya sama aja sih kayak bahasa Indonesia juga... nah pengucapannya sih beda kalo Betawi, lebih ciri khasnya ada kalo Betawi. kalo logat jawa kan biasanya kek gimana ya... apalgai jawa jawa yang lama tinggal di jawa kan, yang gak pernah merantau kemana mana udah pasti kentel tuh bahasa jawanya. Atau sunda juga sama, kalo sunda kan ibaratnya logatnya kelihatan kan. Kadang ngomong di dibelakangnya ada teh nya gitu.
18. Bagaimana cara anda menyikapi keberagaman budaya anggota lainnya saat berinteraksi di komunitas?
19. Apakah anda tertarik untuk berinteraksi dengan anggota lainnya yang memiliki latar belakang budaya berbeda dengan anda?
- Jawaban: “kalo misal nih ada orang jawa mgomong sama orang jawa terus pake bahasa jawa, kalo gue pribadi ya enggak tertarik. Kalo bisa sih ya Namanya kan sosial media ya seperti itukan kalo bisa gak usah dengan bahasa daerah, bukanya gak boleh ya... karena satu, gak semua orang di komunitas itu kan daerahnya sama maksud gue, kan Indonesia juga beragam-ragam daerah ya. Apalagi kayak di komunitas grup ROKI itu kan mungkin ada yang Kalimantan atau ada yang Sulawesi atau apa... ya lebih bagus pake bahasa Indonesia”

- “Meskipun cara ngomongnya mengikuti budaya mereka, jadi lebih bagus kayak gitu, biar yang lain ngerti apa yang di bicarain”
20. Jika latar belakang budaya lawan bicara anda sama dengan diri anda, apakah akan berdampak pada bagaimana anda berinteraksi?
- Jawaban: “kalo gue pribadi ya sama sih, karena logat kita udah emang mandarah daging dari dulu kayak gini ya susah buat ngerubahnya. Kayak contohnya kayak bahasanya yak an ee... gue elu, gitu aja bahasa ini nya. Kalo orang Betawi tuh gue lihat selama ini ya, gue lihat jarang kayak aku kamu terus saya kamu gue liat jarang.”
21. Bererti betwai tuh bahasa gaul ya bang?
- Jawaban: “enggak emang bahasa sehari-hari kebanyakan kayak begitu, bukanya bahasa gaul ya di orang orang asli yang asli betwai kebanyakan kayak gitu. Jarang gue ngedengerin ibaratnya, kamu ini atau aku ini. Jarang... kalo di jawa kan mungkin masih ada kayak tata halus bahasa nya ya. Atau kayak gimana ya, gue juga gak ngerti bahasa jawa sih. Eh missal ada panggilan elu tapi dalam bhasa jawa kayak apa gitulah, gue gak ngerti lah.. kalo sunda kan mane, mane atau apay ya kalo gak salah ya... mane dimana kalo gak salah. Cuma kalo di Jakarta, Betawi yang asli ya jarang kalo gue lihat ya, kebanyakan ya gue elu.
22. Apakah peraturan komunitas membatasi cara anda berinteraksi dengan anggota lainnya?
- Jawaban: “peraturan ROKI, kalo kata gue peraturan ROKI selama ini udah bagus. Kayak kalo gak salah itu, peraturanya kan ada dilarang saling rasis atau gimana kalo kata gue bagus karna komunitas kalo udah rasis yang ada pecah.”
23. Dan apakah anda senring menemukan orang orang rasis?
- Jawaban: “wah sering, mau dialiansi. Apalagi kalo di KvK itu pasti ada aja yang rasis. Entah gue bingung pola pikirnya kayak gimana padahal Cuma game ya... elu main game aja nambahin dosa, padahal main game ya ibaratnya elu ngebuang waktu luang lu... eh ngisi waktu luang kan... atau lu habis capek kerja, capek di keluarga lu, ya cara buat nyantainya mungkin kan orang berbeda-beda. Ada yang jalan jalan atau apa, atau ada yang main game. Seharusnya ya gak usah di ambil pusing kalo main game”
 - “banyak yang kayak gitu, entah untuk apa. Kebanyakan sih yang gue lihat ya untuk pansos . jadi kenapa gua bilang pingin pansos..., misalnya si A dia posting selalu ngehujat ini ngehujat itu, jadi kan orang ngelihat oo... si A ini ni lama-lama orang

kenal dengan nama si A ini tapi kenalannya ini karena kelakuan dia yang rasis. Seperti itu.”

- “Kalo gue liat di grup ROKI ada beberapa. Ya kebanyakan yang sering gue liat tuh facebook kek palsu lah, kayak gak ada foto profil terus photo profil kayak kartun atau apa kayak akun fake gitu. Itu yang kadang kalo udah ngerasisnya parah disitu.”

24. Adakah masalah yang anda temui terhadap keberagaman budaya antar pemain dalam komunikasi di komunitas ini?

- Jawaban: “Paling perbedaan pendapat doang di komunitas sih, kalo missal kayak lagi KvK kan pastikan seua orang punya pendapat tentang strategi dan itu kan kadang ada yang berbeda pendapatnya. Paling disitu miss komunikasinya. Cuma selain itu kayak cuma di grup grup facebook sih jarang nemuin yang kayak gitu, miss miss komunikasi ”

25. Bagaimana sudut pandang anda tentang drama di komunitas ROKI?

- Jawaban: “Kalo menurut gue ya, kalo dalam ya silahkan aja. Ibaratnya kan buat ngeramein, cuma kalo udah menyerempet kedalam real life apalagi menyinggung kedalam kehidupan dunia nyata ya. Ya seharusnya jangan, karena yang sebuah pelanggaran kalo menurut gue. kalo kayak misalnya sekedar di game ya kan buat apasih itu kayak psywar. Misalnya KD ini nama pemain missal, pemain si A ini lemah dia... ya kalo gue sih gak masalah kalo kayak gitu. Cuma kalo udah menyangkut di Real Life itu salah.”
- “Kalo di game kan kebanyakan nama akun gak mungkin pake nama asli kan. Misalnya pke nama apa gitu kan. Ya lo sebut aja nama akunnya itu, gak masalah kalo menurut gue. Cuma kalo udah membawa nama asli, atau menghujat langsung seseorang di real life nya itu udah salah.”

26. Bagaimana anda menanggapi hambatan tersebut dalam berinteraksi dengan pemain lainnya?

- Jawaban: “Ya kalo kayak masih wajar, postingan postingan masih wajar yak an misalnya ah Unik kalah KvK mulu nih. Unik di kudeta atau gimana ya, kalo gue sih bodo amat sih cuek aja. Cuma kalo udah menyangkut ee, ibaratnya nyerempet aja ke Real life... a pemain unik kayaknya goblok semua nih, di game aja goblok apalagi di dalam dunia nyatanya... nah itu kan udah nyerempet kan itu, pasti gue omelin, gue

kejar orangnya ya. Kalo Cuma sekedar tentang di game ya, gue gak masalahin. Kadang ya gue cuekin juga udah gak gue ladenin”

27. Lalu bagaimana sih bang Gustiawan mengkondisikan teman temanya agar tidak terpancing?

- Jawaban: “ya paling gue bilang, yaudah Cuma sekedar postingan gitu doang ya biarin aja. Kecuali kalo postingannya parah, kadang anak-anak juga banyak kadang screenshoot... ahh ini kita di posting begini... kata gue ya biarin aja, yang penting di dalam kehidupan nyata ya gak ada musuh. Kayak belum lama kan gue sama windik sempet tuh maen perang *memes* kan, main sindir-sindiran di facebook, tentang KD 3000. Cuma kalo di dunia nyata masih WA nan, dia bilang udah di facebook mah ya kita cuma buat ngeramein aja terus kata gue yaudah”

28. Apa saja manfaat dan dampak positif yang anda rasakan setelah bergabung dengan komunitas Rise of kingdoms Indonesia?

- Jawaban: “Kalo gue pribadi sih kayak dulu kan gue sering kan digoreng tuh nama gue... ini itu, ini itu... kalo menurut gue malah sisi positifnya ke gue. Sisi positifnya yang orang gak tau jadi tau. Dan ibaratnya sekali gue join grup WA nih ya, misal kayak di WA proyek atau apa kadang ada yang langsung Pm ke gue kemarin belum lama ada yang kayak gitu. Dia bilang ini Gustiawanyang di ROKI yang rame kan kata dia. Kata gue.., iya emang kenapa?... Kata dia, Gpp Cuma kaget aja emang ada apaan tuh nama lu di goreng mulu?... Kata gue, gue gak ngerti biarin aja terserah mereka-mereka deh kalo itu.... Sisi bagus nya ya itu, ibaratnya orang yang gak tau jadi tau.”
- “Pasti ada sisi manfaatnya, kayak tentang komander aja mungkin. Misal kita gak ngerti nih komandan ya kan, pasti ada yang ngeshare kan. Kayak nge share report yang lagi war kan, oh koamnder ini bagus nih duetnya sama ini. Gitu, dan equipment juga kan kita bisa ngerti juga. Dapet manfaatnya”

29. Apa saja dampak negatif yang anda rasakan setelah bergabung dengan komunitas ini?

- Jawaban: “Sisi negatifnya satu, masih banyak player yang males baca. Kenapa hue bilang males baca ya satu, kadang pada kena tipu ama scamer scamer kan itu penyakit udah paling parah itu. Ada kan, kadang yang udah ngeshare nomor-nomor ini, atau facebook-facebook ini ni palsu dan tukang penipuan tapi masih ada yang kena tipu ama dia dia nih orang. Jadi kan ibaratnya, kon gak ngebaca berita-berita yang ada di facebook itu. Pasti ada yang ngeshare.”

30. Bagaimana anda menjalin hubungan atau relasi dengan anggota lainnya yang memiliki background budaya yang berbeda-beda?

- Jawaban: “Kalo buat relasi, selagi kita baik pasti ketemu relasi kan. Tiap lo main di kd mana, pasti dapet temen baru. Kayak gue, kan sering main di KD ini entar pindah ke KD ini itu tujuan gue kan buat nambah relasi temen, ruang lingkup, dari yang kenal jadi kenal. Misalnya kayak ama king king KD lain juga jadi kenal.”
- “Iya temen di Real life ada, awal dari game. Kadang missal satu daerah ya ini sering anak-anak UNIK juga anak yang daerah Jakartaitu pada mampir kerumah gue. Ya sisi postif dan manfaatnya ya kayak gitu. Kadang yang beda bukan anak-anak UNIK juga misal dia daerahnya Jakarta kan, ya deket bisa ngopi bareng ama gue. Kayak kemarin abis gathering Jakarta itu gue kenal sama anak 2903, dia daerah Jakarta timur. Pas gue main ke daerah Jakarta timur, gue kabarin tuh dating dia. Akhirnya kan manfaatnya kayak gitu”

31. Apakah relasi yang anda bangun dengan pemain lainnya dalam komunitas ini mempengaruhi kehidupan anda?

- Jawaban: “Oh gak ada, kalo buat mempengaruhi kehidupan kayaknya sih enggak. Kayak sekedar berteman ya berteman aja. Kalo yang kayak mempengaruhi kehidupan kan biasanya misal lo kenal player cewek nih, deket daerahnya sama ya mungkin bisa menjalin jenjang yang kayak married atau apa ya gue sih belum pernah ketemu. Kecuali kayak misalnya spander-spander ya, pebisnis-pebisnis mungkin ya kalo udah ketemu ya bisa jadi relasi di bisnis juga dia didunai nyata.”