

STUDI MENGENAI GAMBARAN *SENSE OF COMMUNITY* PADA PEMAIN *GAME ONLINE* YANG TERGABUNG DALAM *GUILD/CLAN*

DEFRYANSYAH AMIN

ABSTRAK

Komunitas pada zaman sekarang sedang marak berada di dunia maya atau dunia virtual, salah satunya adalah komunitas pada *game online*. Komunitas yang berada dalam *game online* ini biasa disebut dengan *guild* atau *clan*. Peneliti melihat fenomena tentang kehidupan komunitas pada pemain *game online* yang tergabung pada *guild/clan* tersebut. Interaksi yang berlangsung di dalam komunitas *online* tersebut dapat menghasilkan perubahan tingkahlaku (*behavior*) yang menunjukkan bahwa sebuah komunitas memiliki arti mendalam bagi anggotanya, dalam ranah psikologi komunitas hal ini biasa disebut dengan *sense of community*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran *sense of community* pemain *game online* yang tergabung dalam *guild/clan*. Subjek penelitian ini adalah 42 pemain *game online* yang tergabung dalam sebuah *guild/clan* didapatkan dengan menggunakan teknik *total sampling* atau *sampling jenuh*. Metode yang digunakan berupa penelitian non eksperimental dengan metode deskriptif serta pengumpulan data menggunakan kuesioner *sense of community* yang mengacu pada teori McMillan dan Chavis (1987).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Sense of community* para anggota di dalam *guild/clan* tersebut dominan berada pada kategori yang tinggi. Hal ini berarti bahwa sebagian besar anggota di dalam komunitas tersebut memiliki keterikatan, merasa berarti bagi anggota yang lain dan bagi komunitas sendiri, serta merasa yakin bahwa mereka memiliki kebutuhan yang sama yang akan terpenuhi melalui komitmen mereka di dalam komunitas tersebut. Sedangkan, jika dilihat dari dimensi-dimensi yang ada, dimensi *Membership* mendapat skor rata-rata tertinggi dibandingkan dimensi lainnya. Hal ini berarti dalam pembentukan *sense of community* di dalam *guild/clan* tersebut, partisipan sangat merasakan bahwa dirinya menjadi bagian dari sebuah komunitas

Kata kunci : *Sense of community, game online, guild/clan*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial, yang pada dasarnya membutuhkan interaksi, senang melakukan hal bersama, berbincang-bincang, bermain, serta berkumpul bersama rekan-rekan dengan hobi dan minat yang sama. Salah satu hal yang dapat memfasilitasi mereka melakukan hal tersebut adalah mengikuti sebuah komunitas. Semula komunitas berada pada lingkungan sekitar kita, seperti lingkungan sekolah, lingkungan kantor, lingkungan rumah, dan lain sebagainya. Namun, dengan adanya perkembangan zaman komunitas-komunitas tersebut pun

Pada awalnya, komunitas biasanya terbentuk di lingkungan sekitar kita, baik lingkungan sekolah, rumah, kantor, dan sebagainya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman komunitas pun berkembang dari yang awalnya berbentuk komunitas di dunia nyata, menjadi komunitas-komunitas yang berada di dunia maya atau sering disebut komunitas *online*. Komunitas *Online* adalah sekelompok orang dengan kesamaan minat yang terhubung menggunakan internet (*website, e-mail, chatroom*) untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mencapai keinginan mereka di dalam komunitas (<https://www.commoncraft.com>). Salah satu contoh komunitas *online* tersebut adalah komunitas yang berada di dalam *game online*.

Game Online sendiri merupakan perkembangan *game* yang dahulu hanya dimainkan sendiri (*solitaire*) dengan menggunakan lawan berupa komputer, sekarang menjadi lebih bervariasi karena telah dikombinasikan dengan jaringan internet. Sejak ditemukan jaringan berupa internet ini, para pemain mendapat fasilitas *game* yang

dapat mempertemukan mereka di dalam dunia maya kapanpun tanpa harus mempertimbangkan seberapa jauh jarak mereka berada. Adams & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya *Internet*).

Komunitas yang berada di dalam *game online* biasa disebut dengan *guild/clan*. *Guild* atau *Clan*, secara umum dapat diartikan sebagai suatu perkumpulan, komunitas, atau organisasi yang terdiri dari sejumlah pemain yang memainkan *game Online* secara bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu (Maulana, 2012). Pada setiap *game online*, para pemainnya memiliki kebebasan untuk ikut serta ataupun tidak dalam sebuah *Guild/Clan*. Mereka bebas untuk ikut serta, baik untuk sekedar diskusi dan menjalin relasi, ataupun tidak ikut serta sama sekali. Sama halnya dengan dunia nyata, mereka (para pemain) sebagai anggota sebuah *Guild/Clan* juga memiliki kebebasan untuk suatu saat keluar, berpindah, ataupun tetap menjadi anggota dari *Guild/Clan* yang mereka miliki.

Dalam sebuah *games online* pun sebenarnya pemain diberikan hak untuk bermain sendiri dalam peningkatan level ataupun dapat memainkan *games* tersebut bersama rekan-rekan di dalam sebuah *guild/clan* yang ada. Dengan mengikuti *guild/clan* itu sendiri para *gamer* akan mendapatkan banyak relasi dan koneksi dengan orang lain di dalam *game*. Hal tersebut akan memudahkan kita untuk mencari-cari informasi di dalam sebuah *game online*, baik itu informasi tentang

informasi seputar games maupun informasi tentang kehidupan di dunia nyata (dalam *us.forum igg.com* diakses pada tanggal 25 September 2014).

Interaksi yang berlangsung dari waktu ke waktu pada sebuah komunitas, akan menjalin sebuah ikatan antar anggotanya. Begitu pula dalam sebuah *guild/clan*, ikatan yang makin kokoh antar anggota dapat memberikan pengaruh terhadap munculnya suatu perubahan tingkah laku (*behaviorisme*) yang menunjukkan bahwa komunitas tersebut mempunyai arti mendalam bagi individu, dalam ranah psikologi komunitas hal ini disebut dengan *sense of community* (Gerungan, dalam Sari, 2008). McMillan dan Chavis (1986) mendefinisikan *sense of community* sebagai perasaan bahwa anggota komunitas memiliki keterikatan, sebuah perasaan bahwa anggota memiliki arti terhadap anggota lainnya dan terhadap komunitas, serta adanya keyakinan bersama bahwa kebutuhan para anggota dapat dicapai melalui komitmen mereka untuk bersama. *Sense of community* ini sendiri dibagi menjadi beberapa dimensi yaitu *membership, influence, integration and fulfillment of needs, dan shared emotional connection*.

Sense of community yang muncul ini merupakan hasil pengaruh positif yang didapatkan pemain yang berada di dalam komunitas (*guild/clan*) tersebut. Hal yang dimaksud dengan pengaruh positif disini adalah keuntungan yang didapatkan dari keanggotaan dalam komunitasnya dengan mengalami *sense of well-being* (penilaian terhadap keadaan serta peran/fungsi dirinya) dan mendapat dukungan dari komunitasnya (Walker, Wasserman & Wellman (1994) dalam Novia, 2008).

Semakin tinggi derajat *sense of community* yang dimiliki seseorang, maka semakin besar kemungkinan orang tersebut mendapatkan keuntungan dan tetap mempertahankan keanggotaannya di dalam sebuah komunitas. *Sense of community* ini merupakan hal yang diperlukan bagi sebuah komunitas sebagai suatu alat untuk mempertahankan kelangsungan hidup komunitas tersebut (dalam Novia, 2008).

Peneliti melakukan survey awal terkait *sense of community* terhadap salah satu *guild/clan* dalam *game online*, yaitu *guild/clan x*. Dari hasil survey tersebut didapatkan hasil bahwa adanya indikasi derajat *sense of community* yang cukup tinggi di dalam *guild/clan* tersebut. Dari hasil survey tersebut pun didapatkan indikasi adanya perbedaan hasil penelitian terhadap hasil penelitian terdahulu, yaitu penelitian Robert dan rekannya (2002), yang mengatakan bahwa “*feeling of membership and influence*” di dalam komunitas *online* lebih lemah dibandingkan pada komunitas *face-to-face*. Serta penelitian Blanchard dan Markus (2004) yang mengatakan bahwa ia tidak menemukan adanya *feeling of influence* dalam penelitiannya ia tidak menemukan *feeling of influence* di dalam komunitas tersebut.

Sampai saat penelitian ini dilakukan, masih sangat jarang penelitian-penelitian terkait *sense of community* pada komunitas *online* di Indonesia, khususnya pada *game online*. *Sense of community* sendiri merupakan hal yang penting agar yang harus dimiliki oleh para anggota agar sebuah komunitas tersebut dapat tetap bertahan dan berdiri kokoh. Melihat beberapa fenomena di atas, peneliti merasa perlu untuk

meneliti bagaimanakah gambaran *sense of community* pemain *game online* yang tergabung dalam *guild/clan*.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian mengenai *sense of community* pada pemain *game online* yang tergabung pada *guild/clan* ini menggunakan rancangan penelitian non-eksperimental, dimana sampel tidak diberikan *treatment* atau perlakuan tertentu oleh peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk membuat pecandraan (deskripsi) secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu (Suryabrata, 1983).

Maka, dari penelitian ini akan diketahui gambaran *sense of community* pada pemain *game online* yang tergabung dalam *guild/clan*.

Partisipan

Subjek penelitian ini adalah pemain *game online* yang tergabung dalam *guild/clan X*. Dengan menggunakan teknik *total sampling*, partisipan dalam penelitian ini berjumlah 42 orang.

Pengukuran

Pengukuran variabel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan alat ukur berupa kuesioner yang dimodifikasi oleh peneliti berdasarkan teori *sense of*

community oleh McMillan dan Chavis (1987). Kuesioner ini terdiri dari 56 pernyataan dengan 4 skala pilihan jawaban.

HASIL

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis pembahasan mengenai *sense of community* pemain *game online* yang tergabung dalam *guild/clan*, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Kondisi *Sense of community* para anggota di dalam *guild/clan* tersebut dominan berada pada kategori yang tinggi. Hal ini berarti bahwa sebagian besar anggota di dalam komunitas tersebut memiliki keterikatan, merasa berarti bagi anggota yang lain dan bagi komunitas sendiri, serta merasa yakin bahwa mereka memiliki kebutuhan yang sama yang akan terpenuhi melalui komitmen mereka di dalam komunitas tersebut.
2. Dimensi yang mendapat skor rata-rata tertinggi adalah dimensi *membership*. Hal ini berarti dimensi *membership* merupakan kontributor terbesar dalam pembentukan *sense of community* di dalam *guild/clan* tersebut. Dimensi ini menggambarkan perasaan individu dimana dirinya menjadi bagian dari sebuah komunitas dan memiliki keterikatan dengan sebuah komunitas tersebut. (McMillan and Chavis, 1986).

DAFTAR PUSTAKA

- Buckley, Katherine E. and Craig A. Anderson. 2006. Theoretical model of the effects and consequences of playing video games. Iowa state university.
- Blanchard, Anita L. 2008. Testing a model of sense of virtual community. United States : University of North Carolina Charlotte.
- Dariyo, Agoes. 2003. Psikologi Perkembangan Dewasa Muda. Jakarta : Pt.Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Gentile , Hazard. Douglas A. and Craig A. Anderson. 2003. Media Violence and Children : A complete guide for parents and proffesionals. London : Wesport.
- Kerlinger, Fred N. 2004. *Asas-asas penelitian behavioral*. Yogyakarta : Gadjah Mada Universitas Press
- Kloos, Breet, *et al*. 2007. Community Psychology : Linking Individuals and Communities, International Edition. Belmont : Wadsworth
- Kloos, Bret, *et al*. 2007. Community psychology 3rd edition. Belmont: Wadsworth
- McMillan, David W and David M Chavis. 1986. *Sense of Commuinity : A Definition and Theory*. George Peabody College of Vandebilt University
- Pretty, Grace, *et al*. 2006. Psychology Sense of Community and Its Relevance to Well-Being and Everyday Life in Australia. Australia : The Australian Psychological Society.
- Sugiyono.1999. Metode Penelitian Bisnis. Bandung : CV.Alfabeta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Suryabrata, Sumadi. 1983. *Metodologi penelitian*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Umar, Husein.1996.Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada.