

KONTRIBUSI *VIRTUAL COMMUNITY* INDO GAME EVOLVED SEBAGAI WADAH KOMUNIKASI KELOMPOK GAME ARK SURVIVAL EVOLVED DENGAN MENGANALKAN MEDIA SOSIAL

Mansa Hubert Hasiholan Manalu, Irwansyah

Universitas Pelita Harapan, Indonesia

Email: mansamanalu@gmail.com, dr.irwansyah.ma@gmail.com

Abstrak

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan sesama masyarakat agar membentuk satu kesatuan, dengan kata lain terbukti bahwa seluruh khalayak mempunyai naluri untuk berkelompok atau bermasyarakat. Perkumpulan sejumlah individu atau komunitas dapat terwujud atas dasar persamaan ambisi dan komunikasi antar anggota. Pada masa ini telah terbukti bahwa era digital berkembang sangat pesat, salah satu bukti nyata yaitu tingkat perkumpulan secara maya melambung tinggi. Internet (Interconnected Network) dan media sosial berperan cukup penting untuk wadah berkomunikasi antarindividu, kedua hal tersebut merupakan salah satu kegunaan utama internet yaitu kesenangan atau penghibur. Permainan online merupakan salah satu kesenangan yang diberikan oleh internet, melalui permainan online siapapun mampu berinteraksi pada dunia maya. Beserta ini terjadi peningkatan terhadap pemain berasosiasi pada komunitas game. Proses Interaksi sosial terjadi melalui komunikasi antar anggota, spesifikasi karakter yang dimainkan serta dunia yang khalayak ciptakan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami kontribusi virtual community INDO GAME EVOLVED selaku wadah komunikasi kelompok permainan online ARK SURVIVAL EVOLVED dengan menggunakan Whatsapp. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode pengumpulan data melalui systematica literature review dan dengan melakukan wawancara dengan informan diantaranya adalah Admin Server INDO ARK EVOLVED dan salah satu anggota kelompok virtual INDO ARK EVOLVED. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, kontribusi komunitas virtual sebagai wadah komunikasi para anggota komunitas INDO ARK EVOLVED dengan mengandalkan Whatsapp sangat efektif dalam penyampaian informasi. Pesan yang terkonstruksi diterima jelas oleh para anggota mulai dari informasi seputar game hingga ajang promosi jualan barang virtual. Kontribusi INDO ARK EVOLVED ditandai baik dengan bertahan dan berkembangnya komunitas hingga saat ini.

Kata Kunci: *komunitas virtual; game online mobile; ark survival evolved; media sosial*

Abstract

Humans are social creatures who need interaction with fellow people in order to form a single unit, in other words it is proven that all audiences have the instinct to group or socialize. The association of a number of individuals or communities can

be realized on the basis of shared ambitions and communication between members. At this time it has been proven that the digital era is developing very rapidly, one clear proof is that the level of virtual associations has soared. Internet (Interconnected Network) and social media play an important role for communication between individuals, both of which are one of the main uses of the internet, namely pleasure or entertainment. Online games are one of the pleasures provided by the internet, through online games anyone can interact in cyberspace. Along with this there is an increase in the association of players in the gaming community. The process of social interaction occurs through communication between members, specifications of the characters played and the world that audiences create. This study aims to understand the contribution of the INDO GAME EVOLVED virtual community as a communication forum for the ARK SURVIVAL EVOLVED online game group using Whatsapp. This research was conducted using a qualitative approach, with data collection methods through systematic literature review and by conducting interviews with informants including the INDO ARK EVOLVED Server Admin and a member of the INDO ARK EVOLVED virtual group. The results of this study indicate that the contribution of the virtual community as a communication forum for members of the INDO ARK EVOLVED community by relying on Whatsapp is very effective in conveying information. The structured messages were clearly received by members, ranging from information about games to promotional events for selling virtual goods. INDO ARK EVOLVED's contribution is well characterized by the survival and development of the community to date.

Keywords: *virtual community; game online mobile; ark survival evolved; social media*

Pendahuluan

Meluasnya teknologi dan kemunculan internet telah memberi kemudahan dalam melakukan komunikasi. Saat ini kita mampu melakukan interaksi tanpa ada batasan waktu jarak dan tempat, dengan menggunakan jenis dan fitur yang berada pada beberapa sosial media. Kemunculan sosial media / cybermedia ini telah menambah definisi dari komunitas, yang sekarang kita ketahui dengan istilah virtual community yang merupakan wadah interaksi antar individu berbasis internet. Virtual community menjadi tempat bagi para individu untuk melakukan interaksi, kerjasama, hingga pertukaran emosi yang dilakukan secara virtual. (Rheingold, 1993) Topik yang diperbincangkan tentunya sesuai dengan tujuan dan minat dari sebuah kelompok tersebut. dalam hal ini, penelitian akan menyorot kelompok game online mobile ARK SURVIVAL EVOLVED.

Game ARK survival Evolved mobile, merupakan sebuah game MMORPG yang dikembangkan oleh studio Wildcard, didalam game ini para pemain dituntut untuk bertahan hidup di pulau besar yang dipenuhi dengan dinosaurus yang berkeliaran bersama dengan hewan prasejarah lainnya, didalam pulau besar ini terdapat pemain lain yang berpotensi untuk menjadi musuh didalam dunia ARK survival evolved mobile ini. Game ini dapat dimainkan dengan sudut pandang pertama dan sudut pandang ketiga,

pemain diharuskan untuk melakukan improvisasi untuk bertahan hidup dengan didampingi dengan ancaman dinosaurus dan juga para pemain lain. Didalam game ini para pemain harus membuat pangkalan atau rumah untuk tinggal sendiri maupun bersama dengan pemain lain dengan membentuk sebuah “tribe” atau kelompok. (Official ARK: Survival Evolved Wiki,n.d.) hal ini membuat para pemain ARK Mobile terdorong untuk mencari pendamping mereka sehingga terbentuklah sebuah kelompok didalam game, karena dorongan dari cara main game tersebut yang tidak bisa bertahan hidup apabila kita tetap ingin bermain secara individu.

Di dalam kehidupan kita setiap harinya, kita tidak dapat memungkiri bahwa media sosial sudah menyatu dengan kita. Sama halnya didalam kehidupan bermasyarakat media sosial memegang kedudukan yang sangat penting, hidup kita setiap hari yang kini didampingi media sosial menjadikan interaksi, akses kepada informasi, maupun pada proses pengambilan sebuah keputusan dapat terbantu. Media sosial merupakan alat komunikasi yang sangat berpengaruh pada masyarakat untuk membuat, berbagi dan menyebarkan sebuah informasi. Sama halnya yang terjadi pada komunitas virtual game online ARK survival evolved mobile, komunitas ini berkumpul secara bersama tentunya dalam dunia yang sifatnya virtual dan membutuhkan media sosial sebagai alat berkomunikasi mereka.

Hal ini membuat penulis menjadi tertarik untuk meneliti kontribusi dari Virtual Community INDO GAME EVOLVED sebagai wadah Komunikasi kelompok dengan mengandalkan Whatsapp. Penulis yang juga merupakan salah satu pemain game online mobile dan masuk kedalam komunitas INDO GAME EVOLVED, ingin melihat proses komunikasi yang terjadi didalam kelompok gamers online mobile dengan mengandalkan media sosial. Fokus penelitian ini dapat dijelaskan melalui rumusan masalah yaitu, bagaimana kontribusi Virtual community pada interaksi kelompok INDO GAME EVOLVED dengan mengandalkan media sosial?

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode scientific literature review dan dengan melakukan wawancara. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan pencarian data melalui sumber - sumber terpercaya yang terdapat pada buku, jurnal, berita dan juga situs resmi instansi yang bersangkutan. Scientific Literatur review memiliki tujuan untuk membuat bingkai selengkap mungkin dari studi dengan subjek tertentu. Metode ini merupakan jenis pendekatan untuk melakukan evaluasi dan sintesis kepada hasil penelitian terdahulu. (Ramdhani et al., 2014) sumber - sumber yang akan penulis pakai sebagai referensi penelitian jurnal ini, merupakan penelitian terdahulu yang memiliki lingkup pembahasan tema yang sejenis.

Peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menentukan informan yang sekiranya adalah sumber kredibel yang sudah berkecimpung didalam dunia ARK Survival Evolved dan menjadi bagian dari anggota komunitas virtual INDO GAME EVOLVED. Peneliti menentukan satu orang admin game ARK SURVIVA EVOLVED sebagai key informan yang bernama Aidil, seorang Sarjana yang kini

tengah menjadi santri disalah satu pondok pesantren di Bogor dan merupakan bagian dari komunitas virtual ARK INDO EVOLVED. Kemudian peneliti juga menentukan seorang anggota komunitas virtual INDO GAME EVOLVED, bernama Hafidz seorang pemain lama ARK SURVIVAL EVOLVED yang merupakan salah satu mahasiswa di salah satu perguruan tinggi di Aceh. Wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara mendalam, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi sebanyak dan sedalam mungkin. Wawancara dengan Admin Aidil dilakukan pada tanggal 24 oktober 2021 disalah satu kedai kopi yang berada di Jakarta timur dan wawancara dengan Hafidz dilakukan secara video chat Whatsapp yang dilakukan pada tanggal 1 Desember 2021. Wabah Covid - 19 yang melanda menjadikan peneliti menggunakan kemajuan teknologi yaitu berupa *online call* dan juga *online chatting*.

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan teknologi yang sudah memasuki era digital, mengubah perilaku kehidupan didalam bermasyarakat. Sebelum era digital berkembang pesat, biasanya kita melakukan kegiatan komunitas dengan bertemu secara langsung. Saat ini teknologi telah mempengaruhi kehidupan kita, sehingga pembentukan komunitas dengan tujuan, dan kesamaan yang selaras, dapat ditemukan pada dunia virtual. Banyak sekali komunitas virtual yang secara garis besar terbentuk melalui pertemuan yang terjadi didalam game online mobile. Komunitas virtual INDO GAME EVOLVED merupakan sebuah komunitas game online yang sudah terbentuk sejak tahun 2019 yang terbentuk awalnya hanya oleh beberapa orang yang memiliki keinginan untuk memiliki server sendiri didalam game tersebut. dari awal terbentuknya komunitas ini memang sudah terdiri dari beberapa anggota yang berdomisili berbeda - beda. INDO GAME EVOLVED terus berkembang dan memiliki daya tarik tersendiri dikalangan para pemain ARK Indonesia dan pada saat ini komunitas virtual ini terdiri dari 100 lebih anggota.

1. Pembentukan Komunitas Virtual INDO GAME EVOLVED Melalui Game Online

game online mobile merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi. game online memiliki karakter tersendiri yaitu hanya bisa dijalankan, apabila menerima dukungan dari jaringan internet. banyak sekali jenis - jenis genre dari game online yang tersedia bahkan masih dalam tahap perkembangan termasuk:

- 1) MOBA, adalah jenis game dimana para pemain diharuskan untuk memilih satu karakter yang memiliki kekuatan yang berbeda - beda, tujuan dari game online mobile ini adalah untuk mencari strategi untuk menghancurkan benteng musuh. Contohnya seperti, DOTA, Mobile Legend, Wild Rift.
- 2) SIMULATION, seperti jenis game itu sendiri yaitu simulasi dimana didalam game ini pemain akan melakukan aktivitas layaknya di kehidupan nyata. biasanya didalam jenis game ini, tidak ada tujuan atau tamat dari alur cerita permainan. Didalam Game simulation pemain mengontrol sebuah karakter lalu memainkannya

dengan mengikuti kehidupan nyata. contoh dari game simulation adalah, Bus Simulator, Sakura School Simulator, PKXD.

- 3) MMORPG Massively Multiplayer Online Role Playing Game, untuk jenis game online mobile yang satu ini, memiliki tingkat kerumitan yang paling tinggi. Didalam game pemain akan menjadi sebuah karakter yang dapat dikontrol. Didalam game ini pemain harus bisa bertahan hidup, mengembangkan skill mereka dengan cara - cara tertentu sesuai dengan game apa yang dimainkan. Pada jenis game online mobile inilah, kerjasama dan interaksi antar pemain menjadi bagian penting. Apabila tidak terjadi interaksi antar pemain, kita tidak akan bisa bertahan lama didalam permainan ini. Genre game ini adalah jenis yang paling menyita waktu dan tenaga. Contoh dari game MMORPG ini adalah Dragon Nest Mobile, ARK Survival Evolved.

ARK Survival Evolved adalah game yang memiliki basis jenis MMORPG, dimana para anggota komunitas virtual INDO GAME EVOLVED dapat bertemu dan berkumpul serta berinteraksi secara virtual didalam dunia tersebut dengan menggunakan beberapa fitur - fitur komunikasi yang telah tersedia didalamnya.

- 1) Kotak pesan yang terdapat pada game ARK Survival Evolved ini merupakan sebuah halaman chat yang berfungsi untuk berkomunikasi, para anggota - anggota INDO GAME EVOLVED biasanya menggunakan halaman chat ini untuk memberitahukan keberadaan mereka atau koordinat derajat tempat karakter mereka berada. Didalam kotak pesan ini yang harus para pemain lakukan adalah dengan mengetik penyampaian informasi pada halaman chat yang sudah disediakan.
- 2) Chat Wheel, para anggota pemain ARK Survival Evolved diberikan kemudahan yang ditawarkan oleh fitur ini yaitu mereka dapat berkomunikasi yang sifatnya teks berupa tulisan namun lebih mudah. Mereka tidak perlu mengetik didalam fitur ini, tetapi didalam game sudah menyediakan tulisan - tulisan yang tinggal mereka pilih atau kita tekan lalu teks tersebut akan muncul pada halaman kotak pesan.

Fitur komunikasi yang disediakan dengan berbagai macam pendekatan, membuat para pemain ARK Survival Evolved yang berada didalam dunia virtual melakukan interaksi. Namun, didalam fitur tersebut terdapat beberapa kekurangan, pada fitur kotak pesan bisa terjadi keterlambatan dalam penyampaian pesan yang disebabkan oleh sinyal internet yang kurang baik. Kekurangan pada poin chat wheel adalah kita tidak dapat memberikan informasi secara detail, karena kita hanya dapat memilih kata dan kalimat yang ada didalam chat wheel yang sifatnya terbatas. Pengakuan tersebut dibuktikan dengan jawaban dari Aidil tentang bagaimana komunitas INDO GAME EVOLVED ini berawal dari game itu sendiri.

“jadi awalnya ya kenalan biasa saja di game, kaya kita dulu awal ketemu di koordinat tuh, cuman karena kita memang dianjurkan buat bikin tribe supaya base kita makin kuat dan makin seru mainnya akhirnya kita ngerasa, kalau bisa ada aliansi dengan banyak orang kan pas nanti server diubah ke PVP jadi lebih

enak kita jauh jadi lebih kuat cuman ya gitu kadang kalo via chat di game aja kan seperti ada yang kurang”

Hal ini membuat pertukaran informasi melalui fitur yang disediakan oleh game ARK Survival Evolved tersebut terasa tidak cukup, karena game online sendiri memiliki definisi karakter yaitu dari bagaimana cerita yang disediakan sangat kompleks, dari aturan - aturan yang berada didalam game yang sangat banyak, lingkungan sosial yang terdapat didalam game online tersebut, bagaimana para pemain memanipulasi aturan sistem didalam game. (Cauberghe & van Looy, 2014) Didalam melakukan komunikasi yang efektif ada hal yang harus diperhatikan, pesan yang kita berikan harus bersifat audible, dalam artian informasi yang kita berikan harus diterima dengan jelas oleh receiver.(Yossita, 2017) begitu kompleksnya kehidupan didalam game ARK Survival Evolved, sehingga hal ini membuat interaksi menggunakan fitur yang tersedia didalam game saja membuat komunikasi tidak efektif. komunitas virtual datang untuk mewakili bentuk baru dari keberadaan komunal manusia yang menyediakan ruang lingkup baru untuk membangun pengalaman bersama interaksi manusia. Diawali dengan seseorang yang merasakan kekurangan dalam bertukar informasi melalui fitur - fitur komunikasi didalam game, akhirnya para pemain server INDO GAME EVOLVED tersebut mencari cara yang lebih memudahkan, yaitu membentuk suatu grup dengan menggunakan WHATSAPP.

2. Pembentukan Komunitas Virtual INDO GAME EVOLVED Melalui Whatsapp

Para pemain yang telah melakukan interaksi didalam dunia game ARK Survival Evolved memiliki inisiatif untuk membentuk suatu grup, dimana fitur grup ini merupakan salah satu kelebihan dari media sosial. Kita dapat mengumpulkan beberapa orang yang isinya memiliki visi dan tujuan yang sama sehingga topik dan bahasan pada grup media sosial tersebut bisa dikerucutkan. whatsapp digunakan oleh kelompok virtual INDO GAME EVOLVED sebagai medium untuk melakukan proses interaksi. Melalui fitur grup didalam beberapa jenis media sosial, kelompok virtual INDO GAME EVOLVED dapat menyebarkan informasi dan update terbaru mengenai update dan informasi mengenai game ARK Survival Evolved. informasi yang dapat disebar melalui media sosialpun beragam, mulai dari teks, gambar, video, kepada anggota yang ada didalam grup. Terbukti dari salah satu narasumber yang peneliti wawancara yaitu Admin Aidil mengatakan.

“dulu tuh gue bertiga sama muin, sama sper, sama gue kita awalnya ya ketemu di game tiap hari lah sela kesibukan kita masing - masing, terus kita rasa ya gacukup kalau memang cuman pakai fitur chat di server aja, ya akhirnya si muin tuh yang inisiatif bikin grup di Whatsapp dan jadilah INDO GAME EVOLVED banyak orang masuk sekarang kan enak juga jadinya info event, dungeon, sama ternakan dinosaurus jadi gampang tersebar”

didalam proses komunitas virtual ini berlangsung, sangat memungkinkan bagi INDO GAME EVOLVED ini berubah menjadi komunitas dalam bentuk asli atau terjadi pada dunia nyata. INDO GAME EVOLVED berpikir bahwa mereka memiliki

peluang untuk menjalin hubungan antar anggota kekehidupan asli, didalam kehidupan berkomunitas terdapat beberapa syarat yang harus dimiliki oleh tiap anggotanya yaitu;

1. Sesama anggota komunitas harus mengetahui identitas satu sama lain. Maka ada istilah “tak kenal maka tak sayang”
2. Cara komunitas virtual berkumpul itu sangat berbeda dengan cara komunitas pada dunia nyata. (suryo, 2017)

Dalam komunitas virtual para anggota bisa saja bertemu dan bertukar informasi tanpa dibatasi dengan waktu dan jarak, khususnya pada komunitas virtual game online, biasa pertemuan akan mereka lakukan pada dunia virtual juga yaitu didalam game yang mereka mainkan. Namun ada sebuah hal yang membuat komunitas virtual itu tidak akan persis maknanya dibandingkan dengan komunitas dunia nyata, yaitu didalam komunitas virtual game online para anggota tidak mengenal satu sama lain dengan dekat, bahkan didalam game online tersebut biasanya mereka menggunakan nama samaran atau nama panggilan yang berbeda dengan identitas pada kehidupan aslinya. Berbeda dengan komunitas pada dunia asli, dimana tiap anggotanya pasti mengenal satu sama lain karena anggotanya menjalin hubungan pertemanan dalam dunia nyata.

Karena INDO GAME EVOLVED ini memiliki banyak anggota yang memiliki domisili yang sama benar memang terjadi bahwa pertemanan yang terjadi dalam komunitas virtual ini dapat bergeser ke dunia nyata. terbukti dari apa yang dikatan salah satu informan yang merupakan anggota dari INDO GAME EVOLVED yaitu Hafidz.

“ iya bang, gue kira cuman hafidz yang main game ini di Aceh, ternyata pas gue lagi ngiter - ngiter map karena lagi gaada kerjaan ,eh ketemu sama si Anggik dia juga lagi gabut pas kita chat berdua di game ternyata dia orang Aceh juga nah dari situlah akhirnya kita suka ketemu nongkrong aja ngobrol main bareng di warung atau di tempat ngopi.”

3. Interaksi Sosial dalam Komunitas Virtual INDO GAME EVOLVED Melalui Whatsapp

Cyber Community Theory menjelaskan bagaimana komunitas INDO GAME EVOLVED ini dapat terbentuk melalui jaringan internet dengan kesamaan motif dalam konteks jurnal ini yaitu penyuka game online mobile ARK Survival Evolved. *Cyber Community Theory* menjelaskan bagaimana komunitas INDO GAME EVOLVED ini dapat terbentuk melalui jaringan internet dengan kesamaan motif dalam konteks jurnal ini yaitu penyuka game online mobile ARK Survival Evolved. Teori ini timbul karena adanya penelitian tentang pesatnya kemajuan teknologi informasi yang akhirnya membentuk sebuah hubungan antar manusia yang bersamaan dengan kemunculan new media. *Cyber Community Theory* ingin menjelaskan bagaimana sebuah interaksi masyarakat yang dilakukan oleh anggota kelompok virtual pada dunia virtual dengan mengandalkan internet. kesamaan pemikiran dan pandangan terhadap sesuatu adalah awal dari terbentuknya komunitas

virtual, sama halnya dengan komunitas virtual INDO GAME EVOLVED yang berawal dari suka dan memiliki minat yang sama dalam bermain game ARK Survival Evolved. Peran media sosial disini sangat penting didalam pembentukan komunitas virtual game online. ukuran yang diberikan oleh Cyber Community Theory pada interaksi sosial dalam komunitas virtual game online mobile lainnya adalah, mengenai proses interaksi yang terjadi didalam komunitas virtual itu sendiri, komunitas virtual akan memilih media sosial yang cakupan fitur didalamnya dapat memberikan kemudahan didalam bertukar informasi. Komunitas virtual INDO GAME EVOLVED menggunakan salah satu aplikasi yang menjadi tempat dimana para anggota dapat saling bertukar informasi satu dengan yang lain yaitu melalui Whatsapp.

Whatsapp sendiri adalah sebuah aplikasi yang berjalan dengan menggunakan teknologi internet, whatsapp merupakan salah satu kemajuan teknologi informasi yang saat ini memiliki tingkat popularitas tinggi. Perusahaan whatsapp berpusat di California, Amerika Serikat. Awalnya perusahaan ini dibentuk dan dikembangkan oleh Jan Koum dan juga Brian Acton, yang saat ini perusahaan tersebut sudah dibeli oleh Facebook yang dipimpin oleh Mark Zuckerberg. Aplikasi ini diterima baik oleh masyarakat Indonesia bahkan seluruh dunia, dilansir dari website databoks.com pengguna whatsapp didunia pada saat ini mencapai dua milyar, dan semuanya merupakan pengguna aktif. (*Berapa Jumlah Pengguna Aktif WhatsApp Dan Platform Pesaingnya? | Databoks*, n.d.) Media sosial Whatsapp memiliki peranan yang sangat penting bagi komunitas INDO GAME EVOLVED karena tanpa adanya perkembangan teknologi media sosial ini, komunitas virtual yang anggotanya bisa tersebar domestik secara jauh, menjadi mudah dalam proses perkenalan, dan pertukaran informasi.

“sementak grup whatsapp ini dibentuk, kita jadi lebih enak untuk berkomunikasi kalau bicara mengenai konstruksi pesan yang disalurkan gue yang dari awal udah ada disini nampaknya sih berhasil dan lancar ya, terutama gue sebagai Admin jadinya enak kalau mau bikin event untuk anak - anak jadi semuanya langsung baca tuh, terus juga buat anak - anak baru yang masih belum ngerti ternak dinosaurus atau belum ngerti map dungeon, jadinya jelas gaada yang hilang. Apalagi di Whatsapp ini kan enak, gacuman tulisan aja tapi bisa isi gambar dan video jadinya informasi terbaru bisa terus kita naikin”

4. Peran Komunitas Virtual INDO GAME EVOLVED Dengan Menggunakan Whatsapp

Komunitas INDO GAME EVOLVED menggunakan Whatsapp untuk berkomunikasi, saling mengenal dan bertukar informasi, antar anggota kelompok. media sosial yang dijadikan sebagai alat komunikasi virtual komunitas ini adalah Whatsapp, media sosial ini digunakan untuk kepentingan bersosialisasi maupun penyampaian informasi baik oleh Individu maupun kelompok. Whatsapp merupakan sebuah hasil dari perkembangan teknologi informasi yang basisnya menggunakan internet. aplikasi ini memberi dampak yang besar bagi para penggunanya. Didalam

Whatsapp kita mampu untuk melakukan komunikasi tanpa dibatasi oleh waktu dan juga jarak. Kelebihan lain dari media sosial Whatsapp adalah, kita tidak perlu menggunakan “pulsa” layaknya pada SMS. (Pranajaya et al., 2018).

Terdapat lima alasan utama mengapa masyarakat sangat senang menggunakan media sosial whatsapp untuk berkomunikasi:

1. Aplikasi whatsapp memiliki fitur chat yang memungkinkan penggunanya saling berkomunikasi secara teks dengan mudah.
2. Whatsapp memiliki pendataan akun yang sangat mudah untuk didapatkan, karena pada aplikasi ini nomor seluler pribadi yang digunakan langsung disambungkan kedalam akun whatsapp, sama dengan sebaliknya jika ingin menambah kontak akun seseorang kita hanya membutuhkan nomor telepon seluler pribadinya saja.
3. Whatsapp itu diibaratkan SMS 2.0 dengan kemampuan yang sama dengan sms namun lebih praktis.
4. Whatsapp didesign supaya para pengguna mudah untuk menggunakannya, sehingga para pengguna fokus menggunakan whatsapp untuk menyebarkan informasi secara cepat dan mudah tanpa terhalang waktu dan jarak.
5. Whatsapp lebih hemat dari pada SMS, aplikasi ini hemat data internet. (Raharti, 2019)

Komunitas virtual INDO GAME EVOLVED memilih whatsapp sebagai sarana komunikasi dan bertukar informasi dengan menggunakan fitur grup yang terdapat didalam aplikasi whatsapp. Para pemain ARK anggota INDO GAME EVOLVED yang tadinya bermain secara individu, memiliki ketertarikan untuk mendalami game tersebut, sehingga muncul rasa inisiatif para pemain yang tadinya bermain secara individu membuat dan mencari anggota kelompok dengan tujuan untuk bertukar informasi seputar ARK Survival Evolved yang mereka mainkan. Kesamaan visi dan juga misi didalam bermain game ini menjadi alasan bagi para pemain untuk gabung kedalam komunitas INDO GAME EVOLVED. Hal ini terbukti dari pernyataan Admin Aidil mengenai penggunaan whatsapp.

“sebenarnya kalau bicara mengenai penggunaan Whatsapp sih menurut gue sangat membantu ya, soalnya kita sebagai komunitas virtual tugasnya itu kan bagi informasi mengenai seputaran game, kaya rules yang ada di grup aja kita ga boleh bahas sesuatu diluar game. jadinya ya enak kan tuh anak - anak pada ngerasa kebantu apa lagi yang baru main mereka kan gatau cara - cara selesain dungeon atau contohnya kemarin gue bikin event balapan dinosaurus buat anak - anak ya itulah peran komunitas ini lebih pasnya kalau gue bilang sih saling komunikasi kenalan satu sama lain dan juga tukar informasi yang terus terupdate karena game ini kan rumit banget ya”.

Didalam komunitas INDO GAME EVOLVED, tentunya sifat kompetitif antar anggota pasti ada. Terdapat beberapa indikator yang menentukan motivasi seorang pemain game yang memiliki tingkat kompetitif yang tinggi, terhadap para anggota lainnya yaitu;

1. Performance, yang dimaksud dengan performance adalah bagaimana seorang pemain game online tampil baik didalam permainan tersebut.
2. Agen, apa yang diharapkan para pemain game online terhadap kemampuan mereka dalam bermain game sesuai preferensi mereka sendiri, atau bisa dibidang kustomisasi atau modifikasi karakter yang dapat diubah.
3. Sociability, merupakan ekspektasi pemain dalam berbagi pengalaman dengan pemain lainnya.
4. Keterlibatan, bagaimana seorang pemain game online mengharapkan para anggota komunitas virtual lainnya mengharapkan akan kehadiran dia didalam game online mobile tersebut.
5. Status, pada bagian inilah seorang pemain game online ingin menerima rasa hormat dari para anggota komunitas virtual game online mobile lainnya dengan cara membeli akun maupun barang yang membuat karakter didalam game tersebut seakan - akan menjadi kaya. (Cauberghe & van Looy, 2014).

Hal ini membuat peran komunitas virtual INDO GAME EVOLVED dan media sosial saling berkaitan. Dinamika yang terjadi didalam sebuah proses pembelian Resource dan juga ternakan Dinosaur, menimbulkan sifat yang saling membutuhkan antara Admin sebagai pemilik hak untuk menjual resource dan juga dinosaur ternakan dan juga para anggota INDO GAME EVOLVED dengan sifat kompetitifnya ingin dipandang lebih hebat didalam game, cara yang dilakukan adalah dengan membeli resource berupa bahan utama yang nanti akan disimpan pada base masing - masing dan digunakan untuk memperkuat pertahanan dari lahan kediaman kita pada game tersebut. komunitas virtual INDO GAME EVOLVED juga dijadikan ajang promosi jualan oleh para admin server dengan menawarkan sebuah gambar maupun video terkait resource ataupun dinosaur yang sudah siap untuk diperjual belikan.

“gue (Aidil), Sper, Muin udah ga menikmati lagi atau nemuin serunya dari pergi tame dinosaur ataupun buat ikut dungeon, tapi sekarang kita lebih mengontrol pergerakan yang terjadi dalam server INDO GAME EVOLVED dan kerjaan kita ya sekarang ternak dinosaur, ya seperti yang kita suka jualan di grup tuh, ya lumayan banget lah pendapatan dari jualan resource karena kita kan punya resource ga terbatas ya sebagai admin terutama jual dinosaur ya, pasti ada aja orang beli. Ya kaya lo aja mansa tiap minggu kerjanya kan beli resource sama dinosaur ke gue”.

Hal ini memberikan bukti bahwa INDO GAME EVOLVED sudah mampu untuk memanfaatkan whatsapp mulai dari pembentukan komunitas virtual, konstruksi pesan, dan menjalankan komunikasi. Hal ini membuat Komunitas virtual INDO GAME EVOLVED menjadi terus berkembang dan menjadi wadah komunikasi para pemain ARK Survival evolved, serta memenuhi kebutuhan kompetitif dari para anggota yang rata - rata pasti membeli barang virtual berupa resource dan juga ternakan dinosaur dari para Admin pendiri.

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan wawancara dan pencarian informasi melalui daring, dan pembahasan dan diskusi yang telah penulis jabarkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa yang pertama, pembentukan komunitas INDO GAME EVOLVED berawal dari interaksi antar pemain yang terjadi didalam game ARK Survival evolved mobile sendiri. berangkat dari inisiatif salah satu pemain yang memiliki keinginan untuk membentuk sebuah komunitas virtual yang bertujuan untuk mempermudah penyebaran dan komunikasi terjadi. hal ini disebabkan karena ada beberapa kekurangan yang ditemukan pada fitur - fitur komunikasi didalam game yang dapat menghambat proses pertukaran informasi menjadi tidak efektif, seperti koneksi internet yang kurang bagus, kotak pesan yang disediakan oleh game untuk berinteraksi memiliki batas huruf yang diketik, dan chat wheel yang disediakan oleh game membuat para pemain kesusahan dalam interaksi yang terbatas.

Kedua, Komunitas INDO GAME EVOLVED yang telah terbentuk dan berisikan banyak anggota yang memiliki minat yang sama dalam game ini menggunakan Whatsapp sebagai alat untuk “berkumpul” secara virtual, berkomunikasi, bertukar informasi, dan mengenal satu sama lain dengan lebih dekat, berdasarkan hasil wawancara dan diskusi yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa komunitas virtual INDO GAME EVOLVED menggunakan aplikasi Whatsapp. Dengan fitur - fitur yang berada pada media sosial ini, memberikan kemudahan bagi para anggota INDO GAME EVOLVED untuk membahas topik yang disepakati oleh mereka yaitu seputar update terbaru dari game, informasi mengenai dungeon, informasi mengenai cara menjinakkan dinosaurus dan berternak dinosaurus serta cara bagaimana kita mengumpulkan resource. Ditambah dari adanya komunitas virtual ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tidak sedikit para anggota yang akhirnya bertemu secara langsung untuk menjalin pertemanan karena memang mereka satu domisili.

Ketiga, Komunitas Virtual memiliki peran penting terhadap tiap anggota - anggota yang berada didalam grup. Dengan menggunakan media sosial Whatsapp, Admin akan menyebarkan informasi mengenai jual beli resource dan juga ternakan dinosaurus kedalam grup yang berisikan anggota - anggota lainnya. Keinginan anggota untuk membeli barang virtual berupa resource dan juga hewan dinosaurus dikarenakan sifat kompetitif yang memang dirasakan oleh para Admin sebagai penjual dan penyedia barang. Tujuan para anggota untuk membeli barang virtual ini adalah mereka mengharapkan bahwa anggota komunitas virtual game online lainnya menginginkan dia untuk bermain dan berada didalam game tersebut, sehingga status mereka didalam game maupun pada komunitas virtual game online dapat meningkat, dan dipandang sebagai seseorang yang “kaya”. promosi yang disebarkan melalui media sosial Whatsapp memberikan kemudahan bagi para anggota untuk melihat dan mereview tentang barang yang sedang dijual oleh Admin. Sehingga apabila ada anggota yang berminat, informasi detil mengenai barang jualan tersebut telah tersedia.

BIBLIOGRAFI

- Adams, E. (Ernest W.). (2014a). *Fundamentals of game design*. New Riders.
- Adams, E. (Ernest W.). (2014b). *Fundamentals of game design*. New Riders.
- Agustinus Nilwan. (n.d.). *Agustinus Nilwan. 1998. Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Retrieved October 18, 2021, from <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2012201250ARBab2001/page10.html>
- Benkler, Yochai. (2006). *The wealth of networks : how social production transforms markets and freedom*. Yale University Press.
- Berapa Jumlah Pengguna Aktif WhatsApp dan Platform Pesaingnya? | Databoks*. (n.d.). Retrieved October 22, 2021, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/21/berapa-jumlah-pengguna-aktif-whatsapp-dan-platform-pesaingnya>
- Burhan, B. (2009). *Sosiologi Komunikasi*. kencana perenada media, 2009.
- Cauberghe, F., & van Looy, V. (2014). *Laura Oioli DIGITAL PLAY AND MEDIA TRANSFERENCE*.
- el Morr, C., & Maret, P. (2012). *Virtual community building and the information society : current and future directions*. Information Science Reference.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Luqman, F. (2020). *Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend*.
- Moch, H., Purwiantoro, D., Fajar, K. S. W., & Hadi, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Pengembangan Usaha Kecil Menengah (Ukm). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Pengembangan Usaha Kecil Menengah (UKM) Jurnal EKA CIDA*, 1(1), 30.
- Muhammad, R., & Manalu, R. (n.d.). *Analisis Pemanfaatan Virtual Community Sebagai Media Komunikasi Kelompok Melalui Sosial Media*.
- Neumann, J. (1944). *Theory of games and Economic behaviour*.
- Official ARK: Survival Evolved Wiki*. (n.d.). Retrieved November 12, 2021, from https://ark.fandom.com/wiki/ARK_Survival_Evolved_Wiki
- Pemaknaan Game Online Dota 2 (Studi Fenomenologi Komunitas Dota 2 Telkom University) rofi adiputra darmawan*. (2015).
- Pranajaya, Hendra, & Wicaksono. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp (Wa) Di Kalangan Pelajar: Studi Kasus Di Mts Al Muddatsiriyah Dan Mts Jakarta Pusat*.
- Prihatiningsih, W. (2017). Motif Penggunaan Media Sosial Instagram Di Kalangan Remaja. In *Jurnal Communication VIII, Nomor (Vol. 1)*. <http://techno.okezone.com/read/2016/0>

- Raharti. (2019). *“Whatsapp” Media Komunikasi Efektif Masa Kini (Studi Kasus Pada Layanan Jasa Informasi Ilmiah Di Kawasan Puspiptek) Rahartri Pusat Data dan Dokumentasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.*
- Ramdhani, A., Ali, M., Uin, R., Gunung, S., & Bandung, D. (2014). *Writing a Literature Review Research Paper: A step-by-step approach Multiple Representation in Chemistry Education View project two second order confirmatory factor analysis of corporate culture View project.*
<https://www.researchgate.net/publication/311735510>
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier.*
- Setiadi, A. (n.d.). *Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi.*
- suryo, hanif. (n.d.). *Komunitas Virtual Menjadi Komunitas Sosial. 2017.*
- Teguhta, & Dunan. (2019). *Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Ancient-Dota 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok Virtual Communication In The Defence Of The Ancient-Dota 2 Online Game At The Razer Gaming Depok Community.*
- van Dijck, J., & Poell, T. (2013). Understanding social media logic. *Media and Communication, 1*(1), 2–14. <https://doi.org/10.12924/mac2013.01010002>
- wenger, E. (2002). *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge.*
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=m1xZuNq9RygC&oi=fnd&pg=PR9&dq=wenger+2002+communities&ots=ZW48gM9jcT&sig=fHykotbTku7LXyl1vVh9mdqZt6U&redir_esc=y#v=onepage&q=wenger%202002%20communities&f=false
- What Does “GG” Mean, and How Do You Use It?* (n.d.). Retrieved October 21, 2021, from <https://www.howtogeek.com/466547/what-does-gg-mean-and-how-do-you-use-it/>
- Yossita, wisman. (2017). *Komunikasi Efektif Dalam Dunia Pendidikan Yossita Wisman.*

Copyright holder:

Mansa Hubert Hasiholan Manalu, Irwansyah (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

