

Komunikasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara “Gamers Online”

Rafi Usman Basir¹, Agus Naryoso²

rafiusmanb@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof Soedarto, SH, Tembalang, Semarang, Kotak Pos 1269 Telepon (024)-746407

Faksimile (024)-746504 Laman: <https://www.fisip.undip.ac.id> Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of online games and technology in Indonesia has created a virtual community. The virtual community (cyberspace) is a medium or place for individuals to seek information or interact with other individuals who have never met online before. This ongoing interaction can be done both personally and in groups, because basically humans cannot live without other people (social beings). Virtual community is a new concept in society where all interactions are carried out through the virtual world and without meeting face to face.

The purpose of this study is to determine the process of maintaining friendships in virtual communities, as well as to find out how individuals who are members of virtual communities can avoid or overcome conflicts that arise in friendships in the virtual world. This study uses a qualitative method that refers to the interpretive paradigm with a phenomenological approach. The theory used in this research is relationship maintenance theory. The technique used in this study uses in-depth interviews with individual subjects who are members of the online gaming community, who are over 18 years of age and have joined the virtual community for more than 2 years.

The results of the study reveal that individuals in virtual communities cannot feel intimate closeness with other friends because interactions carried out in virtual communities do not have non-verbal communication and physical contact. However, individuals still have a commitment to maintain friendly relations with virtual groups because they have the same goal, namely playing online games, virtual groups can be used as a means of interacting without being limited by geography. In addition, another reason individuals join and maintain friendly relations with other individuals in virtual communities is also because it can meet the information needs and social needs of all individuals who are members of it.

Keywords: *Virtual community, relationship maintenance, social needs*

ABSTRAK

Perkembangan *game online* dan teknologi yang pesat di Indonesia menciptakan komunitas *virtual*. Komunitas *virtual (cyberspace)* menjadi media atau wadah bagi individu untuk mencari

informasi atau saling berinteraksi dengan individu lain yang belum pernah bertemu sebelumnya secara daring. Interaksi yang berlangsung tersebut bisa dilakukan dengan baik secara personal maupun kelompok, karena pada dasarnya manusia tidak bisa hidup tanpa orang lain (makhluk sosial). Komunitas *virtual* merupakan sebuah konsep baru di masyarakat dimana segala interaksinya dilakukan melalui dunia *virtual* dan tanpa bertatap muka.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui proses pemeliharaan hubungan pertemanan di dalam komunitas *virtual*, serta untuk mengetahui bagaimana individu yang tergabung dalam komunitas *virtual* bisa menghindari atau mengatasi konflik yang muncul dalam pertemanan di dunia *virtual*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang merujuk pada paradigma interpretif dengan pendekatan fenomenologi. Teori yang digunakan pada penelitian ini merupakan teori pemeliharaan hubungan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dengan subjek individu yang tergabung dalam komunitas *game online*, yang memiliki usia diatas 18 belas tahun dan sudah bergabung dalam komunitas *virtual* lebih dari 2 tahun.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa individu di dalam komunitas *virtual* tidak bisa merasakan kedekatan secara intim dengan teman lainnya karena interaksi yang dilakukan dalam komunitas *virtual* tidak memiliki komunikasi non-verbal dan kontak fisik. Namun, individu tetap memiliki komitmen untuk mempertahankan hubungan pertemanan dengan kelompok *virtual* karena memiliki kesamaan tujuan yang sama yakni bermain *game online*, kelompok *virtual* dapat dijadikan sarana berinteraksi tanpa terbatas oleh geografis. Selain itu, alasan lainnya individu bergabung dan menjaga hubungan pertemanan dengan individu lainnya di komunitas *virtual* juga karena dapat memenuhi kebutuhan informasi dan kebutuhan sosial semua individu yang tergabung di dalamnya.

Kata Kunci: Komunitas *virtual*, pemeliharaan hubungan, kebutuhan sosial

PENDAHULUAN

Game online di Indonesia dan banyak negara lainnya sedang berkembang dengan pesat hingga menjadi salah satu ajang yang diperlombakan di berbagai negara. Mulai dari tingkat lokal hingga tingkat internasional. Hal ini membuat banyak orang terjun ke dunia virtual untuk sekedar bermain game online atau pun bertukar informasi.

Pada dasarnya game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh berbagai individu di tempat dan waktu yang

berbeda. Oleh karena itu pemain game online bisa saling berkomunikasi atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar di dalam game karena di dalam game online itu sendiri terdapat media untuk membantu para pemain guna berinteraksi satu dengan yang lainnya. Terdapat banyak faktor yang menciptakan interaksi di dalam game online seperti pemenuhan kebutuhan terhadap informasi terkait game tersebut, faktor kejenuhan, dan keinginan untuk bermain bersama atau mencari teman dengan permainan yang sama.

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan memiliki kecenderungan membuat sebuah komunitas. Demikian juga dengan yang dilakukan di internet, manusia pun tetap ingin bersosialisasi dengan individu lainnya sehingga membentuk sebuah komunitas dengan tujuan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Tanpa disadari, komunitas yang diciptakan oleh manusia telah berada dalam kehidupan nyata dan kehidupan masyarakat di dunia virtual (*cyber community*). Di dalam online game pun, terbentuk komunitas-komunitas yang dibentuk oleh para pemain (*gamers*).

Pertemanan dalam game online merupakan hubungan yang bersifat sukarela dan tidak terlalu mengikat antara satu dengan yang lainnya. Tidak seperti hubungan keluarga yang memiliki pedoman atau struktur pasti, hubungan pertemanan berkumpul secara sukarela dan cenderung tidak memiliki struktur. Meskipun tidak memiliki struktur atau standar formal dalam hubungan pertemanan, orang-orang yang tergabung di dalam suatu kelompok memiliki beberapa pandangan dan gagasan yang cukup konsisten mengenai apa itu teman dan apa yang terjadi antar teman.

Dengan banyaknya individu yang bermain game online terciptalah sebuah ruang virtual (*cyberspace*) yang menjadi media untuk individu berinteraksi tanpa harus bertemu tatap muka. Dengan bertemunya beberapa individu yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda tersebut dapat menimbulkan permasalahan-permasalahan lainnya seperti ketidakselarasan keinginan, *miscommunication* antara individu dan masih banyak hal-hal

lainnya. Hal-hal tersebut dapat menimbulkan permasalahan-permasalahan baru dalam pertemanan khususnya pertemanan secara daring karena kurangnya komunikasi non-verbal. Konteks adalah pengaruh lain pada keputusan tentang kapan, bagaimana, dan tentang apa yang harus dikomunikasikan. Dengan hanya berkomunikasi melalui aplikasi ketiga dan tanpa bertemu tatap muka, komunikasi non-verbal yang seharusnya terdapat juga di dalam percakapan antar individu menjadi berkurang atau bahkan bisa hilang dan hal tersebut yang bisa saja menjadikan pertukaran informasi menjadi bias dan akan menimbulkan permasalahan.

Namun demikian, seiring berkembangnya permainan online terutama di Indonesia menimbulkan fenomena baru yang muncul pada kalangan pemain game online. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan akibat game online adalah tindakan-tindakan rasis. Ruang virtual (*cyberspace*) yang menjadi media antar individu membuat interaksi tiap orang berlangsung tanpa bisa memahami kondisi psikologi lawan bicaranya. Hal ini memicu terjadinya ketidakharmonisan terhadap interaksi di ruang virtual.

Dengan hanya bertemu melalui ruang virtual, membuat banyak individu merasa terbuka untuk menyampaikan apa yang ingin dikatakan dengan tidak memikirkan apakah perkataan tersebut akan menyinggung lawan bicaranya. Banyak konflik yang terjadi diantara individu yang diakibatkan oleh candaan diantara anggota komunitas tersebut yang kemudian menimbulkan rasa ketersinggungan oleh anggota lainnya. Pesan yang disampaikan tersebut bisa dianggap sebagai ujaran kebencian (*hate speech*). Pada

kejadian tersebut, ujaran kebencian bisa dipahami sebagai suatu bentuk penghinaan (Wolfson dalam Syahputra, 2017).

RUMUSAN MASALAH

Dalam interaksi virtual terdapat beberapa permasalahan yang akan muncul terutama jika terdapat perbedaan-perbedaan seperti sejarah budaya, nilai-nilai norma dan perspektif tiap individu. Perbedaan budaya dalam penggunaan Bahasa juga terkadang dapat menimbulkan kesulitan dalam berkomunikasi. Satu suku atau ras yang bertemu dengan individu dari suku atau ras lainnya dalam berkomunikasi dapat terjadi kesulitan karena perbedaan budaya dalam penggunaan Bahasa.

Komunikasi mencerminkan sejarah budaya, nilai, dan perspektif. Ini juga menciptakan atau mereproduksi budaya dengan menamai dan menormalkan praktik yang dihargai oleh budaya (Wood, 2016:108). Konflik yang biasanya terjadi adalah saling menghina, mengejek dan kadang-kadang terdapat kata-kata rasis yang diucapkan saat berinteraksi di dalam game online. Perbedaan pendapat dan pandangan dari masing-masing individu pun dapat menimbulkan konflik. Selain itu perbedaan tujuan bermain game online pun dapat menyebabkan konflik seperti bermain untuk bersenang-senang dan bermain untuk kompetitif dapat menyebabkan konflik.

Pertumbuhan pemain game online di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir membuktikan bahwa semakin banyaknya masyarakat Indonesia yang menikmati internet dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan terdapatnya transformasi komunikasi yang terjadi dalam kehidupan

bermasyarakat. Salah satu bentuk transformasi komunikasi tersebut adalah bagaimana individu yang termasuk dalam suatu bagian kelompok game online dapat mengembangkan hubungan pertemanannya tanpa harus bertemu tatap muka, dan bagaimana para individu dapat mengembangkan hubungan pertemanan mereka dengan komunikasi yang baik tanpa menyinggung individu lain dan tidak memiliki dendam dengan anggota lainnya. Selain itu juga bagaimana mereka dapat menghindari konflik yang mungkin terjadi dalam komunikasi saat bermain game.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor dan bagaimana proses pemeliharaan hubungan pertemanan di dalam komunitas *gamers online*, serta untuk mengetahui bagaimana para individu yang tergabung di dalam komunitas virtual dalam menghindari konflik yang akan muncul dalam pertemanan *online*.

KERANGKA TEORI

Teori Pemeliharaan Hubungan

Teori pemeliharaan hubungan yang dikemukakan oleh Canary dan Standford (1992) dalam (Weiser dan J. Weigel, 2016) mengidentifikasi 5 jenis utama taktik pemeliharaan hubungan yang bisa dilakukan, yaitu (1) *positivity*, strategi ini merupakan cara untuk membangun pola interaksi yang lebih menyenangkan. Strategi *positivity* dapat diperlihatkan oleh individu dengan melakukan beberapa cara yakni bersikap baik, ceria, gembira, ramah, sopan, bersemangat, romantic, dan saling

membangun kepercayaan diri. Strategi ini merupakan sikap yang dapat membuat suasana di dalam sebuah hubungan menjadi baik dan mengurangi konflik dan hal lainnya yang dapat menghambat sebuah hubungan (Stafford & Canary, 1991). Strategi ini biasanya dilakukan oleh organisasi atau individu agar dapat membuat hubungan menjadi menyenangkan untuk individu-individu yang terlibat (Hon & Grunig, 1999).

(2) *Openness*, strategi ini merupakan kondisi untuk membuka diri, pikiran, perasaan, masalah maupun saran. Sedangkan untuk informasi yang sifatnya rahasia sejatinya bisa untuk dikomunikasikan guna menjaga sebuah hubungan. Strategi ini lebih menonjolkan pada niat berbagi dari dalam diri yang tidak dibagikan pada semua orang, dan menunjukkan sisi spesial dari pihak yang berkomunikasi. Selain itu, strategi *openness* bisa dilakukan melalui diskusi-diskusi tentang sebuah hubungan, misalnya saling berbagi keinginan atau cita-cita yang ingin diwujudkan terkait hubungan. (3) *Assurances*, merupakan strategi tentang suatu bentuk komitmen penanda sebuah hubungan. Strategi ini juga dapat diwujudkan dengan menunjukkan perilaku menekankan komitmen dan pada masa depan dari hubungan tersebut. Strategi ini juga adalah usaha yang biasa dilakukan oleh kelompok yang berguna untuk meyakinkan kelompok lain bahwa mereka berkomitmen dalam menjaga hubungan (Hon & Grunig, 1999).

(4) *Task Sharing*, adalah perilaku untuk membantu pasangan guna mengerjakan pekerjaan atau kewajiban yang dikerjakan pihak lain sebagai pembagian tanggung jawab bersama. Selain itu, strategi ini juga merupakan usaha untuk menghimpun

perhatian sosial guna penyelesaian masalah terkait kebutuhan bersama. Strategi *task sharing* mengacu pada bentuk dari tanggung jawab sosial organisasi serta untuk berbagi dalam penyelesaian masalah bersama. (5) *Networking*, merupakan kegiatan menghabiskan waktu bersama teman guna mencari relasi. Strategi *networking* melingkupi sikap ketergantungan dari bentuk dukungan orang di luar pertemanan namun tetap memiliki kedekatan relasi yang sama. Strategi tidak hanya memusatkan komunikasi pada jalinan hubungan individu, namun lebih melibatkan pihak-pihak diluar hubungan tersebut.

Teori interaksionisme Simbolik

Teori interaksionisme simbolik mempelajari karakter dari kegiatan sosial yang dinamis dari manusia. Dalam pandangan teori ini, setiap orang bersikap aktif, reflektif, dan kreatif dalam mengartikan dan menunjukkan perilaku yang sulit untuk ditebak (West dan Turner, 2008). Mengacu pada teori ini, kehidupan sosial pada hakikatnya merupakan interaksi antara individu yang memakai symbol. Simbol-simbol ini menandakan perihal yang dimaksud oleh individu sebagai bentuk komunikasi dengan individu lainnya yang juga efek yang ditimbulkan atas penafsiran dari simbol-simbol tersebut pada perilaku pihak yang berada di dalam interaksi sosial tersebut. Interaksionisme simbolik menggambarkan bagaimana individu menggunakan Bahasa untuk membangun arti, bagaimana individu membuat dan menampilkan diri, serta bagaimana tiap individu tersebut bekerjasama dengan orang lain menggunakan simbol untuk menciptakan masyarakat (Littlejohn, 2009).

Dialektika Komunikasi Relasional

Kualitas dari suatu hubungan yang sehat adalah memahami dan merasa nyaman dengan dialektika relasional, yang merupakan ketegangan yang berkelanjutan dan normal dalam hubungan Pribadi. Meskipun ketegangan merupakan hal yang normal, namun bisa membuat frustrasi jika tidak dipahami (Baxter & Braithwaite, 2008). Teori ini sendiri merupakan teori interpretatif tentang bagaimana komunikator menciptakan sebuah makna melalui interaksi komunikasi di dalam sebuah hubungan (Littlejohn, 2009). Selain itu, dialektika komunikasi juga digunakan untuk membantu memahami suatu hubungan sosial, hubungan Pribadi dan kekeluargaan yang terjadi pada kehidupan manusia. Teori ini memiliki dasar hubungan sosial yang diciptakan melalui interaksi yang dinamis akan mengarah pada kemauan yang berlawanan yang akan terus muncul dalam interaksi dari individu yang terlibat.

METODE PENELITIAN

Penelitian Komunikasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara “Gamers Online” menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif dan menggunakan Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini merupakan paradigma interpretatif dalam mencari penjabaran terkait kejadian sosial ataupun kultur berdasarkan dari sisi dan pengalaman orang maupun organisasi yang sedang diamati (Newman 1997). Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi, dimana pendekatan ini menjelaskan fakta melalui pengalaman individu yang dibuat

melalui tutur kata atau bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan fenomenologi mengeksplorasi struktur pengalaman individu dari perspektif orang pertama disertakan keadaan yang relevan sehingga dapat membawa kepada kondisi sesungguhnya dibalik sebuah pengalaman individu tersebut.

Subjek dari penelitian ini adalah individu yang tergabung di dalam sebuah komunitas *game online* yang memiliki rentang usia 18 hingga 30 tahun. Sumber data yang didapat nantinya akan digolongkan menjadi 2, yakni data primer yang didapatkan melalui wawancara secara mendalam atau *indepth interview* serta data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan, jurnal, buku, artikel, internet, dan referensi lain yang dianggap bisa mendukung dan masih relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara mendalam atau *indepth interview*. Teknik pengumpulan data ini dilakukan guna mendapatkan informasi mendalam agar dapat mengerti interpretasi dari sebuah objek dalam memberikan arti pada fenomena terkait. Wawancara mendalam yang digunakan bersifat terbuka dan tidak berstruktur yang disusun untuk membuat pandangan dan opini dari partisipan (Creswell, 2014). Hasil dari sumber data tersebut perlu untuk dicatat bagian yang dianggap penting dan tidak penting, serta butuh pengelompokkan pada data yang sama. Hubungan antara satu data dengan data lainnya perlu dikonstruksikan agar dapat menghasilkan suatu pola dan makna tertentu. Apabila terdapat data yang masih diragukan, sumber data atau informan bisa diwawancara

kembali agar mendapatkan kepastian data (Sugiyono, 2013).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada analisis data Creswell (2014). Analisis data kualitatif melibatkan proses pengumpulan data, interpretasi data dan pelaporan hasil dari data tersebut (Creswell, 2014). Terdapat beberapa metode analisis yang bersifat spesifik dan terstruktur sesuai dengan pemikiran Creswell, (2014). (1) Deskripsi mengenai pengalaman personal dengan fenomena yang sedang dipelajari. (2) Membuat daftar pertanyaan dari hasil wawancara atau sumber lainnya. (3) Memilih pernyataan penting untuk dikelompokkan menjadi makna. (4) Menulis deskripsi tekstural mengenai apakah yang dialami dari pengalaman individu tersebut. (5) Menjelaskan deskripsi struktural bagaimana pengalaman tersebut terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bertukar Informasi dan Bermain Bersama Komunitas Game Online

Komunikasi yang terjadi antar individu dalam sebuah komunitas game online dilakukan ketika individu tersebut berkumpul bersama untuk bermain. Komunikasi yang dilakukan oleh antar individu dalam komunitas game online adalah jenis komunikasi antarpribadi. Komunikator dan komunikan berbicara untuk mengetahui harapan dan pemahaman mereka mengenai interaksi, topik dan gaya komunikasi yang sesuai dan tidak sesuai dan sifat dari hubungan itu sendiri (Wood, 2006). Dalam komunikasi antarpribadi yang dialami oleh ketiga informan tersebut, masing-masing individu memiliki bentuk

komunikasinya yang unik. Pola komunikasi antarpribadi memiliki efek yang berlainan pada masing-masing hubungan antarpribadi (Rahmat, 2007). Namun seringkali komunikasi antarpribadi terjadi tidak akan menjamin pada hubungan antar individu tersebut akan menjadi semakin baik. Hubungan baik antar individu bergantung pada proses komunikasi yang berlangsung serta bagaimana komunikasi tersebut dilakukan dan bukan bergantung kepada intensitas dari komunikasi antarpribadi yang dilakukan.

Komunikasi antarpribadi merupakan alat utama yang digunakan untuk membangun masa depan untuk diri sendiri dan untuk hubungan diantara masing-masing individu terkait (Dixson & Duck dalam Wood, 2006). Komunikasi juga memungkinkan individu untuk membangun sejarah atau pengalaman bersama individu lainnya. Interaksi rutin yang dilakukan oleh individu dalam bermain game online juga dapat membuat pengalaman bersama antar individu yang terlibat didalamnya. Komunikasi interpersonal yang terjadi antara individu dalam komunitas game online juga dapat membangun, menyempurnakan serta mengubah hubungan dari pertemanan antara individu yang ada dalam kelompok tersebut. Informan mengakui bahwa komunikasi yang baik merupakan kunci dari hubungan pertemanan yang baik pula diantara individu tersebut. Selain itu informan juga tidak memiliki pola komunikasi khusus atau perlakuan khusus yang dilakukan kepada teman virtual maupun di dunia nyata. Informan juga mencoba terbuka kepada teman virtual, sama seperti yang ia lakukan pada teman yang bertemu secara langsung.

Namun informan juga mengakui bahwa dirinya masih terdapat jarak antara teman virtual jika dibandingkan teman yang bertemu secara langsung karena tidak adanya pertemuan tatap muka yang membuat pertemanan di dunia virtual menjadi kurang intim. Meskipun informan menemukan perbedaan dari bahasa dan cara berkomunikasi karena ia sadar bahwa tiap individu berasal dari latar belakang, suku, serta ras dan agama yang berbeda-beda. Namun demikian, informan tetap berusaha untuk membuat suasana komunikasi menjadi baik karena ia menyadari bahwa komunikasi yang dilakukan hanya melalui ruang virtual ini sangat rentan karena hanya bisa mengira-ngira kondisi lawan bicara hanya melalui nada suaranya dan dapat menimbulkan miss communication.

Dari hasil penelitian, masing-masing informan berusaha untuk terbuka kepada lawan bicaranya dalam komunitas game online pada saat bermain bersama. Informan berusaha terbuka dengan menceritakan tentang kehidupannya sehari-hari atau mencoba untuk saling bertukar informasi mengenai permainan terbaru atau tentang masalah-masalah yang terjadi di kehidupannya sehari-hari. Informan I mengatakan bahwa ia mencoba untuk terbuka kepada teman virtual di komunitas game online tersebut, namun ia juga mengatakan bahwa dirinya lebih merasa terbuka kepada teman di dunia nyata karena dirinya masih merasa terdapatnya jarak yang menyebabkan kurangnya rasa intim dalam berbicara dan berkomunikasi dalam dunia virtual jika dibandingkan dengan teman yang bertemu secara tatap muka.

Dalam komunikasi antarpribadi yang terjadi dalam komunitas game online ini, masing-masing informan merasa bahwa dirinya telah bisa memahami dan mengerti bahwa tiap individu yang tergabung dalam komunitas game online tersebut memiliki perilaku serta emosi dan perasaan yang berbeda-beda. Contohnya ketika salah satu anggota yang sedang bermain bersama mempunyai performa yang buruk dalam permainannya, anggota lainnya mencoba untuk memotivasi individu tersebut agar bisa bermain lebih fokus. Di Sisi lainnya, masing-masing individu yang tergabung dalam kelompok tersebut juga bisa memahami ketika anggotanya mengalami musibah dengan saling mendukung dengan memberikan ucapan suportif kepada individu tersebut. Masing-masing informan sudah bisa dikatakan cukup baik dalam memahami dan mengerti teman-teman lainnya yang berada di dalam komunitas karena sudah bergabung dalam komunitas tersebut dalam waktu yang cukup lama.

Situasi yang terbuka sangat dibutuhkan agar dapat mendukung komunikasi berjalan efektif. Hubungan komunikasi antarpribadi dapat berjalan efektif jika terdapat sikap saling mendukung antara masing-masing individu yang terlibat. Dalam komunikasi yang terjadi pada komunitas game online sikap dukungan dapat dilihat dari kerjasama yang terbangun di antara para anggota, kerjasama dapat terbangun ketika para anggota dapat mendukung individu lainnya untuk bekerja bersama demi mengejar tujuan yang sama yakni kemenangan. Selain itu, bentuk dukungan yang terdapat dalam komunitas game online juga dapat dilihat dari masing-

masing individu yang menghargai batasan-batasan privasi yang dimiliki orang lain. Batasan privasi yang dimaksudkan adalah seperti mengenai kehidupan ataupun hal-hal sensitif lainnya dari masing-masing individu. Masing-masing informan mencoba untuk saling menghargai batasan privasi yang dimiliki oleh teman-teman dalam komunitasnya. 79 Informan juga mengakui terdapatnya kerjasama yang terbangun karena intensitas bermain serta berkomunikasi yang baik pada saat bermain bersama. Selain itu juga menurut informan, dengan dikomunikasikannya kemauan serta tujuan dari individu yang ada dapat menimbulkan kerjasama yang baik diantara para anggota.

Sikap positif dalam komunikasi interpersonal dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi dengan menyatakan sikap positif dan mendorong lawan bicara dalam interaksi yang dilakukan secara positif. Sikap positif dapat juga dilakukan dengan melakukan hal-hal positif dalam interaksi dan mengalah dalam perdebatan atau konflik untuk membuat lawan bicara menjadi senang dan membuat suasana menjadi kondusif untuk membuat interaksi komunikasi yang efektif. Pada komunikasi yang dilakukan dalam komunitas game online, sikap positif dapat dilihat dari informan yang berusaha untuk membuat suasana komunikasi menyenangkan mungkin. Informan I selalu berusaha untuk membuat suasana menjadi nyaman untuk berinteraksi dan bermain bersama karena menurut dirinya mood ketika bermain bersama bergantung kepada masing-masing individu yang ada. Selain itu, informan juga mencoba meminta maaf ketika terjadi

kesalahan serta mencoba untuk mengalah dalam perdebatan.

Kesetaraan dalam komunikasi interpersonal mengacu kepada perilaku yang memperlakukan setiap manusia sebagai individu yang krusial pada setiap interaksi. Komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasana dalam interaksi setara. Artinya, adanya pengakuan bahwa kedua belah pihak saling menghargai, saling berguna, serta mempunyai sesuatu yang penting. Namun, pada kenyataannya dapat dipastikan terdapatnya ketimpangan dalam hubungan dari masing-masing individu, seperti salah satu individu yang merasa lebih tinggi pada sebuah hirarki organisasi.

Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara Gamers Online

Pemeliharaan hubungan pada umumnya mengacu pada sebuah perilaku, tindakan, dan aktivitas yang digunakan untuk mempertahankan keadaan relasi yang diinginkan (Littlejohn dan Karen A. Foss, 2009). Menjalin hubungan pertemanan yang baik di dalam komunitas game online adalah salah satu faktor penting dalam sebuah komunikasi. Hubungan komunikasi yang terjalin dengan baik dapat memberikan kepuasan pada individu yang terlibat akan mengarah pada kualitas hubungan yang lebih baik. Pada sebuah komunitas yang memiliki beraneka ragam individu dengan kepentingan dan tujuan yang berbeda-beda, hubungan antar individu akan tetap berjalan baik apabila masing-masing individu merasa hubungan tersebut bermanfaat bagi dirinya.

Pemeliharaan hubungan dalam menjaga hubungan atau relasi yang sudah ada. Definisi ini dapat dipahami sebagai cara

untuk mempertahankan hubungan atau relasi yang sudah ada dan mencakup perilaku rutin sehari-hari. Informan selalu berusaha untuk tetap berkumpul bersama dalam media komunikasi online setiap akhir pekan untuk bertukar informasi dan bermain bersama, meskipun tidak memiliki aturan dalam waktu berkumpul namun bermain pada akhir pekan sudah seperti aturan tidak tertulis bagi para anggota komunitas. Informan merasa bahwa dengan berkumpul tiap akhir pekan merupakan salah satu cara untuk menjaga hubungan atau relasi yang sudah terjalin dengan baik dengan anggota lainnya di dalam komunitas tersebut. Informan menganggap bahwa jika memiliki hubungan pertemanan yang baik merupakan sebuah keuntungan bagi dirinya karena bisa memiliki teman ketika bermain game online serta teman untuk berbagi pengalaman ketika bermain game online dan saling bertukar informasi.

Pemeliharaan hubungan dalam digunakan untuk menjaga hubungan atau relasi dalam keadaan atau kondisi tertentu yang lebih spesifik. Informan saling bertukar informasi di luar permainan melalui sosial media ataupun pesan singkat hanya untuk menanyakan kabar ataupun saling bertukar informasi mengenai gadget ataupun game online. Pemeliharaan hubungan digunakan untuk menjaga sebuah hubungan dalam kondisi yang memuaskan. Definisi ini mengacu pada kebutuhan individu untuk mempertahankan hubungan yang memuaskan. Informan membutuhkan kondisi yang baik dalam hubungan pertemanan di dalam komunitas game online agar dapat bermain bersama dalam sebuah permainan dengan baik serta agar dapat mencapai kemenangan dan tujuan bersama.

Pemeliharaan hubungan yang digunakan untuk menjaga hubungan yang belum maupun telah mengalami konflik. Definisi ini dapat diartikan untuk memperbaiki hubungan yang telah rusak. Jika terjadi ketegangan atau konflik, informan berusaha untuk memperbaiki hubungan tersebut dengan mencari sumber masalahnya dan berusaha untuk meminta maaf serta memperbaiki hubungan pertemanan mereka agar dapat kembali memiliki hubungan yang baik antar individu.

Dari penelitian, diketahui bahwa terdapat beberapa cara untuk menjaga hubungan pertemanan sehingga mencegah hubungan tersebut dari konflik. Diketahui bahwa seluruh informan mengatakan bahwa dirinya akan mempertahankan hubungan pertemanan dengan beberapa teman yang cocok dengan dirinya. Informan biasanya memiliki waktu atau hari tertentu untuk bermain bersama setiap minggu, hal tersebut dilakukan agar memberikan kepastian bahwa mereka akan tetap bermain bersama. Selain itu, dalam komunikasi yang terjalin pada komunitas game online, informan mengatakan bahwa pola interaksi yang baik sangat berpengaruh kepada suasana komunitas pada saat bermain. Informan juga mengatakan bahwa di komunitas tersebut masing-masing individu ikut berpartisipasi dalam mendukung serta mengangkat moral satu sama lain sehingga terdapat pola interaksi yang positif.

Pola komunikasi yang dilakukan di dunia maya pada dasarnya memiliki kesamaan dengan pola komunikasi yang dilakukan pada dunia nyata. Informan I tidak memiliki perlakuan khusus yang dilakukan guna berkomunikasi dengan teman di virtual

maupun di dunia nyata. Namun begitu, informan masih merasakan terdapatnya jarak yang ada di antara dirinya dan teman-temannya di komunitas game online karena tidak merasakan adanya kedekatan secara fisik.

Kendala yang dihadapi Dalam Pertemanan di Komunitas Game Online

Dalam interaksi dengan komunitas game online tidak dapat terhindarkan dari permasalahan-permasalahan yang akan menimbulkan sebuah kendala atau konflik dalam hubungan pertemanan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, permasalahan atau kendala yang dialami oleh informan terjadi ketika terdapat perbedaan yang muncul dari masing-masing individu dalam komunitas tersebut. Informan I menemukan kendala yakni terdapat individu-individu yang memiliki perbedaan tata krama dan kurangnya sopan santun dalam berkomunikasi sehingga membuat hubungan pertemanan dirinya dengan teman di komunitas lainnya menjadi tidak nyaman bahkan terkadang menghambat hubungan pertemanan tersebut. Informan juga menemukan kendala lain berupa perbedaan bahasa serta budaya dalam berkomunikasi dikarenakan anggota komunitas yang tersebar dari berbagai daerah membuat dirinya kesulitan dalam memahami serta dipahami oleh teman dalam komunitas tersebut.

Informan II menemukan kendala dalam pola interaksi antara individu di dalam komunitas game online tersebut. Dirinya menemukan perbedaan latar belakang dari masing-masing individu seperti tidak berasal dari satu daerah yang sama dengan dirinya

membuat komunikasi yang dilakukan menjadi terhambat. Anggota komunitas game online yang menjadi tempat berkumpulnya individu-individu dari berbagai macam daerah serta budaya menciptakan berbagai macam perbedaan yang kemudian menciptakan perbedaan diantara individu yang ada. Perbedaan bahasa, budaya serta latar belakang yang terdapat di dalam komunitas game online membuat informan menjadi terhambat dalam berkomunikasi dengan teman-teman lain. Perbedaan tersebut membuat interaksi antar individu menjadi bias dan bahkan menjadi tidak nyaman karena terdapatnya perbedaan bahasa. Selain itu, informan juga menemukan perbedaan cara berkomunikasi dari masing-masing individu, perbedaan tersebut membuat dirinya menjadi kesulitan dalam berinteraksi karena perbedaan cara berbahasa.

Sementara informan III menemukan kendala dengan sifat serta karakter dari masing-masing individu yang ada dalam komunitas tersebut. Perbedaan usia yang terdapat dalam komunitas game online menciptakan perbedaan sifat serta karakter dari masing-masing individu yang ada menjadi beragam serta berbeda antar individu. Informan menemukan perbedaan karakter dan sifat yang masih mengedepankan ego dari diri sendiri membuat dirinya menjadi kurang nyaman. Karakter dari individu yang ingin menang sendiri membuat dirinya merasa superior atau lebih tinggi dibandingkan individu lain yang ada. Permasalahan tersebut terkadang membuat informan menjadi kurang nyaman dalam interaksinya. Selain itu, informan juga menemukan sifat kekanak-kanakan dari

beberapa individu yang ada, hal tersebut juga membuat interaksi menjadi terhambat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode wawancara mendalam mengenai komunikasi untuk pemeliharaan hubungan pertemanan antara gamers online, maka beberapa hal dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Individu tidak bisa merasakan kedekatan dengan teman daring meskipun memiliki pola komunikasi yang sama dengan pertemanan luring. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya kontak fisik secara langsung antar individu.
2. Memiliki komitmen dalam menjaga serta meningkatkan hubungan pertemanan dalam komunitas game online merupakan salah satu cara 91 untuk menjaga hubungan pertemanan tetap harmonis dalam jangka panjang.
3. Dalam mencegah konflik serta menjaga hubungan pertemanan, individu yang berada dalam komunitas virtual harus memiliki sifat kooperatif ketika terjadi perdebatan guna mencegah timbulnya konflik, serta untuk menjaga hubungan pertemanan agar tetap harmonis.

SARAN

1. Komunitas game online sebaiknya mengadakan pertemuan atau perkumpulan secara tatap muka secara berkala. Melalui pertemuan tatap muka tersebut keterbatasan interaksi yang dialami secara online dapat tersampaikan dan menimbulkan keintiman diantara individu dalam komunitas virtual tersebut.

2. Individu dalam komunitas virtual harus bisa memahami perbedaan latar belakang yang dimiliki oleh masing-masing individu lain guna memahami konteks ataupun perilaku dari individu tersebut agar tidak adanya kesalahan pemaknaan dan menimbulkan konflik dalam kelompok tersebut. Tidak adanya social control di komunitas virtual menyebabkan setiap individu bebas untuk menyampaikan pendapat tanpa memikirkan norma sosial yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Creswell, John. W. 2015. Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih diantara Lima Pendekatan. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- DeVito, Joseph A. 2013. The Interpersonal Communication Book. 13th Edition. New York: Pearson Education, Inc.
- Littlejohn W. Stephen dan Foss A. Karen. 2009. Encyclopedia of Communication Theory. California: SAGE Publications, Inc
- Littlejohn, Stephen W, & Foss, Karen A. 2009. Teori Komunikasi. Jakarta. Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2007. Psikologi Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tubbs, Stewart L, & Moss, Sylvia. 2012. Human Communication: Prinsip-Prinsip Dasar Cetakan Keenam. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Wood, Julia T. 2013. *Komunikasi Teori dan Praktik Edisi 6*. Jakarta. Salemba Humanika.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Relationships in Public Relations. Institute for Public Relations.

Jurnal

Siniwi, Nindya. 2018. *Proses Komunikasi untuk Mempertahankan Hubungan Berpacaran*. Universitas Diponegoro.

Rahayu, S. Flourensia. 2012. *Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Triantoro, D. Agung. 2019. *Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Andika Sanjaya, Irwansyah, Hardi Alunaza. 2017. *Pemeliharaan Hubungan dan Komunikasi Organisasi via Media Siber*. Universitas Diponegoro

Soebarkah, Noris. 2014. *Perilaku Rasis di Game Online*. Universitas Airlangga.

Conmy, Ben. 2013. *Trash talk in a competitive setting: Impact on self efficacy and affect*.

Syahputra, Iswandi. 2017. *Demokrasi Virtual dan Perang Siber di Media Sosial: Perspektif Netizen Indonesia*. Jurnal ASPIKOM

Aji Supriyanto. 2005. "Pengantar Teknologi Informasi". Edisi Pertama. Penerbit Salemba Empat. Jakarta.

Linda Childers Hon and James E. Grunig. 1999. *Guidelines for Measuring*