

ruang tata pertahanan desanya, jadi setiap orang pasti mempunyai desain pertahannya sendiri-sendiri agar tidak mudah ditembus oleh pemain lain yang menyerang desanya, hal ini juga diungkapkan oleh beberapa informan seperti, mbak Eka, mbak Nindy, dan mas Fadhil yang bisa bereksperimen membuat pola pertahanan dan juga pola penyerangan yang tangguh untuk memenangkan dan mempertahankan desanya.

e. ***Clash of clans* Mampu Untuk Mengasah Otak**

Era modern yang serba teknologi membuat sarana permainan yang mulanya tradisional seperti bermain layang-layang, bersepeda, petak umpet, dan lain sebagainya berganti menjadi permainan berbasis teknologi audio visual atau biasa kita sebut *video game*. Awalnya *video game* hanya berupa *game* offline atau hanya bisa dimainkan maksimal 2 orang tidak lebih tetapi seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dan masuknya internet, muncul berbagai *game online* yang mampu menghubungkan seluruh orang yang tergabung dalam jaringan tersebut. Salah satu *game online* tersebut adalah *Clash of clans*, *game* bertipe *Real-Time Strategy* yang menjadi *game* terpopuler saat ini di Dunia. *Clash of clans* ternyata tidak menjadi hiburan semata bagi para *gamers* untuk melepaskan kepenatannya dari berbagai aktivitas yang dijalani tetapi juga mampu membantu mengasah otak para *gamers* dan meningkatkan kemampuan berfikir tentunya seperti yang dikatakan hampir seluruh informan

bahwa *game clash of clans* selain sebagai media hiburan juga sebagai media asah otak juga karena memang *game online clash of clans* ini *game online* bertipe Real-Time Strategy yang mengharuskan pemainnya saling beradu strategi untuk memenangkan permainan dan juga jika semakin banyak menang level permainan akan semakin meningkat dan semakin menantang.

Selain itu ada juga bukti bahwa bermain *game* dapat membuat Anda lebih cerdas. Atau setidaknya lebih “*cognitively flexible*” yang merupakan salah satu aspek kecerdasan. Dari penelitian yang dilakukan Brian D. Glass, W. Todd Maddox, dan Bradley C. Love yang berjudul “*Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait*”, para peneliti menemukan bahwa *gamer* yang bermain *Starcraft* selama satu jam sehari mengalami peningkatan dalam hal fleksibilitas kognitif yang mudah diukur dalam tugas-tugas di kehidupan nyata.

Tidak sembarang *game* bisa melakukan hal ini, tapi studi tersebut menunjukkan bahwa *game RTS (Real-Time Strategy)* bisa, dan tampaknya *game Clash Of Clans* juga mungkin bisa. Menurut peneliti, “hasil penelitian menunjukkan bahwa jaringan otak yang didistribusikan yang mendukung fleksibilitas kognitif dapat disesuaikan dengan pengalaman video *game* mengasyikkan yang

2. *Clash of clans* sebagai Media Sosial

a. *Clash of clans* Sebagai Media Untuk Mencari Teman Baru

Game online adalah *game* yang menggunakan network komputer atau internet. Kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamer* bisa bertemu dengan *gamer* lain di seluruh dunia yang berada jauh sekalipun. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (*video game*) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui media chatting.

Game Online bukan hanya sekedar sebuah *game*, tapi juga merupakan sebuah media sosial yang juga dapat dimanfaatkan untuk saling berkomunikasi dan bertukar pesan maupun informasi. *Game online* ini menjadi seperti sebuah media sosial layaknya Facebook, twitter, BBM, dan lainnya atau yang sekarang sedang hangat adalah *game clash of clans*. Seperti Pendapat dari Ammar Zain yang mengemukakan bahwa dia bermain *clash of clans* tidak hanya sebagai *game* tapi juga untuk mendapatkan teman baru, rekan baru dengan bergabung dengan grup atau *clan* yang ada di dalam *Game clash of clans* disana dia bisa bertukar informasi, bergurau, dan bahkan berbagi strategi untuk memenangkan peperangan. Pendapat Ammar Zain juga dikuatkan oleh beberapa informan antara lain Miftchul Rizky, Achmad Fadhil Ilmi, Eka Saputri Mayangsari, dan Ratih Husnia.

b. *Clash of clans* Sebagai Media Untuk Berkomunikasi Dengan Pemain Lainnya.

Sangat penting bagi pemain untuk mengetahui fitur *chatting* di permainan *clash of clans*. Dengan mengklik tab '*clan*', pemain dapat memilih untuk mengirim pesan yang hanya dapat dilihat untuk anggota lain dari klan mereka. Dengan fitur ini, pemain akan terhubung secara sosial dengan teman-teman mereka dalam satu klan untuk merencanakan strategi dalam permainan.

Tepat di sebelah tab *chatting* '*clan*', ada tombol lain bernama '*global*'. Fitur ini memungkinkan pemain untuk mengobrol dengan pemain lain di suatu wilayah (terlepas dari klan afiliasi). Alhasil, pemain bisa saja 'mengobrol' dengan orang asing. Namun, jika seorang pemain mendapatkan komentar pemain lain yang kasar, mereka bisa menggunakan opsi '*mute*' sehingga pesan mereka tidak akan lagi terlihat di chat tab *global*.

Jadi, *Game online* memungkinkan kita untuk dapat berkomunikasi dengan yang lainnya, bahkan dengan seluruh orang dari penjuru dunia jika *game* tersebut merupakan *game online* skala internasional seperti *clash of clans*, entah itu untuk membuat sebuah aliansi ataupun sekedar bercakap mencari dan berbagi informasi. *Game* dapat menjadikan seorang yang belum kita kenal menjadi mengenal kita dan mungkin menjadi akrab.

c. *Clans War* Sebagai Ajang Untuk Saling Unjuk Strategi

Clans War adalah salah satu konten terpenting dalam *game online clash of clans* ini selain konten *clan* dan konten chattingnya. Disini para pemain bisa saling menunjukkan *clan* siapa yang terkuat diantara *clan* lainnya. Keseruan bermain *clash of clans* yang banyak membuat para pemain ketagihan bermain ialah *clans war*, seperti yang diungkapkan oleh hampir semua informan bahwa dalam *clan war* mereka bisa saling unjuk kekuatan dan menguji kekompakan anggota *clan* mereka untuk bisa memenangkan perang melawan *clan* lain. Untuk para pemain biasanya mereka akan saling mendonasikan pasukan untuk menambah kekuatan dan pertahanan didesa para anggota *clan* dan saling sharing serta menyusun strategi penyerangan agar dapat memenangkan perang antar *clan* tersebut. Hal ini juga bisa menunjukkan bahwa *clan* siapa yang paling kompak sehingga ikatan pertemanan antar anggota *clan* pun bisa terjalin erat dan meningkat.

3. Faktor Eksternal Menjadi Pengaruh Utama Bermain *Clash of clans*

Tidak bisa dipungkiri juga bahwa di era teknologi sekarang *smartphone* menjadi teknologi nomer satu yang digunakan hampir seluruh umat di muka bumi. Penjualan *smartphone* di Indonesia juga semakin hari semakin meningkat, terbukti dengan banyaknya masyarakat Indonesia yang berburu gadget *smartphone* demi kebutuhan tertentu. Kebutuhan tertentu itu bisa menyangkut kebutuhan pekerjaan, kebutuhan informasi atau bisa jadi kebutuhan gaya hidup.

Gaya hidup dan Smartphone adalah dua hal yang saling berkaitan dan berpengaruh saat ini, apalagi penggunaan smartphone dikalangan anak muda. Smart Phone atau kalau diartikan dalam bahasa Indonesia adalah Ponsel Pintar ini seakan menjadi hal yang wajib bagi mereka. Mengapa wajib? yaa kalau gak punya katanya sih gak gaul.

Dari kata Gak Gaul ini dapat disimpulkan bahwa Gadget Smartphone sudah tidak sejalan lagi dengan fungsi sebenarnya. Sesungguhnya Smartphone diciptakan untuk mempermudah kita sebagai pengguna dalam hal berkomunikasi dan mengakses data-data yang ingin kita ketahui, namun malah salah tanggap menjadi sebuah gaya hidup.

Semua hal yang sudah menjadi populer akan menjadi serbuan para masyarakat, contohnya smartphone yang menjadi alat media paling populer dan bahkan menjadi gaya hidup sebagian masyarakat. Begitupun juga *clash of clans* yang menjadi populer di kalangan *game online* di Anroid, *clash of clans* sudah diunduh sebanyak 100juta unduhan di tahun 2016 ini yang menjadi bukti bahwa *clash of clans* merupakan *game online* yang sangat populer. Oleh karena itu banyak masyarakat yang memainkan *game* tersebut dan itu juga mempengaruhi masyarakat di sekitar mereka untuk ikut bermain.

a. Teman Menjadi Faktor Penyebab Bermain *Clash of clans*

Lingkungan memang mempunyai peran penting dalam kehidupan bersosial manusia, salah satunya adalah lingkungan pertemanan. Teman mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap

kepribadian diri, perilaku, dan tindakan sosial lainnya. Seperti halnya yang terjadi pada setiap informan di penelitian ini yang hampir kesemuanya bermain *game online clash of clans* karena tertarik melihat teman-temannya bermain *game* tersebut dan akhirnya mereka penasaran dan mencoba *Game Online Clash of clans* tersebut.

b. Kekasih Menjadi Penyebab Bermain *Clash of clans*

Tidak hanya pertemanan yang mampu mempengaruhi seseorang untuk bermain *game online clash of clans*, ternyata kekasih atau pacar juga mampu membuat seseorang terpengaruh untuk ikut bermain *clash of clans*. Hal ini diungkapkan oleh informan yaitu mbak Nindy dan mbak Ratih yang mengaku bermain *clash of clans* karena pacaranya juga sudah bermain *game* tersebut terlebih dahulu sehingga mereka jadi penasaran dan juga ingin merasakan serunya bermain bersama kekasihnya masing-masing.

c. Iklan Menjadi Penyebab Bermain *Clash of clans*

Seseorang memang mampu menjadi pengaruh besar penyebab seseorang lain bermain *game online clash of clans*, entah itu teman atau pacar. Tetapi, tidak hanya seseorang saja yang mampu mempengaruhi orang lain untuk bermain, iklan juga mampu untuk mempengaruhi seseorang untuk mencoba bermain *game online clash of clans*. Hal ini diungkapkan oleh salah satu informan yaitu mas Pungky yang menyatakan bahwa dirinya melihat banyak iklan di smartphonenya tentang *calsh of clans*, karena dia penasaran kenapa

membuat para pemain susah untuk lepas dari *game* tersebut karena ada fitur yang hanya akan terbuka kuncinya jika berada pada level tertentu. Misal, seorang pemain ingin mempunyai pasukan khusus naga yang mempunyai serangan dengan damage serangan yang besar, untuk mendapatkan naga maka seorang harus mencapai level tertentu untuk bisa membuka kunci mendapatkan naga, saat pemain bisa mendapatkan naga, maka pasukan yang lebih kuat lagi juga akan muncul dan pemain harus mencapai level lebih tinggi lagi untuk mendapatkannya dan begitu seterusnya.

a. Persaingan Level Permainan Antar Teman

Persaingan antar pemain dalam *game online* juga merupakan salah satu penyebab dorongan untuk terus bermain, seperti yang diungkapkan salah satu informan yaitu Ammar Zain yang mengungkapkan bahwa jika dia tidak bermain dalam sehari saja dia bisa ketinggalan jauh dengan teman-temannya. Dari pernyataan tersebut sudah dapat dibuktikan bahwa persaingan antar pemain dalam menaikkan level permainan merupakan salah satu faktor utama penyebab para pemain mempunyai dorongan untuk terus menerus bermain *game online* setiap hari. Semakin tinggi level akab semakin kuat, semakin susah dikalahkan dan juga derajat antar pemain semakin jauh.

b. Selalu Menyempatkan Diri Bermain *Clash of clans*

Banyak dari informan yang tidak bisa lepas dari bermain *clash of clans* setiap hari. Seperti yang terjadi pada Nindy Azizah, Nazilatul Rosyidah, dan Pungky Trias Laksono yang mengungkapkan bahwa mereka tidak pernah tidak membuka atau bermain *clash of clans* dalam sehari, sesibuk apapun kegiatan mereka setidaknya mereka pasti menyempatkan untuk membuka dan bermain *clash of clans* dan bermain *Clash of clans* setiap hari hukumnya wajib bagi mereka.

c. Merasa Resah Saat Tidak Bermain *Clash of clans*

Jika mereka tidak bermain *clash of clans*, rasa cemas, rasa khawatir dan perasaan resah akan timbul akibat tidak membuka atau bermain *clash of clans*. Hal tersebut juga sudah menghantui informan lainnya, seperti Achmad Fadhil Ilmi yang mengungkapkan keresahannya saat tidak bisa bermain *clash of clans* dan merasa sangat bahagia dan lega saat sudah mempunyai kesempatan untuk membuka *clash of clans* lagi.

Jadi, selain update dan juga fitur fitur lainnya yang membuat informan penasaran dan terus mencoba dan bermain *clash of clans* ternyata perasaan cemas, khawatir, dan resah pun menjadi salah satu penyebab pemain tidak bisa menghentikan dorongannya untuk terus bermain *game online clash of clans* setiap hari.

d. Berburu Tempat Wi-fi, Meminta Hotspot Teman, Mengorbankan Uang Jajan, hingga Bergadang Semalaman.

Jika seseorang sudah tidak dapat meninggalkan aktivitas bermain *game onlinenya* di kesehariaannya maka dia sudah positif terkena adiksi dari *game online* tersebut. Seseorang yang terkena adiksi biasanya akan melakukan hal-hal apa saja demi hal yang digemarinya tersebut seperti contoh banyak dari informan yang pernah mencari atau berburu tempat berWi-fi hanya demi bisa bermain *game online clash of clans* biasanya mereka berburu dikarenakan paketan data mereka sudah habis atau sinyal data mereka sangat lemah sehingga tidak bisa bermain *game online clans*.

Selain berburu tempat Wi-fi ternyata ada juga informan yang rela meminta-minta hostpot kepada temannya demi bisa bermain *game online clash of clans*, seperti mas Rizky contohnya. Ada juga informan yang rela menggunakan uang jatah kebutuhannya membeli jajan atau makanan untuk membeli paketan data demi bisa bermain *game online clash of clans* lagi seperti mas Ammar contohnya, selain rela mengorbankan uang jajannya mas Ammar juga pernah sampai bergadang semalaman hanya demi menjaga desanya di *clash of clans* agar tidak dicuri hartanya atau diserang oleh pemain lain karena saat itu pertahanan otomatisnya sedang off dan harta didesanya sangat banyak.

d. Pengawasan (*surveillance*), yaitu informasi mengenai bagaimana media membantu individu mencapai sesuatu.

Dari alasan pertama yaitu pengalihan (*diversion*), para mahasiswa yang juga seorang *clasher* bermain *game online clash of clans* sebagai pengalih perhatian dari rutinitas sehari-hari mereka seperti kuliah, organisasi, maupun rutinitas yang lainnya. Tidak dapat dipungkiri setiap manusia memang butuh sesuatu yang menghibur saat otaknya dipenuhi dengan pikiran dan kepenatan akibat rutinitas yang mereka jalani dan *game online clash of clans* ini menjadi salah satu media yang mampu memberikan hiburan dikala kepenatan akibat aktivitas yang dijalani oleh para mahasiswa. Oleh karena itu motif hiburan merupakan salah satu alasan kenapa para narasumber bermain *game online clash of clans* ini.

Alasan kedua yaitu hubungan personal, *game online clash of clans* ini selain berfungsi sebagai *game* untuk hiburan juga berfungsi sebagai media interaksi atau media sosial. Pada *game clash of clans* para narasumber mampu berkomunikasi dengan pemain lainnya di dalam *game* tersebut. Banyak diantara mereka yang mempunyai klan atau kelompok dalam *game online clash of clans* tersebut, disana mereka dapat saling *chatting* dengan rekan satu klan mereka. Terkadang juga terdapat satu *clan* yang dimana para anggotanya berasal dari berbagai daerah seperti sumatera, jakarta, bali, dan lain sebagainya. Otomatis mereka tidak mungkin dan sulit untuk bertemu satu sama lain, tetapi mereka mampu untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi di dalam *game* tersebut. Oleh

karena itu narasumber terkadang juga membuka *clash of clans* bukan hanya untuk bermain tetapi untuk sekedar saling menyapa atau malah berbicara dan bercanda dengan teman satu klan mereka.

Alasan ketiga yaitu identitas personal, banyak mahasiswa yang merasa gaul jika sudah memiliki sesuatu yang menjadi *trend* saat itu, misalnya memiliki *smartphone*. Begitu pula dalam hal *game online* narasumber akan merasa dirinya gaul saat sudah bermain *game online* yang sedang populer di masanya, yaitu *clash of clans*. Lingkungan sekitar terutama lingkungan teman merupakan faktor utama dari hampir seluruh narasumber untuk mencoba dan bermain *clash of clans*. Melihat teman-temannya bermain *clash of clans*, narasumber merasa dirinya gak gaul dan ketinggalan jaman. Akhirnya mereka mencoba dan ikut bermain *game online clash of clans*. *Game clash of clans* dalam lingkungan pertemanan mereka sudah seperti gaya hidup, saat bertemu sesama teman yang bermain *clash of clans* apalagi teman satu klan, pasti salah satu dari topik bahasan mereka adalah tentang *clash of clans*. Oleh karena itu mahasiswa yang tidak bermain akan merasa terkucilkan dan tidak bisa bergabung dalam topik pembicaraan, dan itulah yang membuat para narasumber mencoba bermain *game online clash of clans*

Alasan keempat yaitu Pengawasan (*surveillance*), narasumber bermain *game online clash of clans* untuk memperoleh tujuan mereka yaitu hiburan serta menambah jaringan pertemanan mereka. Narasumber bermain *clash of clans* juga mempunyai tujuan sama seperti orang lain

pada umumnya yang melihat televisi demi mendapat informasi ataupun hiburan.

2. Inisiatif untuk mendapat kepuasan media ditentukan audiensi

Asumsi kedua ini berhubungan dengan kebutuhan terhadap kepuasan yang dihubungkan dengan pilihan media tertentu yang ditentukan oleh audiensi itu sendiri. Karena sifatnya yang aktif maka audiensi mengambil inisiatif. Narasumber memilih memainkan *game online clash of clans* karena mereka ingin mengasah kemampuan menyusun strategi dan pengambilan keputusan selain sebagai hiburan juga tentunya, atau seseorang yang memilih memainkan *game* olahraga karena dia menyukai olahraga dan mengasah kemampuan olahraganya secara virtual sebelum kita menerapkan di dunia nyata. Tidak seorangpun dapat menentukan apa yang kita inginkan terhadap isi media. Dengan demikian, audiensi memiliki kewenangan penuh dalam proses komunikasi massa.

S. Finn (1992) menyatakan, bahwa motif seseorang menggunakan media dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu proaktif dan pasif. Contoh penggunaan media secara proaktif adalah narasumber yang memainkan *game online clash of clans* untuk mendapat hiburan, mengasah kemampuan menyusun strategi, dan bersosialisasi dengan teman sesama pemain *game online clash of clans*. Dengan kata lain, pengguna media secara aktif mencari informasi dari media berdasarkan atas kehendak, kebutuhan, dan motif yang dimilikinya.

3. Audiensi sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif, dan penggunaan media

Kesadaran diri yang cukup akan adanya ketertarikan dan motif yang muncul dalam diri yang dilanjutkan dengan penggunaan media memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran yang tepat mengenai penggunaan media oleh audiensi.

Ada beberapa kriteria motif, berikut ini adalah motif-motif yang timbul pada diri manusia ketika berkomunikasi:

- a. Motif informatif, yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan hasrat untuk memenuhi kebutuhan akan ilmu pengetahuan. Contoh, beberapa narasumber yang mencoba bertanya kepada pemain lain didalam *game* tentang cara-cara untuk menyusun strategi menyerang.
- b. Motif hiburan, yaitu hal-hal yang berkenaan untuk mendapatkan rasa senang
- c. Motif integrasi personal, merupakan motif-motif yang timbul akibat keinginan untuk memperteguh status, kredibilitas, rasa percaya diri, dan lain-lain. Contoh, beberapa narasumber yang tidak mau merasa ketinggalan jaman dan juga saat bermain *game* tidak mau ketinggalan jauh untuk *level* permainannya.
- d. Motif integratif sosial, dimaksudkan untuk memperteguh kontak sosial dengan cara berinteraksi dengan keluarga, teman, orang lain. Contoh, beberapa narasumber yang *chatting* dengan anggota sesama klannya

bermain *game clash of clans* dan akhirnya mereka juga ikut mencoba bermain *game clash of clans* tersebut. Tidak hanya situasi sosial di dunia nyata mereka yang mempengaruhi narasumber untuk bermain *game online clash of clans* tersebut, tetapi situasi sosial didalam *game* juga turut serta mempengaruhi mereka. Situasi sosial yang dimaksud dalam *game* adalah situasi sosial bersama anggota satu *clan* atau dengan pemain lain di luar *clan*. Awalnya memang mereka terpengaruh oleh teman-teman disekitarnya untuk bermain *game* tersebut, tetapi pada akhirnya yang membuat mereka betah dan tetap memainkan *game online clash of clans* untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan mereka adalah situasi sosial yang terjadi saat mereka beraktivitas di dalam *game* tersebut.

Dari pengamatan yang telah peneliti lihat di dalam aktifitas yang di lakukan oleh mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi ini memang terdapat berbagai motif yang menyebabkan mereka bermain *game online clash of clans* hingga saat ini dan berbagai macam perilaku adiksi yang dilakukan oleh narasumber. Maka dari itu, berdasarkan pengalaman para mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya tersebut menjadi hasil dari penelitian yang di lakukan oleh peneliti dan menghasilkan temuan data yang akurat.