

**KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE “TOWNSHIP”**

**Skripsi**

Diajukan kepada  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)



Oleh :

**Novatia Anggraeni**

**NIM. B06213035**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
JURUSAN KOMUNIKASI  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Bismillahirrohmanirrahim

Yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : Novatia Anggraeni

NIM : B06213035

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Komunikasi Virtual Pengguna Game Online "Township"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun
2. Skripsi ini adalah benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain
3. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 31 Juli 2017

Yang Menyatakan,



Novatia Anggraeni

NIM. B06213035

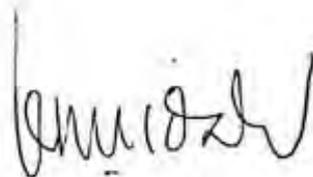
## LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Novatia Anggraeni  
NIM : B06213035  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul : Komunikasi Virtual Pengguna Game Online "Township"

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 31 Juli 2017

Dosen Pembimbing



Dr. Lilik Hamidah, S.Ag., M.Si  
NIP. 197312171998032002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

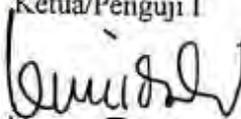
Skripsi oleh Novatia Anggraeni ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Skripsi

Surabaya, 31 Juli 2017

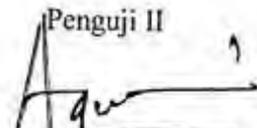
Mengesahkan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi

 Dekan  
Dr. Hj. R. Suhartini, M.Si.  
NIP. 95801131982032001

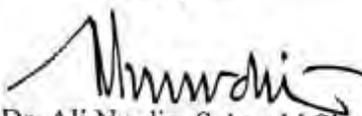
Ketua/Penguji I

  
Dr. Lilik Hamidah, S.Ag., M.Si  
NIP. 197312171998032002

Penguji II

  
Dr. Agoes Mohi Moefad, SH, M.Si  
NIP. 197008252005011004

Penguji III

  
Dr. Ali Nurdin, S.Ag., M.Si  
197106021998031001

Penguji IV

  
Dr. Nikmah Hadiati Salisah, S.IP., M.Si.  
NIP. 197301141999032004



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : NOVATIA ANGGRAENI  
NIM : BO6213035  
Fakultas/Jurusan : DAKWAH DAN KOMUNIKASI / ILMU KOMUNIKASI  
E-mail address : novatiaaa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE  
"TOWNSHIP"

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 9 AGUSTUS 2017

Penulis

NOVATIA ANGGRAENI

nama terang dan tanda tangan















sebagainya. Namun bukan hanya media sosial saja yang menjadi penghibur, ada juga aplikasi *game* yang bermanfaat dikala bosan.

Semakin berkembang teknologi, maka semakin berkembang pula aplikasi-aplikasi *game* yang tentunya menarik para penikmat *game* atau biasa disebut “*gamers*”. Jika dulu aplikasi *game* hanya berbentuk *offline* (tanpa sambungan ke internet), maka pada era saat ini aplikasi *game* banyak juga yang berbentuk *online* (harus menyambung ke internet), dan menjadikan aplikasi *game online* tersebut menjadi dua fungsi, yakni sebagai permainan hiburan, dan juga sebagai media sosial, yang dapat menghubungkan *gamers* satu dengan yang lainnya.

*Game online* merupakan salah satu gaya hidup yang baru. Bahkan *Game Online* dapat diunggah melalui *smartphone* yang notabene semua umur dapat memainkannya. Salah satu *game online* yang dapat dimainkan oleh semua umur adalah *Game Township*. Dengan konsep membangun kota, bertani, berkebun, memproduksi produk di pabrik, hingga lomba berlayar, menjadikan *game* ini dapat membangun kreatifitas dan imajinasi bagi para penggunanya. Bukan hanya itu, salah satu konsep yang menarik dari *game Township* ini adalah berbasis *online* yang mengharuskan para penggunanya untuk menyambungkan ke internet, dan mereka bisa berinteraksi kepada pengguna yang lainnya melalui sebuah Grup Co-op (koperasi).

Bukan hanya sekedar *game*, *Township* ini juga mempunyai perlombaan setiap minggunya, yakni perlombaan kapal layar atau biasa disebut “*Regatta*”. Pemain yang ingin mengikuti *Regatta*, harus

mempunyai grup (biasa disebut sebagai Co-op atau Koperasi). Terdapat sampai dengan maksimal 30 anggota grup. Tujuannya untuk mengikuti perlombaan kapal layar pada setiap minggunya, yang akan bersaing untuk mendapatkan peringkat satu sampai tiga besar dengan 15 grup Co-op lainnya, dan dipilih secara acak diseluruh dunia. Selain itu, mereka juga akan mendapatkan imbalan pada setiap peringkatnya. Untuk peringkat tiga besar, mereka akan lebih banyak mendapatkan imbalan sesuai dengan nilai tugas yang anggota grup Co-op kumpulkan. Bukan hanya itu, setiap grup Co-op yang mendapatkan peringkat tiga besar, mereka akan naik kelas liga yang lebih tinggi.

Game Township ini, mengandung banyak ketertarikan seorang *gamers* yang dapat dimainkan oleh semua kalangan umur. Bahkan game ini juga bisa diakses melalui *smartphone*, sehingga mudah untuk memainkannya dimana saja. Dengan ini, peneliti memilih judul “Pola Komunikasi Virtual Pengguna Game Online Township” sebagai pokok pembahasan karena peneliti tertarik pada pengguna game online Township ini yang sangat berantusias untuk mengikuti Regatta pada setiap minggunya, dan mereka berlomba-lomba untuk mendapatkan poin tertinggi agar menuju ke Liga Emas dengan posisi tiga besar demi mendapatkan Piala Liga Emas, serta imbalan yang banyak.

Selain itu, peneliti juga tertarik karena game online Township mempunyai keunikan tersendiri, yakni dengan konsep membangun kota, berkebun, bertani, berternak, dan lain sebagainya, disertai grup yang sebagai wadah dimana para pemain berkumpul untuk saling bekerja sama

































































melihat wajah orang yang baru kita kenal tersebut jika dikomputer kita ada alat yang disebut webcam.” Kelebihannya ”Chatting dapat membuat kita mempunyai banyak kenalan meskipun orang yang kita ajak berkomunikasi berada jauh dari kita.” Kekurangan ”Kita dapat tertipu oleh orang – orang yang kita ajak berkomunikasi karena kadang mereka bukanlah orang yang sesungguhnya.

Ada beberapa jenis komunikasi yang bisa dilakukan dengan program chatting ini, yaitu komunikasi lewat tulisan, komunikasi dengan suara, komunikasi dengan gambar, bisa mengirim file, juga bisa mengirim pesan singkat. Selain dari pada itu, chatting bisa dilakukan berdua saja atau beramai-ramai dengan banyak orang. Untuk ngobrol dengan banyak orang bisa menggunakan fasilitas chat room.

Chatting di internet menjadi mungkin dilakukan karena adanya suatu perangkat lunak (software) yang dikembangkan khusus untuk melakukan itu. Terdapat sejumlah perangkat lunak yang dewasa ini bisa digunakan di antaranya yaitu : mIRC, MSN Mesenger, ICQ, GotoWorld, Yahoo! Mesenger, dan lainnya, dari beberapa literatur, yang paling banyak digunakan adalah Yahoo! Mesenger. Dalam Yahoo! Fasilitasnya cukup lengkap dan menarik. Fasilitas tersebut adalah : chat lewat suara (voice chat), chat sambil tatap muka via kamera (webcam), melakukan panggilan dari komputer ke komputer, melakukan panggilan dari



perkembangan revolusioner. Ia juga memberikan kekuatan besar bagi anggota audien perorangan.

Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML ( Hyper Text Markup Language ), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. dan Website atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

Web juga merupakan sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah internet webserver dipresentasikan dalam bentuk hypertext. Kelebihannya adalah pertama, kita dapat memasarkan produk atau jasa melewati batas kabupaten, propinsi, negara, samudera dan benua. Kedua, Teknologi yang digunakan adalah fail over hosting, teknologi ini memungkinkan layanan anda tetap online 24 jam karena didukung oleh beberapa server komputer yang secara otomatis akan menggantikan tugas server komputer yang mengalami kerusakan. Kekurangannya dapat terjadi









































dan Grup Co-op dengan tujuan untuk diadakannya lomba balap layar (Regatta) dari seluruh dunia. Dan terbentuklah Grup Nobleese.

Nobleese adalah nama judul serial Manhwa Korea. Manhwa merupakan sebuah komik dari Korea, yang di Jepang disebut sebagai Manga. Serial Manhwa ini tersedia di aplikasi Line Webtoon. Nobleese sendiri mempunyai arti Kaum Bangsawan. Didalam cerita Manhwa, Nobleese adalah vampir yang mempunyai sifat bangsawan, dengan etika yang bagus, dan dedikasi elit. Jadi, sesuai dengan namanya, Grup Co-op ini pun mempunyai visi dan misi untuk para anggota yang sesuai dengan cerita asli Manhwa-nya, serta ingin bekerjasama untuk mendapatkan posisi di Liga Emas Regatta dengan tidak berlaku curang dan merugikan, seperti membeli coin atau t-cash ilegal.

Setelah beberapa lama terbentuk, masuklah Maulina, sebagai Senior di Grup Co-op Nobleese ini. Awalnya hanya mereka bertiga yang bergabung untuk bekerjasama dalam lomba kapal layar dari Liga Kayu. Tidak lama kemudian banyak anggota random (seseorang yang ingin bergabung dengan melalui pencarian grup) yang ikut bergabung di Grup Co-op ini.

Namun, meskipun anggota grup 15 orang, akan tetapi hanya 8-9 orang yang aktif dalam game ini.









































## 2. Simbiosis Mutualisme dalam Komunikasi Virtual.

Simbiosis Mutualisme merupakan hubungan yang saling menguntungkan antara satu dengan yang lain. Dalam bab sebelumnya telah dijelaskan dan diuraikan dalam data, bahwasannya masing-masing anggota saling bekerja sama dalam membantu anggota grup yang lain. Anggota satu membutuhkan sebuah produk dan barang, iapun mengirimkan permintaan produk dan barang melalui chat room. Hal ini membuka kesempatan pada anggota yang lain, yang ingin membantu anggota yang membutuhkan. Bukan hanya membantu saja, bahkan mereka yang membantu pun mendapatkan imbalan berupa semanggi yang tersembunyi didalam pengisian produk. Maka disitu terjadilah simbiosis mutualisme dari anggota kepada anggota.

Selain itu, mereka para anggota juga diuntungkan dengan fasilitas chat room, yakni jika anggota meminta bantuan berupa pengisian gerbong kereta maupun kargo pesawat, maka permintaan bantuan pun muncul didalam chat room grup. Sehingga, anggota yang lain dapat membantu dengan mengunjungi kota dari anggota yang membutuhkan bantuan. Sama seperti membantu mengisi produk dan barang di chat room, mengisi kargo atau gerbong juga mendapat imbalan berupa semanggi, yang masing-masing kargo atau gerbong terdapat satu semanggi.





dimediasi melalui mesin. Dalam berkomunikasi melalui medium internet ini sama sekali tidak menampilkan komunikasi nonverbal, konteks fisik seperti ekspresi wajah, nada bicara, jarak antar personal, posisi tubuh, penampilan, gesture, sentuhan, dan penciuman.

Terkait dengan penelitian ini, terdapat konvergensi yang tercipta dari *game online* Township. Yang pertama, *Cyberspace* atau dunia maya, yakni media yang berupa jaringan komputer dimana komunikasi antar entitas (baik yang berwujud manusia maupun yang bukan manusia) berlangsung. *Cyberspace* yang dimaksud adalah *game online* Township, dimana *game online* ini sebagai media dengan wujud sebuah aplikasi yang bisa diakses melalui *smartphone*, dan terhubung melalui internet.

Yang kedua, *Cybersociety* atau masyarakat multimedia, yang mana telah membuat sebagian masyarakat menjadi tergantung oleh fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh internet. *cybersociety* lebih fokus kepada fasilitas, dimana Township juga menyediakan fasilitas untuk pemain sehingga bisa saling berkomunikasi dan berinteraksi kesesama anggota grup. Dalam dunia *game online*, biasa disebut sebagai *chat room*.

Yang ketiga, *Cyberculture* atau budaya *cyber*, segala budaya yang telah atau sedang muncul dari penggunaan jaringan komputer untuk komunikasi, hiburan, dan bisnis. *Cyberculture* juga mencakup tentang studi berbagai fenomena sosial yang berkaitan dengan internet dan bentuk-bentuk baru komunikasi jaringan lainnya seperti komunitas online yang terdapat pada *game online Township* dengan pemain-







- b. Kepada mahasiswa ilmu komunikasi yang ini melakukan penelitian lebih lanjut, diharapkan memahami dan mengerti tentang komunikasi virtual terlebih dahulu, sehingga dalam mencari data penelitian memahami maksud dan fokus masalah yang akan dihadapi. Cari sudut pandang komunikasi virtual yang berbeda, sehingga komunikasi virtual yang sudah ada dapat berkembang.
- c. Kepada Grup Co-op Nobleese tingkatkan interaksi di dalam grup mengenai trik kepada anggota yang lainnya. Serta tingkatkan pula kerjasama untuk mendapatkan posisi ketiga dalam Liga Emas.
- d. Kepada prodi Ilmu Komunikasi, disarankan untuk lebih membimbing mahasiswanya dalam menentukan fokus masalah dan judul penelitian, yang dapat menjadikan penelitian mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSA lebih inovatif dan berbeda dengan Ilmu Komunikasi di Universitas yang lain. Sehingga mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSA memiliki sudut pandang yang berbeda dalam meneliti dengan mahasiswa yang lainnya.



