**SOLIDARITAS GAMERS CLASH OF CLANS**

Muhammad Agus Sholahuddin Umam

Program Studi S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

augustumam@yahoo.co.id

**Muhammad Jacky**

Program Studi S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

jackyflinders@gmail.com

**Abstrak**

Di zaman yang semakin modern ini dunia virtual menjadi sangat berperan dalam kehidupan manusia. Berbagai macam teknologi diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari. Salah satu bentuk teknologi yang diciptakan yaitu teknologi berbasis mobile yang terdapat pada ponsel pintar atau yang biasa dikenal dengan smartphone. Sementara itu, kemunculan tehnologi informasi dan komunikasi menimbulkan kemajuan masyarakat akan segala informasi dan gaya hidup. Game Clash of Clans muncul dengan adanya *clan* atau sebuah kelompok dalam dunia virtual game yang mengharuskan para anggota clan tersebut untuk mengikuti *war clan* (perang antar *clan*) dengan berbagai latar belakang penghuni *clan* yang berbeda-beda. Dalam sebuah *clan* tentunya dibutuhkan kesolidan, kekompakan serta strategi yang dibangun dalam sebuah *clan* yang bertujuan untuk memenangkan setiap *war clan* yang diadakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sebuah kesolidan virtual dan kekerabatan antar pemain dalam sebuah clan di geme Clash of Clans yang dihasilkan dalam permainnan ini. Ruang lingkup penelitian ini adalah dunia virtual atau *blogosphere* melalui game Clash of Clans, dimana subjek dalam penelitian ini adalah tiga clan dalam game Clash of Clans. Data dikumpulkan melalui identifikasi kegiatan-kegiatan virtual dan fitur-fitur agresi algoritma yang berpengaruh dan berhubungan terhadap pembangunan integrasi virtual antar anggota *clan* dalam *blogosphere.* Dalam penelitian yang berjudul Solidaritas Virtual Gamers Clash of Clans menggunakan metode kualitatif 2.0 dengan analisis *hacking*. Analisis ini dipilih karena sesuai dengan penelitian yang meneliti dunia virtual dalam game online terutama game Clash of Clans.

**Kata kunci :** Clash of Clans, solid,*Blogosphere*

*Abstract*

In the more modern era this virtual world becomes a very important role in human life. A wide variety of technologies created to meet the needs of humans in performing daily activities. One form of technology that was created is a technology based mobile found on smart phones or commonly known as smartphones. Meanwhile, the emergence of information and communication technology raises the advancement of society will all the information and lifestyle. Game Clash of Clans appear with their clan or a group within a virtual world game that requires members of the clan to follow the clan war (a war between clan) with diverse backgrounds occupants of different clan. In a clan course required solidity, compactness and strategies developed in a clan that is aiming to win every war clan held. This study aims to determine how a virtual solidity and kinship among the players in a clan in Clash of Clans resonance generated in this game. The scope of this study is the virtual world or the blogosphere through the game Clash of Clans, where the subjects in this study were three clan in the game Clash of Clans. Data collected through the identification of the activities of virtual and features algorithms that influence aggression and relate to the development of virtual integration between members of the clan in the blogosphere. In a study entitled Virtual Gamers Solidarity Clash of Clans, using qualitative method 2.0 with hacking analysis. This analysis was chosen because it suits the research that examines the virtual world in online games, especially Clash of Clans games

**Keywords:** Clash of Clans, solidarity, Blogosphere

**PENDAHULUAN**

Masyarakat memiliki beragam cara untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. Hiburan yang tak terbatas ruang, waktu, biaya, maupun usia, seperti bermain, menjadi salah satu alternatif aktifitas hiburan yang dengan mudah dilakukan oleh masyarakat. Bermain memang merupakan salah satu hiburan menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri manusia serta tidak memandang batas usia. *Game online* menjadi salah satu permainan yang sedang banyak diminati masyarakat. Game online merupakan permainan yang bisa dimainkan dengan menghubungkan komputer atau *gadged* dengan jaringan internet. *Game online* adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses.

Clash of Clans sendiri adalah game strategi dinamis yang pernah dibuat oleh supercell. Clash of clans sendiri awalnya dibuat hanya untuk platform iOS (sistem operasi perangkat bergerak), dengan penampilan sederhana di awal tahun dan setiap update terbaru Supercell selalu mengembangkan fitur dan AI Troops.

Clash of Clans awalnya adalah Freemium Strategy Video Game dari supercell. Permainan Multiplayer (multi pengguna) yang memungkinkan Gamers untuk melatih Troops (pasukan), menyerang gamers lain untuk mendapatkan Gold (emas), Elixir (sejenis sumber mineral) serta Dark Elixir, membangun pertahanan untuk memperlambat serbuan Gamers lainnya dan memungkinkan Gamers untuk membuat komunitas dalam sebuah clan. Gamers juga dapat menggunakan fitur komunikasi seperti chat untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun sesama komunitas clan. Troops juga bervariasi mulai dari Barbarian, Archer, Wizard, Giant dan mahkluk mitos lainnya. Defenses (pertahanan) mencakup Canon, Archer Tower, Wizard Tower dan lain lain. Laboratory juga dapat digunakan untuk mengupgrade kekuatan troops.

**TINJAUAN TEORITIS**

Studi ini menggunakan konsep dan teori *blogosphere*, perspektif ini dikembangkan oleh M.Jacky. Teori Blogosphere ini kontras dengan teori ruang public Hebermas. Jika ruang public Hebermas adalah ruang public tradisional (salon,café) yang hanya bisa diakses oleh kelompok tertentu, dan sebagian dibentuk disetiap percakapan dimana orang dating bersama untuk membentuk publik, karena hanya bisa terintegrasi yang sama, waktu yang sama juga kedekatan fisik, kesamaan social. Sedangkan blogosphere menurut M. Jacky adalah ruang public virtual yang dihubungkan oleh jejaring sosial.(Jacky, 2013) Jejaring sosial yang mengintegrasikan para clasher menciptakan solidaritas solidaritas virtual dalam komunitas.

Dalam ruang publik virtual *(blogosophere)* sangatlah berbeda dengan ruang publik yang digagas oleh Hebermas dan para pendukungnya. Terdapat lima ciri khusus *blogosphere* yang membedakannya. Pertama**,** ruang public virtual bersifat terbuka dan bisa dimasuki ataupun dihuni oleh siapa saja, lintas gender, pendidikan, usia, daerah, etnis, suku, golongan, kelompok, Negara dan sebagainya.

Kedua,Blogosphere merupakan ruang public virtual yang otonom, terbebas dari tekanan/kekuasaan konvensional (Negara, pemilik modal dan seterusnya). Blogosphere tidak seperti yang dibayangkan Hebermas yang hanya membuat Blogger parasit terhadap media mainstream.

Ketiga, penghuni *blogosphere* terintegrasi secara virtual. *Blogosphere* tidak seperti yang dibayangkan Hebermas, Putnam, Sunstein yang mengatakan bahwa membahayakan demokrasi dengan meningkatkan framentasi (social dan moral), polarisasi politik, permusuhan, kekerasan, *cyberbalkanization* dan mengancam stabilitas social.

Keempat,Blogosphereadalah ruang public virtual terbuka yang terikat dengan solidaritas virtual, kepedulian bersama. Dan didalam nya pun banyak dihuni oleh berbagai lintas gender, pendidikan, usia, daerah, etnis ,suku, golongan, kelompok, Negara dan seterusnya. *Blogosphere* kontras dengan asumsi Hebermas dan Sunstein yang percaya bahwa internet mengisolasi blogger dari kelompok dan komunitas, berbagi pandangan , pengalaman untuk kalangan mereka sendiri dan menarik diri dari pandangan yang bertentangan dengan kepercayaannya.

**METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian yang berjudul Solidaritas Virtual Gamers Clash of Clans , menggunakan metode kualitatif 2.0 dengan analisis *hacking*. Analisis ini dipilih karena sesuai dengan penelitian ini yang meneliti dunia virtual dalam game online terutama game Clash of Clans . Game online (virtual atau blogosphere) adalah dunia dalam internet, dan analisis hacking adalah analisis yang berfungsi untuk penelitian diinternet (*online)*. Karena tidak akan mungkin menggunakan metode “konvensional”, yaitu metode penelitian yang biasa digunakan untuk realitas social (*offline*) seperti analisis femenologi, analisis framing*, etnografi, hermeunetik*, interaksionis simbolik, survei dan lainnya termasuk modifikasi terhadap pendekatan tersebut, akan mengalami kesulitan dalam memaknai secara mendalam realitas virtual (Jacky,2013)

Realitas sosial dengan realitas virtual mempunyai perbedaan yang cukup jauh . Jika realitas sosial lebih didasari oleh konstruksi secara diskursif (bahasa dan symbol lainnya), sedangkan realitas virtual selain hasil dari praktek-praktek social juga dikonstruksi oleh nondiskursif, yakni agregasi algoritma/*online tools* sehingga menghasilkan apa yang disebut *cybercultural/digital culture/virtual culture* : “tehnologi sebagai kultur”.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Di zaman yang semakin modern ini dunia virtual menjadi sangat berperan dalam kehidupan manusia. Berbagai macam teknologi diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari. Salah satu bentuk teknologi yang diciptakan yaitu teknologi berbasis mobile yang terdapat pada ponsel pintar atau yang biasa dikenal dengan *smartphone*. Teknologi mobile pada umumnya menggunakan internet untuk menghubungkan aplikasi yang ada di dalamnya dengan server/database perusahaan penyedia aplikasi. Pemanfaatan teknologi mobile ini sangat bervariasi mulai dari kebutuhan informasi, transaksi, interaksi sosial, ataupun hiburan berupa permainan-permainan berbasis mobile.

Kemunculan game Clash of Clans yang memiliki basis android ini telah menjadi konsumsi dari berbagai lapisan masyarakat di Indonesia dan menjadi budaya baru di tengah-tengah budaya lokal. Dengan menggunakan dan memanfaatkan kecanggihan tehnologi informasi dan komunikasi seperti internet, maka untuk bisa memainkan game Clash of Clans ini tentunya sangatlah mudah sebab game ini sendiri sangatlah populer dikalangan pengguna *smartphone*.

Game Clash of Clans of sendiri merupakan permainan yang mengharuskan pemain (*clasher*) untuk memiliki sebuah *clan* atau bisa dikatakan sebagai sebuah kelompok perang (*war*) dimana seorang *clasher* tersebut akan membuktikan sebuah kesolidan dan kemampuannya kedalam sebuah *clan* tersebut. Integrasi yang terjadi didalam dunia nyata tentunya tidak sama dengan dunia virtual. Integrasi yang terjadi didunia nyata tentunya memiliki batasan-batasan tertentu yang menjadikan para *clasher* tidak dapat bebas dalam berekspresi, sebab dalam dunia nyata tentunya kita dibatasi oleh waktu, gender, suku, bangsa, dan lain sebagainya. Semenetara itu integrasi yang terjadi di dunia virtual akan jauh lebih bebas dan tentunya tidak dibatasi oleh waktu gender, suku, bangsa, dan bangsa. Dengan kata lain, integrasi yang terjadi didunia virtual jauh bersifat global dan para clasher memiliki kesetaraan yang sama tanpa memandang status, kedudukan serta keterbatasan fisik.

Pada umumnya, terintegrasinya *clasher* didalam dunia virtual merupakan suatu hal yang sudah biasa. Oleh karena itu semua yang ada dalam dunia virtual secara otomatis akan langsung terintegrasi oleh berbagai jenis algoritma yang ada. Namun, integrasi yang terdapat pada dunia virtual juga tidak bisa lepas dari konfli yang tejadi didalamnya yang sering terjadi di dalam clan chat. Oleh sebab itu, baik didunia nyata maupun dunia virtual mempunyai persamaan yaitu berupa faktor-faktor tertentu yang mampu menjadi pengontrol, pendukung, pendorong untuk membentuk integrasi yang benar-benar baik dan sempurna, kemudian sanggup untuk selalu mempertahankan integrasi tersebut.

Dalam penelitian ini, bisa dijelaskan dan dipaparkan mengenai hasil yang diperoleh dari beberapa clan virtual yang terpilih secara lengkap dan benar. Dimana *clan-clan* tersebut dipilih secara acak dan sesuai pertimbangan. *Clan-clan* yang yang menjadi subjek penelitian ini mempunyai ciri dan cara khusus untuk bisa menjaga kesolidan dan kekompakan dalam tiap *war* dalam kesehariannya. Dan tentunya *clan-clan* tersebut berasal dari satu jenis permainan yang sama yaitu (geme online) Clash of Clans, yang secara umum di mainkan di perangkat telpon pintar masing masing *clasher*.

Selanjutnya dengan menggunakan langkah-langkah penelitian yang sesuai dengan metode yang telah ditetapkan, maka diperoleh data-data yang tepat dan sesuai dengan judul dalam penelitian ini, yaitu “Solidaritas gamers Clash of Clans” serta bisa sesuai dengan latar belakang penelitian dan rumusan masalah juga dalam penelitian ini. Dalam penelitiannya, data yang diambil merupakan data-data yang berkaitan dengan apa yang ada di dalam clan serta bentuk-bentuk solidaritasnya yang terintegrasi secara virtual dengan menggunakan teori *blogosphere* dan selain itu hal-hal yang berkaitan dengan kekompakan dalam sebuah keberagaman yang kemudian disatukan dalam sebuah clan membuat semakin menarik untuk diteliti, serta ada banyak hal yang bisa membuat para *clasher* saling bekerjasama dalam sebuah kelompok virtual ini dan dapat bertahan dalam berbagai perbedaan yang ada di dalam sebuah clan tersebut. Dengan kata lain, penelitian dan data-data yang ditemukan bisa dikatakan sebagai faktor-faktor pendukung, pengontrol/ pendorong yang ada dalam kelompok virtual.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Studi ini membuktikan teori *blogosphere* (ruang publik virtual) Jacky (2012). *Blogosphere* adalah ruang publik virtual yang efektif dalam mengorganisir dan mengintegrasikan secara virtual (Jacky,2013). Dari integrasi virtual memunculkan solidaritas virtual yang menunjukan bahwa integrasi virtual yang ada dalam *blogosphere* yang diwujudkan ke dalam bentuk sebuah clan dalam game *clash of clans* yang kemudian dibangun dengan dua faktor yaitu diskursif dan non diskursif. Kedua faktor itulah yang menghasilkan *clan* dalam game online di blogosphere. oleh karenanya, untuk lebih mengetahui mengenai kedua faktor tersebut maka dilakukan sebuah komunikasi secara virtual dan identifikasi didalam clan masing-masing. Didalam penelitian yang menjadi subjek, ada tiga clan yang menjadi rujukan sebagai sebuah bahan penelitian antara lain: *Clan* dengan nama *Battousai*, Sekedar Hoby dan yang mempunyai akses online masing-masing untuk menunjang terjadinya kegiatan virtual didalamnya.

Adapun faktor diskursif terdiri dari jargon file dan perilaku para penghuni *clan*. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi jargon file dan prilaku para penghuni *clan*, oleh karena itu kegiatan yang bersifat virtual haruslah ada didalam clan tersebut. Kemudian berdasarkan temuan data dan analisis, jargon file yang terbentuk didalam *clan* dalam dunia virtual tersebut adalah jargon-jargon yang yang menunjukan adanya unsur-unsur persahabatan dan juga mengarah pada kekompakan serta kesolidan. Jargon file dalam penelitian ini sendiri terdiri dari " *Together we are strong*” sebuah pemaknaan dalam bahasa inggris yang memiliki makna bersama kita kuat yang menunjukkan kebersamaan dalam semua penghuni *clan* akan membuat kita kuat dan solid, ’’Menang kalah bondo nekat” hal ini menunjukan dalam sebuah sebuah clan tetap bergerak positive dan berani dalam melakukan *war* clan dengan nekat dengan segala resiko.

Perilaku para anggota *clan* bisa kita ketahui dengan adanya kegiatan yang sering terlihat dari seorang pemain game clash of clans pada clan nya masing-masing. Adapun kegiatan dalam permainan kelompok ini bisa kita lihat dari keaktifan dan kepasifan pada anggota sebuah clan di game *clash of clan*, hal ini bisa dilihat dari rutinitas atau keseharian para anggota setiap harinya.

Adapaun beberapa aktifitas para *clasher* yang menghuni sekaligus menjadi anggota clan pada permainan game *clash of clans* adalah melakukan sebuah request throop dan spell yang tentunya semua anggota dalam clan bisa mengisinya sesuai kapasitas dan keinginan anggota *clan* yang melalukan *request* tersebut, selain itu para penghuni *clan* juga bisa saling memberi informasi dalam bentuk dukungan, strategi, dan sebagainya di dalam clan chat kemudian keaktifan para clasher tersebut juga bisa dilihat dalam keikutsertaan mereka dalam mengikuti setiap war yang diadakan hampir setiap harinya.

Hal tersebut tentunya akan menunjukan keaktifan dengan berbagai bentuk tingkah laku dari penghuni *clan* tersebut, dari sana kita bisa lihat bagaimana perilaku para *clasher* yang dalam berbagai kesempatan meiliki beberapa kesamaan dan kebersamaa yang akan mencerminkan sebuah kesolidan pada suatu *clan*.

Selain itu dalam sebuah *clan* virtual ini merupakan ruang publik yang terbentuk dari anggota yang mempunyai kebebasan dalam berpendapat mempunyai hak yang sama didalam clan. Dan didalamnya tentu akan dengan bebas dan leluasa untuk memproduksi informasi, pengetahuan game clash of clans dalam bentuk teks, video dalam sebuah clan chat tanpa adanya kontrol yang mengekang dari kekuasaan negara, ataupun pemilik modal. Dengan adanyakebebasan berpendapat, anggota clan akan selalu dipandang setara dan tidak ada perbedaan. Didalam keberagamannya, sebuah clan akan menerima semua bentuk gagasan, pendapat, stregi yang tidak mengganggu kestabilan integrasi virtual dari siapapun dalam clan tersebut.

Dalam sebuah clan banyak mempertemukan banyak orang dengan latar belakang yang berbeda-beda mulai dari usia, domisili, pendidikan, gender, bahkan yang belum pernah bertemu sama sekali dalam dunia nyatapun.

Kemudian dengan adanya jargon file, perilaku anggota clan yang membangun integrasi virtual di dalam blogosphere, maka dapat di tarik kesimpulan yang sesuai dengan teoro blogosphere oleh M.Jacky sebagai berikut:

* 1. Sebuah clan mengintegrasikan antar penghuni clan secara virtual
  2. Para clasher yang menghuni sebuah clan terikat dengan solidaritas virtual atau kepedulian bersama
  3. Setiap clan yang terdapat di game clash of clans merupakan ruang publik virtual publik virtual yang otonom, terbebas dari tekanan atau kekuasaan konvensional
  4. Clan dalam game ini sangatlah terbuka untuk dihuni oleh siapa saja, lintas gender, pendidikan, etnis, budaya, daerah, suku, golongan, kelompok, negara, dan seterusnya
  5. Clash of clans merupakan game yang dalamnya terdapat sebuah clan dimana seorang anggotanya bisa memberi dukungan secara online kepada sesama penghuni *clan* dengan bahasa sehari-hari.

**6.2. Saran**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Para *clasher* diharapakan mampu mengfungsikan kecanggihan tehnologi internet sebagai media pembangunan dan menyatukan keberagaman para penghuni clan sehingga bisa menghasilkan kekompakan dan kesolidan secara keseluruhan.
2. Dengan memanfaatkan *blogosphere*, para clasher diaharapkan mampu memanfaatkan untuk melakukan kegiatan-kegiatan virtual yang positif dalam sebuah clan demi memenagkan setiap war yang dilakukannya.
3. Dengan adanya kecanggihan tehnologi informasi dan komunikasi di zaman modern ini yang kemudian bisa menambah pandangan atau susatu pemahaman dan analisis konsep tori blogosphere serta analisis *hacking*, maka diharapakan terdapat penelitiam-penelitian virtual selanjutnya yang membahas fenomena dan beberapa permasalahan yang bersangkutan dengan internet, yang kemudian bisa menjadi refrensi dan keragaman dalam pembahasan konsep teori *blogosphere* dan analisis *hacking* secara luas.

**DAFTAR PUSTAKA**

Jacky, M.. 2012. Blogger dan Demokratis Deliberatif di Blogosphere Indonesia. Disertasi FISIP Unair Surabaya.

Jacky, M..2012. Ringkasan Disertasi: Blogging dan Demokrasi Deliberatif di Blogosphere Indonesia. Surabaya: Universitas Airlangga.

Jacky, M.. 2013. Anlisis Hacking: Metode Kualitatif 2.0 di Ilmu Sosial/Sosiologi.Makalah disampaikan pada Kuliah Umum di Universitas Sawerigading, Makassar.

Jacky, M. . 2014. Demokrasi Deliberatif di Blogosphere dalam buku Arena Pengetahuan. Surabaya : UNESA University Press.

Jacky, M. 2015 Bloggers and Delibrative Democracy in Indonesia’s Blogosphere : Asian social science. Vol. 11, No. 28’

Johnson, Doyle Paul. . 1986. Teori Sosiologi Klasik dan Modern. Jakarta : PT Gramedia

Poerwadarminta, W.J.S.. 1979. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Hidayat, Mastaufan Kamal. 2014. Bahasa solidaritas, , Surabaya: Universitas Negeri Surabaya