

INTERAKSI KELOMPOK DALAM TURNAMEN POINT BLANK

Aldo Satriono¹, Reni Nuraeni², M.si.³

¹Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Dan Bisnis, Universitas Telkom

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang Interaksi kelompok ketika bermain game online terutama pada saat kejuaraan nasional Point Blank 4 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Latar belakang , Proses Interaksi dan Partisipasi Peserta ketika bermain game online terutama pada saat Kejuaraan nasional Point Blank 4 Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori Interaksi Verbal dan Nonverbal, metode yang digunakan Metode Penelitian Kualitatif Deskriptif. Objek Penelitian adalah Interaksi kelompok pada saat mengikuti kejuaraan dan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini atau Interaksi kelompok kepada tim memiliki persamaan dan perbedaan bagaimana interaksi verbal dan nonverbal dilakukan secara sengaja maupun tidak disengaja dari setiap tim dan peserta yang mengikuti kejuaraan nasional Point Blank. Kata Kunci: Interaksi Kelompok, Game Online, verbal dan nonverbal, Kejuaraan



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media *Online* (internet) sebagai hasil perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang berada di dunia. Teknologi saat ini menjadi bagian dari kehidupan manusia. Kemampuannya sebagai media informasi dan komunikasi, internet dapat menghubungkan manusia yang ada di dunia tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. melalui komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer ke jaringan banyak komputer dengan bantuan fasilitas *server*, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi informasi dengan cepat dan dengan jangkauan yang sangat luas.

Seiring pertumbuhan pengguna *internet* jumlah pengguna *online game* pun juga terus bertambah. Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini, *online game* telah mengalami perkembangan yang amat pesat. Menurut Arief Widhiosa, founder Agate Studio, secara nasional pengguna *online game* dari 2006-2010 tumbuh sekitar 30%. Utomo Hexavianto, Produk Development Online PT Infomedia Nusantara, mengatakan hingga 2010 sudah terdapat 30 juta pengguna *onne game* di Indonesia. Rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun. (<http://id.indonesiafinancetoday.com/read/4581/-Pegguna-Game-Online-Terus-Bertumbuh>).

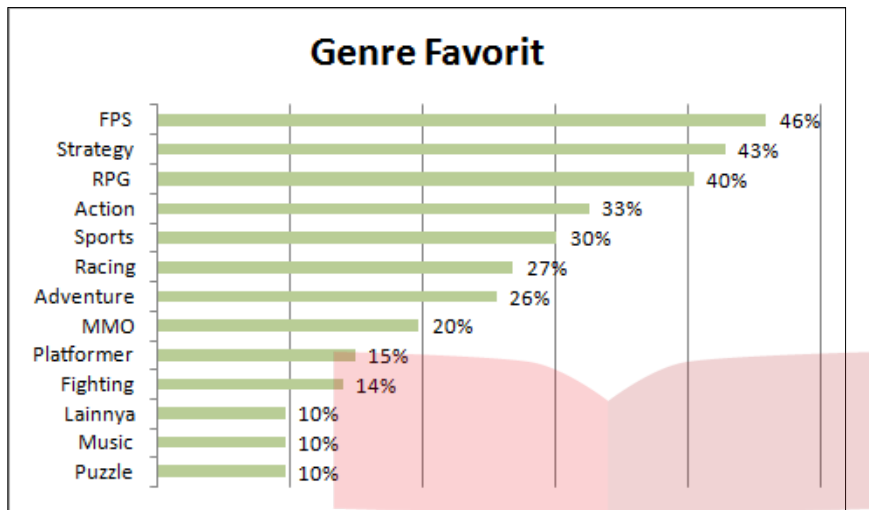
Adams dan Rollings (2007:43) mendefinisikan *game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat di akses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya *internet*).

Dari pertumbuhan *game online* diatas, menjadikan *game online* saat ini menjadi *tren* baru semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi.

Game online sendiri memiliki banyak jenis atau *genre* yang dapat dimainkan oleh para pecinta *game* tergantung minat masing-masing. Dalam permainan *Online* jenis game di bedakan dalam *Genre-genre Game Online*, Edinn (2007:7) mengelompokkannya dalam MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Play Game*), BBMMORPG (*Browser Based Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*), dan MMOCCG (*Massively Multiplayer Online Collectible Card Game*).

Berdasarkan hasil survei tahun januari 2012 yang dilakukan lembaga *developer* game online di Indonesia Agate Studio. Setelah lebih dari 1200 *gamers* mengisi survei yang di sebar secara acak dapat di ketahui bahwa *Genre first person shooter* (FPS), Strategi, dan *Role playing game* (RPG) adalah *Genre-genre game* favorit. Hasil survei adalah sebagai berikut

Tabel 1.1
Genre Game favorit



Sumber: <http://agatestudio.com/blog/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/#more-681> pada 19 Januari 2013 pukul 08:28 WIB

Berdasarkan hasil Survei diatas maka *genre* FPS memiliki jumlah peminat paling banyak di Indonesia dibanding dengan *genre-genre* lainnya. Alasan para pemain ini menyukai jenis FPS dikarenakan mudah dimainkan, dan merupakan permainan *Casual* yang tidak membutuhkan waktu banyak untuk memainkannya. Tidak seperti game jenis RPG yang harus mengikuti alur yang disediakan oleh pembuat *game*. *Game* FPS juga dapat memicu adrenalin para pemainnya dikarenakan akan saling mengadu keahlian para pemain dalam menggunakan senjata untuk mengalahkan lawan. (Sumber : <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23971430>)

Berdasarkan pilihan favorit maka penulis mencoba membuat daftar *game-game* yang paling diminati di lihat dari *genre* FPS. Jenis *game online* FPS di Indonesia sendiri terdapat beberapa *game online* yaitu Point blank, CS Online, Cross Fire, X-Shot, dan A.V.A. Berikut adalah data *game online* FPS di Indonesia.

Tabel 1.2
Daftar Game Online FPS di Indonesia

| | Game Online | Tahun Berdiri | Jumlah User yang terdaftar | Jenis Turnamen yang Diselenggarakan |
|----|-------------|---------------|----------------------------|---|
| 1. | Point Blank | 2008 | 1,704,286 | 1 . Point Blank International Championship 2 .Point Blank National Championship 3 Point Blank Anniversary Cup 4. Point Blank Super Cup 5. Point Blank Tri-Nations 6. Point Blank Raising Star 7. Point Blank Clan League 8. Tournament Local |
| 2. | CS Online | 2009 | 447,718 | CSO Road to Olympiad CSO Death match Tournament CSO academy |
| 3. | Cross Fire | 2009 | 84,944 | CF National Tournament |
| 4. | X-Shot | 2011 | 19,954 | X-Shot International Tournament X-Shot National Tournament X-Shot Online Tournament |
| 5. | A.V.A | 2011 | 9,891 | AVA City Tour AVA Online Tournament |

Catatan: Olahan peneliti pada 18 april 2013 pukul 23.00

Dari Tabel diatas di ketahui maka *game point blank* menempati *game* yang paling di minati dalam *genre FPS*. *Game point blank* mendapat jumlah *like* yang melebihi satu juta *like* di bandingkan para pesaingnya yang masih di bawah satu juta *like*. Tidak hanya itu kompetisi yang diselenggarakan dalam tiap tahunnya juga lebih banyak dibanding dengan para pesaingnya

Point Blank adalah sebuah permainan komputer ber-*genre* peperangan yang dimainkan secara *online*. permainan ini dikelola oleh PT. Kreon melalui Gemscool. Gemscool merupakan sebuah proyek yang dikembangkan oleh PT Kreon. Gemscool itu sendiri merupakan penyedia berbagai game online yang ada di Indonesia. (*sumber : www.forum.gemscool.com*)

Gemscool tidak hanya mengelola permainan Point Blank saja, namun juga mengelola permainan *online* lainnya seperti Atlantica, Lost Saga, Dragon Nest dan lain lain. Agar menarik perhatian para gamer yang ada di Indonesia Gemscool juga mengembangkan game online-nya dengan menambah game baru. tidak hanya itu Gemscool sering mengadakan Event untuk tetap membuat para gamer setia bermain permainan yang dikelola oleh Gemscool misalnya dengan mengadakan Event Turnamen Game online. (*sumber : www.forum.gemscool.com*)

Gemscool atau PT Kreon mengadakan *event* hampir seluruh *game* yang dikelola termasuk Point blank. Turnamen ini ditunjukan bagi para gamer yang ada di Indonesia untuk membuktikan siapa yang terbaik. Bagi para pemenang dihadiahkan berupa sejumlah uang atau *hardware* komputer yang khusus untuk spesifikasi bermain *game*.(sumber : www.forum.gemscool.com)

Menurut Noor (2009:7) *event* didefinisikan sebagai kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu. Event pertandingan antara tim ini menjadi sebuah event bagi pemain *game* Point Blank untuk menunjukan siapa yang terbaik. Pertandingan ini diselenggarakan diberbagai daerah di Indonesia. Pada setiap daerah yang ditunjuk oleh pihak Gemscool diselenggarakan turnamen bersekala regional untuk menyaring tim-tim yang akan maju kebabak selanjutnya yaitu *Grand Final* yang berlokasi di Jakarta. (sumber ; Pb.gemscool.com)

Turnamen *Point Blank National Championship* merupakan turnamen yang pertama kali diselenggarakan oleh pihak gemscool pada tahun 2009 untuk permainan Point Blank. Perbedaan yang paling mencolok dibanding dengan turnamen Point Blank adalah skalanya yang mencakup hampir seluruh Indonesia. Dan tahun 2013 ini adalah turnamen *National Championship* yang ke-4. (sumber ; Pb.gemscool.com)

Sistem pertandingan adalah sistem eliminasi yang dimana tim yang telah kalah maka akan di eliminasi dan tidak dapat melanjutkan keikutsertaan dalam pertandingan. Pertandingan ini dilakukan dengan cara dua tim yang saling berhadapan untuk mendapatkan poin agar memenangkan pertandingan. Satu tim terdiri dari lima orang utama dan satu orang cadangan. Dalam satu pertandingan terdapat dua sesi, sesi pertama satu tim menjadi tim Counter Terrorist (CT) dan tim lain menjadi Free Rebel (Terorist). Setiap tim memiliki tujuan masing-masing yaitu CT menghalangi tim Teroris agar tidak memasang bom yang telah disediakan dengan cara menghancurkan lawan. Dan tim teroris bertujuan memasang bom di tempat yang telah disediakan atau menghancurkan tim CT. (sumber ; *Pb.gemscool.com*)

Satu sesi terdapat lima babak yang setiap babak berdurasi tiga menit. Satu babak tim yang berhasil menghancurkan tim lawan maka akan mendapat satu poin. Dan tim yang memiliki nilai poin pada akhir sesi dan akhir babak maka di nyatakan pemenang dan tim tersebut akan maju ke pertandingan selanjutnya hingga mendapatkan satu tim sebagai juara akhir. (sumber ; *Pb.gemscool.com*)

Setelah ditentukan pemenang dari setiap daerah maka tim pemenang akan mendapatkan hadiah serta tiket menuju *Grand Final*. Tim pemenang tersebut menjadi perwakilan dari daerahnya dan akan bertanding melawan tim daerah lain. Maka pemenang dari *Grand Final* akan dinyatakan sebagai Juara Point Blank National Championship.

Pada saat berjalannya sebuah kompetisi, kekompakan interaksi antara anggota tim sangatlah penting untuk sebuah tim untuk

menentukan bagaimana berjalannya pertandingan dengan baik dan tidak hanya interaksi namun juga hal lain misalnya kerjasama tim. (sumber ; *Pb.gemscool.com*)

Komunikasi interaksi yang baik pada saat berjalannya pertandingan membuat anggotanya mudah mengerti apa yang dimaksud dari anggota lain, misalnya ketika salah satu anggota tim membutuhkan bantuan maka anggota tersebut memberi isyarat kepada anggota lain untuk membantu dia. Pada saat berjalan nya pertandingan para peserta satu tim memiliki tempat duduk yang disediakan dan duduk secara sejajar di tempat yang telah disediakan oleh pengelola event turnamen tersebut. (*www.forum.gemscool.com*)

Gambar 1.1

Posisi Duduk Peserta Saat bertanding



Sumber : Dokumen Pribadi

Di setiap turnamen diikuti oleh berbagai tim dari berbagai daerah di Indonesia tergantung dimana penyelenggaraannya. Dan setiap tim mempunyai aturan dan cara masing-masing. Aturan ini tentu berbeda-beda dari setiap tim namun memungkinkan juga jika ada cara atau aturan yang sama.

hal-hal tersebut dapat dilihat dari komunikasi Verbal dan Non-verbal yang secara sadar atau tidak sadar mereka lakukan pada saat bertanding. Misalnya sebuah kode atau bahasa khusus yang memudahkan tim berinteraksi antara anggota sesama tim.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia interaksi adalah hal yang saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antarmubungan. Interaksi merupakan suatu tindakan atau aksi yang menghasilkan suatu hubungan atau saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain sehingga terjadi pertukaran informasi.

Pertukaran informasi terjadi dalam banyak hal yang dilakukan manusia dan menurut peneliti apa yang dilakukan peserta pada saat kejuaraan juga merupakan Interaksi. Peserta juga saling berkomunikasi sehingga melakukan interaksi yang menghasilkan suatu pertukaran informasi. Interaksi yang dimaksud adalah interaksi simbolik. Menurut Mulyana (2001:68) interaksi simbolik merupakan suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran symbol yang diberi makna.

Interaksi simbolik dimaksudkan oleh peneliti adalah interaksi simbolik didalam sebuah tim yang terdiri dari Interaksi Verbal dan Nonverbal. Interaksi verbal terbagi menjadi dua, bahasa yaitu lisan dan

bahasa tulisan. Namun peneliti hanya memilih bahasa lisan untuk diteliti dikarenakan pada saat bertanding mereka hanya menggunakan bahasa lisan dan tidak menggunakan bahasa tulisan. Pada saat bertanding para peserta dituntut untuk mengirim dan menerima informasi dengan cepat maka bahasa lisan adalah alat yang paling tepat untuk melakukan informasi yang cepat sehingga bahasa tulisan tidak terlalu dihiraukan. Dan interaksi nonverbal yang akan diteliti ada lima bagian, yaitu pesan kinesik, proksemik, artifaktual, paralinguistik, dan pesan sentuhan (Rakhmat, 1985: 34).

Pada intinya, bukan struktur masyarakat melainkan interaksilah yang dianggap sebagai variable penting dalam menentukan perilaku manusia. Menurut West (2008:93) melalui percakapan dengan orang lain, kita lebih dapat memahami diri kita sendiri dan juga pengertian yang lebih baik akan pesan-pesan yang kita dan orang lain kirim dan terima.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana komunikasi interaksi simbolik yang dilakukan oleh para peserta di dalam tim ketika saat Tournament Point Blank National Championship.

1.2 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini Peneliti akan merumuskan masalah pada bagaimana komunikasi interaksi yang dilakukan oleh para peserta dalam tim pada saat Tournament Point Blank National Championship berlangsung. Maka untuk dapat menjelaskan peneliti membuat pertanyaan untuk lebih memperdalam topic.

1. Bagaimana interaksi Verbal dilakukan oleh para peserta dalam tim pada saat berjalannya pertandingan
2. Bagaimana interaksi Non-Verbal yang dilakukan oleh para peserta dalam tim pada saat berjalannya pertandingan

1.3 Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana interaksi Verbal yang dilakukan oleh para peserta dalam tim pada saat berjalannya pertandingan
2. Untuk mengetahui bagaimana interaksi non-verbal yang dilakukan oleh para peserta dalam tim pada saat berjalannya pertandingan

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini kelak diharapkan menjadi rujukan dan masukan bagi penelitian dibidang ilmu komunikasi yang berkaitan dengan bermain *game online* menggunakan metode analisis deskriptif dan dapat memberi kontribusi pemikiran dan gagasan ilmiah mengenai turnamen *game online*.

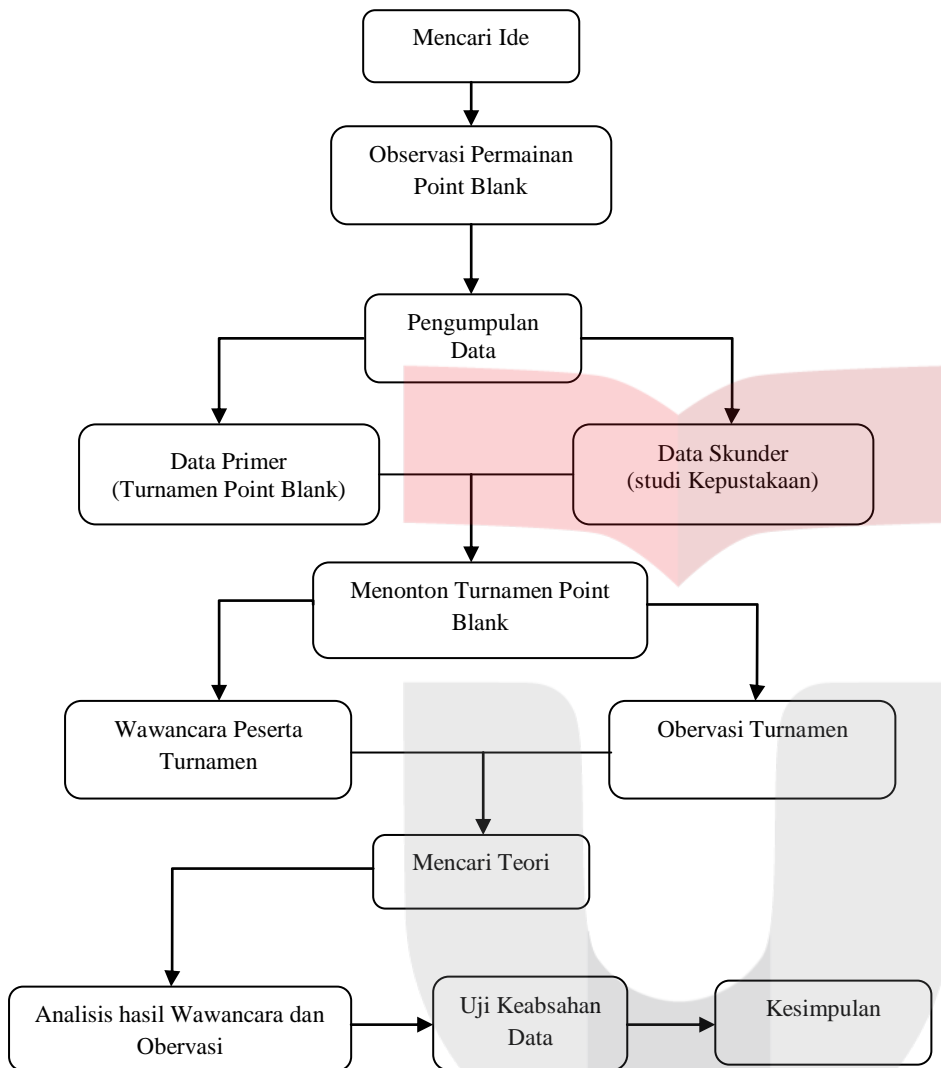
1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian mengenai pengetahuan tentang turnamen *game online* dapat dijadikan referensi penambah wawasan dan pengetahuan tentang komunikasi kelompok dalam sebuah *game online*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran bagi dunia *game online* untuk meningkatkan kreatifitas dalam penyelenggaraan turnamen.

1.5 Tahapan Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini penulis telah melalui tahap bermain *game* Point Blank, mencari informasi turnamen Point Blank, mencari teori yang berhubungan dengan analisis deskriptif. Selanjutnya, penulis melakukan observasi dan wawancara terhadap peserta yang mengikuti turnamen Point Blank, lalu melakukan analisis terhadap hasil wawancara dan membandingkannya dengan hasil observasi, peneliti dapat menemukan hasil akhir dari penelitian dan menyimpulkan hasil analisis dari turnamen Point Blank.

Gambar 1.2
Tahapan Penelitian



Sumber : Peneliti

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di PT.Kreon – Gedung Gandaria 8 Lt. 20 Unit B-C Gandaria City Jl. Sultan Iskandar Muda Kebayoran lama, Jakarta Selatan. GEMSCOOL ARENA

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlangsung selama 6 bulan yaitu dari bulan Januari 2013- Juni 2013. Rinciannya dapat di lihat pada tabel berikut ini

1.3 Tabel Waktu Penelitian
Tahun 2013

| Kegiatan | Bulan | | | | | |
|-----------------------------------|---------|----------|-------|-------|-----|------|
| | Januari | Februari | Maret | April | Mei | Juni |
| Mencari Informasi (perpusatakaan) | █ | | | | | |
| Penelitian Lapangan | | █ | | | | |
| Wawancara Narasumber | | | █ | █ | █ | █ |
| Pengumpulan Data | | | | █ | █ | █ |
| Pengolahan Data | | | | | █ | |
| Menyusun Laporan | | | | | █ | █ |
| Pengajuan permohonan Sidang | | | | | | █ |
| Sidang Skripsi | | | | | | █ |

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5,1 Simpulan

Sesuai dengan identifikasi masalah, berikut merupakan kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh:

1. Adanya kesamaan dan perbedaan pada setiap tim didasari oleh pengalaman dan pengetahuan yang mereka alami dan hal ini yang membentuk sistem komunikasi verbal mereka. Kesamaan yang terjadi karena mereka masih dalam satu dunia yaitu dunia permainan Point Blank yang memiliki satu tujuan dan hal yang begitu mirip dari satu hal dan hal yang lain. dan perbedaan yang terjadi karena didasari oleh lingkungan yang membentuk tim tersebut, terlihat dari cara mereka melakukan komunikasi mereka dengan kemampuan mereka serta keinginan yang didasari demi tujuan tim

Peneliti menemukan banyak hal dipelajari dari sebuah kelompok kecil dari komunikasi yang mereka lakukan. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya komunikasi dalam berbagai bidang termasuk bidang permainan sekalipun yang menuntut kita untuk terus berkomunikasi antara satu dengan yang lain. Komunikasi membuat jarak antara individu yang satu dengan lain menjadi mempunyai satu tujuan yang sama, oleh karena itu komunikasi menjadi sebuah point penting yang membuat mereka bersatu atau bahkan berpisah.

Implementasi di kehidupan sehari-hari telah menunjukkan bahwa komunikasi verbal memiliki kerumitan tertentu dengan tingkat berbeda-beda, bahwa setiap orang memiliki cara pandang yang berbeda dalam menyelesaikan masalah. Pada tim permainan Pont Blank mereka bersatu karena komunikasi yang terus mereka lakukan untuk tujuan tersebut. Walaupun awalnya hanya sebuah hobi tapi dengan berjalannya komunikasi yang intensif maka kedekatan dan kebersamaan mereka menjadi terbina dengan cara yang baik.

2. Komunikasi nonverbal yang para peserta tim lakukan secara tidak sadar atau sadar telah membuktikan bahwa nonverbal selalu ada didalam setiap aspek kehidupan tidak terkecuali dalam keadaan apapun dan dimanapun bahkan ketika kita sedang tefokus kepada sesuatu yang membuat kita tidak menghiraukan sekitar kita. Kualitas Komunikasi nonverbal bahkan bisa melebihi komunikasi verbal yang mudah dimengerti dibanding nonverbal yang sulit dimengerti. Setiap anggota peserta memiliki cara mereka untuk menyampaikan pesan yang sama namun dengan arti yang berbeda. Cara komunikasi ini memang terkadang tidak telalu dipedulikan namun menjadi aspek penting ketika kita menyadarinya dan mengenal bagaimana mengolah pesan ini. Komunikasi nonverbal begai menjadi nafas yang manusia butuhkan untuk bernafas dan setiap saat dimanapun kita berkomunikasi nonverbal. Seperti kata Shakesphere “dia diam namun dia mengatakan sesautu”

5.2 Saran

1. Semestinya komunikasi lebih efektif karena mereka adalah sebuah tim diharuskan berkejasama demi tujuan bersama.
2. Komunikasi nonverbal harus ditingkatkan lagi demi memberikan kesan dan makna yang lebih mendalam sehingga pesan tersebut lebih menajadi efektif tanpa harus menggunakan pesan lisan sekalipun.
3. Kemampuan mereka dalam berkomunikasi bisa ditingkatkan lagi untuk menghasilkan sebuah tim yang solid.
4. Dilihat dari peminat yang hampir penjurur negeri semestinya pemerintah mendukung kegiatan ini, bermain game online tidak menimbulkan kesan negatif saja namun juga hal positif yang bisa membangun kepribadian seseorang dan menambah pengetahuan atau meningkatkan keakraban seseorang yang berbeda bahasa sekalipun.
5. sebaiknya jenis turnamen sejenis ditingkatkan dan dimaksimalkan sehingga bisa menembus pasar internasional dan bersaing dengan berbagai dalam bidang permainan online didunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest, & Andrew Rollings. (2007). *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Adler, R., Rodman, G., & Hutchinson, C. C. (2006). *Understanding Human Communication*. New York: Oxford University Press, Inc
- Alvin, A. Goldberg dan Carl E. Larson. 1985. *Komunikasi Kelompok*. Jakarta: UI Press.
- Ardianto, Elvinaro dan Bambang Q-Anees. 2009. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Simbiosis Rekatama Media: Bandung
- Aw, Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Burgin, Burhan. (2001). *Metode Penelitian Sosial*. Surabaya : Airlangga University Press
- _____. (2008). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Kencana

_____. (2006), *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada media group.

Cangara, Hafied H, 2006, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta

Cragan, John F., Wright, David W., and Chris R. Kasch (2004). *Communication in Small Group*

Cragan, John F., Wright, David W., and Chris R. Kasch (2004). *Communication in Small Group (Theory, Process, Skill)*. Canada : Wadsworth

Creswell, John W. (1994), *Research desain: Quatitative and qualitative approaches*. England: Sage Publications, Inc.

“_____”. (2007). *Qualitative inquiry & Research Design*. California : Sage Publication

Daryanto. (2011). *Ilmu Komunikasi*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Telkom
University

Dedy Mulyana (2004), *Pengantar Komunikasi*. Bandung. Remaja
Rosda Karya.

Devito, Joseph, A.1997.Human Communication. New York:
Harper CollincColege Publisher.

Effendy, Onong Uchjana,, (2007). *Ilmu, Teori dan Filsafat*
Komunikasi. Bandung: Citra aditya Bakti.

Huraerah dan Purwanto. (2006). *Dinamika kelompok : Konsep*
dan Aplikasi. PT Refika Aditama. Bandung

Ikbar, Yanuar. (2012). *Metode Penelitian Sosial Kualitatif*. Bandung :
PT Rafika Aditama

Juliansyah, Noor. (2006). *Metodologi Penelitian* :
Skripsi, Tesis, Disertasi, Karya Ilmiah. Jakarta : KENCANA
Prenada Media Group

Kuswarno, Engkus. (2009). *Fenomenologi*. Bandung : Widya
Padjajaran



Telkom
University

Maleong, Lexy J .(2004), *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung:
PT. Remaja Rosdakarya.

McQuail, Dennis, (2000). *MCQuail's Communication Theory* (Edisi
4). London: Sage Publication

Mulyana, Deddy. 2001. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*.
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Moh, Nazir, (1988). *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.

Moh. Nazir, (2005), *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
Bogor.

“ _____, (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung:
PT.Remaja Rosdakarya.

Rakhmat, Jalaludin, 1985 , *Metode Penelitian Komunikasi*,
Bandung PT Remaja Rosdakarya.

Ronald B. Adlerand George Rodman, (2000), *Understanding
Human Communication. Tenth Edition*, Oxford
University Press



Telkom
University

- Salim, Agus, (2001), *Teori dan paradigma penelitian sosial (Pemikiran Norman K. Denzin dan Egon Guba dan penerapannya)*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Satori, Djam'an., Komariah, Aan. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Soehoet, AM Hoeta. (2002). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Yayasan kampus Tercinta –IisIp
- Stewart L. Tubbs-Sylvia Moss. 2001. *Human Communication*. Bandung : Remaja rosda karya.
- Stewart, Colin and Kowaltzke Adam (2008). *Media. New Ways and Meanings*. Australia : JacarandaPlus
- Susanto, Astrid, S. (1988). *Komunikasi Dalam Teori dan Praktek*. Bandung: Bina Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Umar,Husein. (2004). *Metode Riset perilaku Oranisasi*, Jakarta: Gramedia

Wes, Rischard, dan Lynn H. Turner. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi 2: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika

Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Grasindo

Wiyarti, Sri dan Sutapa Mulya. (2007). *Sosiologi*. Surakarta : UNS Press



Online :

<http://id.indonesiainfinancetoday.com/read/4581/-Pengguna-Game->

[Online-Terus-Bertumbuh](#)

<http://agatestudio.com/blog/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/#more-681>

www.forum.gemscool.com

www.pb.gemscool.com

www.repository.unpad.ac.id

www.elib.unikom.ac.id

www.emeraldinsight.com

www.Business.journal.com

www.gamedev.net

www.Batik.imtelkom.ac.id

www.online.liebertpub.com



Telkom
University



Telkom
University