

POLA KOMUNIKASI DI KALANGAN PECANDU GAME LET'S GET RICH DI KOMUNITAS XLITE TENGGARONG

Fery Romadhoni¹

Abstrak

Fery Romadhoni, 2017, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda. Pola Komunikasi Di Kalangan Pecandu Game Let's Get Rich Di Komunitas Xlite Tenggarong. Di bawah bimbingan Ibu Ina Fitriyarni, S.Sos. M.Si selaku dosen pembimbing I dan Bapak Sarwo Edy Wibowo, S.I.Kom., M.M selaku dosen pembimbing II.

Sebuah kelompok dapat terbentuk karena mempunyai visi, misi dan tujuan yang sama. Komunitas Xlite Let's Get Rich adalah sebuah wadah bagi para pecandu khususnya game let's get rich. Di dalam komunitas saling terjadi pertukaran pesan, dan pertukaran pesan tersebut dilakukan melalui pola komunikasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi dikalangan pecandu game let's get rich di Komunitas Xlite. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif Miles dan Huberman.

Hasil menunjukkan bahwa pola komunikasi yang di terapkan di Komunitas Xlite adalah pola komunikasi primer, sekunder, linier, sirkular dan merupakan proses komunikasi yang dirancang khusus untuk memudahkan pemikiran antara komunikator dan komunikan ketika melakukan proses komunikasi.

Kata Kunci : Pola Komunikasi, Pecandu Game

PENDAHULUAN

Dunia Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan diakui telah banyak memberikan jasa yang sangat besar kepada umat manusia dalam bentuk sumbangan-sumbangan berupa kemajuan teknologi.

Era komunikasi saat ini bersentuhan dengan komunikasi *new media*, salah satunya adalah media *online*. Media *online* dapat digunakan sebagai sarana komunikasi baik antar individu ataupun kelompok. Dalam media *online*, ada banyak ruang yang bisa kita gunakan untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti berbisnis, mencari informasi, sebagai tempat untuk bersosialisasi (jejaring sosial)

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: feryrmd@gmail.com

dan lainnya. Berbagai hiburan yang bisa digunakan juga ada dalam internet, dan hiburan tersebut berbagai macam bentuknya, salah satunya adalah *game online*.

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru. Realita yang terjadi pada masyarakat kita di kota maupun di desa dengan banyaknya *game center* dapat menjadi candu bagi pemainnya (Imanuel, 2009: 90). Di kota Tenggarong sendiri sering diadakan kompetisi *game let's get rich* sehingga memunculkan banyak komunitas dari pecinta *game let's get rich* tersebut. Salah satu komunitas yang terkenal di tenggarong adalah Xlite.

Xlite merupakan salah satu clan atau komunitas *Let's Get Rich* yang berasal dari Tenggarong Kalimantan Timur. Komunitas ini dibentuk sejak tanggal 25 Mei 2015. Komunitas ini sering sekali menjuarai turnamen yang di selenggarakan di daerah tenggarong, seluruh indonesia maupun antar negara yang di selenggarakan secara online. Sehingga Xlite menjadi salah satu komunitas terbesar di kalimantan dan di Indonesia karena prestasinya ditournament.

Di dalam komunitas, komunikasi mempunyai arti penting demi tercapainya prestasi suatu tim. Pola komunikasi yang tercipta dapat mendekatkan satu pribadi dengan yang lainnya dan membuat suatu komunitas itu menjadi solid, sehingga pola komunikasi merupakan faktor yang sangat penting demi tercapainya tujuan komunitas tersebut. Berhasil atau tidaknya tujuan pencapaian tersebut, sangat bergantung oleh adanya pola komunikasi yang baik antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik dengan fakta bahwa dalam komunitas setiap anggota harus mampu berkomunikasi dengan baik dan mencapai suatu kesepahaman yang sama agar tujuan tercapai. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat sebuah kajian ilmiah serta menuangkannya dalam bentuk skripsi dengan judul Pola Komunikasi Di Kalangan Pecandu Game *Let's Get Rich* Di Komunitas Xlite Tenggarong.

Perumusan Masalah

Bagaimanakah pola komunikasi di kalangan pecandu *game let's get rich* di Komunitas Xlite Tenggarong?

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pola komunikasi di kalangan pecandu *game let's get rich* di Komunitas Xlite Tenggarong

Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui peneletian ini diharapkan hasil penelitian dapat menambah bahan penelitian dan sumber bacaan kajian ilmu komunikasi mengenai pola komunikasi di kalangan pecandu *game let's get rich* di Komunitas Xlite Tenggarong

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran penulis memberikan gambaran dan informasi tentang pola komunikasi di kalangan pecandu *game let's get rich* di Komunitas Xlite Tenggara

KERANGKA DASAR TEORI

Teori S-M-C-R

Proses komunikasi pada prinsipnya meliputi pengiriman dan penerimaan pesan-pesan di antara dua orang, kelompok kecil masyarakat, atau dalam satu lingkungan atau lebih dengan tujuan untuk mempengaruhi perilaku dalam suatu masyarakat. Dengan bahasa yang lebih sederhana, proses komunikasi dapat diartikan sebagai “transfer informasi” atau pesan-pesan (*messages*) dari pengirim pesan sebagai komunikator dan kepada penerima pesan sebagai komunikan, dalam proses komunikasi tersebut bertujuan (*feedback*) untuk mencapai saling pengertian (*mutual understanding*) antara kedua belah pihak.

Komunikasi ditinjau pada lima unsur utama (bauran komunikasi) yang disampaikan pada teori komunikasi Lasswell yaitu; *who says what in which channel to whom and with what effect*. Teori tersebut sebetulnya terkandung formulasi yang sama seperti yang dinyatakan oleh Everett M. Roger dan W. Floyd Shoemaker, dalam bukunya berjudul *Communication of Innovation*. New York: Free Press (1971), yaitu: “*A common model of communication is that source, message, channel, receiver, and effect*” yang dikenal dengan model proses komunikasi dengan formula S-M-C-R. yaitu:

- a. *Source*, yaitu individu atau pejabat humas yang berinisiatif sebagai sumber atau untuk menyampaikan pesan-pesannya. (Ruslan, 2006:71)
- b. *Message*, adalah suatu gagasan, ide berupa pesan, informasi, pengetahuan, ajakan, bujukan atau ungkapan yang akan disampaikan komunikator kepada komunikan (Ruslan, 2006:71).
- c. *Channel*, berupa media, sarana, atau saluran yang dipergunakan oleh komunikator alam mekanisme penyampaian pesan-pesan kepada khalayaknya (Ruslan, 2006:71). Definisi lain menuliskan bahwa channel adalah sarana untuk menyalurkan pesan-pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Media digunakan dalam komunikasi apabila komunikan berada di tempat yang jauh dari komunikator atau jika jumlah komunikan banyak (Effendy, 1992:14).
- d. *Receiver*, merupakan pihak yang menerima pesan dari komunikator. Receiver seringkali disebut sebagai komunikan.

Teori Osgood Schramm

Salah satu model yang banyak digunakan untuk menggambarkan proses komunikasi adalah model sirkular yang dibuat oleh Osgood bersama Schramm (1954). Kedua tokoh ini mencurahkan perhatian mereka pada peranan sumber dan

penerima sebagai pelaku utama komunikasi, seba gaimana ditunjukan dalam gambar.

Model ini menggambarkan komunikasi sebagai proses yang dinamis, dimana pesan ditransmit melalui proses *encoding* dan *decoding*. *Encoding* adalah translasi yang dilakukan oleh sumber atas sebuah pesan, dan *decoding* adalah translasi yang dilakukan oleh penerima terhadap pesan yang berasal dari sumber. Hubungan antara *encoding dan decoding* adalah hubungan antara sumber dan penerima secara simultan dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Sebagai proses yang dinamis, maka interpreter pada model sirkular ini bisa berfungsi ganda sebagai pengirim dan penerima pesan. Pada tahap awal, sumber berfungsi sebagai *encoder* dan penerima sebagai *decoder*. Tetapi pada tahap berikutnya penerima berfungsi sebagai pengirim (*encoder*) dan sumber sebagai penerima (*decoder*), dengan kata lain sumber pertama akan sebagai sumber kedua dan seterusnya.

Komunikasi

Istilah komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin, yaitu *communicatus* yang berarti berbagi atau menjadi milik bersama. Kata sifatnya *communis* yang bermakna umum atau bersama- sama. Dengan demikian komunikasi menurut Lexicographer (ahli kamus bahasa), menunjukkan pada suatu upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan (Fajar, 2009:31).

Pada hakikatnya, komunikasi adalah proses pernyataan antara manusia, yang dinyatakan adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya. Dalam bahasa komunikasi, “pernyataan dinamakan pesan (*message*), orang yang menyampaikan pesandisebut komunikator (*communicator*),vsedangkan orang yang menerima pernyataan diberi nama komunikan (*communicate*)”. Untuk tegasnya, komunikasi berarti proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan (Effendy, 2003:28).

Pola Komunikasi

Pola-pola tertentu yang dikenal dalam komunikasi sebagai manifestasi perilaku manusia dalam berkomunikasi, dan pola-pola tersebut biasa dikenal dengan pola komunikasi. Pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya (Soejanto, 2001:27).

1. Pola Komunikasi Primer

Pola komunikasi primer adalah proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu lambang (*symbol*) sebagai media atau saluran. Lambang ini umumnya bahasa, tetapi dalam situasi-situasi komunikasi tertentu lambang-lambang yang dipergunakan dapat berupa kial (*gesture*), yakni gerak anggota tubuh, gambar, warna, dan lain sebagainya.

Dalam komunikasi bahasa disebut lambang verbal (*verbal symbol*) sedangkan lambang-lambang lainnya yang bukan bahasa dinamakan lambang nirverbal (*non verbal symbol*)

2. Pola Komunikasi Sekunder

Pola komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Komunikator menggunakan media kedua ini karena komunikan yang dijadikan sasaran komunikasinya jauh tempatnya atau banyak jumlahnya atau kedua-duanya, jauh dan banyak. Kalau komunikannya jauh, dipergunakanlah surat atau telepon; jika banyak dipakailah perangkat pengeras suara; apabila jauh dan banyak; dipergunakan surat kabar, radio atau televisi.

3. Pola Komunikasi Linier

Istilah linier mengandung makna lurus. Jadi proses linier berarti perjalanan dari suatu titik ke titik lain secara lurus. Dalam konteks komunikasi pola komunikasi linier adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Komunikasi linier berlangsung baik dalam situasi komunikasi tatap muka (*face to face communication*) maupun dalam situasi komunikasi bermedia (*mediated communication*). Komunikasi tatap muka, baik komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) maupun komunikasi kelompok (*group communication*) meskipun memungkinkan terjadinya dialog, tetapi adakalanya berlangsung linier.

4. Pola Komunikasi Sirkular

Sirkular sebagai terjemahan dari perkataan "*circular*" secara harfiah berarti bulat, bundar atau keliling sebagai lawan dari perkataan linier tadi yang bermakna lurus. Dalam konteks komunikasi yang dimaksudkan dengan pola komunikasi sirkular itu adalah terjadinya *feedback* atau umpan balik, yaitu terjadinya arus dari komunikan ke komunikator. Oleh karena itu ada kalanya *feedback* tersebut mengalir dari komunikan ke komunikator itu adalah "*response*" atau tanggapan komunikan terhadap pesan yang ia terima dari komunikator.

Konsep umpan balik ini dalam proses komunikasi amat penting, karena dengan terjadinya umpan balik komunikator mengetahui apakah komunikasinya itu berhasil atau gagal, dengan lain perkataan apakah umpan balik itu positif atau negatif. Bila positif ia patut gembira, sebaliknya jika negatif menjadi permasalahan, sehingga ia harus mengulangi lagi dengan perbaikan gaya komunikasinya sampai menimbulkan umpan balik positif.

Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain

game) (Young,2000:46). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjari peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

Definisi Konsepsional

Pola komunikasi merupakan model dari proses komunikasi, sehingga dengan adanya berbagai macam model komunikasi dan bagian dari proses komunikasi akan dapat ditemukan pola yang cocok dan mudah digunakan dalam berkomunikasi. Proses komunikasi merupakan rangkaian dari aktivitas menyampaikan pesan sehingga diperoleh *feedback* dari penerima pesan. Dari proses komunikasi akan timbul pola, model, bentuk dan juga bagian kecil yang berkaitan erat dengan proses komunikasi. Pola komunikasi yang dimaksud adalah pola komunikasi primer, pola komunikasi sekunder, pola komunikasi linier, dan pola komunikasi sirkular.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan , salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Kecanduan (*addiction*) *game online* yang dialami seseorang, dapat mempengaruhi pola komunikasi. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan didalam suatu komunitas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Istilah penelitian kualitatif menurut Kirk dan Miller dalam Moleong (2009:4) adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.

Selain definisi diatas, berikut dikemukakan pula beberapa definisi lainnya sehingga pembaca dapat memperoleh gambaran yang luas dan mendalam. David Williams dalam Moleong (2009:5) menulis bahwa penelitian kualitatif adalah

pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam sebuah penelitian dimaksudkan untuk membatasi studi, sehingga dengan pembatasan tersebut akan mempermudah penelitian dan pengelolaan data yang kemudian menjadi sebuah kesimpulan. Dari paparan di atas dan berdasarkan permasalahan serta kerangka teori maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah pola komunikasi dengan indikator yang meliputi:

1. Pola komunikasi komunikasi primer
 - a. Penyampaian pikiran (ide, pendapat, dsb)
 - b. Lambang verbal dan nirverbal
2. Pola komunikasi sekunder (sarana atau media yang digunakan)
3. Pola komunikasi linier
4. Pola komunikasi sirkular (umpan balik atau *feed back*)

Jenis dan Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofland dalam Moleong (2009:157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata- kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain- lain.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua jenis data yang digunakan dalam mengumpulkan bahan- bahan penelitian, yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan peneliti langsung dari sumber utamanya, yaitu data yang diperoleh dari informan. Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data melalui metode sampling, menurut Sugiyono (2010:96) yaitu sebagai berikut:

Purposive Sampling

Purposive sampling adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu yang dapat dijadikan sumber bagi peneliti. *Purposive sampling* dilakukan untuk mencari narasumber sebagai key informan dan informan. Key informan adalah orang yang paling banyak menguasai informasi (paling banyak tahu) mengenai objek yang sedang diteliti tersebut (Amirin, 2009). Sedangkan *informan* adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian (Moleong.2009:132).

Untuk mendapatkan data penelitian, peneliti akan mengambil jumlah responden sebanyak 5 orang yang terdiri 1 orang yang menjadi key informan yaitu ketua dari komunitas Xlite dan 4 orang anggota Xlite yang sudah lama bergabung di komunitas. Informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Boma Athariatma (Ketua Xlite sebagai *key informan*)
2. Catur Trisna Perdana (Sekertaris Xlite sebagai *informan*)
3. Harry Nofiantara (Bendahara Xlite sebagai *informan*)

4. Aditya Akbar Sanjaya (Admin Internal Xlite sebagai *informan*)
 5. Fajar Saputra (Anggota Xlite sebagai *informan*)
2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, baik berupa kerangan atau literatur yang ada hubungannya dengan penelitian. Data sekunder dapat diperoleh melalui dokumen-dokumen, arsip atau karya ilmiah, sumber tertulis dan online yang mempunyai relevan dengan apa yang di teliti.

Teknik pengumpulan data

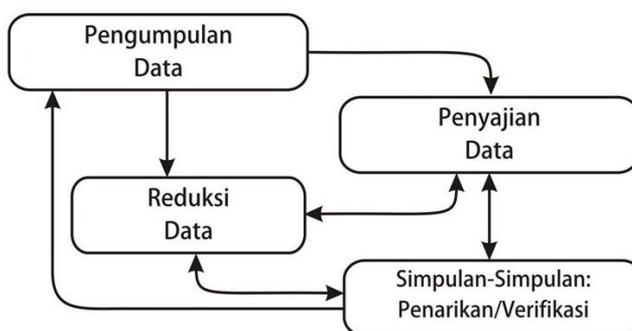
Dalam penulisan proposal ini peneliti menggunakan cara yang sesuai dengan penulisan skripsi ini dengan *Field Work Research* yaitu penulis mengadakan penelitian langsung kelapangan yang menjadi obyek dari penulisan skripsi ini, dengan menggunakan teknik-teknik sebagai berikut :

- a. *Observasi* yaitu secara langsung mengadakan penelitian ke obyek penelitian.
- b. *Document research* yaitu penelitian dokumen yang berupa peraturan perundang – undangan, keputusan – keputusan yang berkaitan dengan penelitian ini.
- c. *Wawancara(interview)* yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung pada responden untuk melengkapi keterangan–keterangan yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini juga mengacu pada model analisis interaktif yang di kembangkan oleh Matthew B.Miles dan A. Michael Huberman. Bagan serta penjelasan model analisis tersebut adalah sebagai berikut :

Gambar



Sumber: Analisis Data Kualitatif Model Interaktif (Miles & Huberman)
Sugiyono, (2009:90)

Adapun penjelasan dari model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah tahap mengumpulkan seluruh data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, penelitian kepustakaan dan dokumentasi serta data-data sekunder lainnya.

2. Reduksi Data

Proses reduksi diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. Proses reduksi data bukanlah proses yang sekali jadi, tetapi sebuah proses yang berulang selama proses penelitian kualitatif berlangsung. Data yang diperoleh dilapangan kemudian direduksi oleh peneliti dengan cara klasifikasi data, menelusuri tema-tema, membuat gugus, membuat pertisi, menulis memo, dan selanjutnya dilakukan pilihan terhadap data yang diperoleh dilapangan, kemudian dari data itu mana yang relevan dan mana yang tidak relevan dengan permasalahan dan focus penelitian. Reduksi data atau proses transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, samapai laporan akhir secara lengkap tersusun.

3. Penyajian Data

Penyajian data dimaknai sebagai sekumpulan informasi yang tersusun, yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan mencemari penyajian data ini, maka akan dapat dipahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Artinya meneruskan analisis atau mencoba untuk mengambil sebuah tindakan dengan memperdalam temuan tersebut. Hal ini dilakukan untk memudahkan bagi peneliti melihat gambaran dan bagian-bagian tertentu dari data penelitian, sehingga dari data tersebtu dapat ditarik kesimpulan.

4. Penarikan Kesimpulan

Kegiatan analisis interaktif keempat adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi. Dari permulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akaibat, dan proposisi. Sedang verifikasi merupakan kegiatan pemikiran kembali yang melintas dalam pemikiran penganalisis selama peneliti mencatat, atau suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan atau peninjauan kembali serta tukar pikiran antara teman sejawat untuk mengembangkan “kesempatan inter subjektif” dengan kata lain makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya (validitasnya), verifikasi dalam penelitian dilakukan secara kontinyu sepanjang penelitian verifikasi oleh peneliti, dimaksudkan untuk menganalisis dan mencari makna dari informasi yang dikumpulkan dengan mencari tema, pola hubungan, permasalahan yang muncul, hipotesis yang disimpulkan secara relative, sehingga terbentuk proposisi tertentu yang bisa mendukung teori ataupun penyempurnaan teori.

Hasil Penelitian

Pola Komunikasi Primer

Dalam melakukan proses komunikasi dengan menggunakan pola komunikasi primer, hal-hal yang ada di dalam pola komunikasi primer adalah penyampaian pikiran (ide atau pendapat) dan juga simbol atau lambang yang digunakan ketika berkomunikasi. Baik lambang verbal maupun nirverbal, karena dengan memadukan kedua lambang tersebut maka akan mampu mengungkapkan pikiran dari komunikator dan proses komunikasi pun akan lebih efektif. Persepsi komunitas xlite dalam mempresentasikan pola komunikasi primer yang terjadi di lingkungan komunitas tersebut.

Dari observasi dan hasil wawancara tersebut, pola komunikasi primer yang di lakukan sudah di terapkan dengan sangat baik. Semua bisa dilihat dari penyampaian ide dan pikiran dan penggunaan bahasa verbal dan nirverbal di dalam komunitas Xlite. Namun proses penyampaian pesan ada yang terhambat, karena masih ada anggota yang hanya asik dengan *game let's get richnya* sehingga pesan yang di sampaikan tidak maksimal di terima oleh anggota yang asik bermain ini.

Pola Komunikasi Sekunder

Berdasarkan penelitian, pola komunikasi sekunder merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media untuk berkomunikasi, pertanyaan mengenai pola komunikasi sekunder di ajukan agar penulis mengetahui alat atau sarana seeperti apa yang digunakan di dalam komunitas Xlite sehingga menunjang keberhasilan proses komunikasi di dalam komunitas Xlite tersebut. Dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dilapangan ditemukan bahwa alat yang digunakan dalam berkomunikasi antar anggota, mereka menggunakan *smartphone* yang di lengkapi sosial media. Dan media sosial yang mereka gunakan adalah Instagram, Path, dan Line. Mereka menggunakan grup Line untuk berkomunikasi jarak jauh dengan sesama anggota Xlite ketika sedang tidak berkumpul atau pun yang berada di luar daerah.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan pola komunikasi secara sekunder di dalam komunitas xlite tersebut telah dapat diterapkan karena mereka menggunakan alat bantu atau media untuk mempermudah berkomunikasi dengan anggota xlite yang di dalam daerah maupun di luar daerah.

Pola Komunikasi Linier

Proses linier berarti perjalanan dari suatu titik ke titik lain secara lurus. Dalam konteks komunikasi pola komunikasi linier adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Komunikasi linier berlangsung baik dalam situasi komunikasi tatap muka (*face to face*

comunication) maupun dalam situasi komunikasi bermedia (*mediated communication*)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, jelas bahwa proses komunikasi dengan menggunakan komunikasi linier di komunitas Xlite tersebut telah di terapkan.

Pola Komunikasi Sirkuler

Pola komunikasi sirkular merupakan proses komunikasi yang dilakukan secara terus menerus sehingga terjadi umpan balik (*feedback*) sesuai dengan yang diinginkan oleh komunikator dan komunikannya. Dalam pola komunikasi sirkular ini terjadinya umpan balik (*feedback*) di dalamnya merupakan penentu utama keberhasilan suatu komunikasi yang dilakukan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa di dalam proses komunikasi yang terjadi di komunitas Xlite tersebut, terjadi feedback yang kurang sesuai dengan apa yang diharapkan karena masih ada anggota Xlite yang terlalu kecanduan dengan game sehingga tidak bisa lepas dengan game nya ketika dalam suasana berkumpul, bahkan ketika rapat sekalipun. Bisa di katakan bahwa pola komunikasi sirkular di dalam proses komunikasi yang terjadi di komunitas Xlite kurang baik. Karena sifat kecanduan game yang di alami sebagian anggota Xlite ini mengganggu proses komunikasi yang berlangsung.

Kesimpulan

1. Pola komunikasi primer pada komunitas Xlite sudah sepenuhnya diterapkan dan diaplikasikan dengan baik. Mereka kerap berkumpul bersama untuk bertukar pikiran dan saling *sharing* berkaitan dengan *game let's get rich*. Mereka juga kerap menggunakan bahasa tubuh agar memperjelas komunikasi mereka terhadap lawan bicara, serta menerapkan bahasa yang sesuai dengan kondisi yang ada di dalam Komunitas Xlite.
2. Pola komunikasi sekunder sudah sepenuhnya diterapkan dan di aplikasikan dengan baik. Komunitas Xlite atau seluruh anggota Xlite menggunakan alat atau media seperti proyektor, *speaker*, dan *smartphone* yang di dukung fitur media sosial seperti *Instagram*, *Line*, dan *Path* untuk mempermudah mereka berkomunikasi satu sama lain ketika mereka tidak bisa berkumpul secara langsung.
3. Pola komunikasi linier juga sudah di terapkan di Komunitas Xlite. Namun komunikasi secara linier hanya di lakukan oleh ketua dan sekretaris yaitu ketika menyampaikan instruksi saat rapat berlangsung, dan ketika menyebarkan informasi mengenai jadwal latihan dan pertandingan, rapat melalui media seperti *Line*.
4. Pola komunikasi sirkular juga terjadi di Komunitas Xlite, hanya saja tidak sesuai harapan. Itu di sebabkan ketika ada salah satu anggota Xlite yang terlalu asik sendiri dan terlalu fokus dengan game ketika saat rapat atau proses komunikasi sedang berlangsung, dia tidak memahami apa yang di bicarakan

dan ketika di tanya *feedback* atau umpan balik tidak sesuai dengan apa yang di bicarakan.

Saran

1. Untuk pola komunikasi primer, sekunder, linier agar dapat terus dipertahankan penerapannya dalam proses komunikasi, agar ketika melakukan proses komunikasi di dalam komunitas tercipta suatu proses komunikasi yang baik dan efektif, karena jika suatu proses komunikasi dapat berjalan dengan baik dan efektif maka apa yang ingin di capai suatu komunitas atau organisasi akan cepat tercapai.
2. Untuk pola komunikasi sirkular disarankan untuk lebih ditingkatkan lagi dan lebih di pertegas, sebab dalam proses komunikasi *feedback* atau umpan balik sangat penting agar proses komunikasi berjalan baik dan efektif sehingga informasi yang di sampaikan dapat diterima dengan baik dan di *respons* sesuai dengan apa yang di harapkan.
3. Kecanduan game akan berdampak buruk bagi diri seseorang dan bagi komunitas yang di ikuti, sebab tidak bisa memahami apa yang di bicarakan ketika dalam suasana rapat atau ketika sedang berkomunikasi. Karena hanya terfokus dengan *game* nya saja. Dan ini perlu di perhatikan dan perlu di cegah.

Daftar Pustaka

- Adams, E. & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of game design*. New Jersey: Pearson Education Inc
- Cangara, Hafied. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,
- Chaplin, J.P. 2002. *Kamus Lengkap Psikologi*. Cetakan Penerjemah: Karto, K. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Devito, J.A. 2003. *Human Communication Ninth Edition: The Basic Course USA*: Pearson Education Inc
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Teori & Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Laquey, Tracy. 1997. *Sahabat Internet*. Bandung: ITB
- Miles, B. Matthew & Huberman, Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Yayasan Penerbit UI
- Moleong, J. Lexy. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif* (edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Dedy. 2014. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ruslan, Rosady. 2006. *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Severin, W dan James Tankard, Jr. 2005. *Teori Komunikasi : Sejarah, metode, dan Terapan didalam Media Massa*. Jakarta: Kencana
- Sendjaja, S. Djuarsa. 2005. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Soejanto, Agoes. 2001. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Reinika Cipta
- Soetjipto. 2007. *Berbagai Macam Adiksi Dan Penaatalaksanaannya*. Anima: Indonesia pscologi Journal. Vol 23 No. 01
- Suranto, Aw. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wisnuwardani, Dian & Mashoedi, Sri Fatmawati . 2012. *Hubungan Interpersonal*. Jakarta: Salemba Humanika
- Young, K.S. 2000. Cognitive Behavior Therapy With Internet Addicts: Treatment Outcomes And Implications. *Journal Of Cyber Psychology & Behavior*, Volume 10, Number 5

Karya Ilmiah:

- Imanuel. N. 2009. Gambaran Profil yang Kecanduan *Game Online* dan yang Tidak Kecanduan *Game Online*. Fakultas Psikologi Unversitas Indonesia.

Sumber Online:

- Hukum online. “Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan transaksi elektronik”.
<http://www.hukumonline.com/pusatdata/detail/27912/nprt/1011/undangund-ang-nomor-11-tahun-2008> : Di akses pada Selasa 2 Agustus 2016
- Teknologi,metrotvnews. ”LINE GAME: Indonesia Peringkat 3 Jumlah Gamer Terbanyak”.
<http://teknologi.metrotvnews.com/read/2015/10/13/179784/line-game-indonesia-peringkat-3-jumlah-gamer-terbanyak> : Di akses pada Rabu 3 Agustus 2016
- Indogamers.” Let`s Get Rich, Satu Lagi Game Line Yang Cukup Banyak Menyita Perhatian”.
http://www.indogamers.com/read/02/09/2014/9834/let_s_get_rich_satu_lagi_game_line_yang_cukup_banyak_menyita_perhatian/ : Di akses pada Rabu 3 Agustus 2016