

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini masyarakat banyak memperbincangkan tentang perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, terutama internet dan media sosial, mudahnya akses media massa menyebabkan semakin cepatnya sebuah informasi menjadi tersebar luas, salah satu informasi tersebut adalah mewabahnya sebuah permainan yang bernama *Clash of Clans* atau lebih seringnya disingkat *COC*, pada tahun 2013 sampai dengan sekarang permainan ini berhasil menciptakan tren di seluruh dunia tak terkecuali di Indonesia, banyak faktor yang menarik individu untuk mulai memainkannya, salah satunya permainan ini bisa dimainkan dengan perangkat telepon genggam yang tersambung dengan koneksi internet.

Salah satu faktor *Clash of Clans* menjadi populer dikarenakan jenis permainan ini bisa didapatkan secara gratis, serta perangkat yang digunakan adalah *smartphone*, yang notabene lebih ringkas dan mampu dibawa kemanapun, dan kapanpun saat kita ingin memainkannya, tidak seperti game online yang berbasis komputer, yang mengharuskan kita untuk bermain di depan komputer, *Clash of Clans* dirasa lebih ringkas untuk dimainkan dimana saja, selama terdapat koneksi internet.

Penggemar *Clash of Clans* tidak dibatasi oleh gender, suku, bangsa, mayoritas penggemar permainan ini adalah remaja, tak terkecuali anak-anak dan orang dewasa juga mempunyai permainan yang dimainkan melalui perangkat yaitu telepon genggam dan tablet berbasis *Android* dan *iOS*, permainan yang pertama kali di luncurkan oleh pengembang *software* yaitu

Supercell, dan menjadi semakin terkenal sejak 2013 mampu memberikan efek untuk terus memainkannya, permainan ini sangat familiar di kalangan remaja, karena sudah diunduh gratis lebih dari 100 juta kali di *Play Store* dan *App Store*, permainan yang termasuk dalam *game* strategi, yang mana para pemainnya membangun sebuah *village* (desa) di dalamnya ada harta, persenjataan dan pasukan yang dimainkan dengan cara menyerang musuh dan menghancurkan desa musuh untuk mengambil harta mereka, yang digunakan untuk membangun desa kita agar lebih kuat, supaya mampu mempertahankan harta yang ada di desa kita dari serangan lawan, tidak hanya harta yang dipertahankan tetapi *thophies* (peringkat) (Zuhdan Refo, 2015: 16).

Kepopuleran permainan *Clash of Clans* juga ditunjukkan melalui animo setiap lapisan masyarakat, tak terkecuali Presiden Republik Indonesia, dikutip dari artikel online [www.tribunnews.com](http://www.tribunnews.com) sebagai berikut:

**“TRIBUNKALTIM.CO, BALIKPAPAN** - Presiden Joko Widodo memang fenomenal. Segala aktifitasnya pati mejadi bahan pemberitaan media massa nasional bahkan internasional. Ini tidak terlepas dari kebiasaannya sebagai pejabat negara tanpa batas dengan rakyat. Jokowi senang *blusukan* sebagai agenda kerjanya sekaligus melihat langsung kondisi di wilayah yang ia pimpin.

Kebiasaan Jokowi blusukan hingga menjadi orang nomor satu di Indonesia terus berlangsung hingga kini. Namun ada kegiatan lain Jokowi yang bisa dianggap *nyeleneh* sebagai kepala negara. Beredar foto Jokowi sedang bermain *game online* yang lagi trend yakni *Clash of Clans* (*CoC*). Dalam foto itu, mantan Walikota Solo ini mengenakan baju putih dan jari-jarinya sibuk menyentuh *iPad* bermain *CoC*.

Entah kapan pengambilan foto ini dan kapan beredarnya, ternyata Jokowi bermain *CoC* tidak sendiri. Terlihat beberapa orang duduk di sofa lain dengan tersenyum. Namun pandangan Jokwi tetap pada *iPad* yang dipegang bermain *game* asal Finlandia itu.

Menurut kabar yang beredar, Jokowi senang bermain *CoC* permainan yang penuh strategi. Dimana *game* ini harus mengatur

sebuah klan, mempertahankannya dari serangan musuh, sambil terus menyerang tempat tinggal para *goblin* (Bayasut: 2015).“

Kelompok merupakan bagian dari kehidupan manusia, setiap hari manusia akan terlibat dalam aktivitas kelompok. Demikian pula kelompok merupakan bagian dari kehidupan organisasi (Thoha, 2012). Dalam sosiologi istilah kelompok diartikan sebagai sejumlah manusia dengan norma, nilai, dan harapan yang sama yang saling berinteraksi secara teratur, kunci pentingnya adalah anggota kelompok berbagi perasaan saling memiliki, ciri khas inilah yang membedakan kelompok dengan kumpulan (*agregat*) manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri, akan tetapi memerlukan bantuan orang lain. Dalam kehidupannya manusia berinteraksi dengan sesama manusia baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

Dapat diartikan bahwa sejarah perkembangan kehidupan manusia membutuhkan kelompok, sama halnya dengan pemain *Clash of Clans*, mereka membutuhkan kelompok untuk menjadi pemain yang lebih kuat, pada kelompok tersebut memerlukan sebuah kesadaran kolektif sebagai anggota kelompok, sehingga antar anggota mampu memunculkan sentimen atas dasar kesamaan identitas sebagai anggota sebuah *clan*.

Penelitian tentang kelompok menjadi bagian penting dalam penelusuran sosiologis karena mereka memainkan peran penting dalam transmisi budaya, seiring kita berinteraksi dengan yang lain, kita menularkan cara berpikir dan bertindak, mulai dari bahasa dan nilai sampai cara berpakaian dan aktivitas pada waktu luang (Schaefer, 2012).

Permainan ini memang sengaja diciptakan supaya antar pemain bisa membentuk sebuah perkumpulan atau komunitas *virtual* yang disebut *clan*, individu-individu yang tergabung di dalamnya merupakan individu sosial yang senang berinteraksi dengan individu lain, komunitas sebagai kelompok sosial dari beberapa organisme, terbentuk karena adanya interaksi dan komunikasi yang baik satu sama lain, saling berbagi lingkungan tempat tinggal, biasanya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu yang terdapat di dalamnya dikatakan memiliki kepercayaan, maksud, sumberdaya, preferensi, kebutuhan dan kondisi yang hampir sama.

Definisi komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002). Komunitas antara lain sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain, karena adanya hubungan pribadi yang erat antar anggota karena kesamaan nilai dan *interest*. Tipe individu yang berbeda dan kepentingan yang kompleks mengakibatkan individu masuk ke dalam sebuah komunitas, melalui hal itu individu seolah memiliki kesamaan

Pada dasarnya sebuah komunitas terbentuk dari hubungan yang akrab dan personal dari masing-masing individu, dari hal tersebut memunculkan sebuah ikatan emosional, pada dasarnya mayoritas anggota *clan* saling mengenal dengan anggota lainnya baik berupa saudara, pertemanan tertentu, atau teman satu regional, di dalamnya antar anggota berkejasama membangun *clan* yang semakin kuat, tetapi banyak juga



pemain atau disebut dengan *clasher* bergabung dengan *clan* yang tidak mereka kenal.

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat hidup sendiri, melainkan membutuhkan manusia lain. Dalam menjalani kehidupan antar manusia satu dengan yang lain saling membutuhkan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, untuk terciptanya kehidupan bersama antar manusia maka sangat penting untuk adanya interaksi dengan manusia lain (Soekanto, 2006), pada dasarnya sifat ini dibawa manusia ke dalam permainan *Clash of Clans*.

SoloKEN5 sendiri dibentuk pada Juli 2014, bertujuan mewadahi para pemain *game* ini yang memiliki latarbelakang kesamaan hobi, seiring berjalanya waktu para anggota mengajak kerabat serta teman mereka untuk bergabung ke dalam *clan* ini, menjadikan *clan* ini memiliki latar belakang anggota yang berbeda-beda, kebanggaan, kesamaan visi dan misi setiap anggota memiliki realitas yang umum dan penting, setiap anggota kelompok melakukan tugas untuk saling membantu dan bekerjasama guna memenangkan setiap pertempuran.

Pada dasarnya setiap kelompok sosial terdapat nilai dan norma, serta aturan yang mengatur tentang cara kita berinteraksi di dalam masyarakat, hal ini juga berlaku di dalam *clan* SoloKEN5, norma dan nilai yang berlaku di dalam *clan* identik dengan norma yang ada di masyarakat selain itu muncul aturan yang disepakati, adapun sanksi yang harus diterima bila pemain melanggar aturan yang berlaku, sesuai kesepakatan yang telah ditentukan.

Penelitian ini, menyoroti tentang sebuah bentuk interaksi yang mendorong terjalinya sebuah solidaritas sosial antar pemain *Clash of Clans*, yang bermacam-macam latar belakang kemudian menarik untuk diteliti, bagaimana sebuah *clan* mampu menjadi wadah untuk membangun solidaritas kelompok yang beraneka ragam latar belakang, apa saja bentuk-bentuk solidaritas sosial, serta faktor-faktor yang melatarbelakangi solidaritas sosial antar pemain khususnya di *clan* SoloKEN5.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi mendorong individu untuk membentuk jejaring sosial secara *virtual* salah satunya adalah dengan bermain *game Clash of Clans*;
2. *Clash of Clans* menjadi menjadi *game* populer di dunia, dan dimainkan banyak pemain, tak terkecuali di Indonesia, tanpa batasan agama, umur, gender, ras, dan agama;
3. Pemain *Clash of Clans* membentuk sebuah kelompok virtual yang disebut *clan*, atas dasar kesamaan minat dan hobi yang sama yaitu SoloKEN5;
4. Muncul sebuah pola interaksi yang ada di dalam *clan*, yang mendorong terciptanya solidaritas antar pemain di *clan* SoloKEN5.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam hal ini diperlukan batasan masalah. Pembatasan masalah bertujuan untuk memfokuskan perhatian pada penelitian agar diperoleh kesimpulan yang

benar dan mendalam pada aspek yang diteliti. Cakupan masalah dibatasi pada “Solidaritas Sosial antar *Member Game Clash of Clans* di *clan* SoloKEN5”.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana bentuk solidaritas sosial antar anggota *game Clash of Clans* di *clan* SoloKEN5?
2. Apa faktor yang melatarbelakangi terbentuknya solidaritas sosial?
3. Dampak apa yang ditimbulkan dari solidaritas sosial antar anggota *clan* SoloKEN5?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bentuk solidaritas sosial antar anggota *game Clash of Clans* di *clan* SoloKEN5.
2. Untuk faktor yang melatarbelakangi terbentuknya solidaritas sosial serta dampak yang ditimbulkan dari solidaritas sosial *clan* SoloKEN5.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan suntikan ilmu bagi para kalangan akademisi agar mampu digunakan untuk kajian sosiologi. Diharapkan mampu memberikan informasi kepada berbagai pihak yang membaca hasil penelitian mengenai “Solidaritas Sosial antar *Member Game Clash of Clans* di *clan* SoloKEN5”.

- b. Penelitian ini mampu dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya apabila di dalam penelitian masih ditemukan kekurangan dan mampu disempurnakan dengan penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang kajian ilmu sosiologi.

### b. Bagi Jurusan Pendidikan Sosiologi

Hasil penelitian yang dilakukan mampu menambah koleksi bacaan di laboratorium sosiologi, dan memberikan referensi bagi semua pihak yang membutuhkan.

### c. Bagi Mahasiswa

Dengan penelitian ini nantinya diharapkan agar mahasiswa menggunakannya sebagai sumber referensi dan bahan penunjang informasi kaitanya menambah wawasan tentang pendidikan dan diharapkan mampu memberikan informasi ilmiah bagi mahasiswa mengenai kajian sosiologi tentang solidaritas sosial.

### d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian yang dilakukan akan digunakan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan dan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.



- 2) Memberikan pengalaman dan diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan dan ilmu yang didapat selama proses pembelajaran.

