

SOLIDARITAS VIRTUAL ANTAR MEMBER GAME

CLASH OF CLANS DI CLAN SOLOKENS

Oleh:

Raditya Malid dan Nur Hidayah, M.Si.

12413241027

Pendidikan Sosiologi – Fakultas Ilmu Sosial – Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Clash of Clans adalah *game* strategi yang sedang digandrungi oleh banyak orang, yang dimainkan dengan perangkat berbasis *Android* ataupun *iOS* yang diprogram agar setiap pemain untuk membentuk sebuah koloni atau kelompok virtual antar pemain yang disebut *clan*. Penelitian ini terfokus kepada *clan* bernama SoloKEN5, yang memiliki anggota heterogen, kemudian mampu menimbulkan sebuah solidaritas antar anggota *clan* SoloKEN5. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk solidaritas dan faktor yang mendorong terbentuknya solidaritas antar anggota *clan* SoloKEN5. Penelitian menggunakan metode kualitatif, dijabarkan secara deskriptif dengan sumber data terdiri dari anggota aktif dari *clan* SoloKEN5. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pemilihan subyek adalah *purposive sampling*. Subyek penelitian berjumlah 11 orang. Adapun validitas data yang digunakan adalah teknik triangulasi sumber, serta analisis data menggunakan analisis interaktif Milles dan Hubberman mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan proses penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya bentuk solidaritas organik yang muncul dari norma kurang mengikat serta spesialisasi dan pembagian kerja yang ada di dalam *clan*, bentuk solidaritas sosial tersebut adalah: (1) memberikan donasi *troops* dan *spell* (2) kerjasama antar anggota (3) melakukan kegiatan sosial. Faktor pendorong solidaritas tersebut adalah: (1) interaksi intens antar anggota (2) kesadaran sebagai anggota (3) motivasi meningkatkan level permainan (4) mempererat kerukunan anggota, adapun faktor penghambat solidaritas sosial tersebut yaitu: (1) kurangnya informasi antar anggota (2) faktor geografis (3) perbedaan tingkat permainan dan usia, dampak yang ditimbulkan dari adanya solidaritas tersebut antara lain (1) semakin eratnya solidaritas (2) semakin tingginya presentase kemenangan *clan war* (3) memperluas pergaulan.

Kata Kunci : Clash of Clans, Solidaritas Virtual, SoloKEN5

A. PENDAHULUAN

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 memalui 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).

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, prefensi, 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 mahluk 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 memwadahi 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 latarbelakang 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.

B. KERANGKA TEORI

1. Pengertian *Clash of Clans*

Clash of Clans adalah permainan video *game* strategi pada *smartphone* yang dikembangkan oleh Supercell, sebuah perusahaan video *game* yang berbasis di Helsinki, Finlandia. Permainan ini dirilis untuk *platform iOs* pada 2 Agustus 2012. Untuk *Android* peluncuran awal dilakukan di Kanada dan Finlandia pada 30 Oktober 2013, pada 7 Oktober 2013 permainan ini dirilis secara internasional di *Google Play* dan dapat diunduh secara gratis. *Clash of Clans* adalah *game online* yang dimainkan secara *multiplayers* yang memerlukan koneksi internet untuk memainkanya, kapasitas permainan ini hanya 49,65 MB, untuk kualitas grafik dari permainan ini cukup memuaskan serta cara memainkanya yang mudah dipahami merupakan faktor utama permainan ini menjadi terkenal saat ini (Refo, 2015: 16).

2. Pengertian Solidaritas

Solidaritas diartikan sebagai sifat satu rasa atau perasaan setia kawan, secara sederhana solidaritas juga diartikan sebagai rasa kebersamaan, rasa kesatuan, kepentingan, simpati sebagai salah satu anggota. Durkheim membahas sifat solidaritas kelompok dalam dua jenis tatanan sosial, dimana masyarakat sebagai sebuah komponen yang berbeda yang mempunyai hubungan satu sama lain, masyarakat tradisional dan modern tidak memiliki suatu perbedaan dalam hal struktur dan fungsi eksternal,

tetapi mereka dicirikan oleh beberapa solidaritas kelompok, hal ini disebut dengan solidaritas mekanik dan solidaritas organik (Anwar, 2013: 130).

Solidaritas yang terdapat pada *clan* SoloKEN5 merupakan sebuah solidaritas yang terdapat dalam sebuah dunia virtual yang disebut dengan *clan*, jika berbicara dengan dunia virtual, maka kita akan membahas tentang *cyberspace* atau ruang *cyber*, adalah sebuah ruang imajiner yang di dalamnya setiap orang dapat melakukan apa saja yang bisa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan menggunakan cara baru, yaitu dengan cara artifisial, cara tersebut sangat mengandalkan peran teknologi, dalam mendefinisikan realitas, sehingga kegiatan seperti bercanda, berdebat, diskusi, bisnis, bermain, dapat dilakukan di dalam ruang *cyber* atau ruang virtual (Paliang, 2012).

3. Pengertian Kelompok Sosial

Manusia mempunyai naluri untuk senantiasa berhubungan dengan manusia lain, hubungan yang sinambung tersebut menghasilkan pola pergaulan yang dinamakan pola interaksi sosial, pergaulan tersebut menghasilkan pandangan tentang nilai-nilai dalam masyarakat. Kelompok sosial adalah himpunan atau kesatua manusia yang hidup bersama, karena adanya hubungan di antara mereka, hubungan tersebut menyangkut tentang interaksi yang saling mempengaruhi dan juga suatu kesadaran untuk saling menolong (Soekanto, 2006: 104).

Dengan adanya dorongan pada manusia yang mengadakan hubungan dengan manusia yang lain, maka kemudian terbentuklah kelompok-kelompok dalam kehidupan masyarakat, namun pada dasarnya tidak bisa dipungkiri terdapat berbagai macam kelompok, selain itu didalam kelompok terdapat kemampuan dari masing-masing individu yang tidak sama kemampuannya, maka dari akibat dari kejadian tersebut adalah terjadinya pembagian tugas dalam kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing anggota (Walgit, 2003: 87).

4. Teori Pilihan Rasional

Teori pilihan rasional merupakan salah satu teori dalam sosiologi kontemporer yang dipopulerkan oleh James S. Coleman. (Ritzer, 2013:

480) yang mengatakan orientasi pilihan rasional Coleman terletak pada gagasan dasar bahwa orang bertindak secara sengaja untuk mencapai tujuan, dengan tujuan dan tindakan yang dibangun atas dasar nilai atau preferensi. Dalam perilaku kolektif Coleman menyebutkan bahwa seseorang dapat mengalihkan kontrol tindakan yang mereka lakukan kepada orang lain sebagai upaya memaksimalkan keuntungan. Terlebih lagi dalam struktur korporat seperti organisasi, aktor manusia dapat mengejar tujuan yang berbeda dengan tujuan korporat.

Coleman (Ritzer, 2013: 480) mengakui bahwa di dunia nyata orang tidak selalu bertindak rasional. Coleman mengasumsikan bahwa prediksi teoritis yang dikemukakan pada dasarnya tidak membedakan apakah aktor bertindak berdasarkan rasionalitas sebagaimana yang umum dipahami atau menyimpang dari yang telah diamati. Tindakan yang dilakukan oleh aktor dapat dilakukan dengan berbagai motivasi, bukan hanya menggunakan rasionalitas.

Teori ini dapat digunakan dalam penelitian karena setiap anggota dari *clan* memiliki rasionalitas yang berbeda, individu yang tergabung di dalam sebuah komunitas *virtual* atau disebut juga dengan *clan*, memiliki berbagai alasan untuk mencapai tujuan bersama. Penelitian ini ditujukan untuk mencari jawaban mengapa sebuah komunitas *virtual* mampu memunculkan sebuah solidaritas sosial.

5. Teori Interaksionalisme Simbolik

Setiap masyarakat pasti terdapat individu-individu yang saling berinteraksi satu sama lain, interaksi tersebut dilakukan dengan menggunakan simbol-simbol, simbol tersebut berupa bahasa, budaya dan tradisi, tanda-tanda dan lain sebagainya yang dipahami anggota kelompok. Makna-makna simbol yang digunakan dalam proses interaksi itu adalah makna yang sudah disepakati bersama dalam masyarakat itu (Haryanto, 2011: 120).

Pokok perhatian dari interaksionalisme simbolik adalah dampak makna dan simbol pada suatu tindakan manusia (Ritzer, 2013: 396), menjelaskan bahwa makna dan simbol memberi karakteristik khusus pada

tindakan sosial (melibatkan aktor tunggal) dan interaksi sosial (melibatkan dua atau lebih yang melakukan timbal balik). Artinya, ketika individu melakukan sebuah tindakan, maka tindakan tersebut akan memunculkan dampak terhadap sebuah fenomena dan orang lain.

Simbol atau tanda yang diberikan oleh manusia dalam melakukan interaksi mempunyai makna tertentu, sehingga dapat menimbulkan komunikasi, simbol juga memungkinkan interaksionalisme simbolik, artinya orang dapat saling berinteraksi tidak hanya memalui isyarat tetapi juga memalui simbol. Teori ini digunakan untuk penelitian ini karena partisipasi dan interaksi yang ada pada *clan* SoloKEN5 dapat disimbolkan dengan bentuk-bentuk solidaritas, disimbolkan dengan tindakan yang ada di dalam *clan* berupa tindakan seperti adanya donasi pasukan dan *spell*, kerjasama antar anggota guna memenangkan setiap *clan war*, dimana kerjasama tersebut merupakan simbolisasi dari solidaritas sosial.

C. METODE PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di kota Klaten, alasan penelitian dilakukan dikarenakan informan tersebar dan bertempat tinggal di kota tersebut.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam bulan Mei sampai dengan Juli 2016, sampai mendapatkan data yang akurat dan sesuai kriteria dari sebuah tujuan penelitian.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data penelitian bersifat deskriptif, data berupa narasi, cerita, penuturan informan, dokumen pribadi seperti foto, catatan pribadi, perilaku, *gesture*, mimik wajah dan banyak hal lainnya yang tidak didominasi oleh data yang berbentuk angka-angka sebagaimana penelitian kuantitatif (Idrus, 2009), penggunaan metode penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas, berbagai kondisi, situasi, atau fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian (Bungin, 2008). Peneliti

tidak berupaya untuk mengkuantifikasikanya atau menangkap apa yang terungkap dari data yang telah dikumpulkan, karena peneliti perlu menginterpretasikan data yang kata dan perbuatan manusia yang mendalam dan bervariasi.

4. Subyek Penelitian

Maka dari itu subyek penelitian ini adalah anggota yang memiliki akun aktif untuk berpartisipasi dalam aktivitas di dalam *clan*, guna memperoleh data yang akurat.

5. Sumber Data Penelitian

a. Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan informasi data kepada peneliti. Data yang diperoleh dengan cara pengamatan langsung di lapangan maupun dengan cara wawancara kepada informan yang dipilih yang mempunyai pengetahuan dan pengalaman tertentu yang dapat menghasilkan data yang benar (Moleong, 2006).

b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah, sumber data tidak langsung yang mampu memberikan tambahan serta penguatan terhadap penelitian. Peneliti mendokumentasikan berbagai data dari sumber lain guna melengkapi data baik itu melalui dokumentasi dan studi kepustakaan yang diperoleh dari buku-buku, skripsi, media cetak dan internet (Moleong, 2006).

6. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan dapat dilakukan secara terlibat (partisipatif) atau *non* partisipatif (Idrus, 2009).

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang

mengajukan pertanyaan, dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2006).

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi dapat diartikan sebagai cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari dokumen-dokumen yaitu setiap bahan tertulis baik bersifat internal maupun eksternal terkait dengan penelitian ini (Sugiyono, 2011).

7. Teknik Sampling

Teknik pemilihan informan adalah sebagian atas wakil dari populasi yang akan diteliti. Pengambilan teknik pemilihan responden atau informan dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2011).

8. Validitas Data

Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang diperoleh saat penelitian berlangsung. Tujuan dari validitas ini adalah untuk meningkatkan derajat kepercayaan data. Sehingga penelitian ini kuat dan akurat sebagai penelitian yang ilmiah (Sugiyono, 2011). Penelitian ini menggunakan teknik validitas triangulasi sumber.

9. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan mengetahui gejala-gejala yang diamati. Peneliti dalam suatu penelitian kualitatif mempunyai kedudukan sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, analisis, penafsiran data dan akhirnya menjadi pelopor hasil penelitian (Moleong, 2006).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian yang berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, dan alat perekam suara. Pedoman wawancara adalah daftar pertanyaan yang digunakan sebagai panduan agar wawancara tidak menyimpang dari topik.

10. Analisis Data

Merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca. Tujuannya agar data yang dihimpun akan menjadi lebih jelas

dan maknanya dapat dipahami. Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Biklen (Moleong, 2006: 248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

D. HASIL PENELITIAN

1. Bentuk solidaritas sosial anggota *game Clash of Clans* di *clan* SoloKEN5

Solidaritas mengacu pada hal-hal yang berhubungan dengan kekompakan dan kerjasama yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan dan cita-cita yang diharapkan bersama salah satunya adalah meningkatkan level dari *clan*, karena semakin tinggi level dari setiap *clan*, maka otomatis hadiah bonus yang didapatkan saat memenangkan *clan war* akan semakin banyak, dengan mendapatkan hadiah sumber daya yang lebih banyak tersebut maka pemain mampu meningkatkan level mereka dengan lebih cepat. Kelompok sosial seperti sebuah *clan* adalah sebuah kelompok *virtual* yang dibentuk untuk menampung para pemain permainan *Clash of Clans* agar dapat membuat persekutuan yang memiliki tujuan tertentu. Bentuk solidaritas sosial yang ada di dalam *clan* SoloKEN5 apabila dilihat dengan pernyataan Durkheim, maka kelompok tersebut memiliki tipe solidaritas sosial organik, hal ini dapat dilihat dari adanya kekuatan norma yang kurang terlalu mengikat, bentuk solidaritas ini identik dengan solidaritas yang ada pada kehidupan masyarakat, tetapi solidaritas antar anggota *clan* tersebut dibangun di dalam ruang *cyber* atau ruang virtual, jadi bentuk solidaritas yang muncul adalah solidaritas virtual (Paliang, 2012).

Solidaritas yang nampak di dalam *clan* soloKEN5 tersebut muncul akibat dari orientasi tindakan yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama, yaitu memenangkan setiap *clan war*, dan mendapatkan kredit poin yang berguna untuk meningkatkan level dari sebuah *clan*, karena level sebuah *clan* tersebut berpengaruh kepada kekuatan pasukan yang didonasikan kepada anggota. Donatur akan memperoleh imbalan dari

memberikan donasi kepada anggota lain, imbalan dari memberikan donasi adalah meningkatnya pencapaian dari seorang pemain. Jadi pada dasarnya solidaritas yang muncul pada *clan* SoloKEN5 didasarkan atas dasar sifat saling menguntungkan antar anggota.

a. Memberikan donasi *troops* dan *spell*

Donasi dalam bahasa Indonesia memiliki arti memberikan sumbangan, atau pemberian hadiah, sedangkan donasi atau *donate* dalam permainan *Clash of Clans* merupakan kegiatan memberikan bantuan baik berupa *troops* serta *spell*, *troops* dalam bahasa Indonesia berarti pasukan sedangkan *spell* memiliki arti mantra atau ramuan ajaib yang mampu memberikan efek tertentu kepada setiap *troops*.

Donasi hanya bisa dilakukan oleh pemain yang tergabung dalam sebuah *clan*, pemberian donasi bisa dilakukan oleh setiap anggota *clan*, setiap pasukan dan *spell* yang didonasikan akan masuk ke dalam *clan castle* pemain yang memerlukan bantuan.

b. Kerjasama antar anggota *clan*

Rasa solider yang tumbuh di dalam diri setiap pemain tersebut mampu mendorong untuk bekerjasama (Ritzer, 2008). Kerjasama yang dimaksud adalah kerjasama dalam memenangkan setiap *clan war* serta mempertahankan eksistensi *clan* SoloKEN5 supaya tetap mampu aktif dan tidak kehilangan anggota. Kerjasama yang dibangun di dalam *clan* terkait aktifitas *clan war* tersebut muncul karena setiap anggota *clan* sadar bahwa mereka harus bekerjasama dengan setiap anggota guna memenangkan tujuan yang diharapkan bersama, yaitu memenangkan setiap *clan war*, sebab memenangkan *clan war* mampu memperoleh banyak imbalan, yang digunakan untuk meningkatkan level permainan dari setiap pemain, dan *clan* itu sendiri.

Bentuk kerjasama yang terjadi di dalam *clan* SoloKEN5 mirip seperti gotong royong di dunia nyata, kegiatan gotong royong tentunya mengarah kepada kebersamaan dan solidaritas anggota masyarakat dalam melaksanakan peran dan tugasnya, kerjasama yang dilakukan, kebersamaan kelompok dapat terjalin dengan baik, sehingga tanpa

disadari kebersamaan tersebut yang memperkokoh masyarakat untuk menjaga keutuhan kelompok. Kerjasama dibutuhkan karena mampu membuat sebuah kegiatan menjadi lebih mudah, ditambah dengan adanya komunikasi dan koordinasi yang baik, antar setiap anggota, maka gotong royong yang baik dapat terwujud (Nuryanto Budi, 2014).

c. Melakukan kegiatan sosial

Sikap tolong-menolong dan kerjasama yang selama ini dilakukan di dalam *clan* serta mampu memahami perasaan satu sama lain, mampu memperkuat solidaritas setiap anggota, tidak hanya di dalam *clan* sikap solidaritas tersebut kemudian dimanifestasikan kedalam bentuk perbuatan nyata guna menunjukkan rasa simpati dan empati kepada sesama anggota *clan*, yang dirasa lebih berguna untuk mempererat hubungan sosial dan menjaga tali silaturahmi.

Hasil dari penelitian ini kemudian dapat dikaji menggunakan teori interaksionalisme simbolik, pada masyarakat atau kelompok terdapat interaksi satu sama lain, Mead mengemukakan (Ritzer, 2013: 394) bahwa makna akan muncul dari proses interaksi manusia, tindakan dalam interaksi yang dilakukan oleh anggota masyarakat mampu disimbolkan dalam bentuk kerjasama.

2. Faktor Pendorong dan Penghambat Solidaritas antar Anggota *Game Clash of Clans* di *Clan* SoloKEN5

a. Faktor pendorong solidaritas

1) Adanya interaksi yang intens antar anggota

Kebiasaan selalu berkomunikasi dan berinteraksi hampir setiap hari dengan anggota *clan* baik secara langsung maupun tidak langsung melalui media sosial, menimbulkan sebuah hubungan antarpersonal, dengan tujuan menghasilkan umpan balik yang diharapkan oleh setiap anggota *clan* SoloKEN5. Semakin seringnya anggota *clan* SoloKEN5 berkomunikasi, komunikasi mempunyai peran sangat penting dalam menentukan efektifitas individu dalam bekerjasama dan mengkoordinasikan usaha-usaha untuk mencapai tujuan (Mahatir, 2015). Mereka memiliki hubungan yang lebih dekat, menyebabkan

mereka merasa nyaman dengan anggota *clan* jadi mereka menganggap setiap anggota *clan* lebih dari sekedar hubungan permainan, nyatanya dengan interaksi dan komunikasi yang terjalin mampu mempererat hubungan antar anggota *clan*, serta mampu membentuk kekompakan dan solidaritas antara anggota *clan* SoloKEN5.

2) Kesadaran sebagai anggota kelompok

Salah satu faktor pendorong terbentuknya solidaritas sosial antar anggota *clan* SoloKEN5 adalah kesadaran yang dimaksud yaitu kesadaran kolektif, yang timbul dari dalam diri setiap anggota untuk melakukan kerjasama dan saling tolong menolong, kesadaran juga diartikan bahwa setiap anggota adalah bagian dari *clan* SoloKEN5. Kerja sama timbul karena adanya orientasi individu terhadap kelompoknya, dan dapat digerakkan untuk mencapai tujuan bersama, serta terdapat kesadaran bahwa setiap kerjasama memiliki manfaat terhadap setiap anggota kelompok (Widyaningsih, 2010). Sudah seharusnya setiap anggota untuk bekerjasama, karena mereka sadar tidak bisa bermain *Clash of Clans* tanpa bantuan dari pemain lain.

3) Motivasi meningkatkan level pemain dan *clan*

Selain kesadaran dan motivasi dari dalam diri setiap anggota untuk bekerjasama dan menciptakan solidaritas sosial, mereka sadar bahwa membangun sebuah *clan* dan menjaga agar tetap solid tidak bisa dilakukan seorang diri, maka mereka akan bekerja sama dengan setiap anggota sesuai dengan tugas dan level permainan setiap pemain, selain itu terdapat keinginan untuk meningkatkan level dari pemain, salah satunya adalah dengan memberikan donasi, berguna untuk meningkatkan level dari pemain tersebut, semakin tinggi level yang diperoleh, maka dalam *war* dengan *clan* lain, kemungkinan menang akan semakin tinggi, sehingga pemain berlomba-lomba meningkatkan level mereka, salah satunya dengan aktif dalam kegiatan *war*. Iklim pembagian tugas dan balas jasa *adalah* bentuk kerjasama akan berkembang apabila individu mampu digerakkan dan diarahkan untuk

mencapai tujuan bersama, dan sadar bahwa tindakan tersebut akan diterima oleh anggota kelompok (Soekanto, 2006: 66).

4) Mempererat kerukunan antar anggota *clan* SoloKEN5

Selain itu menjaga kerukunan dan tali silaturahmi merupakan strategi untuk mempertahankan *clan* agar tetap eksis dan terus aktif, tingkat kerukunan dan kekompakan mempengaruhi umur dari kelompok tersebut, kelompok merupakan satu unit yang para anggotanya memiliki hubungan interpersonal yang beragam, hubungan ini perlu dipelihara jika kelompok ingin berfungsi secara efektif dan produktif. Tetapi jika fungsi pemeliharaan ini tidak dilakukan maka proses sosial akan menjadi macet, sering muncul konflik (DeVito, 2011).

b. Faktor penghambat solidaritas

1) Kurangnya informasi dari anggota

Kurangnya informasi tentang pemain tidak dipungkiri merupakan masalah utama dalam proses terciptanya solidaritas dan kerjasama di dalam *clan* SoloKEN5. Kurangnya informasi antar anggota menyebabkan proses informasi terhambat, interaksi adalah hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Soekanto, 2006: 62). Sebenarnya kurangnya informasi tersebut sudah coba diatasi dengan membuat grup media sosial yang anggotanya adalah *member* *clan* SoloKEN5, bertujuan agar anggota semakin mengenal satu sama lain, maka pada saat ada anggota baru, akan ada anggota yang meminta kontak dari pemain tersebut, selain bertujuan mengumpulkan informasi tentang detail setiap pemain, akan tetapi informasi yang diterima oleh anggota hanya bersifat umum, tetapi minimnya informasi yang lebih detail dari setiap anggota menyebabkan hubungan antar anggota kurang dekat satu sama lain.

2) Faktor Geografis

Salah satu faktor penghambat terbentuknya solidaritas di dalam *clan* SoloKEN5 tidak hanya kurangnya informasi secara detail dari setiap anggota, tetapi juga terhambat oleh faktor geografis. Interaksi yang intens mendorong terciptanya pola komunikasi yang baik, sehingga untuk memunculkan bentuk solidaritas akan lebih mudah (Achdiani Yani, 2016), tetapi salah satu penghambat interaksi antar anggota yaitu jarak yang memisahkan tempat tinggal anggota, menurut hasil penelitian didapat bahwa anggota *clan* SoloKEN5 tersebut berasal dari beberapa kota di Jawa Tengah. Jarak Selain itu jarak yang memisahkan tempat tinggal setiap anggota cukup jauh, sehingga untuk berinteraksi secara langsung tidak bisa dilakukan setiap hari, selain itu interaksi dan komunikasi hanya dilakukan melalui perantara media sosial dan menggunakan fitur *clan chatt* yang dirasa kurang fleksibel, dan menghambat munculnya solidaritas antar anggota.

3) Perbedaan tingkat permainan dan usia

Usia anggota *clan* SoloKEN5 bermacam-macam, anggota yang paling muda berusia 14 tahun, sedangkan anggota tertua memiliki usia 34 tahun, perbedaan usia tersebut ternyata menyebabkan sikap canggung antar anggota, dapat ditarik beberapa kesimpulan, bahwa pemain yang memiliki usia yang lebih muda dan level permainan yang masih rendah, Salah satu penyebab terhambatnya interaksi sosial yang terbangun pada masyarakat adalah perbedaan status sosial pada masyarakat (Haryanto Dany, 2011), akan cenderung lebih menutup diri dan menghindari interaksi dengan anggota senior atau memiliki level permainan yang lebih tinggi, sikap inferior dari anggota tersebut muncul karena mereka merasa belum mampu menyamai level dari anggota senior. Hal ini terlihal pada *clan* SoloKEN5.

3. Dampak solidaritas pada *clan* SoloKEN5

a. Hubungan antar anggota semakin erat

Erat dan kompaknya merupakan salah satu manfaat positif yang diharapkan dengan adanya solidaritas yang muncul pada kelompok (Prista Ayu, 2009). Bagi sebuah *clan* hubungan kekompakkan merupakan hal yang vital, dan berguna untuk dikembangkan, kekompakkan dan eratnya hubungan antar anggota mampu menjadi kunci eksistensi sebuah *clan*, tidak hanya itu semakin eratnya hubungan antar anggota mampu menciptakan sebuah kondisi sosial yang harmonis, dan mampu meminimalisasi munculnya konflik di dalam *clan* SoloKEN5 sehingga akan memunculkan situasi yang harmonis dan nyaman untuk berkomunikasi serta mampu mendorong pemain untuk lebih aktif dalam bermain *Clash of Clans*.

b. Presentase kemenangan *clan war* semakin tinggi

Dengan adanya solidaritas virtual yang terbentuk di dalam *clan* ini, maka tujuan utama dari dibentuknya *clan* SoloKEN5 adalah untuk memenangkan setiap pertempuran antar clan, atau disebut *clan war*, hal ini dapat dilihat dari tingkat presentase kemenangan yang diperoleh semakin tinggi, dari 400 *war* yang sudah dilakukan, kemenangan mampu diraih sebanyak 299 kali, hal ini tidak terlepas dari tugas seluruh anggota clan dalam berkerjasama demi memenangkan setiap *war*.

c. Memperluas relasi pergaulan

Solidaritas yang terbentuk pada masyarakat mampu menimbulkan dampak positif yaitu memperluas relasi pergaulan, masyarakat mampu membuat jejaring sosial yang bisa memperluas akses komunikasi dan informasi (Prista Ayu, 2009). Solidaritas yang ada di dalam *clan* SoloKEN5 tersebut mampu memberikan dampak positif yang lain, yaitu mampu menambah wawasan informasi dan relasi dari anggota *clan*, informasi yang dimaksud adalah setiap anggota mampu bertukar informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti informasi tentang lowongan pekerjaan, penerimaan sekolah,

universitas dan informasi mengenai bisnis jual-beli, hal ini wajar terjadi karena setiap anggota *clan* berasal dari latar belakang yang beragam, didukung dengan hubungan yang relatif harmonis maka setiap anggota tidak sungkan untuk saling bertukar informasi.

E. PENUTUP

1. Simpulan

Layaknya sebuah kelompok sosial, di dalam sebuah *clan*, terdapat norma aturan yang wajib ditaati dan dilaksanakan oleh setiap anggota, aturan yang ada di dalam *clan* SoloKEN5 identik dengan norma yang berlaku di masyarakat, tetapi terdapat sedikit modifikasi yang terjadi guna menyesuaikan dengan proses sosial yang ada di dalam sebuah *clan*, untuk mengatur perilaku dari setiap anggota agar terciptanya suasana yang harmonis, serta menjaga kekompakan dan kerukunan dari anggota *clan* SoloKEN5.

Tipe solidaritas organik memang terlihat jelas ada dalam *clan* SoloKEN5 yang memiliki anggota yang heterogen, solidaritas tersebut muncul karena adanya kemajuan teknologi yang menimbulkan spesialisasi perkembangan individu-individu sehingga memunculkan pembagian kerja. Interaksi yang intens dari anggota menyatukan dan membangun kekompakan antar anggota. Bentuk solidaritas yang ada cenderung mengarah pada bentuk kerjasama, yang terjalin dari setiap anggota, tanpa mementingkan status dan level permainan. Berdasarkan hasil penelitian mengenai solidaritas, maka bentuk solidaritas yang terdapat di *clan* SoloKEN5 antara lain:

1. Memberikan donasi *troops* dan *spell*
2. Kerjasama antar anggota *clan*
3. Melakukan kegiatan sosial

Ada berbagai macam faktor yang melatarbelakangi terbentuknya solidaritas sosial yang ada di dalam *clan* SoloKEN5, faktor-faktor tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Adanya interaksi yang intens antar anggota
2. Kesadaran sebagai anggota kelompok

3. Motivasi meningkatkan level permainan dan *clan*
4. Mempererat kerukunan antar anggota *clan* SoloKEN5

Selain faktor pendorong, ternyata terdapat faktor penghambat munculnya solidaritas sosial antar anggota di *clan* SoloKEN5, faktor tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya informasi dari anggota
2. Faktor geografis
3. Perbedaan tingkat permainan dan usia pemain

Munculnya sikap solider dari anggota *clan* SoloKEN5 mampu memberikan dampak terhadap anggota, baik dampak positif maupun dampak negatif, dampak positif yang muncul antara lain:

1. Semakin eratnya ikatan solidaritas antar anggota
2. Presentase kemenangan *clan war* semakin tinggi
3. Memperluas relasi pergaulan

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian Solidaritas Sosial antar *Member Game Clash of Clans* di *clan* SoloKEN5 maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

a. Untuk anggota *clan* SoloKEN5

Sebaiknya semakin sering melakukan kegiatan sosial di dalam dan di luar *clan*, guna memper erat keakraban antar anggota, agar solidaritas semakin kuat, menjadi tempat yang nyaman bagi setiap anggota, serta diharapkan *clan* SoloKEN5 tetap eksis dan bertahan lama untuk bermain *Clash of Clans*.

b. Untuk masyarakat

Bagi masyarakat khususnya orang tua yang memiliki anak usia di bawah 13 tahun, sebaiknya jangan memainkan permainan *Clash of Clans*, karena menurut aturan dari *game* ini memang seperti ini, karena banyaknya orang dewasa yang memainkannya ditakutkan anak akan menerima pengaruh negatif dari jenis interaksi dari orang dewasa yang dirasa belum bisa diterima oleh anak usia dibawah 13 tahun.

c. Penelitian lanjutan

Kelemahan peneliti ini terletak pada bahasan tentang bentuk solidaritas yang ada di dalam *clan* SoloKEN5, padahal masih ada banyak kajian yang mampu diperdalam dengan objek sebuah *clan* pada permainan *Clash of Clans*, karena permainan ini sudah menjadi fenomena di masyarakat dunia, tak hanya di Indonesia saja, padahal masih bisa diperdalam seperti dampak, motivasi, dalam bermain *Clash of Clans* diharapkan akan ada penelitian lain yang mampu memperdalam kajian tentang *Clash of Clans*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Y & Adang. 2013. *Sosiologi untuk Universitas*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Bimo, Walgito. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: ANDI.
- Bungin, B. 2008. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang: Kharisma Publishing Book.
- Haryanto, Dany. 2011. *Pengantar Sosiologi Dasar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mahatir, M. 2015. *Pola Komunikasi Komunitas Laskar Sepeda Tua Pekanbaru Dalam Mempertahankan Solidaritas Kelompok*. Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi. Vol 2. No 2. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik: Universitas Riau. Tersedia di <http://portalgaruda.org/article.php?article=319244&val=6444&title=Pola%20Komunikasi%20Komunitas%20Laskar%20Sepeda%20Tua%20Pekanbaru%20Dalam%20Mempertahankan%20Solidaritas%20Kelompok> diakses pada tanggal 9 Juli 2017 pukul 21:09 WIB.
- Idrus, M. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Erlangga.
- Moleong, L.J, 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Nuryanto, R. Budi. 2014. *Studi Tentang Solidaritas Sosial di Desa Modang Kecamatan Kuaro Kabupaten Paser (Kasus Kelompok Buruh Bongkar Muatan)*. Skripsi S1. Tersedia di [http://ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id/site/wpcontent/upload/2014/08/journal%20m%20Rohmat%20Budi%20Nuryanto%20\(08-30-14-04-02-59\).pdf](http://ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id/site/wpcontent/upload/2014/08/journal%20m%20Rohmat%20Budi%20Nuryanto%20(08-30-14-04-02-59).pdf). Diakses pada Tanggal 17 Februari 2016 pukul 22:30 WIB.

- Paliang, Yasraf. A. 2012. Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sosioteknologi*. Vol 11. No 27. Tersedia di <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=311442&val=7388&title=MASYARAKAT%20INFORMASI%20DAN%20DIGITAL:%20Teknologi%20Informasi%20dan%20Perubahan%20Sosial>. Diakses pada Tanggal 25 Oktober 2017 pukul 23:04 WIB.
- Refo, Zuhdan. 2015. *Basic Guide Clash of Clans*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Ritzer, George dan Goodman, Douglas J. 2013. *Teori Sosiologi Dari Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Post Modern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Soekanto, S. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soenarno, 2002. *Kekuatan Komunitas Sebagai Pilar Pembangunan*. Jakarta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyaningsih, Ika. 2010. *Interaksi Sosial Himpunan Mahasiswa Lampung di Yogyakarta. Fakultas Ilmu Sosial: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Wulandari, Prita Ayu. 2009. *Bentuk Solidaritas Pada Kelompok Sosial Pengrajin Gerabah di Desa Wisata Melikan Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten*: Universitas Negeri Yogyakarta.