

INTERAKSI SOSIAL DALAM GAME DUEL OTAK
(STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA MAHASISWA DI BANDUNG)

THE SOCIAL INTERACTION ON “DUEL OTAK” GAME

(Virtual Ethnograph Study of Bandung College Student)

Tiarani Mugi Utami¹, Maylanny Christin², Indra N.A Pamungkas³

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

¹tiaranimugi@ymail.com, ²mavlannychristin@gmail.com, ³indra.imi28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Interaksi Sosial dalam *Game* Duel Otak (Studi Etnografi Virtual Pada Mahasiswa di Bandung). Alasan mengambil judul tersebut karena melihat fenomena interaksi *gamers* duel otak yang menjadi tren dan ramai diperbincangkan saat ini seperti yang dapat dilihat di dalam berbagai sosial media yang menampilkan interaksi *gamers* duel otak dalam fitur *chat* yang tersedia. Penelitian ini difokuskan pada interaksi sosial yang dilakukan oleh *gamers* duel otak di dalam fitur *chat* duel otak tersebut melalui penelitian yang dilakukan kepada *gamers* mahasiswa di Bandung yang sering melakukan interaksi dalam penggunaan aplikasi *game* duel otak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial yang terjalin dalam *game* duel otak. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Jenis data yang digunakan adalah data primer melalui wawancara mendalam dan observasi. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Interaksi sosial dalam *game* duel otak berupa percakapan saling mengejek, saling menantang dan saling membanggakan diri sendiri dengan bentuk interaksi sosial simpati, motivasi dan identifikasi. Selain itu terungkap motif mereka berinteraksi sosial adalah hiburan,mempererat hubungan, sarana komunikasi ,kepuasan diri, dan menambah jaringan pertemanan. Terdapat pula tujuh fungsi komunikasi yang didapatkan oleh *user* ketika melakukan interaksi sosial di dalam fitur *chat* duel otak yaitu pernyataan eksistensi diri,mempererat hubungan,memperoleh rasa senang,sarana penyampaian perasaan,kepuasan diri,aktualisasi diri, dan sarana Informasi.

Kata Kunci : Interaksi Sosial, Game, Duel Otak
