

ABSTRAK

Video game merupakan salah satu bentuk dari media baru. *Video game* berhasil menarik banyak orang untuk memainkannya. Laki-laki, perempuan, anak muda, dan bahkan juga orang tua. Akibatnya, *video game* menjadi populer selama bertahun-tahun. Secara alami, orang-orang yang bermain *video game*, atau biasa kita sebut dengan "*gamer*", memiliki komunitas mereka sendiri dalam berbagai macam skala. Banyak dari komunitas-komunitas ini berbasis kesamaan minat pada game-game tertentu. Seringkali, orang-orang ini membentuk hubungan dan memperkuatnya sepanjang waktu. Fenomena sosial ini mengindikasikan bahwa jenis media baru ini dapat mendekatkan orang-orang dan digunakan untuk bersosialisasi. Menarik untuk dilihat bagaimana *gamer* dalam suatu komunitas menjaga hubungan mereka melalui minat *video game*, yang merupakan topik utama dari penelitian ini.

Otacom merupakan salah satu dari komunitas *gamer*. Dibentuk dari kesamaan minat dan juga pertemanan antar anggota yang sudah terbentuk sebelumnya, Otacom bertahan lebih dari sembilan tahun meskipun jumlah anggotanya sedikit. Melalui penelitian etnografi pada komunitas ini, ditemukan bahwa para anggota berteman dekat dan berlangsung lama melalui berbagai cara. *Video game*, sebagai penggerak utama, berlaku sebagai aktivitas utama dan topik pembicaraan mereka, pencair suasana, jembatan yang menghubungkan minat-minat mereka, dan juga membentuk budaya dan tradisi komunitas ini. Di samping melalui *video game*, para anggota juga menjalin ikatan melalui aktivitas-aktivitas non-*video game* lainnya, seperti jalan-jalan dan berwisata bersama. Seluruh kegiatan mereka, bermain *game* ataupun tidak, ditujukan untuk memenuhi kebutuhan para anggota, dan berlaku sebagai alat untuk mengenal satu sama lain dengan lebih baik.

ABSTRACT

Video Game is one of the latest form of new media. It succeeds into drawing many people to play. Males, females, young, and even the old ones. As a result, video games has gained popularity over the years. Naturally, the people playing video games, or "gamers", as we call them, has their own community in any size. Many of these communities are based on interest similarity on certain games. Often times, these people form relationships and strengthen them over time. This social phenomenon indicates that this kind of new media can bring people together and can be used to socialize. It is interesting to see how gamers within a community maintain their relationships through the interest of video games, which is the core interest of this research.

Otacom is one of the gamer communities. Formed both from interest similarity and existing friendships between the members, Otacom has lasted more than nine years despite its small size of members. Through ethnographic research on this community, it was found that the members keep their friendship close and long-lasting through many ways. Video game, as the main driving force, serves as their main activity and talking topic, the "icebreaker", the bridge that connects their interests, and also shapes the community's culture and traditions. Aside from video games, the members also bond through other usual, non-gaming activities such as hanging out and travelling together. All of their activities, gaming or not, are geared toward the needs of the members, and serves as a means to know each other better.