

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1 Representasi Makna Denotasi Perang Antar Suku Dalam GameClash Of Clans

Representasi makna denotasi pada perang antar suku dalam Game Clash Of Clans ditandai sebagai sebuah tanda, petanda, dan penanda, dan jelas, dimana gamer mengalami peristiwa indrawi pada saat melakukan perang antar suku

3.1.1 *Troops* pada perang antar suku Game Clash Of Clans



Gambar 3.1 Troops

Troops adalah istilah dalam *GameClash Of Clans* yang berarti pasukan, pasukan yang dimaksud adalah tokoh-tokoh atau karakter yang bisa dimainkan. Jika di ibaratkan *Troops* adalah tentara yang menjadi unsur utama dalam berperang melawan musuh,

Troops dalam *GameClash Of Clans* memiliki spesialisasi tertentu. Yang berguna untuk menyusun berbagai strategi serangan terhadap musuh.

Makna yang terkandung dalam *Troops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, memang pada dasarnya *Troops* menjadi satu faktor penting yang sangat menarik untuk memainkan *Game* ini, dengan karakter yang berbeda dan keunikan masing-masing membuat *Game* ini menjadi sangat terkenal. Hal ini membuat pemain tidak bosan memainkannya. Penyusunan strategi membutuhkan kecerdasan pemain, mengadu taktik dan siasat membuat pemain harus mampu berfikir secara cermat, tentu hal ini mempengaruhi minat mahasiswa untuk memainkannya.

Game pada Smartphone merupakan sebuah media baru yang sedang naik daun dikalangan mahasiswa, termasuk *Clash Of Clans* terutama pada kelebihan dalam fitur peperangan didalamnya yang mampu menarik minat pengguna. Yakni karakter dalam game itu sendiri, atau dalam game ini biasa disebut dengan *Troops*. *Troops* sendiri adalah tokoh utama dalam permainan ini, makna Denotasi Roland Barthes jika dilihat dari penanda adalah karakter Barbarian dan witch, dan petanda pada *troops* adalah sosok karakter yang menampilkan raut wajah semangat dan horror.

Troops hadir dengan keunikan masing-masing, mulai dari bentuk, warna, dan kostum. *Troops* terbagi menjadi dua, yakni *troops* yang dibentuk dari elixir biasa dan elixir hitam. Jika dalam elixir biasa, karakter utamanya dinamakan Barbarian, dengan tampilan sosok pria kekar dan tangguh. Hadir dengan menggunakan kumis yang memanjang sampai ke dagu, sosok ini memperlihatkan kewibawaan. Lalu sabuk yang

dikenakan tampak seperti sabuk besar seorang pegulat handal yang memperlihatkan kekuatannya.

Kemudian ekspresi wajah yang terlihat seperti sedang berteriak seakan-akan menggambarkan wajah yang penuh semangat dan amarah, wajah yang tak gentar menghadapi musuh tidak nampak ketakutan. Dengan memegang pedang yang besar, pesan yang ingin disampaikan adalah sosok ksatria yang siap bertarung, juga pelindung kepala dengan tanduk merupakan ciri khas suku masa lalu yang terkenal dengan ketangguhannya. Tujuannya untuk memberikan pesan berupa energi positif untuk membangkitkan semangat dan keberanian pemain. Berbeda dengan karakter yang dibuat menggunakan dark elixir yakni Witch, jika diterjemahkan yang berarti penyihir, tampil dengan nuansa horror, sesuai dengan unsur energinya dark elixir.

Ekspresi wajah yang seram serat sorot mata tajam yang berwarna merah makin menguatkan kesan mistis, selain itu kostum jubah yang dikenakannya juga identik dengan jubah penyihir. Selain itu dengan atribut tongkat dengan tengkorak yang bertanduk, memperlihatkan aura mistis, selain itu diiringi dua pasukan tengkorak, makin menegaskan kesan horror pada karakter ini. Tentu kedua tokoh ini memudahkan permainan, khususnya dalam perang antar suku.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang *Troops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Dimana pemain mulai mengenali fungsi penyerangan yang di lakukan para icon dalam *Troops*, dan membuat strategi dengan icon tersebut dengan isi *Troops* yang di sediakan”

Kemudian Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban *Troops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“*Troops* cenderung sangat menarik karena karakter yang akan dipakai bermacam-macam sehingga kalau saya sebagai pemain jadi bikin seru dan gak melulu karakternya itu-itu aja dan *Troops* penting banget buat nyerang musuh yang biasa maupun kuat.”

Sedangkan Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban *Troops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Makna *Troops* di *clash of clans* sangat penting dikarenakan semakin tinggi *Troops* semakin tinggi bonus yang didapatkan, juga sangat penting sebagai alat untuk menyerang musuh, karena *Troops* memiliki kelebihan masing-masing”

Selanjutnya Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban *Troops* pada perang antar suku *Game Clash Of Clans* bahwa:

“*Troops* dalam *clash of clans* mempunyai karakter yang unik dan berbeda beda setiap *Troops*nya, setiap karakter *Troops* tersebut seperti mempunyai tugasnya masing masing. Contoh *Troops* goblin untuk mengambil gold, exilir dan dark exilir.”

Selain itu Rizal faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban *Troops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“*Troops* sangat penting untuk mendapatkan harta sebanyak-banyaknya semakin banyak harta maka semakin cepat naik town hall, dengan cara menyerang musuh, *Troops* dibekali dengan keahlian yang berbeda”

Azzikri (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban *Troops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat berpariatif, masing masing memiliki karakter yang saling mendukung satu sama lain, kita bebas memilih pasukan sesuai keinginan kita, dan menentukan strategi penyerangan berdasarkan pasukan yang kita pilih”

Reduksi dari semua jawaban informan di atas mengenai *Troops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah *Troops* merupakan icon dan unsur penting dalam pengaturan strategi, dengan karakter yang berbeda-beda bisa menyerang musuh yang lemah maupun kuat, *Troops* merupakan bagian penting dalam menyerang musuh, juga untuk mengambil harta musuh sebanyak-banyaknya, dan keberagaman *Troops* berfungsi untuk mendukung satu sama lain.

3.1.2 Bintang pada perang antar suku *Game Clash Of Clans*



Gambar 3.2 Bintang

Bintang dalam *clanwar* adalah indikator kemenangan dalam perang suku dalam *GameClash Of Clans*. Jika pemain mendapatkan satu bintang dalam perang antar suku, itu sudah mampu memberikan kemenangan. Dengan persentase sebesar 50%, jika pemain mendapatkan dua bintang berarti memperoleh 75% kemenangan, kemudian tiga bintang dengan 100% kemenangan, yang artinya pertahanan atau markas lawan hancur lebur, rata tidak bersisa. Bintang ini berpengaruh terhadap gengsi dan nama baik pemain. Yang juga menentukan hadiah, bonus, atau harta rampasan dari musuh. Raihan

bintang masing-masing pemain akan diakumulasikan diakhir pertandingan, untuk menentukan pemenang dari pertarungan antar *clan* pemain dan *clan* musuh.

Bintang identik dengan cahaya yang bersinar dan posisinya yang tinggi di angkasa, maka makna denotasi jika dilihat dari penanda yakni adalah bintang, dan petanda dari bintang adalah, sebuah bintang berwarna putih yang berarti suci, kemudian maksud yang terdapat pada bintang kemenangan perang antar suku Clash Of Clans adalah yakni untuk memberikan motivasi kepada pemain untuk terus bersinar dan meraih kemenangan, serta memperoleh posisi tertinggi diantara suku yang lain. Maka jelas terdapat pesan dan makna yang ingin disampaikan oleh pembuat game kepada pemain untuk mempengaruhi pemikiran pemain. Dengan maksud menyamakan persepsi antara pembuat game dengan pemain.

Makna yang terkandung dalam Bintang pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, bermain *Game* ini tujuan utamanya adalah untuk menang. Kemenangan ini berdampak kepada gengsi dan motivasi pemain untuk semakin meningkatkan level dalam *Game* ini. Menjadi kepuasan tersendiri jika pemain mampu mendapatkan hasil maksimal, yakni memperoleh tiga bintang. Kesenangan dari asyiknya berkompetisi untuk menjadi pemenang, dan mengumpulkan bintang yang banyak adalah suatu perasaan yang hanya bisa dirasakan oleh pemain.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Bintang pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Menurut saya,Sebelum ada bintang dalam setiap penyerangan sampai saat ini bintang tersebut hanya patokan untuk mendapat bonus saja, dan sebagai penentu kemenangan dalam *ClanWar*”

Kemudian Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban Bintang pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Bintang 3 itu sebuah kebanggaan tersendiri sih buat saya soalnya gengsi kalau dapet bintang 1 kalau lawannya mudah tuh. Jadi itu hal yang jadi motivasi buat pemain dapetin bintang 3.”

Sedangkan Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban Bintang pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat penting, karena bintang biasanya menentukan kemenangan, bintang juga merupakan gengsi pemain, ngaruh ke nama baik pemain. Kalau mau dapet bonus gede, harus bisa dapet bintang tiga”

Selanjutnya Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban Bintang pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Bintang yang diraih pada saat memenangkan *clanwar* itu sangat penting, karena berbeda satu bintang saja kita bisa kalah dari *clanwar* lawan. Makanya sebisa mungkin pada saat *clanwar* kota harus dapat tiga bintang dalam sekali menyerang ke *clanwar* musuh agar bintang yang didapat bisa maksimal.”

Selain itu Rizal faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban Bintang pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Mendapatkan bintang suatu bentuk kepuasan ketika bermain *Game clash of clans*,tanpa *warclash of clans* terasa hampa”

Azzikri (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban Bintang pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat mengutamakan kerja sama tim dan komunikasi dalam hal *clanwar*, agar tercapainya kemenangan mutlak. Bintang sangat penting untuk menang dalam perang antar suku, jika mendapatkan bintang yang sedikit, atau

tidak memperoleh bintang sama sekali, semakin sedikit kesempatan untuk menang dari tim lawan”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Bintang pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, bintang merupakan patokan untuk memperoleh jumlah bonus yang didapat ketika melakukan perang antar suku, terutama jika mendapatkan bintang 3 membuat pemain termotivasi, bintang ini juga sebagai tolak ukur menentukan kemenangan, karena berbeda selisih satu bintang saja, pemain bisa kalah. Oleh karena itu pemain sebisa mungkin harus mendapatkan bintang tiga, mendapatkan bintang merupakan suatu kepuasan tersendiri bagi pemain, tanpanya permainan terasa hampa, gengsi pemain juga meningkat jika mendapatkan 3 bintang, namun pemain harus mengutamakan kerjasama dan komunikasi didalam tim, untuk mendapatkan kemenangan mutlak.

3.1.3 *Spell* pada perang antar suku Game Clash Of Clans



Gambar 3.3 Spell

Bisa dikatakan *spell* adalah sebuah ramuan yang menciptakan energi tambahan bagi karakter *Clash Of Clans*, makna makna denotasi jika dilihat dari penanda adalah botol berisi ramuan, dan wajan berisi ramuan, jika dilihat dari petanda adalah botol

yang bersinar dan wajan yang didalamnya terdapat ramuan dengan unsur magis yang mampu memberi kekuatan tentara, secara denotasi spell juga memiliki bentuk menyerupai botol makin menegaskan kesan ramuan-ramuan yang dikemas sebagai perbekalan di arena peperangan.

Hadir dengan warna kuning keemasan memberikan kesan spell merupakan cahaya penolong yang mampu membantu dalam peperangan, juga wadah pembuatnya digambarkan seperti sebuah panci besar dengan pengaduk tongkat yang kental dengan nuansa tradisional. Bertujuan untuk pemain yang membutuhkan bantuan disaat-saat genting. Juga terdapat pesan dari warna spell yang ingin disampaikan yakni makna yang terkandung dalam *Spell* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah dalam permainan ini antara satu dengan yang lainnya saling memiliki keterkaitan yang tidak bisa dipisahkan.

Pemain sepakat bahwa *spell* merupakan sesuatu yang penting untuk memperoleh kemenangan. Tak bisa dipungkiri bahwa tujuan pemilihan *spell* adalah untuk memudahkan pemain. Dengan beragam keunikan yang dimiliki, seperti dalam bentuk petir, gempa, dan untuk menambah stamina karakter.

Spell adalah semacam ramuan atau sihir yang berfungsi sebagai tambahan kekuatan bagi pasukan, *spell* memiliki spesialisasi masing masing. *Spell* juga sebagai pendamping yang sangat berguna untuk melaksanakan *clanwar*.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang *Spell* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Membantu untuk tambahan penyerangan, yang nantinya akan memudahkan pasukan untuk melancarkan serangan. *Spell* sangat membantu dan tak kalah pentingnya dengan *Troops*”

Kemudian Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban *Spell* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Nah kalau *spell* itu pelengkap kita buat *war* kan *spell* banyak tuh ada petir, gempa, penambah darah dan masih bnyak lagi kalau *war* gak pake *spell* ya susah juga sih buat dapetin bintang 3”

Sedangkan Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban *Spell* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“*Spell* sangat membantu penyerangan dalam *war* atau dalam farming, *spell* tidak bisa dianggap sepele, karena perannya cukup penting untuk memberikan kemenangan dalam *war*, keunikan dari masing-masing *spell* berguna saat perang.”

Selanjutnya Andrian Darmawan (08/1/2017 am 12:35) memberikan jawaban *Spell* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“*Spell* yang ada di *Gameclash of clans* begitu bagus dalam membantu menyerang, karena dapat memudahkan kita dalam menyerang lawan dari mulai lightning *spell*, healing *spell* dan jump *spell*.”

Selain itu Rizal faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban *Spell* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“*Spell* yang berpengaruh besar pada saat looting dan *war*, justru tanpa *spell* serangan kita tidak ada apa-apanya. Jadi *spell* dan *Troops* adalah bagian yang tidak terpisahkan”

Azzikri (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban *Spell* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Seperti semua karakter di *clash of clans*, mereka saling melengkapi. *Spell* juga sangat unik dengan kelebihanannya sendiri, kita dapat memilih *spell* apa saja, sesuai dengan kebutuhan”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai *Spell* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah untuk tambahan penyerangan, yang nantinya akan memudahkan pasukan untuk melancarkan serangan, begitu bagus dalam membantu menyerang, *spell* bisa berupa lightning *spell*, healing *spell* dan jump *spell* petir, gempa, penambah darah. Tanpa *spell* serangan kita tidak ada apa-apanya, Seperti semua karakter di *clash of clans*, mereka saling melengkapi.

3.1.4 Hadiah Loot pada perang antar suku Game Clash Of Clans



Gambar 3.4 Hadiah Loot

Hadiah loot adalah bonus atau harta rampasan dari perang antar suku. Hadiah loot dapat berupa emas, dan elixir. Hadiah loot ini sangat berguna dan berperan bagi pemain karena fungsinya untuk memperbaharui markas atau klan, peralatan pertahanan perang, juga untuk meningkatkan kemampuan pasukan. Dengan kata lain Loot adalah uang dan juga makanan ataupun energi dalam permainan ini.

Dalam dunia peperangan sudah menjadi hal yang lumrah, jika yang menang akan memperoleh harta rampasan dari lawan yang kalah. Hal ini ditampilkan pada perang suku Clash Of Clans, dengan persentase tertentu. Persentase kemenangan menentukan besar kecilnya hadiah yang didapat. Makna yang terkandung dalam Hadiah Loot pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah memang benar adanya bahwa hadiah loot merupakan sesuatu yang menarik.

Seperti kehidupan pada umumnya, semua membutuhkan biaya, begitu juga dalam *Game* ini. Pemain seakan-akan memiliki kerajaan yang sebenarnya, dengan adanya Hadiah ini, atmosfer peperangan semakin terasa. Karena memang umumnya siapa yang menang dalam peperangan pasti akan mendapatkan harta rampasan. Hadiah Loot ini menjadi tambahan pemasukan untuk membangun kerajaan yang pemain miliki. Mulai dari upgrade karakter, dan upgrade barak agar mampu menampung banyak pasukan.

Maka makna denotasi jika dilihat dari penanda hadiah loot adalah angka, kemudian petandanya adalah jumlah harta yang berhasil dirampas, secara denotasi dari hadiah loot yakni berupa angka sebagai ukuran jumlah hadiah yang didapat, serta gambar koin emas yang memperlihatkan nilai serta status harta berharga yang ditujukan untuk membuat pemain merasa puas dan senang setelah mengeruk habis harta lawan. Selain itu juga hadiah lain yang berupa elixir yang berguna untuk mengupgrade benteng serta sebagai bahan utama energi untuk melatih tentara. Hal ini bertujuan untuk membuat pemain merasa tertantang dan melakukan penyerangan secara maksimal.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Hadiah Loot pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Hadiah tambahan atas kehancuran yang di buat, dengan loot ini bisa kita belikan dekorasi, alat pertahanan, sampai upgrade karakter. Loot sangat penting”

Kemudian Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban Hadiah Loot pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Kalau itu sih jadi apresiasi aja buat saya soalnya kan loot bisa dipakai buat upgrade lagi *Troops* nya terus bisa upgrade pasukan maupun Hadiah Loot nya jadi agak garang dan kuat”

Sedangkan Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban Hadiah Loot pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Ini penting karena jika malas farming, loot ini bisa membantu mendapatkan elixir atau gold. Loot penting banget buat upgrade pasukan, town hall, sama defend, supaya level ikut naik”

Selanjutnya Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban Hadiah Loot pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Hadiah loot yang didapat dalam *clash of clans* sangat membantu ketika kita tidak ada sama sekali gold, elixir dan dark elixir. Kalau kita tidak punya Loot kita tidak bisa apa-apa, mungkin loot itu bisa dibilang uangnya dalam *Game* ini”

Selain itu Rizal faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban Hadiah Loot pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Semakin besar loot yang kita dapatkan maka permainan semakin seru, karena loot adalah harta yang berguna untuk meningkatkan level pasukan, dan clan. Selain menang, loot juga merupakan alasan melakukan perang”

Azzikri (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban Hadiah Loot pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Loot pada saat saya baru mulai bermain dulu sangatlah banyak, disebutnya *ghosh village*. Karna banyak pemain yang ga bermain lagi, desanya jadi terlantar. Sekarang pemain rata-rata memburu hadiah yang didapat dari *clan war*”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Hadiah Loot pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah Hadiah tambahan atas kehancuran yang di buat, dengan loot ini bisa kita belikan dekorasi, alat pertahanan, sampai upgrade karakter, juga merupakan sebuah apresiasi bagi pemain setelah memenangkan pertandingan, Loot penting untuk upgrade pasukan, town hall, dan defend, agar level pemain meningkat. Hadiah loot yang didapat dalam *clash of clans* sangat membantu ketika kita tidak ada sama sekali gold, elixir dan dark elixir mungkin loot itu bisa dibilang uangnya dalam *Game* ini, Semakin besar loot yang kita dapatkan maka permainan semakin seru, Sekarang pemain rata-rata memburu hadiah yang didapat dari *clan war*.

3.1.5 Reinforcement Troops pada perang antar suku *Game Clash Of Clans*



Gambar 3.5 Reinforcement Troops

ReinforcementTroops adalah pasukan tambahan dari pemberian teman satu *clan* atau suku, kita bisa meminta pasukan apa saja yang dibutuhkan. *ReinforcementTroops* sangat berguna untuk menambah jumlah serta kekuatan pasukan. Dengan kata lain *ReinforcementTroops* adalah bala bantuan disaat kita kesusahan.

Sudah menjadi hal umum bahwa peperangan tak bisa dilakukan secara mandiri, melainkan memerlukan bantuan. Ini untuk memudahkan pemain dalam memenangkan peperangan, tentara bantuan ini intinya adalah karakter pada Clash Of Clans, namun berupa pemberian dari teman satu Clan, pada penyerangan akan muncul beberapa karakter yang sudah dipilih untuk diturunkan, serta tentara bantuan, namun berbeda dengan yang lain, tentara bantuan akan muncul berupa perisai.

Maka makna denotasi tentara bantuan jika dilihat dari penanda adalah perisai, kemudian penandanya adalah perisai yang kuat, secara denotasi bentuk perisai ini merupakan ciri khas dari ksatria untuk bertahan dari serangan musuh, dan menjelaskan kepada pemain bahwa tentara bantuan ini berguna untuk membantu menahan serangan lawan dalam peperangan hingga akhirnya meraih kemenangan. Makna yang terkandung dalam *ReinforcementTroops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, hubungan kekerabatan antara pemain semakin terjalin jika pemain saling memberikan donasi pasukan. seperti perang pada umumnya, jika terjadi kesulitan dalam peperangan tentu akan diperlukan bala bantuan yang nantinya akan memberikan kesempatan menang dari musuh. Bantuan ini sangatlah penting bagi pemain, karena bisa menambah jumlah pasukan yang

ReinforcementTroops adalah pasukan tambahan dari pemberian teman satu *clan* atau suku, kita bisa meminta pasukan apa saja yang dibutuhkan. *ReinforcementTroops* sangat berguna untuk menambah jumlah serta kekuatan pasukan. Dengan kata lain *ReinforcementTroops* adalah bala bantuan disaat kita kesusahan.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang *ReinforcementTroops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/27017 jam 08:48) bahwa :

“Mengatur pasukan dengan cara memintanya dari teman satu *clan*, untuk membantu kita dalam penyerangan, saya biasanya minta sesuai kebutuhan. Soalnya *ReinforcementTroops* berguna sekali, kalau kita butuh langsung kita keluarkan pasukan bantuan itu”

Kemudian Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban *ReinforcementTroops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Ya kalau lawannya kuat sih harus ada bantuan atau troop bantuan yang bisa bikin tambahan troop kita lebih kuat kalau lawannya punya level diatas kita.”

Sedangkan Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban *ReinforcementTroops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Membantu sekali pokonya, karena kalau kita kehabisan pasukan yang mati duluan, kita bisa keluarin pasukan bantuan ini, jadi kemungkinan menangnya masih ada”

Selanjutnya Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban *ReinforcementTroops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Kita bisa saling bantu dalam bentuk *Troops* yang kita kasih ke teman dalam satu *clan* dan ini bisa berguna untuk membantu menyerang dengan donate *Troops* atau sebaliknya kita yang dapat bantuan *Troops* dari teman satu *clan* kita.”

Selain itu Rizal faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban *ReinforcementTroops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

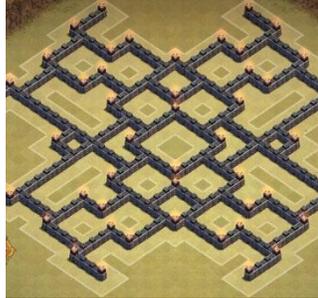
“*Clan castle troops* sangat penting terutama saat *war*, tanpa *clan castlewar* ,persentase memenangkan serangan semakin kecil. Kalau ada troop bantuan kemungkinan menangnya jadi lebih besar”

Azzikri (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban *ReinforcementTroops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Menurut saya penting ya, karena bisa membantu kalau lagi kesusahan pas diserang musuh, bisa nambah jumlah pasukan kita kan. Jadi lebih tangguh dan kemungkinan menangnya sedikit lebih besar”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai *ReinforcementTroops* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* Mengatur pasukan dengan cara memintanya dari teman satu *clan*, untuk membantu kita dalam penyerangan. Bantuan ini mempermudah pemain ketika melakukan penyerangan kepada pemain lain yang levelnya lebih tinggi. Jika pasukan yang dimiliki pemain mati dalam peperangan, bantuan ini memberikan pasukan tambahan yang memungkinkan pemain masih bisa memenangkan pertandingan, namun antara pemain harus saling membantu untuk memberikan donasi, *ReinforcementTroops* sangat penting untuk membantu peperangan, jika tidak memilikinya kemungkinan menang menjadi kecil.

3.1.6 Strategi pada perang antar suku *Game Clash Of Clans*



Gambar 3.6 Strategi

Strategi adalah susunan taktik atau skema penyerangan yang akan digunakan ketika menyerang musuh. Strategi bisa berupa pemilihan *Troops* yang sesuai dengan pertahanan lawan sehingga memudahkan kita melumpuhkan pertahanan lawan. Jika koki meracik bumbu untuk menghasilkan masakan yang enak, maka pemain meracik pasukan yang cocok untuk menghasilkan kemenangan. Atau dapat berupa menyusun pertahanan kita sedemikian rupa, agar ketika lawan menyerang pertahanan kita akan kesusahan.

Untuk meraih kemenangan dalam perang tentu akan dibutuhkan strategi yang cerdas dari pemain. Banyak cara bisa dilakukan untuk menyusun strategi dalam perang antar suku Clash Of Clans, yang paling utama adalah menyusun benteng pertahanan sekuat mungkin, dan tata letak tembok yang diatur sedemikian rupa untuk menyulitkan lawan. Maka makna denotasi jika dilihat dari penanda adalah tembok atau benteng, dan penandannya adalah tembok yang disusun untuk menjadi rangkaian strategi menyulitkan lawan, secara denotasi dari strategi adalah tembok atau benteng, dengan bentuk yang memiliki duri, pesan yang ingin disampaikan adalah kesan bahaya, yang

mana membuat lawan akan kesulitan untuk menembus pertahanan, selain itu dengan warna abu-abu kehitaman juga menyiratkan bahwa benteng sangat kuat seperti batu dan baja. Hal ini bertujuan untuk mempengaruhi lawan agar sulit dan berpikir dua kali untuk melakukan serangan.

Makna yang terkandung dalam Strategi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, memang untuk memainkan permainan ini dibutuhkan kemampuan individual yang baik, khususnya dalam menyusun strategi penyerangan, mulai dari pemilihan *Troops* atau pasukan, menata pertahanan sedemikian rupa agar musuh kesulitan menghadapi kita. Selain kecermatan juga pemain harus teliti menyesuaikan taktik.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Strategi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Strategi sekarang sudah banyak yang memakai pasukan dan deffend yang sama,tinggal pemain yang mengolah kurang kurangnya dalam deffend ,dan tata letak posisikan akan menyerang dimana harus maju dimana harus mundur untuk mempermainkan *ClanWar*”

Kemudian Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban Strategi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Strategi itu penting banget namun strategi nya macam-macam dari TH 1 sampe *Town Hall* 10 pasti beda-beda dan *Troops* nya pun harus di setting sedemikian rupa biar menang.”

Sedangkan Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban Strategi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Strategi bertahan sangat penting karena Untuk mempertahankan elixir dan gold. Untuk menyerang pasti penting karena menentukan mendapatkan bintang atau tidak di *war*”

Selanjutnya Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban

Strategi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Strategi dalam *Clash Of Clans* berbeda beda tergantung bagaimana cara kita defense atau bagaimana strategi kita dalam *war* base lawan juga. Jadi tergantung apa yang kita lindungi, contoh kalo yang kita lindunginya townhall maka strateginya townhallnya berada ditengah-tengah agar tidak mudah diserang oleh lawan.”

Selain itu Rizal faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban Strategi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Menurut saya *Game* ini strategi terbaiknya adalah dengan memilih *Troops* yang kuat sehingga dampak kehancurannya lebih besar”

Azzikri (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban Strategi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat bervariasi, tergantung mood dan hobi pemain. Dan waktu yang diberikan juga sangat berpengaruh. Biasanya sesama anggota akan membicarakannya dulu, *Troops* apa yang cocok untuk strategi penyerangan”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Strategi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, susunan taktik atau skema penyerangan yang akan digunakan ketika menyerang musuh, strategi sekarang sudah banyak yang memakai pasukan dan deffend yang sama, penggunaan strategi sangat penting dan bermacam-macam tergantung keinginan pemain, selain itu melakukan pertahanan agar musuh tidak mudah mengalahkan pemain juga harus diperhatikan, misalnya untuk melakukan pertahanan penempatan townhall diatur sedemikian rupa agar tidak mudah hancur,

adapun dengan cara memilih *Troops* yang memiliki dampak kehancuran yang besar agar mudah untuk menang, strategi ini sangat bervariasi, tergantung mood dan hobi pemain.

3.2 Representasi makna Konotasi Perang Antar Suku Dalam Game Clash Of Clans

Representasi makna konotasi pada perang antar suku dalam Game Clash Of Clans ditandai sebagai sebuah tanda yang melibatkan perasaan yang mendalam dimana gamer mengalami peristiwa batin pada saat melakukan perang antar suku.

3.2.1 Perasaan Bangga pada perang antar suku *Game Clash Of Clans*.

Bangga adalah suatu perasaan yang bisa seseorang rasakan karena adanya suatu hal, jika dilihat dari makna konotasi yang dikemukakan Roland Barthes, maka hal ini berkorelasi dengan denotasi yang sudah dikemukakan pada bab sebelumnya. Dengan kata lain denotatif juga merupakan penanda konotatif, namun hanya berupa material, jika bab sebelumnya terdapat Bintang, barulah konotasi seperti harga diri, kejayaan, bangga, dan kemenangan mengiringinya.

Makna yang terkandung dalam perasaan Bangga pada perang antar suku *Game Clash Of Clans* adalah, bermain *Game* merupakan salah satu cara untuk mendapatkan hiburan yang mudah. Dijaman yang serba canggih ini membuat kecenderungan berperilaku berubah, yang kemudian menjadi tren baru dikalangan mahasiswa. Yakni bermain *Game*, terdapat rasa yang tidak dapat diungkapkan dari

gamer, perasaan bangga karena efek dan pengaruh dari *GameClash Of Clans*, pemain saling berkompetisi untuk mempertahankan nama baik yang nantinya akan menimbulkan kebanggaan pada diri pemain.

Bangga adalah besar hati karena memiliki keunggulan, adapun kaitannya dengan permainan *Clash Of Clans* yakni adalah timbulnya suatu perasaan yang kasat mata dan hanya bisa dirasakan oleh pemain saja. Bangga disini disebabkan karena berakhirnya peperangan dengan kemenangan. Merupakan suatu hal yang wajar bila pemain merasa bangga atas kemenangannya, karena hal ini bisa menjadi acuan kehebatan pemain dimata *gamer* lain.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang perasaan Bangga pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Ya, tentu ada perasaan bangga buat saya, karena sesama *gamer* itu nama baik juga penting, jadi kita bisa pamer di grup chat.”

Menurut Dena Ramdani sebagai informan pangkal (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban mengenai Perasaan Bangga pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Iya itu hal yang bikin saya jadi lebih percaya diri kalo buat *War* lagi sama clan lain kalau menang terus kan hebat apalagi kalau ngalahin Town Hall diatas saya”

Sedangkan Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban mengenai Perasaan Bangga pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat senang dan bangga apalagi dapat bintangnya full 6 bintang, jadi kita dikenal hebat, kalau kalah apa yang bisa dibanggakan, kadang-kadang suka saling ejek sesama pemain, tapi cuma sebatas candaan aja”

Kemudian Andrian Darmawan sebagai informan pangkal (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban mengenai Perasaan Bangga pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Bangga ketika menang dalam clan *War* karena tidak mudah menang dalam clan *War*, dibutuhkan kekompakan setiap member dalam clan tersebut, saling membantu dan membutuhkan waktu yang cukup juga.”

Selain itu Rizal faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban mengenai Perasaan Bangga pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat bangga karena ketika kita membuat troop untuk mengisi *clan castleWar* dan memberikan bantuan kepada rekan kita yang membutuhkan *Clan castle war* tentu membutuhkan elixir yang besar, kemenangan *War* suatu hasil kerja keras kita”

Azzikri sebagai informan pangkal (10/1/2017 jam 11:07) menuturkan jawaban mengenai Perasaan Bangga pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Ya, yang pasti mendapatkan banyak loot dan juga ranking *Clan* akan semakin naik, kadang-kadang orang suka masuk ke base saya buat liat-liat, kan kalo levelnya tinggi gak malu-maluin”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Perasaan Bangga pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah rasa ingin terlihat lebih dari yang lain, untuk meja nama baik pemain. Ketika mengalahkan musuh dengan townhall lebih tinggi yang aka membuat lebih percaya diri, lalu mendapatkan full 6(enam) bintang yang akan membuat kita terkenal hebat, dibutuhkan kekompakan setiap member dalam *Clan* tersebut untuk meraih kemenangan demi memperoleh kebanggaan. Kemudian

ketika memberikan bantuan troops kepada rekan yang membutuhkan. Lantas ketika mendapatkan banyak loot kemudian membuat ranking *Clan* meningkat.

3.2.2 Kepuasan pada perang antar suku *Game Clash Of Clans*

Kepuasan dalam bermain *GameClash Of Clans*, dapat berupa perasaan hati yang senang, dan gembira. Kepuasan dalam bermain *GameClash Of Clans* yakni adalah sebagai media hiburan yang instan, mudah untuk diakses. Selain itu terdapat kesenangan tersendiri setelah memainkan *Game* ini, kepuasan akan bertambah jika pemain mampu memenangkan peperangan dengan hasil yang maksimal.

Kepuasan yang dimaksud adalah ketika pemain berhasil mengalahkan lawan dan mendapatkan harta yang melimpah. Seperti denotasi hadiah loot dan bintang, secara fisik hadiah loot hanyalah angka, bintang juga merupakan simbol, namun ternyata terdapat makna Konotasi dibelakangnya, seperti apa yang Roland Barthes katakan. Denotatif adalah juga penanda konotatif. Maka konotatif yang mengiringi hadiah loot dan bintang adalah kepuasan, yang dikarenakan kemenangan, dan mampu menghancurkan lawan.

Makna yang terkandung dalam kepuasan pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah kemudahan dalam bermain *GameClash Of Clans* menimbulkan banyak perasaan. Salah satunya kepuasan, yang disebabkan berbagai hal. Jelas bahwa semua responden merasakan hal serupa yang merupakan efek dari bermain *GameClash Of Clans*. *Clash Of Clans* sebagai sarana hiburan untuk melepaskan jenuh dan mendapatkan kegembiraan.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Kepuasan pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Menurut saya kepuasan yang dirasakan menganggap coc itu sebagai pelepas jenuh, selain itu kalau bisa menuntaskan lawan sampai hancur lebur, tim kami menang, dan mendapat pujian dari pemain lain”

Menurut Dena Ramdani sebagai informan pangkal (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban mengenai Kepuasan pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Beberapa hal yang bikin puas kalau main coc itu *Game* nya seru terus gamenya selalu update nah hal itu yg bikin kepuasan tersendiri buat saya pribadi, terus bikin saya pengen main terus”

Kemudian Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban mengenai Kepuasan pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat puas namun makin pusing jika di naikan townhall, tapi secara keseluruhan permainannya asyik, gak bikin bosan. Dengan fitur-fiturnya yang banyak, saya jadi kayak punya hiburan tersendiri”

Selain itu Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35) menuturkan jawaban mengenai Kepuasan pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Mempunyai kepuasan tersendiri karena *Game* coc mempunyai desain grafis yang bagus, kemudian *GameWar* yang begitu keren dan puas ketika mempunyai coc sudah level tinggi.”

Berikutnya Rizal Faisal selaku informan pangkal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban mengenai Kepuasan pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat puas, dengan grafik yang memukau sekelas *Game* android, di samping itu permainan sangat sederhana mencuri harta orang lain dan memenangkan *War*”

Azzikri sebagai informan pangkal (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban mengenai Kepuasan pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat antusias dan puas, dengan tampilan sama kecepatannya. Apalagi kalau menang, dapet gold banyak tapi terlalu lamanya mengupgrade jadi cepet bosan pada akhirnya”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai kepuasan pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah kepuasan yang dirasakan menganggap coc itu sebagai pelepas jenuh, selain itu kalau bisa menuntaskan lawan sampai hancur lebur, tim kami menang, dan mendapat pujian dari pemain lain, keseruan dalam bermain lalu karena *Game* yang terus melakukan update, lalu karena permainannya asyik dan tidak membosankan, yang berikutnya *Game* coc mempunyai desain grafis yang bagus, kemudian *GameWar* yang begitu keren dan puas ketika mempunyai coc sudah level tinggi, samping itu permainan sangat sederhana mencuri harta orang lain dan memenangkan *War*, Sangat antusias dan puas, dengan tampilan sama kecepatannya.

3.2.3 Gengsi pada perang antar suku *Game Clash Of Clans*

Gengsi yang berarti kehormatan, diartikan pada *Game* ini sebagai rasa malu. Rasa malu ini timbul apabila pemain mengalami kekalahan, apalagi jika tidak mampu menghancurkan pertahanan lawan sampai seratus persen. Artinya kita sebagai pemain dinyatakan lemah dan payah dalam peperangan, biasanya pemain tidak akan di ikut sertakan dalam perang berikutnya. Ini lah yang Berdasarkan uraian tersebut di atas menjadi alasan pemain menjaga kualitas serangannya, demi menjaga gengsi antar

pemain supaya tidak tergantikan dalam perang. Jika pemain dan tim sering melakukan perang dan menang, maka peringkat clan(suku) secara lokal atau global akan meningkat.

Gengsi dalam *Clash Of Clans* bermacam-macam bentuknya, hal ini tak lepas dari denotasi yang disebutkan dalam bab sebelumnya mengenai strategi dan troops, secara denotasi strategi merupakan susunan benteng, dan troops adalah sebuah karakter, maka konotasi yang mengirinya adalah gengsi, adu kecerdasan, adu kekuatan, maka apabila kedua unsur tersebut payah maka pemain akan merasakan gengsi.

Makna yang terkandung dalam Gengsi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah perasaan yang mengakibatkan timbulnya hasrat tidak ingin kalah yang berdampak pada reputasi pemain. Pemain memiliki egois masing-masing dan citra yang harus dipertahankan. Maka dari itu sebisa mungkin pemain menghindari kekalahan demi terjaganya nama baik pemain dan tidak dipandang sebelah mata oleh pemain lain.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Gengsi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Peringkat clan meningkat, lalu menjaga reputasi yang baik diantara pemain dan Clan lain. Saya seakan sedang berkompetisi disebuah kejuaraan demi tidak kalah dalam *War*, sangat terasa aroma persaingan”

Kemudian Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban mengenai Gengsi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Iya gengsi kalau kita kalah dimana kita salah mencet atau nurunin troop dan spell bisa bisa diledekin sama teman satu *clan* kita ya pasti malu dan gengsi kalau kejadiannya kaya gitu.”

Berikutnya Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban mengenai Gengsi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Gengsi kalau bintangnya kurang pasti di olok-olok, jadi sebisa mungkin saya harus *War* dengan semaksimal mungkin, dengan strategi yang bagus, troops yang bagus, memang sesama pemain dalam satu tim juga sering diledekin kalau kalah “

Selain itu Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban mengenai Gengsi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“saya gengsi kalau kalah sama gak dapet bintang sama sekali pas *War*, ya yang pasti kerasa malunya, karena pasti diolok-olok, tapi biasanya Cuma bercanda. Tapi itu juga nambah seru, karena kalau yang lain kalah saya giliran yang olok-olok mereka”

Sedangkan Rizal Faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban mengenai Gengsi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat bangga karena semakin sering menang maka skill kita yang bertambah ketika menyerang musuh saat *War*, otomatis saya disegani kalau menang terus, semacam ingin menyombingkan diri”

Azzikri mengatakan (10/1/2017 jam 11:07) jawaban mengenai Gengsi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Seperti yang saya bilang diatas, yang terpenting itu komunikasi antar anggota clan. Ya, kalau ga komunikasi biasanya yg terjadi saling mencela dan *Clan* sudah tidak asyik lagi untuk ditempati.”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Gengsi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah menjaga reputasi yang baik diantara pemain dan *Clan* lain, lantas ketika kalah dimana kita salah menekan atau menurunkan troop dan

spell yang membuat kita menjadi bahan ejekan oleh teman satu *Clan*. Jika bintangnya kurang pasti di olok-olok, jadi sebisa mungkin saya harus *War* dengan semaksimal mungkin, lebih parahnya lagi jika tidak mendapatkan bintang sama-sekali. Berikutnya jika semakin sering menang maka skill kita bertambah ketika menyerang musuh saat *War*, otomatis saya disegani kalau menang terus, semacam ingin menyombingkan diri. Maka kita harus menjaga komunikasi antar pemain agar berkoordinasi dengan baik dan tidak menjadi bahan olok-olok.

3.2.4 Kecewa pada perang antar suku *Game Clash Of Clans*

Kecewa adalah perasaan yang timbul karena karena tidak terkabul keinginannya, dan tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Sehingga timbul rasa dalam diri merasa kurang puas terhadap apa yang dibayangkan. Tak jarang ketika bermain *Clash Of Clans* pemain sering merasa kecewa apabila kalah dalam *War*, dan tidak meraih hasil maksimal. Hal ini yang memotivasi pemain untuk meraih kemenangan pada peperangan berikutnya.

Makna yang terkandung dalam Kecewa pada perang antar suku *Game Clash Of Clans* adalah, bermain *Game* pada umumnya sering melibatkan suatu perasaan. Tak bisa dipungkiri bahwa benar adanya dan sangat wajar jika pemain merasa kecewa. Khususnya pada perang antar suku *Game Clash Of Clans*, terdapat suatu efek yang terjadi ketika pemain mengalami kekalahan, yakni kecewa yang membuktikan bahwa ada pengaruh dari media baru ini.

Peperangan umumnya terjadi untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, biasanya pihak yang kalah akan mengalami kekecewaan, hal ini yang terjadi dalam perang antar suku Clash Of Clans, maka makna konotasi dari kekalahan dalam perang dimaknai sebagai rasa kecewa pemain.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Kecewa pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Tidak mendapat hadiah yang terlalu banyak, lalu tidak mendapat kemenangan yang maksimal. Apalagi sampai tidak diajak *War*, karena sebelumnya saya kalah. Jadi supaya tidak merasa kecewa lagi saya harus bisa menang terus”

Kemudian Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban mengenai Kecewa pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Kalau lawan kan gak bisa diprediksi kita gak tau bisa menang atau gak namun kecewa pasti ada kalau kita sudah prepare troops eh malah kalah.”

Begitu pula Diky Gunawan mengatakan (13/1/2017 jam 08:39) jawaban mengenai Kecewa pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Yang paling bikin ngerasa kecewa sih kalau kalah aja, padahal lawan kita kelihatannya gampang buat dikalahkan, tapi kenyataannya saya gabisa maksimal pas penyerangan, Ini bikin mikir buat bikin strategi baru”
Serupa dengan Diky Gunawan, Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35)

memberikan jawaban mengenai Kecewa pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Bisa dibilang sangat kecewa ketika *ClanWar* kita kalah, karena sudah susah payah membuat troops yang banyak dan itu membutuhkan exilir dan dark exilir yang banyak tetapi hasilnya kalah.”

Selain itu Rizal Faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban mengenai Kecewa pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Sangat sedih karena ketika kita sudah banyak mengeluarkan elixir mahal-mahal ujung-ujungnya kalah, jadi bikin boros. Padahal persiapannya sudah matang, sudah susun strategi tapi kalah, kan jadi sia-sia usaha saya”

Azzikri sebagai informan pangkal (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban mengenai Kecewa pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Yang namanya permainan itu kalah dan menang biasa, tapi lebih banyak kecewanya. Seperti loot yang hilang sedangkan butuh modal besar untuk membuat troop.”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Kecewa pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah Tidak mendapat hadiah yang terlalu banyak, lalu tidak mendapat kemenangan yang maksimal, dan sudah melakukan persiapan yang matang tapi akhirnya kalah, melihat lawan yang sepertinya mudah dikalahkan tetapi kenyataannya sulit, tapi namanya permainan pasti ada menang dan kalah. Yang pasti kecewa disebabkan oleh kekalahan.

3.2.5 Emosi pada perang antar suku *Game Clash Of Clans*

Emosi adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat, yang dikarenakan kadaan atau reaksi psikologis. Berkaitan dengan bermain *Game*, timbulnya perasaan emosi ini bisa disebabkan oleh beberapa hal, misalnya mengalami kekalahan, atau karena diolok-olok teman karena kekalahan yang dialami, bisa juga karena timbulnya rasa ketidak puasan terhadap hasil yang diperoleh, yang berujung pada kekesalan.

Makna yang terkandung dalam Emosi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, emosi umum terjadi kepada siapa saja, banyak penyebabnya. Dalam hal ini permainan sangat bisa membuat pemain merasa emosi, dan disepakati timbulnya emosi adalah karena kekalahan, dan buruknya strategi penyerangan. Jelas bahwa sebuah *Game*, khususnya *Clash Of Clans* berdampak kepada perasaan pemain.

Gambaran emosi pada *Clash Of Clans* merupakan rangkaian denotasi dari strategi, troops, bintang, dan spell. Secara denotasi strategi adalah susunan benteng, troops adalah karakter dalam game, bintang merupakan simbol, dan spell merupakan botol dan wajan yang berisi ramuan. Namun lebih dari itu terdapat makna konotasi dibelakangnya, yakni emosi, karena salah memilih strategi, tidak mendapatkan bintang secara penuh, salah posisi saat menurunkan spell, dan pemilihan troops yang tidak tepat, semua kandungan konotasi dari penanda denotasi merupakan hasil dari gambaran denotasi itu sendiri, sehingga menciptakan berbagai macam perasaan yang timbul karena keberadaan denotasi.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan tentang Emosi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Kecewa, kesal, jengkel, pokoknya campur aduk ,berarti strategi yang di buat salah. Biasanya karena kalah, atau ketika *War* menyisakan kekurangan satu persen untuk meraih kemenangan mutlak. Gara-gara kehabisan waktu jadi Cuma bisa dapat dua bintang, padahal kalau seratus persen bisa dapet tida bintang”

Selain itu Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban mengenai Emosi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Ini hal yang sering banget kejadian kalo kalah biasanya sih suka banting hape atau langsung log out. Penyebabnya sih macam-macam, pertama kalau kalah, selebihnya sih paling karena diledekin teman”

Berikutnya Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban mengenai Emosi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Emosinya pasti karena kalah, karena saya ngejar menang supaya bisa naik level, tapi kalau kalah sangat kesal karena pasti level *Clan* pasti turun, jadi susah buat capai target level tinggi”

Andrian Darmawan sebagai informan pangkal (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban mengenai Emosi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Perasaan emosi ketika kalah dalam *Clash Of Clans* pada saat kita nyerang tetapi tidak 100% dikalahkan, menyesal karena selain hanya mendapatkan dua bintang tapi goldnya pun tidak terambil semua.”
Selanjutnya Rizal Faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban mengenai

Emosi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Ya, emosi sering sekali terjadi, buat anggota yang suka ikut *War*, kadang karena kita yang kalah, atau gara-gara orang lain kalah yang menyebabkan tim saya kalah. Terkadang malas memainkan lagi akan tetapi saya mengetahui bahwa hanya *Game* ini yang membuat saya terhibur”
Azzikri sebagai informan pangkal (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban

mengenai Emosi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa :

“Biasanya saya bertanya dulu kepada yang lebih senior sebelum menyerang, ya walaupun akhirnya kalah itu ada strategi yang tidak berjalan semestinya, pastinya sangat kecewa.”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Emosi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, Kecewa, kesal, jengkel, pokoknya campur aduk ,berarti strategi yang di buat salah, hal yang sering terjadi jika kalah biasanya suka

banting handphone atau langsung log out, karena saya ngejar menang supaya bisa naik level, tapi kalau kalah sangat kesal karena pasti level *Clan* pasti turun, Perasaan emosi ketika kalah dalam *Clash Of Clans* pada saat kita nyerang tetapi tidak 100% dikalahkan, emosi sering sekali terjadi, bagi anggota yang selalu ikut *War*, kadang karena kita yang kalah, atau gara-gara orang lain kalah yang menyebabkan tim saya kalah, karena ada strategi yang tidak berjalan semestinya.

3.3 Representasi makna Mitos Perang Antar Suku Dalam Game Clash Of Clans

Representasi makna mitos pada perang antar suku dalam Game Clash Of Clans ditandai sebagai sebuah kisah yang melatarbelakangi sebuah tanda dimana gamer merasakan adanya kisah-kisah tersembunyi pada saat melakukan perang antar suku.

3.3.1 Clash Of Clans Terinspirasi Mitologi Yunani Kuno

Seperti pada game lainnya, terdapat sesuatu yang menginspirasi pembuat *game* dalam menciptakan gamenya. *Game* ini berasal dari Finlandia, meski begitu bukan berarti sang developer hanya bertumpu pada satu ide yang berasal dari negaranya, maka terpikirlah untuk menciptakan *Game* yang didasari ide dari Mitologi Yunani Kuno sendiri adalah sekumpulan mitos dan legenda yang berasal dari Yunani Kuno dan berisi kisah-kisah mengenai dewa dan pahlawan, sifat dunia, dan asal usul serta makna dari praktik ritual dan kultus orang Yunani Kuno.

Makna yang terkandung dalam Mitologi Yunani Kuno pada perang antar suku *Game Clash Of Clans* adalah, segala sesuatu pasti membutuhkan ide yang perlu

dipikirkan secara matang untuk menghasilkan sesuatu yang baik, dan memiliki ciri khasnya tersendiri. Termasuk juga dalam membuat *Game*, pembuat *Game* menampilkan pesan secara tidak langsung, yang menjadi latar belakang terciptanya sebuah *Game*. Dan disepakati oleh para pemain *Clash Of Clans* bahwa keberadaan *Game* ini tidak semata-mata seketika terwujud, membutuhkan pemikiran yang matang.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan mengenai latar belakang Mitologi Yunani pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Menurut saya , sejarah yunani kuno sangat menarik, mungkin itu juga yg membuat saya ingin memainkan *Clash Of Clans*”

Kemudian Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban mengenai Mitologi Yunani Kuno pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Ya beberapa troops kan memang dibuat dari Mitologi Yunani kaya naga, penyihir, dan archer tujuan dari *Game* ini kan apa yang menjadi harapan pasukan yunani yaitu kemenangan atas pasukan atau negara lain”

Selain itu Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban mengenai Mitologi Yunani Kuno pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Ya, menurut saya ini pasti berkaitan karena dulu jaman perang, memang ada kesamaan dengan sejarah Mitologi Yunani”

Berikutnya Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban mengenai Mitologi Yunani Kuno pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Menurut saya sih bisa saja, kalau dilihat-lihat sepertinya *Clash Of Clans* pasti ada kaitannya dengan Mitologi Yunani Kuno, karena unsur peperangan yang tradisional”

Rizal Faisal sebagai informan pangkal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban mengenai Mitologi Yunani Kuno pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Sangat keren dengan konsep yunani karena sangat jarang *Game* yang seperti ini, kebanyakan *Game* sekelas *clans of clans* menceritakan zaman modern dan itu membosankan”

Selanjutnya Azzikri (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban mengenai Mitologi Yunani Kuno pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Setiap pohon mempunyai akar, dan bisa jadi itu memang terinspirasinya dari Mitologi Yunani Kuno”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Mitologi Yunani Kuno pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, sejarah yunani kuno sangat menarik, mungkin itu juga yg membuat saya ingin memainkan *Clash Of Clans*. Juga Beberapa troops kan memang dibuat dari Mitologi Yunani seperti naga, penyihir, dan archer tujuan dari *Game* ini kan apa yang menjadi harapan pasukan yunani yaitu kemenangan atas pasukan atau negara lain, ini pasti berkaitan karena dulu jaman perang, memang ada kesamaan dengan sejarah Mitologi Yunani. Terlihat dari unsur peperangan yang tradisional. Dan itu merupakan sesuatu yang keren dengan konsep mitologi yunani karena sangat jarang *Game* yang seperti ini, kebanyakan *Game* sekelas *clans of clans* menceritakan zaman modern dan itu membosankan, Setiap pohon mempunyai akar bisa jadi itu yang menjadi dasarnya.

3.3.2 Clash Of Clans Terinspirasi Perang Romawi

Seperti yang sudah dikemukakan sebelumnya, setiap *Game* pasti memiliki latar belakang tersendiri untuk membedakannya dari *Game* lain. Ciri khas ini perlu untuk meningkatkan minat *gamer* dalam memilih *Clash Of Clans* sebagai media hiburan. Perang Romawi sendiri adalah serangkaian Konflik antara Romawi melawan dua kekaisaran Iranik. Perang ini berlangsung secara tarik-menarik berlangsung: kota, benteng, dan provinsi terus-menerus diserang, ditaklukkan, dihancurkan, dan dipindahtangankan.

Makna yang terkandung dalam Perang Romawi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, sama seperti yang sudah dikemukakan sebelumnya hal yang mendasari sebuah permainan adalah konsep *Game* itu sendiri, dalam hal ini pembuat *Game* mengambil konsep peperangan dari perang Romawi sebagai pondasi *Game* nya, gunanya untuk menyampaikan pesan yang kompleks, sehingga membuat pemain tertantang dan tidak monoton dalam memainkannya, tema dalam permainannya mengingatkan Gamer pada setting zaman dahulu, ketika perang Romawi.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan mengenai latar belakang Perang Romawi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Mungkin itu karakter yang di usung pembuat *Game* itu, membuat ciri khas tersendiri pada *Game*”

Dena Ramdani informan pangkal (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban mengenai Perang Romawi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Ya kan yang mendasari strategi perang atau war di *Clash Of Clans* itu dari perang romawi ya pasti sangat berhubungan dengan strateginya dan alutsistanya.”

Selain itu Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban mengenai Perang Romawi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Iya ini memang benar sangat terlihat dari pasukannya”

Hampir serupa dengan Diky Gunawan, Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban mengenai Perang Romawi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Ya ini mungkin sekali, karena terlihat peperangannya tidak menggunakan senjata modern, melainkan pedang, panah dan semacamnya”
Berikutnya Rizal Faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban mengenai

Perang Romawi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Jelas sekali sepertinya terinspirasi Perang Romawi, mulai dari grafik *Game* nya seperti perang jaman dahulu, yang jelas *Game* yang sangat membuat saya terhibur”
Kemudian Azzikri (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban mengenai

Perang Romawi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Menurut saya *Game* ini banyak karakter atau tokoh yg diambil dari sejarah jaman dulu”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai Perang Romawi pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, karakter yang di usung pembuat *Game* itu membuat ciri khas tersendiri pada *Game*, yang mendasari strategi perang atau war di *Clash Of Clans* itu dari perang romawi, dan memang benar sangat terlihat dari pasukannya, juga terlihat peperangannya tidak menggunakan senjata modern, melainkan pedang, panah dan semacamnya, mulai dari grafik *Game* nya seperti perang jaman

dahulu, kemudian *Game* ini banyak karakter atau tokoh yg diambil dari sejarah jaman dulu.

3.3.3 Clash Of Clans Terinspirasi Film Lord Of The Ring

Game dapat mengadopsi berbagai macam ide yang ada di dunia ini, bukan tidak mungkin ide tersebut berasal dari sebuah film. Seperti yang developer lakukan, bahwasanya karakter dalam *GameClash Of Clans* terinspirasi dari film yang legendaris ini, ya tentu itu adalah *Lord Of The Ring*. Film ini sendiri sudah ada jauh sebelum hadirnya *Clash Of Clans*. Karena kepopulerannya developer tertarik untuk mengadopsi tokoh pada film *Lord Of The Ring* kepada karakter yang ada pada *GameClash Of Clans*.

Makna yang terkandung dalam *Lord Of The Ring* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, dalam pembuatan *Game* diperlukan ciri khas karakter yang mudah ditangkap perannya, mudah untuk dimainkan, dan apa mudah di ingat, maka dari itu pembuat *Game* terinspirasi mengambil beberapa karakter dari *Lord Of The Ring*, dan mengadopsinya kepada *Clash Of Clans*, untuk menambah variasi karakter dan menambah keseruan dalam bermain. Pemain pun berhasil menangkap pesan yang tersirat, bahwa benar adanya bahwa ada kemiripan karakter antara keduanya. Para pemain menyepakati ada beberapa karakter yang diadopsi dari *Lord Of The Ring*, yang berarti pembuat *Game* berhasil menyampaikan pesan latar belakang dan asal usul karakter pada gamenya.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan mengenai latar belakang *Lord Of The Ring* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa :

“Mungkin, untuk mengambil karakter monster, dan beberapa karakter lain”

Kemudian Dena Ramdani (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban mengenai *Lord Of The Ring* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Ada beberapa tokoh dan fitur yang diambil dari film *Lord Of The Ring* kaya naga itu ada di film lord the ring terus archer dan angel yang disebut ELF di film *Lord Of The Ring*.”

Selain itu Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban mengenai *Lord Of The Ring* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Ini memang sedikit mirip tapi tidak sepenuhnya mirip”

Andrian Darmawan sebagai informan pangkal (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban mengenai *Lord Of The Ring* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Bisa saja itu terjadi, dan memang terlihat ada kepiripan antara *Lord Of The Ring* dengan *Clash Of Clans*, khususnya pada karakternya”

Berbeda dengan Andrian Darmawan, Rizal Faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban mengenai *Lord Of The Ring* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Paling ada karakter goblin saja yang terinspirasi tetapi saya tidak begitu menyukai goblin”

Lantas Azzikri (10/1/2017 jam 11:07) memberikan jawaban mengenai *Lord Of The Ring* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Memang banyak kesamaan karakter di sana (*Clash Of Clans* dan *Lord Of The Ring*)

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai *Lord Of The Ring* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, ya untuk mengambil karakter monster, dan beberapa karakter lain, kemudian ada beberapa tokoh dan fitur yang diambil dari film *Lord Of The Ring* seperti naga itu ada di film lord the ring lalu archer dan angel yang disebut ELF di film *Lord Of The Ring*, memang ada kemiripan antara keduanya khususnya pada karakternya, dan juga ada goblin yang jelas seperti pada *Lord Of The Ring*, yang pasti banyak kesamaan antara keduanya.

3.3.4 Clash Of Clans Terinspirasi Suku Viking

Pada awal kemunculannya, kehadiran *GameClash Of Clans* mampu menarik perhatian Khalayak. Bukan tanpa sebab, itu karena keunikan didalamnya. Seperti hal yang menginspirasi pembuatnya, yakni salah satu suku yang terkenal di masa lalu. Suku Viking adalah suku bangsa dari Skandinavia yang berprofesi sebagai pedagang, peladang, dan paling terkenal sebagai perompak (seringkali setelah gagal berniaga) yang di antara tahun 800 dan 1050 menjarah, menduduki dan berdagang sepanjang pesisir, sungai dan pulau di Eropadan pesisir timur laut Amerika Utara, serta bagian timur Eropa sampai ke Rusia dan Konstantinopel.

Makna mitos yang terkandung dalam Suku Viking pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, menentukan sebuah tokoh yang ikonik dan mudah dipahami tampaknya dengan mudah dilakukan oleh pembuat *Game*, maka munculah

menggunakan tokoh yang terkenal akan ketangguhannya pada masanya, terbukti dengan terciptanya salah satu tokoh dalam *Clash Of Clans* membuat pemain langsung menangkap pesan tersebut, dan para pemain setuju dengan ciri khas ketangguhannya berasal dari suku viking yang terkenal. Sudah tentu apa yang menjadi latar belakang pengambilan tokoh ini menjadi pemain mudah mengenalinya.

Sebagai tambahan data, peneliti melakukan wawancara terhadap informan mengenai latar belakang Suku Viking pada perang antar suku *GameClash Of Clans* yang dikemukakan oleh Rizky J Prama Yudha (08/1/2017 jam 08:48) bahwa:

“Yah, sangat mungkin juga diambil dari suku viking, terutama karakter barbarian merupakan yang paling mirip dan sesuai dan yang paling saya suka”

Dena Ramdani sebagai informan pangkal (09/1/2017 jam 12:11) memberikan jawaban mengenai Suku Viking pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Nah kalau viking ya itu karakter barbarian dan barbarian king adalah bentuk dari pasukan viking yang memiliki tubuh besar dan keberanian memakai pedang dan cenderung susah mati kalau dibuat penyerangan awal.”

Senada dengan yang disampaikan Dena Ramdani, Selanjutnya Diky Gunawan (13/1/2017 jam 08:39) memberikan jawaban mengenai Suku Viking pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Karena Suku Viking pasukan yang kuat jadi pasti *Clash Of Clans* terinspirasi dari sana. Selain itu Suku Viking juga tangguh berbadan besar seperti Barbarian King”

Kemudian Andrian Darmawan (08/1/2017 jam 12:35) memberikan jawaban mengenai Suku Viking pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Menurut saya itu betul, karena terdapat kemiripan yang besar antara suku Viking dengan salah satu karakter pada *Clash Of Clans*, jadi saya rasa pasti terinspirasi dari Suku Viking”

Selain itu Rizal Faisal (10/1/2017 jam 14:00) memberikan jawaban mengenai Suku Viking pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Paling hanya Barbarian dan Archer saja yang terkadang selalu ada dalam Suku tentang Viking , pokoknya seru”

Azzikri sebagai informan pangkal (10/1/2017 jam 11:07) menuturkan jawabannya mengenai Suku Viking pada perang antar suku *GameClash Of Clans* bahwa:

“Mungkin untuk mengambil sifat yang kokoh, kuat dan tangguh seperti bangsa viking, jelas memang terlihat kemiripanya”

Reduksi dari semua jawaban informan diatas mengenai *Lord Of The Ring* pada perang antar suku *GameClash Of Clans* adalah, sangat mungkin juga diambil dari suku viking, terutama karakter barbarian dan barbarian king adalah bentuk dari pasukan viking yang memiliki tubuh besar dan keberanian memakai pedang dan cenderung susah mati kalau dibuat penyerangan awal, jadi pasti *Clash Of Clans* terinspirasi dari sana, terdapat kemiripan yang besar. Yang pasti itu membuat permainan makin seru, dan untuk mengambil sifat yang kokoh, kuat dan tangguh seperti bangsa viking, jelas memang terlihat kemiripanya.