



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 10183-10195
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Analisis Penggunaan Bahasa Pada Komunikasi Di Dunia Game Online Yang terjadi Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi UNTIRTA

Muhammad Rabih Pahlevi^{1✉}, Dema Tesniyadi²

Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2290210059@untirta.ac.id[✉]

Abstrak

Dunia game online telah menjadi fenomena global dengan jutaan pengguna dari berbagai kalangan. Komunikasi antar pemain menjadi elemen penting dalam mencapai tujuan bersama dalam game. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan bahasa pada komunikasi di dunia game online. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah wawancara mendalam. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan dan analisis percakapan online dalam game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam game online bersifat informal, multivariatif, dan dinamis. Pemain menggunakan berbagai jenis bahasa, seperti bahasa gaul, singkatan, dan kata-kata kasar, untuk berkomunikasi secara efektif dan membangun rasa kebersamaan. Bahasa dalam game online juga dipengaruhi oleh konteks permainan, seperti genre game, budaya komunitas game, dan situasi permainan. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi online dan implikasinya bagi interaksi sosial dan identitas pengguna.

Kata kunci: *Penggunaan bahasa, komunikasi online, game online, Slang, Microphone*

Abstract

The world of online gaming has become a global phenomenon with millions of users from various circles. Communication between players is an important element in achieving common goals in the game. This research aims to analyze the use of language in communication in the world of online games. This research uses qualitative research methods using a descriptive approach. The data collection method applied was in-depth interviews. Data was collected through participant observation and analysis of online conversations in the game. The research results show that the use of language in online games is informal, multivariate and dynamic. Players use various types of language, such as slang, abbreviations, and expletives, to communicate effectively and build a sense of community. Language in online games is also influenced by the game context, such as game genre, game community culture, and game situation. This research contributes to the understanding of language use in online communication contexts and its implications for social interactions and user identity.

Keywords: *Language use, online communication, online gaming, slang, Microphone*

PENDAHULUAN

Saat ini, kemudahan akses terhadap berbagai hal telah menjadi kenyataan berkat pesatnya kemajuan teknologi dalam dekade terakhir. Perkembangan teknologi yang semakin cepat memungkinkan kita untuk melakukan hampir segala sesuatu dengan bantuan teknologi. Selain memudahkan dalam mengakses informasi, teknologi juga mempermudah berbagai kegiatan sehari-hari seperti berkomunikasi, mengirim pesan, belajar, melakukan rapat, menonton tutorial memasak, dan lain sebagainya. Dampak pesatnya perkembangan teknologi juga dapat dirasakan dalam kehidupan sosial individu sehari-hari. Lonjakan minat terhadap kemudahan akses yang ditawarkan oleh teknologi dapat membuat individu cenderung memenuhi kebutuhan dan keinginannya melalui teknologi, yang pada gilirannya dapat membuat seseorang kurang termotivasi untuk terlibat dalam kehidupan sosial di luar rumah.

Selain sebagai sumber informasi, internet juga berperan sebagai alat komunikasi yang penting. Kemajuan teknologi saat ini memberikan kenyamanan kepada pengguna untuk terus berada dalam lingkungan virtual. Dengan fasilitas ini, semua orang dapat mengakses apa pun yang mereka butuhkan, baik dalam kehidupan nyata maupun virtual, termasuk berinteraksi dengan teman dan mengirim pesan dengan cepat. Selain itu, dalam hal berinteraksi, pengguna lebih mudah menemukan teman baru dalam lingkungan virtual. Melalui aplikasi obrolan, game, dan platform lainnya, pengguna dapat menjalin hubungan baru di dunia maya.

Di dunia virtual, terutama di dalam dunia game, pengguna memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan sesama pengguna lainnya. Selain memberikan kesenangan saat

bermain, hal ini juga membuat pengguna dalam dunia game disebut sebagai Player dan Gamer merasa lebih nyaman dalam lingkungan game karena adanya fitur komunikasi..

Kehadiran dunia maya telah menghadirkan peluang baru untuk berinteraksi dan berkomunikasi, terutama melalui game online. Di lingkungan virtual ini, para pemain tidak hanya menikmati permainan, tetapi juga terlibat dalam komunikasi, membangun relasi sosial, dan mengekspresikan diri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami motivasi di balik keputusan mereka dalam bermain game online serta bagaimana interaksi virtual ini mempengaruhi kehidupan nyata mereka.

Ketertarikan pada game online sangat kuat dan tidak terbantahkan. Di balik layar, para pemain menemukan sebuah dunia yang penuh dengan petualangan, tantangan, dan hubungan sosial. Apa yang mendorong mereka untuk memilih game online? Apakah itu karena kegembiraan dalam membangun pertemanan baru, kerja sama tim untuk mencapai tujuan bersama, atau sekadar sebagai pelarian dari kesibukan dunia nyata? Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan alasan di balik preferensi mereka terhadap game online.

Game online telah menjadi fenomena global yang menjangkau jutaan pengguna dari berbagai latar belakang. Di balik keseruannya, komunikasi antar pemain memegang peranan penting dalam mencapai tujuan bersama. Namun, kompleksitas bahasa yang digunakan dalam dunia game online menghadirkan pertanyaan menarik. Bagaimana bahasa gaul, singkatan, dan bahkan kata-kata kasar dapat membangun rasa kebersamaan? Bagaimana konteks permainan, seperti genre, budaya komunitas, dan situasi, memengaruhi pola komunikasi? Apa implikasi bahasa terhadap interaksi sosial dan identitas pengguna? Pertanyaan-pertanyaan ini mendorong kita untuk menyelami lebih dalam penggunaan bahasa dalam game online, mengungkap dinamika komunikasi yang unik dan penuh makna dalam ranah virtual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengurai kompleksitas pola komunikasi bahasa dalam game online. Berbagai pertanyaan spesifik diajukan untuk menggali lebih dalam fenomena ini, mulai dari pengaruh bahasa gaul dan singkatan hingga dampaknya terhadap interaksi sosial dan identitas pengguna. Dengan memahami pola komunikasi bahasa dalam game online, kita dapat membuka wawasan baru tentang bagaimana bahasa menjembatani interaksi sosial di era digital dan membangun komunitas virtual yang dinamis.

Komunikasi merupakan elemen penting dalam game online. Player tak hanya bermain, tetapi juga berinteraksi, membangun hubungan, dan berkolaborasi. Apa yang memotivasi mereka untuk berkomunikasi? Apakah karena ingin mencapai kemenangan

dalam game, berbagi strategi, atau sekadar menjalin pertemanan baru? Penelitian ini ingin memahami dorongan di balik keinginan mereka untuk berkomunikasi dalam game online.

Game online menyediakan berbagai fitur komunikasi, seperti chat box, voice chat, dan video call. Player dapat memilih cara komunikasi yang paling sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Penelitian ini ingin mempelajari cara komunikasi yang paling umum digunakan dalam game online dan bagaimana hal tersebut memengaruhi interaksi dan pengalaman player.

Fenomena penggunaan bahasa kasar atau tidak sopan dalam game online kerap kali terjadi. Faktor apa yang melatarbelakanginya? Apakah karena anonimitas dunia maya, budaya game yang permisif, atau rasa frustrasi dalam permainan? Penelitian ini ingin menelusuri alasan di balik penggunaan bahasa yang tidak baik dalam game online dan dampaknya terhadap interaksi dan mentalitas player.

Teori Interaksi Simbolik memberikan kerangka teoritis untuk menganalisis penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi di game online. Teori ini menekankan bagaimana makna dibentuk dan dibagi melalui interaksi sosial, dengan bahasa memainkan peran utama dalam proses ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan teori Interaksi Simbolik, yang merupakan salah satu teori kunci dalam sosiologi, mengedepankan bagaimana manusia menggunakan simbol untuk menciptakan makna dan berinteraksi satu sama lain. Dikembangkan oleh George Herbert Mead pada awal abad ke-20, teori ini memberikan wawasan yang dalam tentang bagaimana individu membentuk realitas sosial mereka melalui interaksi dan komunikasi.

Studi ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan bahasa oleh mahasiswa pendidikan sosiologi di Universitas Terbuka Untirta memengaruhi komunikasi mereka saat bermain game online. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk memahami konteks penggunaan bahasa dalam lingkungan game dengan menggali pengalaman mereka. Studi ini juga dimaksudkan untuk menggali pengalaman mereka dalam berkomunikasi di dalam game online dan dampaknya terhadap pola komunikasi di dunia nyata.

Landasan Teori

Saat ini perkembangan teknologi digital telah membuka ruang baru bagi interaksi dan komunikasi antar manusia, salah satunya dalam dunia game online. Seperti yang diketahui, bahwa game online memungkinkan para player untuk berinteraksi dan berkomunikasi saat bermain game untuk mendapatkan kemenangan yang mereka inginkan. Ribuan bahkan jutaan orang menikmati game online. Selain untuk

menghilangkan suntuk, game online juga memberikan ruang untuk para player nya berkomunikasi dengan teman tanpa harus bertatap muka. Game online menjadi media mereka untuk mengespresikan pendapat, ide, dan perasaan mereka tanpa harus beremu.

Teori Interaksi Simbolik menawarkan kerangka teoritis untuk menganalisis penggunaan bahasa dalm kontek komunikasi di game online. Teori ini berfokus pada bagaimana makna dibentuk dan dibagikan melalui interaksi sosial, dimana bahasa memiankan peran sentral pada proses ini. Dalam penelitian ini teori yang difokuskan adalah teori interaksionis simbolik. Teori interaksionis simbolik merupakan salah satu teori penting dalam sosiologi yang berfokus pada bagaimana manusia menggunakan simbol untuk menciptakan makna dan berinteraksi satu sama lain. Dikembangkan oleh George Herbert Mead pada awal abad ke-20, teori ini memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana individu membentuk realitas sosial mereka melalui interaksi dan komunikasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data. Penelitian kualitatif menitik beratkan pada pemahaman dan interpretasi terhadap fenomena yang diteliti dari perspektif subjek penelitian (Creswell, 2014). Pendekatan ini bertujuan untuk meresapi pengalaman dan pandangan individu secara mendalam dan dalam konteksnya (Merriam, 2009). Pemilihan pendekatan deskriptif dalam metode kualitatif ini diputuskan untuk menguraikan secara rinci pengalaman dan realitas yang dihadapi oleh mahasiswa dalam penggunaan bahasa dalam komunikasi di dunia game. Deskripsi ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran komprehensif dan terperinci tentang bagaimana bahasa digunakan dalam komunikasi di dalam dunia game. Metode studi kasus yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yang dipilih karena penelitian ini berfokus pada satu kasus spesifik, yaitu penggunaan bahasa dalam aspek komunikasi para pemain game online.

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah wawancara mendalam. Melalui wawancara mendalam, peneliti dapat menggali informasi secara terperinci dan menyeluruh tentang pengalaman serta pandangan individu (Kvale, 1996). Wawancara dilakukan dengan menggunakan panduan wawancara yang telah disiapkan sebelumnya, namun tetap memberikan ruang untuk eksplorasi dan pertanyaan tambahan (Creswell, 2014). Prosedur wawancara memungkinkan partisipan untuk menyampaikan informasi secara eksplisit. Percakapan antara peneliti dan partisipan direkam dan diizinkan dengan

persetujuan terlebih dahulu. Rekaman tersebut kemudian ditranskripsi, diringkas, dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola-pola (Raco, 2010). Wawancara dilakukan dengan tiga informan yang berasal dari fakultas FKIP, dengan fokus pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi di UNTIRTA pada tanggal 4, 5, dan 6 April 2024. Peneliti menghubungi informan melalui platform komunikasi Discord. Hasil dari wawancara ini diolah menjadi teks untuk mempermudah memasukkan data ke dalam hasil penelitian.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara mendalam. Teknik ini memudahkan peneliti untuk mendapatkan informasi lebih detail dan lebih dalam tentang pengalaman dan pandangan individu. Data yang didapat dari hasil wawancara akan dirangkum berdasarkan relevansi pertanyaan terhadap jawaban yang dikemukakan. Setelah itu, dilanjutkan dengan dianalisis menggunakan teori yang dipakai yaitu teori interaksionis simbolik. Lalu data yang sudah direduksi, selanjutnya disajikan dengan metode kualitatif deskriptif studi kasus untuk lebih mengeksplorasi pengalaman mahasiswa dalam penggunaan bahasa pada komunikasi di dunia nyata. Lalu selanjutnya, data yang didapat dikaitkan dengan teori serta kerangka pemikiran. Kemudian di narasikan dengan jelas dan cermat agar mempermudah pembaca penelitian. Lalu penelitian diakhiri dengan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Game Online

Game Online adalah permainan video yang dimainkan oleh individu atau sekelompok pemain yang disebut sebagai Player. Dalam game online, para pemain berkumpul dalam dunia virtual yang dikenal sebagai mode multiplayer, di mana mereka dapat berinteraksi satu sama lain. Selain mode multiplayer, ada juga mode SplitScreen di mana pemain dapat bermain bersama dalam satu layar. Game online telah menjadi populer di kalangan semua usia, dari anak-anak hingga dewasa, bahkan lansia. Setiap sesi permainan online memberikan kesempatan bagi pemain untuk bertemu dengan orang-orang dari latar belakang yang berbeda. Selain itu, game online memungkinkan pemain untuk berinteraksi atau bersaing satu sama lain.

Partisipasi dalam game bersifat sukarela dan dilakukan tanpa paksaan. Para pemain sering kali terbawa imajinasi ke dalam dunia virtual yang diciptakan oleh permainan (Chen, 2006). Menurut Adams dan Rollings (2017), game online adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang yang terhubung ke internet. Game online berbasis elektronik dan visual, menunjukkan bahwa game adalah bentuk hiburan yang menggabungkan elemen visual dan audio. Dalam konteks online, game memerlukan jaringan untuk

dimainkan karena membutuhkan koneksi internet. Ini berarti bahwa game online membutuhkan akses ke jaringan, baik melalui koneksi nirkabel atau kabel seperti LAN.

Definisi Bahasa

Secara umum, bahasa adalah sistem komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, gagasan, dan emosi kepada orang lain. Perspektif sosiolinguistik memandang bahasa sebagai fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat. Bahasa juga berperan dalam membangun hubungan antar individu, membentuk identitas kelompok, dan berbagai fungsi lainnya. Menurut John Searle, makna bahasa tidak hanya terletak pada kata-kata itu sendiri, tetapi juga pada tindak tutur, niat, kondisi emosional, dan aturan-aturan yang mengatur penggunaan bahasa.

Saussure menyatakan bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang terdiri dari dua bagian: penanda (Signifiant) dan yang ditandai (Signifié). Penanda merupakan bentuk konkret dari bahasa seperti suara dan tulisan yang dapat dirasakan secara sensorik. Ia juga menekankan bahwa bahasa tidak hanya ditentukan oleh sifat bawaan, tetapi juga oleh konstruksi sosial. Dalam konteks sosiologi, Herbert Mead mengajukan pandangan bahwa bahasa adalah alat utama dalam membangun interaksi sosial dan makna. Teori interaksionis simbolik yang ia kemukakan menjelaskan bahwa makna bahasa terbentuk melalui interaksi sosial, dan makna tersebut bukanlah sesuatu yang telah ditentukan secara bawaan, melainkan hasil dari proses interpretasi dan negosiasi antar individu. Selain sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan ide, bahasa juga digunakan untuk mengekspresikan perasaan serta membangun hubungan sosial antar individu dan kelompok. Para ahli melihat bahasa sebagai fenomena sosial yang dipengaruhi oleh budaya dan lingkungan.

Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah proses interaksi yang dilakukan oleh individu kepada individu lainnya, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok, yang melibatkan respons balik dari pihak yang menerima pesan. Keterlibatan feedback dari pihak lawan bicara menjadi kunci utama dalam menjalin komunikasi yang efektif. Aktivitas komunikasi merupakan hal dasar bagi manusia, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya, baik itu dalam lingkungan keluarga maupun di luar keluarga.

Dalam game online, interaksi merupakan hal yang krusial untuk mencapai kemenangan. Komunikasi digital merujuk pada bentuk komunikasi di mana pesan dikirim dan diterima melalui internet atau dunia maya. Bentuk komunikasi ini sangat diminati oleh

berbagai kalangan di era ini, karena dapat dilakukan oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja. Dalam jurnal yang ditulis oleh Wijaya & Paramita (2019), istilah "virtual" dijelaskan sebagai sesuatu yang memiliki keberadaan nyata, namun hanya hadir secara digital di layar, tidak secara fisik. Komunikasi virtual menyediakan platform pertemuan daring di mana interaksi dapat terjadi tanpa harus bertatap muka, memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara efektif tanpa perlu bersusah payah mengatur pertemuan secara fisik.

Penggunaan bahasa pada aspek komunikasi antar pemain dalam game online

Game online saat ini menjadi tren di kalangan masyarakat dari berbagai lapisan sosial. Akses yang mudah memungkinkan semua orang, dari menengah ke atas hingga menengah ke bawah, untuk menikmatinya. Game online tak hanya sebagai hiburan, tetapi juga pelarian bagi sebagian orang untuk melepas penat dari dunia nyata. Di sisi lain, game online dapat memberikan pengalaman positif bagi para pemainnya, tergantung pada komunitas yang mereka ikuti. Komunitas yang baik memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan mendapatkan hal baru, seperti teman baru, perspektif baru, dan informasi baru.

Komunikasi yang baik antar pemain sangat penting dalam game online untuk mencapai tujuan bersama. Komunikasi yang baik menciptakan chemistry yang baik dalam permainan. Oleh karena itu, penggunaan bahasa yang tepat dalam komunikasi game online berperan penting agar komunikasi berjalan lancar dan tujuan, yaitu kemenangan, dapat tercapai. Semangat tim sangat terasa saat para pemain bermain bersama untuk mencapai kemenangan, terutama dalam lomba atau turnamen. Motivasi untuk menang dapat meningkat dengan teriakan dan semangat dari anggota tim. Para pemain akan lebih fokus dan berusaha keras untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Dalam pertandingan dengan intensitas tinggi, teriakan dan taunting (ejekan) antar pemain tak jarang terjadi. Ini dilakukan untuk memberikan dorongan kepada tim lawan agar tidak fokus dan mental para pemain lawan jatuh. Mental sangat penting pada saat bermain game online terkhusus nya game online yang bersifat kompetitif. Mental yang telah goyah, otomatis akan mempengaruhi *gameplay* atau cara bermain setiap pemain akan berubah. Itulah mengapa dalam bermain game online diharuskan mengontrol emosi agar mental yang sudah dibuat tidak mudah dipecah oleh pihak lawan. Taunting bertujuan untuk menjatuhkan mental lawan. Namun, pada pertandingan final, kedua tim yang bertanding tidak boleh mudah terpengaruh oleh taunting lawan. Intensitas tinggi saat bermain game online dapat menyebabkan pola komunikasi para pemain terganggu saat

sedang bermain ataupun selesai bermain. Penggunaan bahasa kasar dan kotor sering kali terjadi saat bermain game online, yang dapat menimbulkan kemarahan dan rasa tersinggung. Hal ini diperparah dengan perilaku agresif para pemain yang mudah meluapkan emosi, bahkan untuk kesalahan kecil. (Putri dan Mardyah, 2019)

Dampak Penggunaan bahasa pada komunikasi di dalam game online terhadap kehidupan sosial di dunia nyata

Saat bermain game, pemain sering kali menggunakan kata kata asing sehingga menciptakan bahasa baru. yang sering digunakan. Komunikasi pada saat bermain game online sering kali menimbulkan kata kata baru yang dikeluarkan oleh para pemainnya seperti *Anjay*, *GG* (Good Game), *Retreat*, *Side Line*, dan lain lain. Selain Kata kata, komunikasi dalam game online juga memunculkan imbuhan baru seperti *cok*, *gus* dan *wir*. Komunikasi dalam game online juga berdampak pada pola komunikasi para pemainnya di kehidupan sosial mereka (dunia nyata). Para pemain game online, akan menggabungkan pola komunikasi mereka di dunia game online dengan dunia nyata sehingga pola komunikasi di dunia nyata berubah. Penggunaan bahasa pada komunikasi di game online dampak positif dan negative terhadap kehidupan bermasyarakat. Salah satu dampak yang terlihat adalah penggunaan Slang atau kata imbuhan "*cok*" yang digunakan oleh para pemain.

Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti melalui wawancara mendalam terhadap 3 informan yang telah dilakukan, observasi, dan literasi jurnal atau artikel yang berkaitan dapat disimpulkan bahwa ketiga informan yang telah peneliti wawancara, sudah bermain game online lebih dari 3 tahun. Dilakukan wawancara tersebut pada saat jam kosong agar tidak mengganggu aktivitas. Peneliti menghubungi 2 dari informan melewati platform Discord lalu merekam dengan aplikasi rekam pembicaraan untuk memudahkan wawancara dijadikan teks. Sedangkan untuk informan yang peneliti wawancara langsung ditempat, peneliti menggunakan Recorder untuk memudahkan peneliti mentranskrip data hasil wawancara.

Informan pertama menjelaskan alasan ia masuk ke dunia game online dikarenakan memang tertarik akan video game. Pada awalnya, dia hanya bermain game offline saja. Namun seiring berjalannya waktu, akhirnya ia mengikuti arus berkembang pesatnya teknologi dengan bermain game online. Informan pertama ini menjelaskan bahwa ada alasan mengapa ia memilih bermain game online. Menurutnya, game online sangat

atraktif bagi nya dikarenakan dapat berkomunikasi dengan sesama pemain di luar sana entah itu sebagai teman satu tim ataupun lawan. yang bersangkutan menjelaskan bahwa komunikasi saat bermain game online sangat dibutuhkan untuk mencapai kemenangan. "kalau main game online ya harus banget yang namanya komunikasi. Wajib supaya menang". Informan 1 menerangkan bahwa dia melakukan komunikasi lewat fitur Microphone dan juga lewat platform lain jika bermain bersama teman nya.

Setelah itu beliau menjelaskan mengapa dalam konteks penggunaan bahasa, para pemain cenderung menggunakan kata kata yang tidak pantas. "ya kami melakukan itu karena kami ingin menang. Jika dalam suatu sesi game ada yang menghambat, ya kita meluapkan emosi kita dengan melakukan itu (menggunakan kata kata kasar)" lanjut informan 1 menambahkan. Menurutnya, Para pemain sudah dengan kasadaran penuh untuk melakukan komunikasi tersebut. Sehingga, kata kata yang mereka keluarkan adalah bentuk dari kekesalan mereka. Lalu informan 1 menambahkan bahwa jika ada salah satu pemain yang merusak ritme permainan akan berdampak kepada mental player lain. Player dalam tim yang menang akan meningkatkan daya gedor mereka saat bermain game. Namun untuk player di tim yang kalah tidak menutup kemungkinan bahwa mereka yang tadi ingin mencari keasyikan bermain game online menjadi

Informan 2 lewat platform Discord menjelaskan alasan bermain game online. Informan 2 menjelaskan "saya bermain game online khusus yang Mobile Legends dikarenakan saya suka bermain game dan saya suka menghabiskan waktu dengan bermain game". Informan 2 menambahkan bahwa bermain game memang hobi nya. Informan 2 melanjutkan bahwa komunikasi dalam bermain game online itu adalah satu kesatuan. Jika dalam sebuah tim ada pemain yang tidak berkomunikasi, akan mempersulit jalan nya pemain untuk mencapai kemenangan. Informan 2 menambahkan, bahwa kata kata kasar yang dikeluarkan oleh para pemain itu dikarenakan luapan emosi yang diterima para pemain.

Informan 3 hampir sama dengan informan 1 dan 2. Menurut informan 3 komunikasi dalam bermain game online sangat dibutuhkan untuk memperlancar jalannya permainan. Kata kata yang dikeluarkan oleh para pemain juga karena adanya pemain atau apapun yang menghambat jalannya permainan untuk menang. Lalu peneliti menggali informasi kepada ketiga informan terhadap dampak muncul akibat pola komunikasi di dunia game online. Peneliti melanjutkan dengan informan 1. Informan 1 menyatakan bahwa dampak dari pola komunikasi di game online terhadap pola komunikasi di dunia nyata tentu ada karena pasti semua hal yang dilakukan memiliki dampak. Informan 1 menambahkan jika dampak yang muncul dipengaruhi oleh individu itu sendiri. "Dampak yang muncul sudah

pasti ada, ada dampak positif ada, dampak negatif juga ada. Dampak positif menjadikan para pemain mudah untuk berinteraksi dengan orang lain. Terus juga para pemain juga sudah terbentuk jiwa kerjasamanya karena game online. Lalu juga memperkaya kosakata". Informan 1 menambahkan "Lalu untuk dampak negatifnya para pemain cenderung menjadi lebih banyak menggunakan bahasa bahasa kasar pada pola interaksi mereka di dunia nyata. Dan juga orang yang kecanduan dengan komunikasi di dunia game online, akan kecanduan yang menyebabkan terganggunya komunikasi dan interaksi di dunia nyata".

Lalu informan 2 menjelaskan tentang dampak yang dimunculkan oleh pola komunikasi di dunia game online terhadap dunia nyata. Informan 2 menjelaskan "Dampak pasti ada. Dampak ini juga muncul akibat individu itu sendiri juga. Selain itu juga game yang dimainkan juga berpengaruh kayak contohnya pemain hobi ngumpulin uang atau barang dalam game akan melakukannya juga di dunia nyata. Sebaliknya, yang boros, yang top up terus, pasti juga boros di dunia nyata karena uangnya habis dalam game tersebut. Ujar informan 2.

Informan 2 juga menambahkan bahwa "Dampak negatif paling banyak, seperti jika seseorang pola komunikasinya dalam game online sudah buruk itu akan terealisasi juga di dunia nyata. Oleh karena penggunaan bahasa yang baik pada saat bermain juga penting dalam komunikasi, entah itu komunikasi di game online maupun dunia nyata" ujar informan 2.

Informan 3 juga hampir sama dengan informan 1 dan informan 2. Informan 3 menjelaskan bahwa "setiap sebuah tindakan pasti ada dampaknya ya, ada dampak positif ada juga dampak negatif. Dampak dampak ini juga dipengaruhi oleh Game yang dimainkan, komunitas yang diikuti, dan bagaimana individu itu memfilter yang pemain dapat di dunia game online. Dampak baiknya, para pemain jadi mudah interaksi sama orang lain. Lalu sepengalaman saya juga dampak baiknya dapat beradaptasi dengan lingkungan baru. Dampak buruk juga banyak, salah satu contohnya itu para pemain ini jika mengalami kekalahan pada saat bermain game online, tidak menutup kemungkinan untuk meluapkan emosinya juga di dunia nyata". Peneliti

SIMPULAN

Dalam artikel yang berjudul "Analisis Penggunaan Bahasa Pada Komunikasi Di Dunia Game Online", studi ini menghadirkan pemahaman mendalam tentang bagaimana bahasa digunakan dan berperan dalam interaksi antar pemain di lingkungan game online. Penelitian ini mengeksplorasi berbagai aspek bahasa yang muncul dalam komunikasi

dalam game, tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai bagian integral dari identitas sosial, solidaritas kelompok, dan strategi permainan.

Pertama-tama, penelitian ini mengamati bahwa bahasa dalam game online tidak sekadar memfasilitasi transmisi informasi tentang permainan, tetapi juga menggambarkan norma-norma budaya yang ada di dalamnya. Pemain sering menggunakan kosakata khusus, slang, atau istilah teknis yang sesuai dengan mekanisme permainan dan konteksnya. Penggunaan bahasa ini tidak hanya mencerminkan pemahaman teknis pemain terhadap permainan, tetapi juga memperlihatkan bagaimana pemain membangun dan mempertahankan identitas mereka dalam komunitas game.

Selanjutnya, gaya bahasa yang digunakan oleh pemain juga berperan penting dalam mengekspresikan preferensi pribadi, kepribadian, atau status sosial di dalam permainan. Hal ini tercermin dalam cara pemain berinteraksi, berkolaborasi, atau bersaing satu sama lain dalam lingkungan game. Selain itu, bahasa juga berperan dalam membentuk ikatan sosial antar pemain, baik melalui humor, kerjasama dalam kelompok, atau persaingan yang sehat.

Temuan-temuan ini menyoroti bahwa bahasa dalam game online bukan hanya tentang komunikasi efektif, tetapi juga sebagai sarana untuk memperluas pengalaman sosial dan budaya dalam konteks digital. Analisis ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana teknologi digital memengaruhi interaksi sosial dan budaya, serta relevansinya dalam memahami dinamika komunitas dan identitas dalam era digital saat ini.

Secara keseluruhan, artikel ini tidak hanya memberikan wawasan yang mendalam tentang penggunaan bahasa dalam game online, tetapi juga menggali implikasi lebih luasnya terhadap pemahaman kita tentang interaksi manusia dalam lingkungan virtual modern. Dengan demikian, penelitian ini menjadi landasan penting untuk eksplorasi lebih lanjut dalam bidang studi game, sosiologi digital, dan antropologi virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ibsik, N. a. (2017). "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kabupaten Luwu Timur. 93–104.
- Junep, A. R., & Frenky. (2017). ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS DOTA 2 . *Jurnal Hasil Pemikiran dan Penelitian Vol. 3; No. 1*, Halaman 1-16.
- Suryawin, P. C., Wijaya, M., & Isnaini, H. (2022). Tindak Tutur (Speech Act) dan Implikatur dalam Penggunaan Bahasa. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan Vol.1, No.3*, Hal 34-41.

Yourlanda, V., & Cindoswari, A. R. (2023). Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam . *Jurnal Communicology Vol.11 (No.1)* , hal. 1 -15.