

RAGAM BAHASA DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL KELOMPOK PEMAIN *GAME ONLINE POINT BLANK* MELALUI MEDIA SOSIAL *DISCORD* UNTUK MENCAPAI KEMENANGAN

Ihsan Ramadhan¹, Ratna Puspita², Wa Ode Sitti Nurhaliza³
¹²³ Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara
Jakarta Raya
ihsanramadhan1@outlook.com

ABSTRAK

Game online yang terhubung melalui jaringan internet mempertemukan para pemain yang berada di lokasi berbeda. Namun, para pemain ini bertemu untuk hobi dan tujuan yang sama, yakni menang. Karena itu, para pemain *game online* yang berada di lokasi berbeda ini pun kemudian membentuk kelompok untuk mencapai tujuan tersebut. Penelitian ini akan memfokuskan pada komunikasi para pemain *game* dalam sebuah kelompok yang sama melalui aplikasi tambahan *Discord*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pendekatan kualitatif, dengan metode penelitian yang digunakan adalah Etnografi virtual. Penelitian ini dibuat dengan maksud mengetahui bagaimana penggunaan ragam bahasa kelompok pemain *game online* sebagai komunikasi dalam ruang virtual menggunakan aplikasi ketiga seperti *Discord* dalam mencapai tujuan untuk menang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan Komunikasi virtual yang terjadi di dalam *Discord* pada komunitas pemain *game online Point Blank* terjadi pada ruang publik, sehingga semua anggota bisa melihat pesan yang dikirim oleh anggota lainnya. Komunikasi virtual antaranggota yang terjadi kerap memuat bahasa-bahasa yang mengandung unsur ejekan ke sesama anggota lainnya, namun bahasa-bahasa ejekan yang digunakan tidak menggunakan bahasa yang vulgar atau frontal yang bisa mengarah pada tindakan cyberbullying ataupun penghinaan, lebih kepada bahasa ejekan yang halus tanpa mengandung unsur SARA dan hanya sekedar lelucon kepada sesama anggota komunitas.

Kata Kunci : *Komunitas Virtual, Komunikasi Virtual, Game Online, Media Sosial, Ragam Bahasa*

VARIETY OF LANGUAGES IN VIRTUAL COMMUNICATION OF ONLINE POINT BLANK GROUP GAMES THROUGH DISCORD SOCIAL MEDIA TO ACHIEVE WIN

ABSTRACT

Online games that are connected through the internet network bring together players who are in different locations. However, these players meet for the same hobby and goal, which is to win. Therefore, the online game players who were in these different locations then formed groups to achieve this goal. This study will focus on the communication of gamers in the same group through the additional Discord application. This research uses a qualitative approach, with the research method used is virtual ethnography. This study was made with the intention of knowing how the use of various languages of groups of online game players as communication in a virtual space using a third application such as Discord in achieving the goal of winning. The results of this study show that virtual communication that occurs in Discord in the Point Blank online game player community occurs in public spaces, so that all members can see messages sent by other members. Virtual communication between members that occurs often contains languages that contain elements of ridicule to other members, but the ridiculing languages used do not use vulgar or frontal language that can lead to cyberbullying or humiliation, more to subtle ridicule without containing elements of SARA and just a joke to fellow community members.

Keywords: *Virtual Community, Virtual Communication, Online Games, Social Media*

PENDAHULUAN

Game online merupakan sebuah program permainan yang tersambung oleh jaringan internet, bisa dimainkan kapan saja dan di mana saja, serta dimainkan bersama kelompok (Stefanus & Sari, 2020). Fitur-fitur yang beragam pada *game online* menjadi hiburan tersendiri bagi para pemainnya. Penetrasi internet yang terus meluas di Indonesia menjadikan *game online* semakin digemari di Indonesia khususnya dikota-kota besar. Pemain *game online* ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia , gender, dan sosial ekonomi (Raihan & Putri, 2018).

Lokadata (Lokadata.beritagar.id, 2018) mengolah data survei Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) yang menunjukkan bahwa pemain *game online* mulai dari usia 16 tahun sampai di atas 55 tahun. Data juga memperlihatkan bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia pada 2018 mencapai 60 juta orang dengan kategori usia pemain terbanyak pada 16-24 tahun sebanyak 27% dan 25-34 tahun sebanyak 24%. Sementara pemain usia 45-54 tahun sekitar 17% dan usia di atas 55 tahun 5%.

Game online yang terhubung melalui jaringan internet mempertemukan para pemain yang berada di lokasi berbeda. Namun, para pemain ini bertemu untuk hobi dan tujuan yang sama, yakni menang. Karena itu, para pemain *game online* yang berada di lokasi berbeda ini pun kemudian membentuk kelompok untuk mencapai tujuan tersebut. Selanjutnya, para pemain *game online* membutuhkan interaksi dan komunikasi di ruang virtual sehingga mereka bisa saling memberikan respons ketika bermain *game online* sehingga tujuan tertentu tersebut bisa tercapai. Aplikasi *game online* memungkinkan para pemain untuk bisa berinteraksi dan berkomunikasi selama melakukan aktivitas bersama. Wijaya & Paramita (2019) mengatakan aplikasi *game* biasanya memiliki fitur agar para pemainnya bisa berkomunikasi seperti *chat rooms* dan *voice chat* untuk media penyampaian pesan, saran, dan *feedback*. Stefanus & Sari, (2020) juga menjelaskan bahwa aplikasi *game* menyediakan fitur seperti *in-game chat* dan *voice chat* agar para pemain *game* dapat berkomunikasi dan berinteraksi. Selain itu, ada pula para pemain *game* yang menggunakan aplikasi tambahan untuk berkomunikasi seperti *Discord* untuk melakukan *voice chat*.

Junep & Frenky (2017) menjelaskan bahwa setiap *game online* menyediakan fitur komunikasi antarpemain yang berbeda menyesuaikan dengan jenis dan cara bermainnya. Selain aplikasi tambahan untuk berkomunikasi, para pemain *game online* juga membutuhkan perangkat-perangkat tambahan seperti microphone, headset, dan keyboard.

Menurut Ricky et al. (2016), interaksi dan komunikasi para pemain *game online* ini kemudian memiliki pola tertentu. Pola komunikasi yang terbentuk, yakni *all channel* atau semua saluran karena komunikasi yang terjadi bersifat terbuka dan bebas dengan sejumlah aturan untuk menjaga ketertiban kelompok atau komunitas pemain *game*. Sementara Triyantama & Santoso (2019) menjelaskan bahwa komunikasi yang termediasi antara pemain *game* dalam sebuah kelompok pemain *game* akan menghasilkan ragam atau kode bahasa tertentu. Ragam bahasa khusus yang digunakan oleh kelompok pemain *game* ini untuk memudahkan berkomunikasi strategi *game* dan hal-hal lain yang menunjang permainan.

Penelitian ini akan memfokuskan pada komunikasi para pemain *game* dalam sebuah kelompok yang sama melalui media sosial *Discord*. Sejak awal muncul, *Discord* didesain untuk memudahkan kalangan *gamer* dalam melakukan percakapan *online*. *Discord* memudahkan pemain *game* mengatasi kendala komunikasi *game* yang memiliki *in-game voice chat* dengan kualitas yang buruk ataupun *game* yang tidak memiliki *in-game voice chat*. Stefanus & Sari (2020) mengatakan *Discord* merupakan media sosial percakapan yang memungkinkan para pemain melakukan komunikasi verbal. Meski kini telah dimanfaatkan oleh beragam komunitas karena fiturnya memudahkan untuk melakukan percakapan *online* dan berbagi file, *Discord* pada awalnya didesain untuk komunitas *video game* (Adnan & Iskandar, 2020; Tjahjadi et al., 2021). Stefanus & Sari (2020) mengatakan *Discord*, yang awalnya lebih dikhususkan teruntuk para kalangan *gamers*, merupakan sebuah aplikasi *chatting* yang memiliki kemiripan dengan aplikasi seperti *Skype*, *Zoom*, dan *Hangouts* yang dapat digunakan untuk *chatting*, *video call* dan *voice call*. Clinton (2020) mengatakan, *Discord* digunakan oleh para pemain *game online* sebagai alat komunikasi alternatif karena ada *game* yang memiliki *in-game voice chat* dengan kualitas yang buruk dan ada pula yang tidak memiliki fitur *voice chat* meki dapat dimainkan bersama teman.

Penggunaan *Discord* oleh komunitas *game* ini dapat terlihat dari peningkatan jumlah orang yang mengunduh *Discord* berkat kepopuleran *game* besutan InnerSloth, *Among Us* (Clinton, 2020). Sejak Agustus 2020, Innersloth mencatat peningkatan pada jumlah unduhan *Among Us* yang menembus angka 74 juta kali, sedangkan jumlah unduhan harian *Discord* naik sebesar 800.000 kali sejak 5 September 2020 (Pratama, 2020). Menurut Asmara (2020), *Discord* merupakan aplikasi percakapan dengan pertumbuhan yang cepat, yakni dari 56 juta pada November 2019 menjadi 100 juta pada awal November 2020.

Pesaing *Discord* ini seperti *WhatsApp*, dan *Messenger Room* yang dimiliki oleh *Facebook*. Sementara menurut Bestari (2021), *Discord* kerap dibandingkan dengan

Clubhouse yang menjadi tren aplikasi percakapan pada awal tahun 2021. *Discord* dan *Clubhouse* memiliki persamaan karena dapat digunakan sebagai *audio-chat* dan pengguna dapat memilih topik untuk saat berkomunikasi dalam aplikasi. Perbedaan mendasarnya *Clubhouse* hanya tersedia untuk iOS, sedangkan *Discord* sudah dapat dinikmati bagi pengguna iOS dan Android. Selain itu, *Discord* menawarkan layanan dengan lebih luas dibandingkan *Clubhouse* yang dikenal sebagai layanan *audio-chat*. Pada *Discord*, pengguna bisa bertukar pesan teks dan audio, serta berbagi video, gambar, link, hingga musik.

Raihan & Putri (2018) dan Rakhmawan et al. (2020) menjelaskan *Discord* merupakan aplikasi gratis yang tersedia di Android dan iOS. Bahkan, *Discord* dapat digunakan dalam sistem berbasis *Windows*, dan *Linux*. Aplikasi ini aman karena menggunakan sistem *Encrypted*. Raihan & Putri (2018) mengatakan *Discord* mempunyai fitur *voice chat*. Pengguna dapat membuat *server voice chat* untuk dapat berkomunikasi dengan pengguna lain. Sementara Rakhmawan et al. (2020) mengatakan *Discord* mempunyai fitur untuk berkomunikasi selayaknya telepon atau *voice call* kepada 40 orang secara bersamaan. Fitur-fitur lainnya, yakni fitur *video conference* yang memungkinkan pengguna berinteraksi antarvideo. Fitur *video conferences* biasa digunakan para *gamers* saat sedang memainkan permainannya sambil berinteraksi dengan penggemarnya. Menurut Rakhmawan et al. (2020) fitur lain yang dimiliki oleh *Discord* adalah fitur membuat *channel* atau ruang-ruang khusus. Raihan & Putri (2018) menjelaskan ada dua jenis *channel* di dalam *Discord*, yaitu *text channels* dan *voice channels*. *Text channels* digunakan untuk *text chat* dan pengguna bisa berpindah antara *text channels* dengan cepat. Sementara untuk *voice channel*, pengguna hanya bisa menggunakan satu *channel* pada pada waktu yang bersamaan.

Raihan & Putri (2018) menjelaskan saling tukar informasi untuk memainkan *game* dalam grup *Discord*. Para pemain *game* menggunakan *Discord* untuk berkomunikasi saat memainkan *game* dan mencari rekan bermain. Komunikasi atau pertukaran pesan dalam *Discord* terjadi ketika pengguna memasuki *channel* yang tersedia. Selanjutnya, pengguna sebagai anggota *channel* bisa mengirimkan pesan kepada anggota lain dalam *channel* tersebut. Pengguna juga bisa mengirim pesan melalui fitur *lobby chat* ketika masuk ke dalam *channel Discord*. Fitur *lobby chat* ini bisa dilihat oleh semua anggota dalam *channel*. Fitur ini digunakan oleh pengguna ketika mencari teman untuk bermain *game*. Proses komunikasi di dalam *Discord* berlangsung dialogis sehingga para pemain bisa bertukar pikiran dan berdiskusi saat bermain *game*.

Penelitian ini akan memfokuskan pada kelompok pemain *game* yang memainkan *game online Point Blank*. Dari ketiga *game First-Person Shooter*, hanya *Point Blank* yang tidak memiliki fitur komunikasi *in-game voice chat* sehingga para pemain membutuhkan aplikasi media sosial seperti *Discord* ketika bermain.

Point Blank yang merupakan permainan bertipe FPS (*First Person Shooter*) namun dimainkan secara tim. *Point Blank* menyajikan peperangan tembak menembak mulai dari dengan menggunakan senjata kelas ringan, berat, sampai jenis geranat dan bom. Dewasa, remaja, dan bahkan anak-anak, telah menggandrungi *game* yang satu ini. Dengan gambar visual yang cukup bagus, pemain digambarkan sedang melakukan peperangan layaknya peperangan sungguhan. *Game online Point Blank* memang termasuk *game* yang akan membawa pemain pada sebuah petualangan baru disertai dengan ketegangan disetiap aksi yang mereka lakukan. Strategi dan ketangkasan pemain untuk mengetahui strategi lawan sangat dibutuhkan pada permainan ini. Dibagi dalam dua tim, yaitu tim merah (*Free Rebels*) dan tim biru (*CT-Force*). *Game online Point Blank* sendiri memiliki server yang berada di Korea Selatan dan memiliki beberapa server juga di dunia, antara lain di Thailand, Indonesia dan Russia sehingga sangat memungkinkan para pemain “bertempur” dengan semua pemain lainnya yang ada di Indonesia yang juga sedang bermain *Point Blank*. Aturan permainannya cukup sederhana, yaitu saling mengalahkan antara tim merah dan biru. Setiap selesai bermain atau memenangkan permainan akan menambah *eksperience* dan naik level atau pangkat. Sistem pangkat pada *Point Blank* layaknya sistem pangkat di korps kepolisian, mulai dari *trainee* sampai pangkat yang paling tinggi, yaitu *commander/hero*. Pemain yang memiliki *char* dengan pangkat yang lebih tinggi di dalam permainan ini merasa bangga dengan pangkatnya, dengan demikian banyak pemain *Point Blank* berusaha keras untuk memainkannya secara terus menerus agar otomatis *eksperience* dari *char* yang mereka mainkan terus bertambah. *Char* merupakan singkatan dari *character* yang berarti karakter tokoh yang dimainkan pada permainan. *Eksperience* ini ditandai dengan akumulasi banyaknya bermain dan banyaknya mengalahkan pemain lain. Di dalam *point blank* terdapat sebuah fitur yang dibuat oleh *developer* untuk mempererat interaksi serta komunikasi para pemainnya. Fitur tersebut dinamakan *clan* yang ditujukan agar para pemain bisa membentuk kelompok atau tim mereka sendiri untuk bermain bersama, bertempur melawan tim lain ataupun melatih kerja sama dan strategi demi berlomba-lomba untuk menjadi tim atau kelompok yang paling disegani di *game online point blank*.

Komunikasi yang terjadi antarpemain *game online* menggunakan ragam atau kode bahasa yang memiliki karakteristik khusus dibanding ragam bahasa formal untuk memudahkan berkomunikasi strategi game dalam mencapai tujuan untuk menang. Ragam atau kode bahasa yang digunakan cenderung menyimpang dari bahasa baku yang berfungsi untuk komunikasi yang bersifat rahasia. Mereka menciptakan kata baru dari bahasa mereka sendiri dan hanya dapat dipahami oleh komunitas mereka saja.

Penelitian-penelitian sebelumnya mengenai game melalui *Discord* masih berfokus hanya sebatas komunikasi yang terjadi di dalam *lobby chat* sebelum dimulainya permainan (Raihan & Putri, 2018). Dua penelitian sebelumnya memfokuskan pada konsep yang tidak secara khusus mengaitkan pada lingkungan virtual seperti pola komunikasi kelompok (Ricky et al., 2016), dan komunikasi verbal dan nonverbal (Stefanus & Sari, 2020). Ada tiga penelitian memfokuskan pada lingkungan *online*, yakni analisis komunikasi virtual (Junep & Frenky, 2017), komunikasi virtual (Wijaya & Paramita, 2019), dan model komunikasi virtual (Triyantama & Santoso, 2019). Namun, penelitian-penelitian sebelumnya mengenai komunikasi *game online* masih berfokus pada komunikasi melalui fitur yang sudah tersemat dalam aplikasi game atau disediakan oleh *developer game*. Aplikasi *game* yang menyediakan fitur komunikasi seperti *Clash of Clans*, *League of Legends*, *Mobile Legends*, dan *DOTA 2*.

Komunikasi virtual pada kelompok pemain *game* yang mengandalkan fitur yang disediakan oleh *developer game* hanya terjadi ketika pemain memasuki *lobby game* dan ketika permainan berlangsung. Penelitian-penelitian sebelumnya tidak mengeksplorasi komunikasi yang dilakukan oleh pemain *game* sebelum para pemain bermain *game* dan ketika permainan berlangsung.

Penelitian ini akan mengeksplorasi ragam bahasa kelompok pemain *game* yang digunakan sebagai komunikasi dalam ruang virtual menggunakan aplikasi media sosial *Discord* dalam mencapai tujuan untuk menang. Penggunaan media sosial untuk berkomunikasi akan memberikan pengetahuan berbeda tentang ragam bahasa oleh kelompok atau komunitas pemain *game* karena penggunaan ragam bahasa yang terjadi tidak hanya ketika pemain memasuki *game*, melainkan ketika pemain masih berada di dalam *Discord* untuk mencari rekan bermain dan mendiskusikan strategi permainan.

Menurut Dede (dalam Triyantama & Santoso, 2019) Komunikasi virtual merupakan perkumpulan sosial yang mengambil bentuk di dalam internet dimana semua orang membawa persoalan dikehidupan real untuk didiskusikan secara virtual dalam waktu yang

lama dan melibatkan perasaan atau pemikiran penggunanya dengan relasi yang terbentuk di ruang siber.

Untuk menggali data tersebut, peneliti akan mengobservasi komunikasi anggota komunitas pemain *game online* dalam media sosial *Discord*. Komunikasi yang diamati adalah komunikasi tulisan, yaitu saat pemain mencari rekan bermain dan berbagi informasi yang dibutuhkan sebelum dimulainya permainan, serta komunikasi lisan ketika permainan berlangsung, yaitu ketika pemain saling berkomunikasi untuk menginformasikan situasi permainan menggunakan *Discord*. Selain itu, peneliti akan mewawancarai enam informan pada komunitas pemain *game online*. Observasi dan wawancara itu akan dimasukkan dalam kerangka metode etnografi virtual. Etnografi virtual digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan beberapa langkah. Langkah tersebut di antaranya, identifikasi masyarakat secara proaktif, melakukan negosiasi akses, melakukan kontak dengan melakukan observasi partisipan, wawancara mendalam baik melalui media elektronik maupun tatap muka dan baik menggunakan wawancara terstruktur maupun semi terstruktur, dan mengembalikan hasil beserta analisis riset untuk masyarakat (Achmad & Ida, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana ragam bahasa dalam komunikasi virtual kelompok pemain *game online Point Blank* melalui media sosial *Discord* untuk mencapai kemenangan. Menurut Nurhaliza & Fauziah (2020) *virtual community* merupakan individu-individu yang terlibat secara bersama, kesamaan pikiran, daya tarik yang membentuk ruang sosial dilingkungan digital sehingga membentuk satu ikatan dan budaya. Adanya keseragaman minat menjadi faktor pendorong individu-individu membentuk kelompok virtual yang bertujuan untuk mengembangkan informasi, pengetahuan dan mobilitas bersama. Bahkan dalam setiap individu dapat memiliki beberapa *virtual community* diberbagai platform. Hal ini tergantung pada minat masing-masing individu tersebut.

Perilaku komunikasi dan pola interaksi individu disetiap *virtual community*-nya bisa berbeda tergantung pada situasi dan kondisi anggota yang berada dalam komunitas maya tersebut. Bahkan individu memberikan perlakuan berbeda terhadap komunitas maya dimana ia bergabung. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku individu dalam *virtual community* memiliki varian atau kategori tertentu tergantung pada kebutuhan dan kedekatan individu yang bergabung dalam group tersebut. Ditambah lagi nilai-nilai yang didapat dari dunia nyata juga dimasukkan kedalam dunia virtual, begitupun sebaliknya (Nurhaliza & Fauziah, 2020).

Menurut Dede (dalam Triyantama & Santoso, 2019) komunikasi virtual adalah perkumpulan sosial yang mengambil bentuk di dalam internet dimana semua orang membawa persoalan dikehidupan real untuk didiskusikan secara virtual dengan melibatkan perasaan atau pemikiran penggunanya dalam waktu yang lama dengan relasi yang terbentuk di ruang siber.

Bentuk horizontal dari komunikasi internet juga menawarkan daya tarik yang lebih besar dari pada bentuk komunikasi dengan arsitektur jaringan telepon, sebagai contoh bandwidth, kapasitas untuk menyampaikan kompleksitas komunikasi. Hubungan timbal balik yang lebih banyak melalui komunikasi virtual dimungkinkan karena adanya Kapasitas penyampaian komunikasi yang lebih banyak (kompleks) dari biasanya (Triyantama & Santoso, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual. Menurut Hine (dalam Achmad & Ida, 2018) Etnografi di dunia maya bertujuan untuk memberikan pemahaman yang khas dari signifikansi dan implikasi dari penggunaan Internet dan dinamai etnografi virtual. Menurutnya dengan metode antropologi sosial budaya yang diterapkan dengan tepat, dapat memberikan pemahaman teoritis dan membantu menentukan kelancaran dinamika hubungan di dunia online (daring).

Penulis akan melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan observasi pada komunikasi yang dilakukan oleh kelompok pemain *game online Point Blank clan iRobots`* di Discord dan melakukan wawancara dengan enam informan. Selanjutnya, penulis akan menganalisis data sesuai dengan analisis media siber. Wazis (2017) mengatakan analisis media siber terdiri dari empat level, yakni ruang media (*media space*), dokumen media (*media archive*), objek media (*media object*), dan pengalaman (*experiential stories*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ruang Media

Fitur Discord yang digunakan oleh komunitas *iRobots`* yaitu *Text Channel* dan *Voice Channel*. *Text Channel* digunakan untuk komunikasi secara tulisan dan *Voice Channel* digunakan untuk komunikasi secara lisan baik verbal maupun non verbal. Interaksi dimulai ketika salah satu anggota mengirim pesan ke dalam *Text Channel* “chatting” yang kemudian anggota lainnya akan memberikan respond pesan balasan sehingga terjadi sebuah interaksi antaranggota. *Text Channel chatting* sendiri dikhususkan untuk text percakapan umum,

seluruh anggota dapat melihat isi pesan dari text channel chatting, di dalam channel chatting para anggota bebas membicarakan apapun, termasuk anggota yang ingin mencari rekan bermain.

Penggunaan *Voice Channel* dikomunitas iRobots` bergantung pada hasil pembicaraan yang terjadi pada *text channel*. Berbeda dengan *text channel*, *voice channel* tidak bersifat terbuka, tidak semua anggota bisa mendengar pembicaraan yang terjadi di dalam *voice channel*, hanya anggota yang masuk kedalam *channel* yang dapat berinteraksi dengan anggota lain yang juga sedang berada di dalam *voice channel* yang sama. Pada *text channel*, anggota yang mendapatkan respon dari anggota lain sebagai rekan bermain.

Dokumen Media

Komunitas iRobots` memanfaatkan dua fitur *text channel* dan *voice channel* untuk berinteraksi. Dalam dua fitur tersebut, komunitas iRobots` menggunakan bahasa verbal dan nonverbal dalam melakukan interaksi antar anggota. Bahasa verbal tersebut seperti tulisan percakapan antar anggota yang terjadi pada *text channel*, ataupun tulisan yang memuat keterangan pengumuman dan konten yang dibagikan anggota, dan bahasa verbal secara lisan yang terjadi di dalam *voice channel*, sedangkan bahasa nonverbal seperti foto dan ikon. Ada pula panggilan khas yang biasa digunakan oleh sesama anggota komunitas.

Komunitas iRobots` memiliki panggilan ke sesama anggota yang sudah menjadi ciri khas dalam interaksi, sesuai dengan anggota yang mayoritasnya adalah laki-laki yang memiliki panggilan khusus adalah kata “Bro/Bang”. Kata itu merupakan panggilan atau sebutan yang dipakai kepada sesama anggota komunitas saat berinteraksi satusama lain. Secara budaya terlihat bahwa penggunaan kata “Bro/Bang” merujuk pada bahasa Inggris yang berarti Brother adalah panggilan kaka untuk laki-laki dan Bang merupakan bahasa serapan dari bahasa Melayu yang merupakan panggilan kaka untuk laki-laki.

Dapat disimpulkan bahwa secara teks panggilan tersebut selain menjadi kebiasaan atau budaya untuk berinteraksi antar anggota, juga menjadi simbol dari komunitas iRobots` ketika proses interaksi. Secara khusus pada level dokumen media ini, dapat mendeskripsikan teks-teks dari artefak budaya yang dijalankan berupa ragam bahasa, *emoticon*, *icon*, dan meme dalam hal ini komunitas iRobots` memproduksi atau mempertukarkan di antara entitasnya berupa ragam bahasa yang secara sederhana ragam bahasa tersebut menjadi fokus dari budaya etnografi virtual.

Objek Media

Dalam komunitas *iRobots`* dilevel objek media ini, yang membedakan adalah bagaimana model interaksi yang terjadi antar anggota yang memberikan respond pada tiap permainan yang dimainkan, dengan kata lain setiap mode permainan yang dimainkan dapat membentuk model interaksi yang berbeda-beda, misalnya pada saat memainkan mode normal, maka model interaksi yang muncul cenderung lebih santai dan bercanda. Kemudian apabila mode permainan yang dimainkan adalah *clan war*, maka model interaksi yang muncul akan lebih serius dan berstrategi, karena permainan *mode clan war* sangatlah penting untuk dimenangkan demi nama baik *clan iRobots`*.

Ketika permainan berlangsung, interaksi yang terjadi akan lebih serius dan cenderung lebih tenang dibanding ketika masih berada di lobi, hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi berlebihan informasi sehingga mengganggu konsentrasi para pemain lain. Agar informasi yang diterima tidak berlebihan dan lebih mudah dimengerti, anggota *iRobots`* menggunakan ragam atau kode bahasa yang memiliki karakteristik khusus dibanding ragam bahasa formal untuk memudahkan berkomunikasi dalam permainan. Ragam atau kode bahasa yang digunakan cenderung menyimpang dari bahasa baku yang berfungsi untuk komunikasi yang bersifat rahasia. Mereka menciptakan kata baru dari bahasa mereka sendiri dan hanya dipahami oleh sesama anggota komunitas saja.

Setelah permainan berakhir interaksi berlanjut kembali di dalam lobi permainan. Membahas hasil permainan yang telah dimainkan sebelumnya, para anggota saling mengoreksi kesalahan dan strategi yang harus diperbaiki untuk persiapan yang lebih matang pada permainan selanjutnya.

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan level objek media, bahwa interaksi antar anggota yang terjadi kerap menggunakan bahasa-bahasa yang mengandung unsur ejekan ke sesama anggota lainnya, namun bahasa-bahasa ejekan yang digunakan tidak menggunakan bahasa yang vulgar atau frontal yang bisa menimbulkan perkelahian. Penggunaan bahasa ejekan terjadi baik ketika sebelum dimulainya permainan dan ketika permainan berlangsung, dan sangat dipengaruhi oleh performa permainan anggota. Apabila menurut anggota lain performanya merugikan tim maka ia akan menerima ejekan dari anggota lainnya.

Pengalaman

Penulis menemukan dalam *server Discord iRobots`*, interaksi dilakukan secara tidak langsung atau melalui medium. Hal yang terjadi atau ditunjukkan pada level pengalaman ini adanya motif, efek, manfaat, atau realitas yang terhubung antara *offline* dan *online*. Misalnya,

ketika penulis melakukan wawancara kepada para informan, selama interaksi, semua anggota lebih nyaman untuk menggunakan nama di dalam game untuk berbicara sesama anggota, karena pada saat berkomunikasi secara virtual, semua anggota iRobots` telah terbiasa menyebut nama digamernya bukan nama aslinya.

Dari hasil wawancara penulis menemukan motif dari penggunaan voice channel pada server Discord iRobots` sebagai salah satu ruang interaksi antar anggota, sebagaimana pada hasil wawancara pun ditemukan penjelasan dari salah satu informan yaitu :

“Kan kalau pake voice channel kita seperti ngobrol ketemu langsung tuh bang, jadi lebih gampang kan komunikasinya, pake voice channel juga bisa lebih cepet respondnya ketika main pb, apalagi kalau pake strategi, pasti lebih lancar jalanin strateginya pake voice channel dibanding harus ngetik dichat.” Wawancara informan (24/08/2021).

Selain ditemukannya motif dari penggunaan voice channel, pada hasil wawancara penulis juga menemukan motif dari anggota iRobots` dalam mengirim pesan ke dalam Discord ketika ingin mencari rekan bermain. sebagaimana pada hasil wawancara ditemukan penjelasan dari salah satu informan yaitu:

“Motifnya sih biasanya karena kurang anggota pemain ya bang, misalnya lagi di dalam loby, permainannya kan 5vs5, dari tim kita kurang 1 atau 2 pemain, nah itu yang jadi motif buat ngechat Discord buat cari rekan main tambahan, kalau dordor sih buat nandain main mode normal, kalau warwerwor itu berarti ajakan untuk main clan war, nah kalau spar itu kan dari kata sparing, mode yang kompetitif juga tapi anggota tim bisa campuran dari berbagai clan.” Wawancara informan (24/08/2021).

Komunikasi virtual yang terjadi di dalam *Discord* pada komunitas pemain game online Point Blank terjadi pada ruang publik, sehingga semua anggota bisa melihat pesan yang dikirim oleh anggota lainnya, sejalan dengan penelitian terdahulu dari (Raihan & Putri, 2018) membahas pola interaksi semua saluran adalah komunikasi yang terbuka untuk semua orang dapat berkomunikasi dengan semua anggota lainnya yang terdapat di dalam grup discord.

Komunitas iRobots` memanfaatkan fitur *channel* atau ruang-ruang khusus pada *Discord* agar setiap informasi yang masuk ke dalam *Discord* menjadi lebih tertata dan tidak tercampur dengan informasi lain. Fitur *channel* yang dimanfaatkan oleh komunitas iRobots` adalah fitur *text channel* dan *voice channel*. *Text channel* digunakan untuk *text chat* dan anggota bisa berpindah antara *text chanel* dengan cepat. Berbeda dengan *text channel*, *voice channel* tidak bersifat terbuka tidak semua anggota bisa mendengar pembicaraan yang terjadi di dalam *voice channel*, hanya anggota yang masuk ke dalam *voice channel* yang dapat berinteraksi dengan anggota lain yang juga berada di dalam *voice channel* yang sama.

Kode Dalam Komunikasi Virtual *Clan iRobots`*

Fitur-fitur yang dijelaskan sebelumnya memiliki peran penting pada komunikasi virtual yang terjadi pada komunitas *iRobots`*, oleh sebab itu komunikasi virtual yang terjadi pada *clan iRobots`* menghasilkan ciri khusus atau ragam bahasa tertentu yang terlahir dan sering digunakan dalam berkomunikasi, berikut adalah penggunaan ragam bahasa atau kode tertentu yang mereka makna sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kode Ragam Bahasa Komunitas *iRobots`*

No	Kode Istilah	Arti Kode
1	Room	Tempat player di dalam game berkumpul sebelum match dimulai
2	Relog	Membuka ulang game <i>Point Blank</i>
3	Nge frame	kondisi player yang mengalami pergerakan patah-patah ketika permainan berlangsung (melambatnya respon)
4	Kertas	Lawan yang lemah
5	Koboi	Membunuh lawan dengan <i>secondary weapon</i> (pistol)
6	<i>Aim</i> sabun	Tembakan yang selalu meleset
7	<i>Spam</i> bom	Strategi melempar granat dari satu titik posisi ke titik posisi lain
8	<i>Rush</i>	Menyerang pertahanan lawan dengan cepat
9	<i>Full cash</i>	Player yang memiliki senjata dan perlengkapan perang yang lengkap dan kuat
10	Bokong	Menyerang musuh dari arah belakang
11	Warwerwor	Mengajak anggota lain bermain mode <i>clan war</i>
12	Dordor	Mengajak anggota lain bermain mode normal
13	Spar	Mengajak anggota lain untuk <i>sparing</i> tim
14	Robot	Karakter pada game yang memiliki darah (<i>hp</i>) lebih dari 100 <i>hp</i>
15	Nyender	Player yang enggan bergerak, lebih suka diam ditempat untuk bersembunyi menunggu musuh datang
16	Tokotok <i>gaming</i>	Player yang menggunakan senjata T77
17	Bacok	Membunuh lawan dengan <i>meele weapon</i> (pisau)
18	Nge bug	Kondisi yang menyebabkan player mendapatkan kesalahan sistem pada game, terkadang menguntungkan terkadang merugikan
19	<i>Decoy</i>	Memancing lawan untuk menembak terlebih dahulu agar posisi lawan dapat diketahui
20	gass	Menyetujui ajakan dari anggota lain
21	skip	Menolak ajakan dari anggota lain

Sumber: Observasi penulis

Tabel di atas merupakan sebagian daftar kode ragam bahasa yang digunakan komunitas *iRobots`* pada saat sedang berkomunikasi secara virtual. Ragam bahasa yang mereka ciptakan ketika melakukan komunikasi virtual ini dipahami oleh semua anggota *clan iRobots`* dan ragam bahasa inilah yang biasa digunakan ketika permainan berlangsung demi tercapainya tujuan bersama yaitu untuk menang.

Komunikasi virtual antaranggota yang terjadi kerap memuat bahasa-bahasa yang mengandung unsur ejekan ke sesama anggota lainnya, namun bahasa-bahasa ejekan yang digunakan tidak menggunakan bahasa yang vulgar atau frontal yang bisa mengarah pada tindakan cyberbullying ataupun penghinaan, lebih kepada bahasa ejekan yang digunakan sebagai lelucon kepada sesama anggota komunitas tanpa menggunakan kata-kata yang agresif.

Penggunaan bahasa ejekan pada komunitas iRobots` terjadi ketika permainan berlangsung dan bahkan setelah permainan selesai, penggunaan bahasa ejekan ini pun sangat dipengaruhi oleh performa permainan anggota, Apabila menurut anggota lain performanya merugikan tim maka ia akan menerima ejekan dari anggota lainnya. Ejekan yang digunakan berupa ucapan maupun kata-kata dalam bentuk tulisan seperti pemberian julukan kepada anggota lain, ataupun meremehkan performa permainan sesama anggota. Namun demikian, bagi anggota yang menjadi korban ejekan dapat memaklumi perlakuan dari rekan anggota yang lain, hal tersebut dikarenakan sesama anggota saling mengerti bahwa ejekan yang dilontarkan hanyalah sebuah lelucon tanpa harus dibawa ke dalam perasaan.

Komunitas iRobots` terbentuk karena adanya pemain-pemain game online point blank yang sering bermain bersama serta kesamaan minat para pemain, sehingga mendorong para pemain untuk membentuk sebuah komunitas pada media sosial Discord sehingga dapat memunculkan satu ikatan dan budaya. Hal ini sejalan dengan konsep komunitas virtual dari penelitian yang dilakukan oleh (Nurhaliza & Fauziah, 2020) dimana virtual community merupakan individu-individu yang terlibat secara bersama, kesamaan pikiran, daya tarik yang membentuk ruang sosial dilingkungan digital sehingga membentuk satu ikatan dan budaya. Adanya keseragaman minat menjadi faktor pendorong individu-individu membentuk kelompok virtual yang bertujuan untuk mengembangkan informasi, pengetahuan dan mobilitas bersama.

Komunikasi antaranggota yang terjadi pada komunitas iRobots` dimediasi oleh Discord, sehingga membuat seluruh anggota komunitas mengambil bentuk di dalam Discord, dimana semua anggota membawa persoalan didunia nyata untuk didiskusikan secara virtual dengan melibatkan perasaan dan pemikiran anggota. Hal ini sejalan dengan konsep komunikasi virtual dari penelitian yang dilakukan oleh Dede (Triyantama & Santoso, 2019) dimana komunikasi virtual adalah perkumpulan sosial yang mengambil bentuk di dalam internet dimana semua orang membawa persoalan dikehidupan real untuk didiskusikan secara virtual dengan melibatkan perasaan atau pemikiran penggunanya dalam waktu yang lama dengan relasi yang terbentuk di ruang siber

SIMPULAN

Simpulan berisi secara singkat dan jelas tentang esensi dari hasil penelitian dan rekomendasi. Simpulan dipaparkan dalam satu paragraf, bukan point-point, dan diungkapkan bukan dalam kalimat statistik. Simpulan dilengkapi dengan satu paragraf saran hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi mutakhir dan mengambil dari jurnal ilmiah. Diurutkan berdasarkan abjad, tanpa nomor urut, dan tidak dipisah antara sumber buku, online, dan lainnya. Penulis disarankan menggunakan software **Mendeley**, **Endnote** maupun **Zotero** dalam penyusunan daftar pustaka.

Daftar pustaka ditulis menggunakan sistem sitasi **APA**, font Times New Roman 11, Spasi 1. Lihat contoh ketentuan teknis penulisan daftar pustaka berikut:

Book

Kaufman, C., Perlman, R., & Speciner, M. (1995). *Network security: Private communication in a public world*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Jurnal cetak

Ready, R. (2000). Mothers' personality and its interaction with child temperament as predictors of parenting behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79, 274-285.

Jurnal online

Spreer, P., Rauschnabel, P.A. (2016, September). Selling with technology: Understanding the resistance to mobile sales assistant use in retailing. *Journal of Personal Selling & Sales Management*, 36(3), 240-263. doi:10.1080/08853134.2016.1208100