

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Di bab ini peneliti akan memaparkan hasil wawancara dengan informan dalam penelitian ini yang didapatkan dilapangan dari informan yang didatangi satu-persatu dari tempat mereka beraktivitas bermain *game online* dan juga tempat dimana mereka berkumpul bersama kelompoknya. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah secara sistematis menurut tata aturan yang telah ditetapkan dalam metode penelitian.

1. Karakteristik informan

a. Informan Pertama

Informan pertama ini bernama Fx (nama disamarkan). Saat ini usianya 22 tahun dan Fx beragama Islam. Fx tinggal bersama orangtuanya. Ia adalah penduduk asli Lampung. Pada saat beraktivitas bermain *game online*, fx sering sendiri sering pula berdua bersama temannya. Fx orang yang baik dan ramah. Ia orang yang murah senyum dan berpenampilan rapi.

b. Informan kedua

Informan kedua ini bernama Yg (nama disamarkan), Yg berusia 22 tahun. Ia dari

jurusan Sosiologi angkatan 2011. Yg beragama Islam, dia dibesarkan dari keluarga pedagang. Informan ini mempunyai cita-cita jika selesai kuliah ia ingin mempunyai rental khusus untuk game online sendiri. Ia biasanya bermain *game online* dalam setiap kesempatan, saat ini ia sedang mengulang mata kuliah yang tidak lulus di jurusannya, hal ini sedikit banyak dipengaruhi oleh hobi nya bermain *game online* sehingga merasa malas jika harus mengerjakan tugas atau hal hal yang berhubungan dengan kuliah nya . tetapi sekarang ia mengaku sudah tidak menjadi *gamers* lagi karena ingin fokus menyelesaikan kuliahnya.

c. Informan ketiga

Informan ketiga ini bernama Ap (nama disamarkan). AP saat ini berusia 21 tahun .AP beragama Islam. AP memiliki sifat yang mudah bergaul dengan siapa pun, sifatnya yang masih kekanak-kanakan terkadang menjadikan ia seseorang yang disukai teman-temannya karena tingkah nya yang lucu dan sering tidak tahu malu. Pada saat berkumpul biasanya AP menggunakan peralatan sendiri (laptop) atau meminjam smartphome temannya. Ap tidak begitu menggilai *game online*, ia bermain sesekali saja.

d. Informan Keempat

Informan keempat ini bernama DJG (nama disamarkan), berusia 23 tahun dan beragama Islam. DJG memiliki sifat pendiam namun mudah bergaul dengan siapa pun. Ia mempunya kakak laki-laki yang berkuliah di universitas lampung juga Fakultas Pertanian yang belum selesai sampai saat ini , DJG sudah memasuki semester akhir namun ia belum juga berniat mengerjakan skripsi seperti teman-temannya . DJG berfikiran bahwa kakaknya pun belum menyelesaikan kuliahnya

maka ia merasa ia pun tidak masalah jika belum memulai tugas akhirnya sebagai mahasiswa tingkat akhir , maka sekarang DGJ lebih sering bermain game online dalam kegiatan nya sehari-hari, DGJ mengaku bahwa ia kecanduan *game online*. Pada saat bermain game online peralatan yang biasa di gunakan DJG adalah yang laptop atau computer miliknya sendiri.

e. Informan Kelima

Informan kelima ini bernama Al (nama disamarkan). Saat ini AL berusia 22 tahun. Al beragama Islam dan peralatan yang ia gunakan yaitu smartphone miliknya. Al bermain game online sesukanya saja , jika ada waktu luang ia akan bermain *game online* dimana saja. Baik saat ia sedang menunggu dosen pembimbing ataupun saat ini sedang tidak bersama pacarnya . Al paling suka bermain *game online* yang bernama *get rich* . Al adalah seseorang yang ramah dan berpenampilan rapi. Di waktu senggangnya Al sering bermain *game online* dan sering memenangkan pertandingan di *game* yang ia mainkan

f. Informan keenam

Informan keenam ini bernama sondrong (nama di samarkan). Sondrong adalah mahasiswa jurusan komunikasi angkatan 2011. Ia sudah menjadi gamers sejak ia SMA. Dahulu waktu ia SMA sering membolos sekolah demi bermain *game online* , bahkan ia dijemput paksa oleh gurunya di sebuah warnet karena kedapatan membolos saat pelajaran sekolah sedang berlangsung. Sondrong berpenampilan agak beratakan, ia jarang mandi dan bahkan lupa makan, namun ia seorang yang ramah dan selalu tersenyum . Namun jika diajak bicara daya tangkap nya sedikit lama, sehingga dalam menjawab pertanyaan ia menjawab semaunya saja. Sampai

saat ini sondrong sangat kecanduan dengan *game online*. Ia bahkan sering menginap di warnet demi *game online*, baginya *game online* adalah kegiatannya yang sangat penting. Sondrong biasanya bermain dengan teman nya sesama *gamers* bahkan menginap di warnet bersama. Jika ditanya dengan temannya mengenai sondrong, yang mereka jawab adalah “dia biasanya di warnet, nginep, maen *game online* sampe mampus”.

g. Informan ketujuh

informan ketujuh ini bernama kahep (nama disamarkan). Kahep adalah mahasiswa fisip universitas lampung jurusan administrasi Negara angkatan 2010. Kahep saat ini sedang mengurus kuliahnya, kadang terlihat dikampus kadang tidak. Ia biasanya berkumpul dengan teman-temannya di kantin belakang fisip. Kahep tinggal bersama paman dan bibi nya di bandar Lampung, kahep sampai saat ini belum juga menyelesaikan kuliahnya. Itu semua dikarenakan dia sering menghabiskan waktunya di warnet untuk bermain *game online*, bahkan ia sering bermain dari pagi hingga malam hari. Kahep berpenampilan berantakan dan cuek, dia orang yang pendiam dan berkata seperlunya saja. Ia berbadan kurus, hitam dan rambutnya agak sedikit gondrong.

B. Kutipan Wawancara

Pertanyaan kesatu "*apakah sering anda berkumpul dengan teman atau kelompok anda*"? dari pertanyaan diatas yang diajukan kepada ketujuh informan bertujuan untuk mengetahui Frekuensi pertemuan kelompok dengan sesama kelompok informan.

C. Reduksi Data

1. Pertanyaan kesatu kapan waktu-waktu saat anda berkumpul dengan teman atau kelompok anda?

Dari pertanyaan diatas yang diajukan kepada ketujuh informan bertujuan untuk mengetahui Frekuensi pertemuan kelompok dengan sesama kelompok pengguna *game online*.

Dari ketujuh orang informan ini semuanya mempunyai keseragaman jawaban tentang frekuensi pertemuan kelompok. Itu terlihat dari hasil wawancara pada ketujuh informan tersebut. Kesemua informan ini sering berkumpul dengan kelompoknya disetiap ada waktu dan kesempatan, baik akan melakukan aktivitas bermain game online di warnet ataupun di *smartphone* mereka masing-masing. Ada dua informan yaitu informan 6 dan 7 , informan ini hampir setiap hari memainkan *game online*.

Saat informan ditanya mengenai kapan waktu berkumpul dengan kelompok mereka adalah sebagai berikut :

“ Saya sih biasanya kumpul pas lagi tidak ada kegiatan aja, misalnya pas waktu tidak ada kuliah, atau sedang bosan dirumah” (hasil wawancara dengan Yg 20 Mei 2015)

“Kumpul sama temen-temen saya sih sering sekali, soalnya saya bergantung dengan teman sih” (hasil wawancara dengan Ap 20 Mei 2015)

2. Pertanyaan kedua dimana tempat anda kalau berkumpul dengan sesama teman atau sesama informan?

Pertanyaan yang diajukan kepada ketujuh informan ini bertujuan dimana saja mereka berkumpul dengan sesama pengguna *game online*.

Saat informan ditanya mengenai dimana tempat berkumpul dengan teman adalah sebagai berikut :

“ dimana saja kalau kita kumpul, dikantin, dilorong kampus, di kedai minuman dan makanan di gedung B. Biasanya sih kumpul disana lalu kalau sudah bosan kita pindah tempat ke kosan salah satu dari teman-teman”
(hasil wawancara dengan A1 23 Mei 2015)

“ aku kumpul sama mereka sering di kantin dan di kosan temen aku, gak kumpul dimana-mana seperti kafe atau tempat makan yang mahal. Kita mah merakyat tempat kumpulnya” (hasil wawancara dengan fx 20 Mei 2015)

Dari pertanyaan kedua yang diajukan kepada ketujuh informan ini, dapat diketahui tempat-tempat yang dijadikan tempat mereka berkumpul dengan kelompoknya yaitu, di kampus, di kosan, dikantin,diwarnet dan kedai minuman. Untuk informan 1 dan informan 2 mereka lebih sering berkumpul di kampus dan di kedai minuman, sedangkan informan 1,3 dan 5 lebih sering berkumpul dengan kelompoknya di kosan sambil membicarakan yang sifatnya umum termasuk kegiatan kuliah,informan 4 sering dikosan atau diwarnet biasanya membicarakan tentang game online. informan 6 dan 7 sering berkumpul di warnet dan dikampus .

3. Pertanyaan ketiga biasanya kalo lagi kumpul apa saja yang di lakukan atau yang dibicarakan?

Pertanyaan yang diajukan kepada ketujuh informan ini bertujuan apa saja yang di bicarakan kalau sedang berkumpul dengan kelompok sepermainan atau dengan

gamers yang lainnya.

Berikut pernyataan informan mengenai apa saja yang dilakukan atau yang dibicarakan saat sedang berkumpul :

“maen *game online* yang pasti , saling tanding aja dalam satu permainan. Ngobrol-ngobrol masalah kuliah, masalah pribadi juga sih sering” (hasil wawancara dengan sondrong 25 Mei 2015)

“ keseringan sih *maen game*, ngobrol-ngobrol masalah *game* atau bola , kadang juga curhat masalah cewek karena cewek biasanya sih gitu suka gak respect sama *gamers* , saling bully satu sama lain tapi dengan maksud bercanda” (hasil wawancara dengan kahep 25 mei 2015)

Dari pertanyaan ini kesemua informan hampir mempunyai jawaban yang sama dan berbeda, seperti yang diungkapkan informan 4, 6, 7 mereka hanya menceritakan kejadian yang dialami saat melakukan aktivitas dikampus, masalah pribadi dan juga menceritakan perkembangan permainan online. Sedangkan informan 1, 2, 3 dan 5 jika berkumpul dengan kelompoknya lebih suka membahas perkembangan kuliah juga menceritakan rencana rutin sebagai mahasiswa selanjutnya untuk esok hari dalam kegiatan. Selanjutnya untuk informan 1 dan 2 dengan kelompoknya jika sedang berkumpul menceritakan hal-hal yang berhubungan tentang wanita dan juga yang berhubungan dengan kehidupan remaja.

4. Pertanyaan keempat, kalau sedang kuliah atau kumpul anda sering menggunakan tanda-tanda, kode gerak tubuh, dan bahasa informan?

Pertanyaan yang diajukan kepada ketujuh informan ini untuk mengetahui kemampuan sejauh mana mereka dalam menggunakan komunikasi non verbal.

Berikut beberapa pernyataan informan terkait dengan penggunaan tanda-tanda,

kode gerak tubuh ,dan bahasa informan:

“ sering sih pake kode-kode gitu, kalau lagi maen sama teman terus dia marah dan aku biasanya langsung mengacungkan jari telunjuk saam jari tengah berdempetan yang berari tanda piss atau damai jadi dia biasanya ngerti kalau aku gak serius bikin dia marah” (hasil wawancara dengan Kahep 25 Mei 2015)

“bahasa anak-anak game ya seputaran game itu sediri. Istilah-istilah dalam game online misalnya angel, perdant, anumisi, dll. Itu yang biasanya kami pake dalam obrolan kami” (hasil wawancara dengan Sondrong 25 Mei 2015)

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap kelima informan saat berkomunikasi dengan kelompoknya sesama informan dapat diketahui semua informan penelitian ini sudah cukup baik dalam menggunakan bahasa gaul, simbol-simbol dan gerak tubuh terutama informan 1 dan 4 , 6 , 7 mereka sangat lancar menggunakannya. Berbeda dengan informan 5, walaupun dia mengetahui bahasa gaul tapi dalam berkomunikasi dengan kelompoknya dia jarang menggunakannya sebagai alat komunikasi.

5. Pertanyaan kelima apa fungsi anda, menggunakan tanda-tanda, kode gerak tubuh, atau bahasa tersendiri yang anda maksudkan?

Pertanyaan yang diajukan kepada ketujuh informan ini bertujuan untuk Meningkatkan rasa kebersamaan di dalam kelompok

Berikut adalah pernyataan informan terkait dengan apa fungsi menggunakan tanda-tanda, kode gerak tubuh, atau bahasa tersendiri yang anda maksudkan:

“ buat komunikasian sama mereka aja. Biar gaul lah, kan jaman sekarang

sedang musim-musimnya bahasa gaul jadi ya pake bahasa-bahasa itu biar nyambung aja pas lagi ngobrol. Ya untuk biar gak terlalu formal juga ngobrol nya gak seperti ngobrol dengan orangtua kan kalau sama temen ngobrol pake bahasa formal nanti diketawain” (hasil wawancara dengan Ap 20 Mei 2015)

Dari ketujuh informan ini rata-rata semuanya mempunyai persepsi yang sama tentang penggunaan bahasa gaul, symbol dan gerak tubuh dalam komunitasnya. Yakni untuk meramaikan suasana, meningkatkan rasa solidaritas atau kebersamaan di dalam kelompoknya, dan agar orang lain tidak mengerti apa yang sedang mereka bicarakan. Selain itu juga menurut informan 3, 6 dan 7 yang banyak mengetahui bahasa gaul mereka mengatakan lebih efektif menggunakan bahasa informan karena lebih cepat nyambungnya atau mempermudah obrolan jika menggunakan bahasa tersebut apabila berbicara dengan teman satu kelompok.

6. Pertanyaan keenam. Asal pengetahuan tentang menggunakan tanda-tanda, kode gerak tubuh, atau bahasa gaul tersendiri, didapat dari mana?

Pertanyaan yang diajukan kepada ketujuh informan ini bertujuan untuk mengetahui dari mana semua bahasa gaul, simbol-simbol, dan gerak tubuh mereka dapatkan dan mereka gunakan sebagai alat komunikasi bagi kelompok mereka.

Berikut pernyataan informan :

“di dapet dari temen-temen main, dari game online itu sendiri yang kemudian dijadikan sebagai bahasa keseharian saya” (hasil wawancara dengan DJG 21 Mei 2015)

“tau nya sih dari temen-temen itulah” (hasil wawancara dengan A1 23 Mei 2015)

Dari ketujuh informan ini semuanya mengatakan asal pengetahuan tersebut mereka dapatkan dari teman-teman sesama gamers, karena sering berkumpul dan beraktivitas bersama dengan kelompoknya. Selain itu mereka juga sering mengucapkan dan mempraktekan gerak tubuh yang dipahami atau diketahui maknanya, serta ketujuh informan ini juga menggunakannya sebagai alat komunikasi dalam kelompok mereka. Selanjutnya bahasa gaul sesama remaja yang mereka dapatkan selama ini pada umumnya didapat dari pengembangan bahasa gaul yang sudah ada, selain itu juga pengembangan bahasa gaul yang ada juga dari penyesuaian penamaan jenis-jenis permainan *game online* yang didapat dari pengguna *game online*.

7. Pertanyaan ketujuh ada kosa kata bahasa permainan game online yang anda ketahui?

Dari pertanyaan keenam yang diajukan kepada ketujuh informan ini bertujuan untuk mengetahui apa saja bahasa verbal dan maknanya yang sering mereka gunakan dalam berkomunikasi dengan kelompoknya.

Berikut pernyataan informan :

“banyak banget lah yang saya tau tentang kosa kata dalam permainan game online. Misalnya seperti reload artinya isi ulang kalau dalam permainan game online yang bergenre perang, atau juga game over bahasa umum yang artinya permainan selesai, maps artinya peta yang dipakai untuk memulai permainan, pendant adalah senjata rahasia yang dipakai” (hasil wawancara dengan DJG 21 Mei 2015)

Dari hasil wawancara diatas untuk semua kosa kata yang di ketahui peneliti menyimpulkan sementara bahwa kosa kata yang mereka gunakan dibagi menjadi dua bagian didalam fungsi pemakaiannya, baik secara umum maupun secara khusus. Secara umum digunakan dalam bermain *game online* dan kosa kata tersebut secara umum diketahui seluruh informan pada umumnya.

Namun dari ketujuh informan yang disebutkan diatas sebagian mengetahui tentang kosa kata bahasa gaul informan dan sebagian informan juga cukup mengetahui tentang kosa kata bahasa gaul informan secara khusus, hal ini dikarenakan sebagian informan memberikan kosa kata bahasa gaul secara terbatas. Kembali lagi kepada fungsi dan penggunaanya hampir sebagian semua informan baik secara khusus maupun secara umum mereka sangat baik sekali dalam berkomunikasi.

8. Pertanyaan kedelapan adakah tanda-tanda atau simbol yang anda atau diketahui?

Dari pertanyaan yang diajukan kepada ketujuh informan ini bertujuan untuk mengetahui apakah informan tersebut memiliki simbol-simbol khusus dalam kelompoknya.

Berikut pernyataan informan :

“ gak da sih, dari saya sendiri penampilan yang jdi identitas gamers. Gamers banget itu biasanya kucel, rambut gondrong, baju pakaian senyamannya aja” (hasil wawancara dengan Kahep 25 Mei 2015)

Dari ketujuh informan ini, untuk simbol-simbol dari semua informan penelitian

ini tidak mempunyai simbol-simbol khusus sebagai identitas diri mereka, akan tetapi secara umum simbol dari pada informan menurut penuturan ketujuh informan ini adalah sekedar dari cara berpakaian, penampilan rambut dan tubuh mereka, peralatan yang mereka gunakan yang merupakan simbol komunikasi. Namun menurut penuturan Informan 6 dan 7 simbol yang ia gunakan terlihat dalam segi berpakaian, kerap kali informan 6 dan 7 ini dalam aktivitasnya memakai pakaian semauanya yang penting nyaman digunakan dalam bermain *game online*.

9. Pertanyaan kesembilan adalah pola apakah yang sering anda gunakan dalam berkumpul dengan teman atau kelompok anda?

Dari pertanyaan yang diajukan untuk mengetahui informan memakai pola apa dalam bergaul atau berkumpul dengan teman atau kelompoknya.

Berikut beberapa pernyataan informan :

“ kita saling berhubungan satu sama lain dan juga intens dalam berhubungan, pola nya kalau begitu adalah pola bintang karena kita tidak berhubungan dengan A atau B saja tetapi saling berinteraksi dengan yang lainnya juga” (hasil wawancara dengan fx 20 Mei 2015)

“ pola yang saya gunakan adalah pola bintang karena saya kenal dengan semua teman-teman saya dan begitu juga sebaliknya, kalau saya sedang ingin berbagi cerita atau meminta bantuan maka semua nya akan membantu. Semuanya saling berinteraksi satu sama lain” (hasil wawancara YG 20 Mei 2015)

Dari pertanyaan kesembilan ini diketahui bahwa informan menggunakan pola

bintang dalam kegiatan informan sehari-harinya .

Dari hasil reduksi data diatas melalui wawancara dengan ketujuh informan dapat diketahui komunikasi verbal dan non verbal kelima informan cukup banyak mengetahui walaupun ada juga sebagian informan memberikan informasi secara terbatas.

Untuk bahasa gaul informan, semua informan cukup banyak memahami dan mengetahuinya dan sebagian besar asal pengetahuan bahasa gaul tersebut tersebut di dapat dari teman-teman sesama gamers. Baik *casual gamers*, *hardcore gamers* ataupun *true gamers* , untuk simbol-simbol dalam komunitasnya ketujuh informan dalam penelitian ini semuanya tidak memiliki simbol khusus di dalam kelompoknya, tetapi ada juga informan yang menggunakan simbol non verbal dalam melakukan aktivitasnya.

Penggunaan simbol verbal dan non verbal dalam kelompok informan bertujuan untuk memudahkan dalam aktivitas mereka . sebagai informan dan juga bertujuan untuk meningkatkan kebersamaan dalam kelompok mereka. Untuk informan 2 tidak memberikan informasi tentang gerak tubuh yang sering digunakan oleh komunitasnya.

Dengan wawancara yang peneliti lakukan maka yang termasuk ke dalam *Hardcore Gamers* adalah informan nomor 4, 6, dan 7 karena dilihat dari penampilan mereka yang tidak rapi, hubungan sosialisasi yang kurang terhadap

lingkungannya, pendidikan yang terbengkalai dan juga waktu yang digunakan mereka bermain *game online* hampir setiap hari bahkan sampai menginap di warnet.

Sedangkan informan 1, 2 dan 5 termasuk pada *true gamers* karena mereka masih bisa mengatur waktu bermain *game online* dan juga melakukan aktivitas mereka secara terstruktur.

D. Pembahasan

Informan sebagai makhluk sosial didalam menunjang kehidupan sangat membutuhkan interaksi dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya untuk dapat mengembangkan dirinya. Proses interaksi tersebut selalu dilakukan melalui komunikasi, baik secara langsung atau sebaliknya. Alat komunikasi yang digunakan adalah bahasa informan, simbol-simbol, dan gerak tubuh sebagai alat komunikasi, baik secara verbal maupun non verbal, dimana menjadi media yang mempunyai ciri khas efektif yang dipakai oleh informan dalam menyampaikan pesan. Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap 7 informan diketahui bahwa para informan mempunyai identitas yang unik dinilai dari segi penampilan, peralatan yang digunakan, dan juga cara berbicara dengan orang sekitarnya. Serta tak kalah penting adalah tempat-tempat mereka berkumpul dan bermain.

a. Kehidupan Penggemar *Game Online* (*Hardcore gamers*)

1. Intensitas Bermain *Game Online* Cukup Tinggi

Pada dasarnya *game online* adalah sebuah permainan *online* menggunakan media dan juga jaringan internet sebagai indikatornya, *game online* diperutukkan

sebagai hiburan, yang dimainkan untuk mengurangi rasa bosan atau stress. Dahulu game online hanya bisa diakses melalui computer. Namun pada saat ini *Game online* tidak hanya bisa diakses melalui computer saja tetapi bisa melalui *smartphone* yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Hal ini dinyatakan oleh para informan yang tergolong *Hardcore gamers*, seperti dalam kutipan wawancara dengan kahep dan sondrong yang tergolong pada pemain *game online* tingkat tinggi (*hardcore gamers*) berikut ini:

“ main *game online* itu ngilangin *stress* jadi mainnya bisa seharian dari pagi sampai sore, kadang sampai malam karena *game* yang sering aku mainin butuh waktu yang lama juga untuk menyelesaikan misi. Kan semakin lama main semakin bagus *skill* aku, dan gak pernah ngerasa bosan sih mainnya” (dinyatakan oleh informan 7)

“ nge-*game* itu sudah aku jalanin dari SMA jadi aku main *game* sampai menginap di warnet karena aku gak bisa lepas dari *game online*. Sehari saja tidak main *game online* rasanya seperti ada yang kurang dihidup aku, kalau lagi gak di warnet ya maennya kan bisa pakai *smartphone*” (dinyatakan oleh informan 6)

Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa *game online* telah menyita waktu bagi para pemainnya terutama pada *hardcore gamers*. Dilihat dari lamanya waktu mereka memainkan *game online* tersebut terungkap bahwa frekuensi waktu yang mereka habiskan untuk *game online* lebih banyak daripada melakukan aktivitas yang lainnya. *Hardcore gamers* bermain *game online* setiap hari selama 5-8 jam

perhari, bahkan sampai menginap di warnet untuk bermain *game online*.

2. Interaksi dengan Masyarakat yang Terjalin Kurang Baik

Interaksi merupakan suatu fondasi dari hubungan yang berupa tindakan yang berdasarkan norma dan nilai sosial yang berlaku dan diterapkan di dalam masyarakat. Menurut Prof. Dr. Soejono Soekamto di dalam pengantar sosiologi, interaksi merupakan kunci semua kehidupan sosial. Dengan tidak adanya komunikasi ataupun interaksi antar satu sama lain maka tidak mungkin ada kehidupan bersama. Jika hanya fisik yang saling berhadapan antara satu sama lain, tidak dapat menghasilkan suatu bentuk kelompok sosial yang dapat saling berinteraksi.

Dengan pengertian tersebut dapat dilihat bahwa interaksi yang terjadi pada penggemar *game online* tingkat tinggi (*hardcore gamers*) tidak sesuai dengan sebagaimana mestinya yang diakibatkan karena mereka hanya terfokus pada *game online*.

Seperti yang dikatakan oleh informan berikut :

“jarang ngobrol dengan masyarakat, saya jarang keluar juga dari kosan. Jadi jarang untuk interaksi dengan masyarakat, saya main *game online* dikosan terus biasanya” (dinyatakan oleh informan 4)

“ aku setiap hari di warnet , ngobrol sama masyarakat hanya sekedarnya saja itu juga paling cuma kalau ketemu yang kenal negur aja” (dinyatakan oleh sondrong)

“ kalau ngobrol sama yang lain-lain (masyarakat) kadang hanya dari bbm (*blackberry messenger*) itu juga balesnya sesempet aku pegang *handphone*” (dinyatakan oleh informan 7)

Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa *hardcore gamers* lebih intens berinteraksi dengan sesama *gamers* lainnya dilingkungan tertentu saja seperti warnet. Salah satu informan bahkan mengatakan hanya berinteraksi seperlunya saja, bukan secara intens. Yang mereka lakukan hanya sekedar bertegur sapa saja kepada masyarakat jika saling bertemu.

3. Interaksi Dengan Sesama Gamers Sangat Dekat

Interaksi dengan sesama *gamers* ternyata berbeda dibandingkan interaksi dengan masyarakat. *Gamers* berinteraksi dengan gamers lainnya secara informal dan santai sehingga mereka merasa menjadi diri mereka sendiri, menganggap bahwa sesama gamers adalah zona aman mereka (*comfort zone*). Mereka bisa mengepresikan diri mereka tanpa adanya batasan-batasan tertentu.

Berikut pernyataan dari informan:

“ memang gamers itu seperti rumah kedua untukku, karena kita saling mengerti satu sama lain. Ngobrol juga nyambung walaupun dari sifat yang berbeda-beda tapi membuat nyaman aja” (pernyataan informan 7)

“gimana ya, aku ngerasa mereka memang seperti keluarga kedua buat aku. Kita bicara dan ngobrol semauanya tanpa ada rasa gengsi dan formal. Pokoknya kita deket banget lah udah seperti saudara” (pernyataan informan 5)

Pada dasarnya para informan memang memiliki kedekatan yang akrab terhadap sesama gamers lainnya, karena mereka merasa nyaman satu sama lain dan mempunyai pemikiran yang sama.

Salah satu informan bahkan menyatakan kedekatan mereka seperti rumah kedua baginya. Makna rumah kedua disini mengandung arti menyimbolkan perasaan yang nyaman dan tidak terusik oleh hal-hal yang menurut mereka diluar pemikiran mereka yang mengganggu aktivitas mereka, bukan makna rumah kedua seperti bangunan untuk tempat tinggal.

Dalam hal ini tentunya terlihat bahwa sebenarnya para gamers lebih nyaman dengan lingkungan game mereka karena memiliki tujuan yang sama sehingga menghasilkan interaksi yang intensif dan akrab dibandingkan dengan interaksi kepada masyarakat.

4. Kuliah Santai, *Game Online* Jalan Terus.

Kuliah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti pelajaran yang diberikan atau ceramah. Namun pada umumnya kata kuliah dikaitkan dengan perguruan tinggi atau pendidikan tinggi yang sering diartikan sebagai proses belajar atau proses pembelajaran. Bagi mahasiswa penggemar *game online* tingkat tinggi (*hardcore gamers*) kuliah adalah sesuatu yang tidak begitu penting karena di dalam system perkuliahan terdapat perbaikan nilai, pengulangan mata kuliah dan juga penghapusan mata kuliah yang berlebih. Dengan demikian mahasiswa penggemar *game online* tidak begitu peduli dengan masalah perkuliahan mereka yang dianggap mereka bisa diperbaiki, diulang ataupun dihapus.

Seperti yang dinyatakan oleh informan berikut ini:

“ santai ajalah kakak sayapun belum lulus, jadi bisa nanti-nanti ngerjain skripsi nya kan yang terpenting sudah semester akhir dan gak ada kuliah lagi, mau ngerjain skripsi itu malas penuh dengan tulisan, enak nya main *game online* yang seru dan penuh tantangan daripada ngerjain skripsi yang nguras otak ” (dinyatakan oleh informan 4)

“kuliah gampanglah, nanti di terusin kalau udah gak sibuk kan bisa ngulang. Lagian bosan ngerjain tugas banyak” (dinyatakan oleh informan 6)

“ya sebentar lagi aku urusin kuliahnya, banyak nilai yang jelek jadi malas mau nemuin dosennya buat perbaikan, ribet. Stress sih kalau masalah kuliah” (dinyatakan oleh informan 7)

Berdasarkan pernyataan para *hardcore gamers* diatas diketahui bahwa hal-hal tersebut terjadi karena mereka lebih mementingkan *game online* dibandingkan dengan apa yang terjadi dikehidupan mereka sehari-hari. *Hardcore gamers* tidak peduli dengan perkuliahan mereka karena mereka merasa bosan dengan segala kegiatan perkuliahan seperti mengerjakan skripsi, tugas, ujian,dll. Kehidupan para *hardcore gamers* didominasi dengan *game online* yang mereka anggap sebagai kebutuhan yang mendasar dan menghilangkan rasa stress. Rasa malas yang menjadi alasan mereka sebenarnya disebabkan oleh *game online* yang telah menjadi candu dikehidupan mereka.

b. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan simbol- simbol atau kata-kata, baik yang dinyatakan secara oral atau lisan maupun secara tulisan (Muhammad, 2004:95). Pesan verbal dalam pemakaiannya menggunakan bahasa. Bahasa dapat didefinisikan seperangkat kata yang telah disusun secara berstruktur sehingga menjadi himpunan kalimat yang mengandung arti (Cangara, 2006:95).

1. Komunikasi Verbal yang Digunakan Berupa Bahasa Gaul

Bahasa gaul adalah bahasa yang digunakan para remaja saat ini, bahasa gaul berkembang terus menyesuaikan dengan perkembangan jaman. Bahasa gaul mempengaruhi cara berkomunikasi seseorang terutama pada penggemar *game online* tingkat tinggi.

Berikut pernyataan informan mengenai bahasa gaul :

“bahasa anak-anak *game* seputaran *game* itu sendiri , *misal pendant, angel, amunisi, reload dll*” (dinyatakan oleh informan 6)

Dengan demikian pengguna *game online* menggunakan bahasa gaul adalah bahasa game yang dimengerti oleh mereka sendiri karena mereka terbiasa menemui bahasa-bahasa tersebut didalam game yang mereka mainkan sehingga terbawa ke bahasa yang dipakai dalam kehidupan mereka sehari-hari.

2. Bahasa gaul yang digunakan hanya dimengerti oleh komunitas *game online*

Ketujuh informan semuanya mengatakan asal pengetahuan bahasa tersebut mereka dapatkan dari teman-teman sesama informan, karena sering berkumpul dan beraktivitas bersama dengan kelompoknya.

Berikut pernyataan informan:

“kita biasa ngobrol, sehingga akhirnya tercipta bahasa-bahasa *game* yang kita pakai untuk komunikasi satu sama lainnya” (dinyatakan oleh informan 4)

“ buat ngobrol aja biar gaul juga dan ngobrolnya nyambung” (dinyatakan oleh informan 6)

Dengan pernyataan tersebut diketahui bahwa bahasa yang mereka gunakan didapat dari sesama *gamers* yang mengaplikasikan bahasa *game* ke bahasa sehari-hari yang digunakan.

Informan sering mengucapkan dan mempraktekkan bahasa *game* tersebut lalu mengetahui maknanya, serta ketujuh informan ini juga menggunakannya sebagai alat komunikasi dalam kelompok mereka. Dengan demikian alasan mereka menggunakan bahasa gaul adalah untuk berkomunikasi agar lebih akrab dan nyambung satu sama lain.

3. Bahasa gaul yang digunakan berasal dari bahasa gaul terdahulu

Selanjutnya bahasa gaul yang mereka dapatkan selama ini pada umumnya didapat dari pengembangan bahasa gaul yang sudah ada, dan mengalami penambahan kosakata sesuai dengan perkembangan *game* yang mereka

mainkan.

Berikut pernyataan informan mengenai bahasa gaul terdahulu dan sekarang:

“ kalau dulu itu yang sering dipakai bahasa gaulnya anak yang baru main dan terjun di dunia game online itu *low gamers*, tapi sekarang itu disebut nya *newbie*” (dinyatakan oleh informan 5)

Dengan pernyataan diatas diketahui bahwa bahasa yang mereka gunakan selalu berkembang dengan bahasa yang baru walaupun artinya sama.

1. Penggunaan Bahasa Gaul lebih Efektif digunakan oleh Penggemar *Game Online*

Di dalam proses komunikasi yang terjadi dalam kelompok pemain *game online* penggunaan bahasa gaul dinilai lebih efektif sebagai penghantar penyampaian pesan dalam berkomunikasi dengan sesama *gamers* karena mereka lebih sering atau sudah terbiasa menggunakan bahasa tersebut dalam berkomunikasi.

Sebagai makhluk sosial, tentunya manusia membutuhkan interaksi dengan orang lain. Interaksi ini mereka butuhkan untuk menimbulkan rasa dekat, akrab, atau bahkan perasaan saling memiliki. Apabila perasaan-perasaan itu telah mereka dapatkan melalui komunikasi dan interaksi maka dengan sendirinya akan timbul kekompakan antar penggemar *game online*.

Seperti yang dicontohkan oleh salah satu informan mengenai bahasa gaul yang sering mereka ucapkan adalah :

“ *online* heg, cupu amat masa yang udah tingkat dewa takutan sama yang

newbie” (diungkapkan informan 6)

Arti dari kalimat tersebut adalah meminta *gamers* yang lain untuk bermain *game online* bersama, tingkat dewa berarti pemain tingkat tinggi, *newbie* adalah pemain tingkat biasa atau rendah”

Dengan demikian hasil yang diketahui dengan pernyataan diatas mereka lebih nyaman menggunakan bahasa gaul sebagai komunikasi sesama mereka karena komunikasi menggunakan bahasa gaul tersebut lebih efektif dan tidak formal.

c. Komunikasi Non Verbal

Komunikasi nonverbal adalah penciptaan dan pertukaran pesan yang tidak menggunakan kata-kata atau tulisan tetapi menggunakan bahasa isyarat seperti gerakan tubuh, sikap tubuh, vokal yang bukan kata-kata, kontak mata, ekspresi muka, kedekatan jarak, dan sentuhan (Muhammad, 2004:130).

1. Komunikasi Non Verbal yang digunakan Berupa kode-kode, simbol-simbol dan gerak tubuh.

Komunikasi Non Verbal yang terjadi adalah berupa simbol-simbol serta kode-kode antar pemain dalam suatu komunitas *game online*. Kode-kode, simbol dan gerak tubuh merupakan salah satu komunikasi yang mereka gunakan. Seperti pernyataan informan berikut :

“kalau lagi main sama temen terus dia marah, aku biasanya langsung nyengir dan mengacungkan jari telunjuk bersamaan dengan jari tengah yang membentuk tanda “piss” artinya damai” (dinyatakan oleh informan 7)

“kalau ngenalin sesama *hardcore gamers* itu gampang, liat aja apakah pakaiannya terurus atau tidak, rambut nya berantakan atau rapi, yang dipegang *smartphone* terus karena biasanya kalau *gamers* itu dia akan selalu memegang *smartphone* untuk main *game online* dimanapun dia sedang tidak ada aktivitas, main *game* sambil ngerokok dan minum kopi, itu adalah perpaduan yang mantap untuk para gamers seperti kita). (dinyatakan informan 2)

Menurut informan simbol-simbol yang mereka gunakan berupa tampilan fisik seperti rambut berantakan, pakaian senyamannya saja tanpa mementingkan estetika. Hal ini sangat aneh bila dilihat dari segi sifat manusia yang dalam harfiahnya melakukan segala aktivitasnya dengan terstruktur. Bagi para gamers itu adalah salah satu simbol dari mereka untuk mengetahui satu sama lainnya. Padahal bagi orang awam melihat seseorang berpenampilan berantakan belum tentu dia seorang *gamers*, bisa jadi dia adalah seniman atau semacamnya. Tetapi para gamers bisa melihat dan mengenali sesama *gamers* dari simbol-simbol yang ada pada diri gamers yang lainnya yang dirasa sama dengan dirinya sendiri.

2. komunikasi non verbal hanya dimengerti oleh sesama *gamers*

Kode atau simbol yang sering mereka gunakan berupa kode-kode teknik untuk menyerang yang diketahui oleh mereka sendiri sesama *gamers* di dalam pertandingan.

Berikut pernyataan informan :

“kita punya kode-kode tersendiri kalau main *game* perang, bagaimana cara menyerang dan menggunakan senjata apa untuk menyerang semuanya kita buat kode supaya lawan gak tau” (dinyatakan informan 5)

Dengan demikian diketahui bahwa kode-kode dan simbol diciptakan sendiri oleh pengguna *game online* . Komunikasi ini dapat dilihat namun tidak dapat di dengar. Implementasinya dalam penelitian ini bahwa komunikasi non verbal juga merupakan bagian penting dalam penelitian ini, komunikasi non verbal juga merupakan bagian penting dalam komunikasi antar individu.

3. Komunikasi non verbal menunjang kemampuan berkomunikasi sesama *gamers*

Menurut informan, kode-kode serta simbol-simbol ini turut menunjang kemampuan mereka untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya karena sama-sama mereka pahami. Komunikasi non verbal memiliki makna tersendiri bagi para *gamers* tetapi tidak dimengerti oleh orang lain diluar *gamers*.

Berikut pernyataan informan:

“kita tidak hanya memakai kata-kata sih kalau lagi berkomunikasi, kita biasanya pake kode-kode dan gerak tubuh juga. Soal nya kalau lagi maen *game* kan fokus tuh, jadi kita keluarin aja kata “suuutt suuut” untuk memanggil *gamers* lainnya. Misal meminta *gamers* lainnya untuk mentransfer nyawa avatar yang lagi kita pakai karena kita habis nyawa, cukup dengan tunjukkan simbol nyawa avatar ke dia nanti dia mengerti”. (pernyataan informan 6)

Dari pernyataan informan tersebut diketahui bahwa dengan simbol yang ditunjukkan kepada gamers lainnya saja maka gamers itu akan mengerti makna dari simbol tersebut.

d. Pola Komunikasi

Pola adalah cara kerja yang terdiri dari unsur- unsur terhadap suatu perilaku dan dapat dipakai untuk menggambarkan atau mendeskripsikan gejala perilaku itu sendiri. Komunikasi merupakan suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam (Cangara, 1998:20).

Jadi pola komunikasi adalah cara kerja yang dipakai untuk mendiskripsikan gejala perilaku sehingga membentuk pertukaran informasi satu sama lain dan menciptakan rasa saling mengerti yang mendalam.

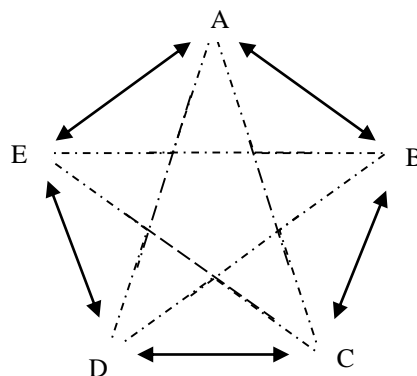
Pola komunikasi yang terbentuk antar individu dengan kelompok informan lebih kepada adanya Kepentingan Bersama, yang terbentuk oleh proses komunikasi yang terjadi didalam intensitas pertemuan mereka disaat mereka sedang berkumpul bersama bertemu dan berkomunikasi dalam satu kampus tempat berkumpul/ bermain atau di tempat yang telah ditentukan. Dimana tujuan utama dari pola komunikasi mereka membentuk rasa solidaritas dan rasa kebersamaan artinya mereka menyatukan tujuan untuk kerja sama yang dapat membangun kebersamaan.

Dengan kata lain bahwa hubungan tersebut dipertemukan oleh kesamaan hobi dengan cara menghidupkan suatu hubungan melalui komunikasi, selain itu pada saat mereka berkumpul dan melakukan aktivitas bersama-sama terjadi suatu interaksi komunikasi dalam bentuk verbal dan nonverbal antar semua individu dan di dalam komunitas pengguna game online tersebut.

Proses komunikasi yang terjadi didalam kelompok dalam hal ini pola komunikasi mempunyai bentuk dalam membangun hubungan yang sangat dekat dengan lingkungan kehidupan informan, yakni teman dekat sesama informan. Dalam pertemuan yang sering diadakan kelompok yang sering diadakan sangat bermanfaat bagi diri mereka dan tentunya kegiatan yang diadakan tersebut berguna untuk meningkatkan persatuan dan kesatuan didalam kelompok mereka baik dalam bertukar informasi, berbagi pengalaman, serta tolong-menolong.

1. Pola Bintang

Dari hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan dibulan Mei tahun 2015 pada komunitas pengguna *game online*, dari interaksi komunikasi yang terbentuk oleh individu dengan kelompok adalah pola komunikasi bintang.



Pola bintang: semua anggota berkomunikasi dengan semua anggota. Mudjito (Widjaja, 2000: 102)

Berikut pernyataan informan :

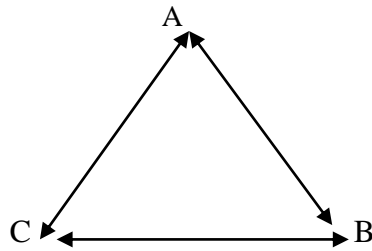
“kita saling berhubungan satu sama lain dan juga intens dalam berhubungan, polanya kalau begitu adalah pola bintang karena kita tidak berhubungan dengan A atau B saja tetapi saling berinteraksi dengan yang lainnya juga” (pernyataan informan 1)

“ pola yang saya gunakan adalah pola bintang karena saya kenal dengan semua teman-teman saya dan begitu juga sebaliknya, kalau saya sedang ingin berbagi cerita atau meminta bantuan maka semuanya akan membantu. Semuanya saling berinteraksi satu sama lain” (pernyataan informan 2)

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengguna *game online* memakai pola bintang. Hal tersebut diperkuat oleh semua hasil pernyataan ketujuh informan di bawah ini disaat berkumpul dengan kelompoknya membentuk suatu proses komunikasi, dimana setiap informan dapat berkomunikasi dengan semua individu yang ada didalam kelompoknya. Selain itu Masing-masing informan didalam kelompoknya, mereka bebas berkomunikasi dengan setiap yang ada dalam kelompoknya dan tidak ada suatu hambatan yang mengatur suatu pembicaraan mereka urutannya didalam mereka berkomunikasi.

2. Pola segitiga

Tidak hanya pola bintang yang informan pakai dalam berkomunikasi, ternyata ada beberapa informan yang jika dianalisis pola yang mereka pakai seperti pola bintang namun bukan secara informan tidak sadar bahwa yang digunakan informan adalah pola segitiga.



Pola segitiga adalah komunikasi yang terbentuk karena tiga orang yang saling berkomunikasi secara lebih personal dibandingkan dengan yang lainnya. Dalam pola ini para *gamers* bukan berarti tidak berkomunikasi antara satu sama lainnya. Tetapi mereka lebih merasa akrab berkomunikasi bertiga. Seperti yang dikemukakan oleh informan berikut:

“aku berkomunikasi ke semuanya, tapi kalau lebih sering komunikasi Cuma bertiga itu karena sering bareng nya sama mereka berdua kalau pergi main *game* atau kemana-mana. Tapi bukan berarti ada masalah diantara yang lainnya, hanya merasa lebih akrab aja sama dua orang itu”
(dinyatakan informan 6)

Dari pernyataan tersebut memang tersurat bahwa pola komunikasi yang mereka pakai adalah pola bintang, tetapi pada kenyataannya pola

komunikasi yang informan pakai adalah pola segitiga karena dilihat dari intensitas informan berkomunikasi lebih sering atau mengkhususkan kepada dua temannya. Hal ini bukan karena terjadi masalah didalam kelompok mereka tetapi lebih kepada kedekatan batin yang mereka rasakan satu sama lainnya.

E. Analisis Teori

1. Teori Interaksi Simbolik

Dalam konteks komunikasi interpersonal, interaksi simbolik menjelaskan bahwa pikiran terdiri dari sebuah percakapan internal yang merefleksikan interaksi yang telah terjadi antara seseorang dengan orang lain. Selain itu, seseorang akan menjadi manusiawi hanya melalui interaksi dengan sesamanya. Interaksi yang terdiri antara manusia akan membentuk masyarakat. Manusia secara aktif membentuk perilakunya sendiri. (Kuswarno,2009)

Ketika membahas mengenai teori interaksi simbolik, kita juga tidak bisa lepas dari membahas mengenai konsep diri. Konsep diri merupakan pandangan dan perasaan kita tentang diri kita sebagai hasil dari hubungan dengan orang lain. Persepsi ini boleh bersifat psikologi, sosial dan fisis (Rakhmat,2005)

Mead menjelaskan tiga konsep dasar teori interaksi simbolik, yaitu:

1. Pikiran (*Mind*)

Yaitu kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai

makna sosial yang sama, dimana setiap manusia harus mengembangkan pemikiran dan perasaan yang dimiliki bersama melalui interaksi dengan orang lain. Terkait erat dengan pikiran ialah pemikiran (*thought*) yang dinyatakan sebagai percakapan di dalam diri seseorang. Salah satu aktivitas yang dapat diselesaikan melalui pemikiran ialah pengambilan peran (*role-taking*) atau kemampuan untuk menempatkan diri seseorang di posisi orang lain. Sehingga, seseorang akan menghentikan perspektifnya sendiri mengenai suatu pengalaman dan membayangkannya dari perspektif orang lain (West-Turner,2009)

2. Diri (*Self*)

Mead mendefinisikan diri (*self*) sebagai kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri dari perspektif orang lain. Diri berkembang dari cara seseorang membayangkan dirinya dilihat oleh orang lain atau kita melihat diri kita sendiri dalam pantulan dari pandangan orang lain. Hal ini sebagai cermin diri (*looking glass self*), yang merupakan hasil pemikiran dari Charles Horton Cooley (West-Turner,2009).

Menurut Mead, melalui bahasa orang mempunyai kemampuan untuk menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri. Sebagai subjek (“I” atau “Aku”) kita bertindak, bersifat spontan, implusif, serta kreatif, dan sebagai objek (“me” atau “daku”), kita mengamati diri kita sendiri bertindak, bersifat reflektif dan lebih peka secara sosial (West-Turner,2009).

3. Masyarakat (*Society*)

Mead mendefinisikan masyarakat sebagai sebuah jejaring hubungan sosial yang diciptakan manusia. Individu-individu terlibat di dalam masyarakat melalui perilaku yang pelaku *game online* pilih secara aktif dan sukarela. Masyarakat terdiri atas individu-individu yang mempengaruhi perilaku, pikiran dan diri, yaitu orang lain secara khusus atau orang-orang yang dianggap penting (*significant other*), seperti orang tua, kakak atau adik, teman, serta koleganya dan kelompok rujukan (*reference group*), yaitu kelompok yang secara emosional mengikat kita (West-Turner, 2009).

Pemikiran interaksi simbolik ini menjadi dasar untuk menjelaskan bagaimana makna atas simbol-simbol dalam hal ini adalah komunikasi non verbal yang para *gamers* pahami dan pikirkan dalam menentukan tindakan yang *gamers* lakukan.

Dalam pemikiran ini simbol-simbol yang para *gamers* gunakan, ciptakan dan pikirkan merupakan bahasa yang mengikat aktivitas diantara sesama *gamers*. Pandangan interaksi simbolik membantu menjelaskan bagaimana *gamers* memandang dirinya sendiri maupun pandangan *gamers* lain terhadap dirinya sendiri.

Dari pemahaman mengenai teori interaksi simbolik, ternyata juga memiliki kaitan yang sangat erat dengan pola komunikasi antar penggemar *game online* tingkat tinggi (*hardcore gamers*). Pemahaman mendalam tentang

teori ini ternyata para gamers sering menggunakan bahasa gaul dan gerak tubuh serta kode-kode dalam bermain *game online* yang di gunakan *gamers* untuk berkomunikasi antara satu dan lainnya. *Gamers* juga mengenali sesama gamers lainnya dengan hanya melihat penampilan dan alat penunjang untuk memainkan *game online* sebagai simbol dari mereka.