



Jurnal BADATI

Vol 5 No 2 November 2023

P-ISSN : 1907 – 5340

E-ISSN : 2722 - 3248

Hal. : 27-44

POLA KOMUNIKASI DAN HUBUNGAN ANTAR PEMAIN GAME ONLINE DALAM KOMUNITAS TEAM EMR (EWAKO MAKASSAR)

Dhiya Zielfita Munzier¹, Irwanto²

¹Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin

Email : dhiyazielfita@gmail.com

²Fakultas Ilmu Sosial dan ilmu Politik, Universitas Hasanuddin

email: irwantohamid@gmail.com

Abstract

Communication patterns are formed from the process of communication between two or more individuals who send each message to be understood. Through the process of inter-player communication is done online game Rules of Survival that goes with high intensity and with the same goal, they form patterns of communication. The purpose of this study were (1) to determine the pattern of communication among online game players Rules of Survival in a community Team EMR (Ewako Makassar) in fostering relationships among members, (2) to determine the factors that influence communication community members in their interaction and (3) to determine the Verbal and nonverbal messages are delivered in the community. This study uses descriptive qualitative research. The technique of collecting data through observation, interviews and documentation. This type of observation in this study is the observation of participation (participant observation), researchers actively participate directly in tracking the process of communication between online gamers Rules of Survival in the Community Team EMR (Ewako Makassar) in Makassar. Sampling method in this study using purposive sampling. The population is all online game players Rules of Survival. The sample is 5-player online game Rules of Survival at EMR Team community. Data analysis technique is done through the process of analyzing the data through data reduction, data presentation, and conclusion. From the research results can be known patterns of communication between members of the community who formed Team EMR is the communication patterns of stars or all channels. This

communication patterns can strengthen interpersonal relationships between community members Team EMR (Ewako Makassar) in Makassar.

Keywords: Communication Pattern; Interpersonal Communication; Game Online; Community.

Abstrak

Pola Komunikasi terbentuk dari proses komunikasi antara dua atau lebih individu yang mengirim pesan masing-masing untuk dipahami. Melalui proses komunikasi antar pemain dilakukan dalam game online Rules of Survival yang berlangsung dengan intensitas tinggi dan tujuan yang sama, mereka membentuk pola komunikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk menentukan pola komunikasi di antara pemain game online Rules of Survival dalam komunitas Team EMR (Ewako Makassar) dalam memperkuat hubungan di antara anggotanya, (2) untuk menentukan faktor-faktor yang memengaruhi komunikasi antara anggota komunitas dalam interaksi mereka, dan (3) untuk menentukan pesan verbal dan nonverbal yang disampaikan dalam komunitas ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif (participant observation), di mana para peneliti secara aktif berpartisipasi langsung dalam melacak proses komunikasi antara pemain game online Rules of Survival dalam Komunitas Team EMR (Ewako Makassar) di Makassar. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Populasi adalah semua pemain game online Rules of Survival. Sampelnya adalah 5 pemain game online Rules of Survival di komunitas Team EMR. Teknik analisis data dilakukan melalui proses analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Dari hasil penelitian, dapat diketahui pola komunikasi antara anggota komunitas yang membentuk Tim EMR adalah pola komunikasi bintang atau melibatkan semua saluran. Pola komunikasi ini dapat memperkuat hubungan antarpribadi antara anggota komunitas Team EMR (Ewako Makassar) di Makassar.

Kata kunci: Pola Komunikasi, Komunikasi Interpersonal, Permainan Online, Komunitas.

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi, maka

akan sangat mungkin sering terjadinya kesalahpahaman dalam memberi dan menerima pesan atau informasi. Seringkali komunikasi menjadi juru kunci terciptanya hubungan yang harmonis maupun yang tidak harmonis di dalam suatu interaksi masyarakat. Dengan komunikasi masyarakat bisa menemukan jati diri mereka di dalam masyarakat.

Komunikasi yang efektif ditandai dengan hubungan antar pribadi yang baik. Kegagalan komunikasi sekunder terjadi apabila isi pesan kita pahami, tetapi hubungan di antara komunikasikan menjadi rusak. Setiap kali melakukan komunikasi, kita bukan hanya sekedar menyampaikan isi pesan, tapi kita juga menentukan kadar hubungan antar pribadi. Bukan hanya konten, tetapi juga relationship. Karena itu hubungan komunikasi antar pribadi harus terjaga dengan baik. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang biasanya dilakukan antara dua orang secara intens (mendalam) baik secara verbal ataupun non-verbal melalui tatap muka langsung ataupun dengan media komunikasi lain yang dapat menghasilkan perubahan sikap pada orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut (Topic, 2023). Konsep ini mencakup interaksi interpersonal yang terjadi secara langsung maupun komunikasi yang dilakukan melalui platform internet. Dalam kenyataannya, komunikasi antar pribadi banyak dipakai di segala aspek kehidupan. Salah satunya antar pemain *game online* yang terhubung melalui platform internet. Komunikasi dan interaksi ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat efektif dan membuat dua orang yang berkomunikasi dapat saling mengetahui maksud dan tujuannya satu sama lain.

Dalam komunitas khususnya antar pengguna *game online*, komunikasi mempunyai arti penting demi tercapainya prestasi suatu tim. Komunikasi yang tercipta, dapat mendekatkan satu pribadi dengan yang lainnya, dan membuat suatu komunitas itu menjadi solid. Oleh karenanya, komunikasi merupakan faktor yang sangat penting demi tercapainya tujuan komunitas tersebut. Berhasil atau tidaknya tujuan pencapaian tersebut, sangat bergantung oleh adanya komunikasi yang baik antara satu dengan yang lainnya. Tindakan komunikasi dalam konteks *game online* memfasilitasi perkembangan hubungan interpersonal antar pemain, mengarah pada pembentukan berbagai entitas terorganisir dalam sebuah komunitas. Fenomena komunikasi interpersonal dalam komunitas

permainan daring mencakup beberapa kegiatan seperti penyampaian pesan, koordinasi permainan, dan pembentukan hubungan sosial antar pemain (Zakaria dkk., 2022). Yang melatarbelakangi terciptanya penelitian ini adalah, penulis tertarik dengan fakta bahwa dalam komunitas *game online*, setiap anggota harus mampu berkomunikasi dengan baik, dan mencapai suatu kesepahaman yang sama agar tujuan tercapai. Tidak peduli antar pemain *game online* itu dihadapkan pada budaya, bahkan latar belakang kehidupan yang berbeda. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti masalah pola komunikasi antar pemain *game online* pada komunitas.

KAJIAN LITERATUR

Pola komunikasi adalah bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang mengaitkan dua komponen, yaitu gambaran atau rencana yang meliputi langkah-langkah pada suatu aktifitas, dengan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan komunikasi antar manusia atau kelompok dan organisasi. Sedangkan komunikasi Interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka. Peranan komunikasi interpersonal mempunyai dampak yang besar dalam dalam hal mempengaruhi orang lain terutama pada per-individu. Hal ini dikarenakan komunikasi interperonal biasanya dekat secara fisik atau bertemu secara langsung. Oleh karena bertemu secara langsung bertatap muka, maka masing-masing individu dapat saling melihat respon yang di berikan sehingga dapat meminimalisir tingkat ketidakjujuran.

Menurut Zakaria dkk. (2022), pembentukan hubungan interpersonal dalam komunitas *game online* didukung oleh keberadaan minat bersama dan tujuan bersama di antara para pemain, selain fitur interaktif yang memungkinkan komunikasi dan kerjasama. Selain itu komunikasi interpersonal juga mampu menciptakan hubungan yang intens. Seperti halnya di komunitas Team EMR (Ewako Makassar) di Makassar, komunikasi interpersonal sangat diperlukan untuk membentuk hubungan antara anggota pemain lama (Hardcore Gamers) dengan anggota pemain baru (Newbie), namun sebelum hubungan tersebut bisa terbentuk maka tiap harus berkenalan satu sama lain dan berkomunikasi satu sama lain.

Bermain game bersama dalam komunitas daring juga memfasilitasi komunikasi interpersonal dan hubungan interpersonal. Komunitas permainan menyediakan contoh-contoh pembelajaran sosial, di mana peserta bertukar informasi, berinteraksi, dan merasa terhubung satu sama lain. Melalui bermain game, individu mengamati, menyaring, dan mengulang perilaku dari komunitas permainan mereka, yang dapat diterapkan dalam konteks di luar permainan (Gandolfi, 2022). Tujuan perilaku bermain *game online* dipengaruhi oleh interaksi sosial dan interaksi manusia-komputer dalam game. Pemain termotivasi untuk terlibat dalam *game online* ketika ada peluang untuk berinteraksi sosial dengan pemain lain (Lee, 2009).

Komunitas permainan daring juga berfungsi sebagai "tempat ketiga," di mana individu dapat berkumpul dan terlibat dalam interaksi sosial (Steinkuehler & Williams, 2006). Komunitas-komunitas ini memberikan kesempatan kepada pemain untuk berbagi informasi permainan, mencari bantuan, dan membangun jaringan sosial di luar permainan (Zhao & Fang, 2009). Interaksi sosial dan pembentukan komunitas dalam komunitas permainan daring telah banyak diteliti, yang menyoroti pentingnya komunitas ini dalam memfasilitasi interaksi sosial (Hamilton dkk., 2014). Dalam hal efektivitas komunikasi dalam komunitas permainan daring, faktor-faktor seperti keterampilan komunikasi, kemampuan berbahasa, dan perbedaan budaya dapat memengaruhi efektivitas komunikasi di antara pemain. Komunikasi yang efektif sangat penting untuk kolaborasi dan koordinasi yang berhasil dalam permainan, serta untuk membangun dan memelihara hubungan dalam komunitas (Nuzuli, 2020).

Menurut Devito (1997) mengemukakan lima pendekatan positif yang diperlukan dalam komunikasi interpersonal, yaitu: keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).

- a. Keterbukaan (*openness*): Keterbukaan ialah sikap dapat menerima masukan dari orang lain, serta berkenaan menyampaikan informasi penting kepada orang lain. Keterbukaan ialah dimana sikap seseorang yang bersedia membuka dirinya dan mengungkapkan informasi yang disembunyikan dan informasi ini tidak melanggar asas kepatutan bersikap jujur dan tidak berbohong dan tidak menyembunyikan

- informasi yang sebenarnya menjadi salah satu tanda seseorang bersikap terbuka. Dalam komunikasi interpersonal, keterbukaan menjadi salah satu sifat yang positif karena terjalin secara transparan, dua arah, dan dapat diterima oleh semua pihak yang berkomunikasi.
- b. Empati (empathy): Empati ialah kemampuan seseorang untuk merasakan kalau seandainya menjadi orang lain, dapat memahami sesuatu yang sedang dialami orang lain, dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, dan dapat memahami sesuatu persoalan dari sudut pandang orang lain, melalui kacamata orang lain. Empati membutuhkan keberanian (mental) dan kejujuran dalam mendeskripsikannya secara verbal seseorang yang tepat. Supaya tidak menimbulkan distorsi yang berlebihan dan kekhawatiran yang berlebihan. Karena apa yang anda khawatirkan belum tentu sesuai dengan yang anda pikirkan. Maka dari itu komunikasikan dengan yang anda percaya agar bisa terealisasi tanpa distorsi.
 - c. Sikap mendukung (supportiveness): Hubungan antarpribadi yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (supportiveness). Suatu konsep yang perumusannya dilakukan berdasarkan karya Jack Gibb. Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Kita memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap (1) deskriptif, bukan evaluative, (2) spontan, bukan strategic, dan (3) provosional, bukan sangat yakin.
 - d. Sikap positif (positiveness): Sikap positif (positiveness) ditunjukkan dalam bentuk sikap dan perilaku. Dalam bentuk sikap, maksudnya adalah bahwa pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi interpersonal harus memiliki perasaan dan pikiran positif, bukan prasangka curiga.
 - e. Kesetaraan (equality): Kesetaraan merupakan perasaan sama dengan orang lain, sebagai manusia tidak tinggi atau rendah, walaupun terdapat perbedaan dalam kemampuan tertentu, latar belakang keluarga atau sikap orang lain terhadapnya. Dalam persamaan tidak mempertegas perbedaan, artinya tidak menggurui, tetapi berbincang pada tingkat yang sama, yaitu mengkomunikasikan penghargaan dan

rasa hormat pada perbedaan pendapat merasa nyaman, yang akhirnya proses komunikasi akan berjalan dengan baik dan lancar.

Dengan jaringan komunikasi dapat diketahui bentuk hubungan atau koneksi orang-orang tertentu, keterbukaan satu kelompok dengan kelompok lainnya dan orang-orang yang memegang peranan utama dalam kelompok. Pertukaran informasi yang terjadi diantara individu-individu tersebut akan membentuk sebuah pola.

METODE

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah data primer yaitu data yang digunakan ialah pertama data primer merupakan data yang secara langsung diperoleh dari sumbernya melalui wawancara mendalam, observasi dan pendokumentasian. Kedua, data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan untuk memperoleh data dari beberapa literatur yang relevan dan erat kaitannya dengan permasalahan yang dibahas. Dilakukan dengan membaca sejumlah buku, hasil penelitian, jurnal, yang ada relevansinya dengan masalah yang akan diteliti.

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan secara *purposive sampling*. Dengan kata lain, sampel yang dipilih harus memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini penulis memilih informan yakni dua anggota pemain lama (Hardcore Gamers), dua anggota pemain baru (Newbie) dan ketua dari komunitas Team EMR (Ewako Makassar) di Makassar.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data interaktif menurut Miles & Huberman (2019). Terdapat tiga tahapan dalam menganalisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh di lapangan direduksi terlebih dahulu yaitu dikelompokkan berdasarkan fokusnya, kemudian data disajikan dalam bentuk grafik, tabel, ataupun gambar untuk memudahkan analisis, lalu ditarik kesimpulannya.

HASIL

Pola komunikasi interpersonal dalam membina hubungan antar sesama anggota.

Pendekatan terhadap realitas didirikannya komunitas pemain *game online Rules of Survival* di kota Makassar di dalam penelitian ini adalah studi mengenai individu, komunitas dalam hal pola komunikasi interpersonal antar anggota pemain yang terdaftar sebagai anggota komunitas Team EMR (Ewako Makassar) di Kota Makassar.

Pola komunikasi adalah bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang mengaitkan dua komponen, yaitu gambaran atau rencana yang meliputi langkah-langkah pada suatu aktifitas, dengan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan komunikasi antar manusia atau kelompok dan organisasi. Sedangkan komunikasi antarpribadi adalah komunikasi anatara orang-orang secara tatap muka.

Seperti halnya di komunitas ini, komunikasi interpersonal sangat diperlukan untuk membentuk hubungan antara anggota pemain lama dengan anggota pemain baru, namun sebelum hubungan tersebut bisa terbentuk maka anggota pemain lama dengan anggota pemain baru harus berkenalan satu sama lain dan berkomunikasi satu sama lain. Sandra, yang merupakan anggota pemain lama (Hardcore Gamers) dan menjabat sebagai ketua komunitas Team EMR (Ewako Makassar), mengungkapkan bahwa pola komunikasi yang diterapkan pada komunitas Team EMR (Ewako Makassar) adalah pola komunikasi bentuk bintang atau semua saluran (all channel) merupakan pola yang digunakan anggota komunitas dalam kehidupan sehari-hari mereka. Para anggota berkomunikasi dengan santai tanpa memandang hirarki.

Begitupun Nafisah, yang merupakan anggota pemain baru (Newbie) mengatakan hal yang sama dengan beberapa informan mengenai cara berkenalan maupun cara berkomunikasi dengan sesama anggota Team EMR. Dengan mengajak pemain untuk main bareng, melakukan diskusi mengenai *game online Rules of Survival* melalui komunikasi tatap muka menjadi sangat penting untuk membentuk hubungan antara anggota pemain lama dengan anggota pemain baru maupun sebaliknya dibandingkan

berkenalan secara tidak langsung di dalam *game online*. Selain itu topik pembicaraan diskusi berkaitan tentang tips dan trik dalam memenangkan pertandingan, *event-event* atau *tournament game online Rules of Survival*, diskusi seputaran *game online Rules of Survival* sehingga ada kesamaan dan melancarkan proses komunikasi yang terjalin antar satu dengan yang lainnya.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap komunikasi antar pemain game online.

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya manusia lain. Manusia saling membutuhkan satu dengan lainnya untuk memenuhi kebutuhan, baik kebutuhan rohani, jasmani dan sebagainya. Manusia membutuhkan lingkungan dan juga orang-orang yang berada di sekitarnya. Manusia satu dengan lainnya saling melakukan kontak sosial, hubungan dan juga berinteraksi satu sama lain. Interaksi sosial yang dilakukan oleh manusia terjadi setiap hari. Begitupun dalam sebuah komunitas *game online Rules of Survival*. Komunikasi dalam komunitas Team EMR merupakan kunci yang sangat penting bagi keberlangsungan komunitas.

Dalam proses komunikasi antar pemain game online terdapat faktor yang mempengaruhinya. Sandra selaku ketua dari komunitas menyatakan bahwa faktor utama yang berpengaruh adalah pencapaian prestasi suatu tim. Lain halnya dengan Muhammed yang juga merupakan anggota pemain lama (Hardcore Gamers) menyatakan bahwa faktor yang berpengaruh adalah untuk mengatur strategi dalam bermain *game online Rules of Survival* antar sesama anggota. Bertukar Informasi dan berbagi Pengalaman juga merupakan faktor berpengaruh lainnya terhadap komunikasi antar pemain game online.

Pesan Verbal dan Nonverbal yang disampaikan dalam komunitas.

Bentuk komunikasi yang terjalin dalam proses komunikasi antar anggota komunitas Team EMR ialah komunikasi verbal dan non-verbal. Komunikasi verbal mencakup bahasa umum atau istilah umum didalam *game online Rules of Survival*, bahasa gaul yang hanya dimengerti oleh

anggota komunitas Team EMR saja sedangkan komunikasi non-verbal ialah berupa kode-kode, symbol dan gerakan tubuh.

Dalam berkomunikasi hampir secara otomatis komunikasi nonverbal terpakai. Karena itu, komunikasi non-verbal bersifat tetap dan selalu ada. Komunikasi non-verbal lebih jujur mengungkapkan hal yang mau diungkapkan karena spontan. Komunikasi non-verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan dengan menggunakan bahasa isyarat, ekspresi wajah, sandi, simbol-simbol, pakaian seragam, warna, dan sebagainya.

PEMBAHASAN

Pola komunikasi interpersonal antar pemain game online Rules of Survival pada Komunitas Team EMR (Ewako Makassar).

Keharmonisan Komunitas Team EMR sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh De Vito mengenai keefektifan komunikasi antarpribadi yaitu (1) keterbukaan (openness), (2) empati (empathy), (3) sikap mendukung (supportiveness), (4) sikap positif (positiveness), dan (5) kesetaraan (equality). Poin keterbukaan antara anggota pemain baru dengan anggota pemain lama dalam menjalin sebuah hubungan, dengan saling terbuka satu sama lain, mereka berkomunikasi ke seluruh anggota. Begitu pun juga dengan sikap empati sesama anggota ketika anggota pemain lama maupun pemain baru menghadapi masalah maka akan saling tolong-menolong, dan tentunya sikap mendukung sangat dibutuhkan dalam suatu hubungan agar anggota pemain lama dan anggota pemain baru mampu menciptakan hubungan yang harmonis, Serta sikap positif sangat penting adanya dalam proses komunikasi interpersonal antara anggota pemain lama dengan anggota pemain baru, untuk menciptakan hubungan yang harmonis. Kesetaraan juga menjadi hal yang sangat dibutuhkan dalam proses komunikasi antarpribadi anggota pemain lama dengan baru sehingga hubungan harmonis tercipta.

Komunikasi yang dilakukan oleh anggota berjalan dengan sendirinya atau spontan. Keterbukaan yang diterapkan dalam komunitas mempengaruhi semua anggota untuk tetap menjaga komunikasi yang terjalin diantara anggota. Komunikasi antarpribadi yang dilakukan secara

terus-menerus menyebabkan kedekatan hubungan antarpribadi diantara anggota terjalin semakin erat. Keakraban Komunitas Team EMR ditunjukkan dengan sesama anggota saling mendukung dalam hal apapun, karenanya di Komunitas Team EMR sendiri semua anggota dipanggil dengan sebutan “Agang” ditambah dengan nama mereka agar hubungan lebih akrab dan solid. Selain itu, keakraban lainnya juga ditunjukkan dengan beberapa anggota sering berkumpul diluar dari bermain game online seperti untuk kopdar, nobar, pergi dan bermain futsal. Kegiatan-kegiatan tersebut sering dilakukan oleh beberapa anggota untuk semakin mengakrabkan diri dengan anggota lainnya.

Setelah mengetahui keefektifan komunikasi Interpersonal antar anggota komunitas Team EMR, maka peneliti menggambarkan pola komunikasi yang terbentuk adalah pola komunikasi bintang atau semua saluran (all channel). Peneliti mengamati dengan seksama bahwa komunikasi antar pemain baru dan pemain lama maupun dengan ketua komunitas berlangsung secara terbuka dan bebas, dimana seluruh anggota dapat berinteraksi dengan siapapun, tanpa memperhatikan posisi mereka dan jabatan lawan bicaranya sehingga anggota dapat secara bebas dan terbuka dalam memberikan umpan balik.

Hal ini selaras dengan pernyataan mengenai pola komunikasi bintang atau semua saluran (All channel) adalah semua tingkatan dalam jaringan tersebut dapat melakukan interaksi timbal balik tanpa melihat siapa yang menjadi tokoh sentralnya. Semua jaringan komunikasi antar tingkatan jenjang hirarkinya tidak dibatasi dan setiap staf/bawahan bebas melakukan interaksi dengan berbagai pihak/pimpinan atau sebaliknya. Ciri khas dari pola komunikasi bintang atau semua saluran (all channel) adalah komunikasi terjadi dua arah, dimana seluruh pihak terlibat dalam proses komunikasi, komunikasi bersifat informatif dan persuasif sehingga memerlukan umpan balik dari pihak-pihak yang terlibat.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap komunikasi antar pemain game online pada komunitas Team EMR dalam berinteraksi.

Dalam proses komunikasi yang berlangsung antara anggota pemain, terdapat sejumlah faktor yang berpengaruh. Dari hasil penelitian terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi berlangsungnya komunikasi antara

anggota pemain lama (Hardcore Gamer) dengan anggota pemain baru (Newbie). Dari hasil wawancara peneliti dengan anggota pemain lama, menurut mereka pencapaian prestasi tim, saling mengerti dan mendukung satu sama lain merupakan kunci kesuksesan dari komunitas game online. Sementara untuk membentuk dan membangun komunitas team yang solid, tentu dibutuhkan komunikasi yang efektif, solidaritas antar sesama anggota komunitas yang dibangun dari komunikasi yang baik akan menciptakan hasil yang maksimal dalam suatu tim tersebut.

Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi adalah untuk mengatur strategi permainan karena komunikasi adalah salah satu hal terpenting ketika bermain dengan anggota tim, pada *game online Rules of Survival* berkomunikasi dengan rekan satu tim di dalam Squad sangatlah penting. Mekanisme permainan yang cukup sulit serta kekompakan didalam bermain sangat dibutuhkan. Jika anggota pemain tidak dapat berkomunikasi secara efektif, maka tidak akan bisa mendapatkan Chicken Dinner dengan mudah. Bertukar Informasi juga menjadi faktor terjadinya interaksi antar anggota. Saling berbagi informasi, sharing dan berdiskusi adalah salah satu faktor yang berpengaruh terhadap komunikasi antar anggota komunitas Team EMR. Saling bertukar Informasi menjadi juru kunci terciptanya hubungan yang harmonis antar sesama.

Faktor yang terakhir adalah untuk berbagi pengalaman. Interaksi antar pemain anggota lama dan anggota baru menjadi sangat penting dengan tujuan menjaga hubungan baik antar sesama maupun agar tercapai keselarasan dalam tim. Berbagi Pengalaman merupakan salah satu hal yang mendasari terciptanya hubungan antar pribadi antar anggota pemain, makin terbuka orang untuk mengungkapkan dirinya, makin cermat persepsinya tentang orang lain dan persepsi dirinya, sehingga makin efektif komunikasi yang berlangsung diantara pelaku komunikasi. Hal ini sangat berperan dalam meningkatkan hubungan antara anggota pemain lama (Hardcore gamers) dengan anggota pemain baru (Newbie) pada komunitas Team EMR (Ewako Makassar) sehingga terciptanya hubungan yang erat antar anggota.

Pesan Verbal dan Nonverbal yang disampaikan dalam komunitas.

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.

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau kata-kata, baik yang dinyatakan secara oral atau lisan maupun secara tulisan. Didalam komunitas Team EMR (Ewako Makassar) pesan verbal yang digunakan yang pertama adalah berupa bahasa gaul. Berikut ini adalah istilah umum yang ada di *game online Rules of Survival* yang digunakan untuk berkomunikasi dengan rekan atau tim :

Tabel 1 Istilah Umum Dalam Game Rules of Survival

| No. | Istilah | Makna |
|-----|--------------|--|
| 1 | Zona Bermain | Zona aman tempat bertempur dengan tanpa terkena damage. |
| 2 | Zona Merah | Zona berbahaya di mana pemain dapat terkena ledakan dari pengeboman. |
| 3 | Zona Biru | Zona di mana pemain dapat terkena damage ketika masih berada di dalamnya. |
| 4 | AirDrop | Sebuah harta karun dari langit yang didalamnya terdapat perlengkapan level tinggi. |
| 5 | Pushing | Sebuah strategi pertempuran melawan musuhmu secara dekat. |
| 6 | Planking | Sebuah strategi pertempuran memutar musuh dan menyergap mereka. |
| 7 | Cover Me! | Panggilan meminta bantuan teman untuk menyergap musuh. |
| 8 | Retreat | Pemain mencari posisi lain untuk bertempur atau kabur. |

| | | |
|----|----------------|---|
| 9 | Scouting | Pemain harus melihat sekitar akan keberadaan musuh. |
| 10 | AFK | Merupakan tanda jika seseorang keluar dari permainan. |
| 11 | Smoke | Digunakan untuk membantu team mundur atau bergerak maju ke arah musuh. |
| 12 | Revive | Menyelamatkan teman dari kematian dengan menghidupkan mereka kembali. |
| 13 | Leaning | Mengeluarkan kepala dari tempat perlindungan ke arah kiri atau kanan. |
| 14 | Chicken Dinner | Frase kemenangan di ROS, team akan mendapatkan ini ketika mereka menang. |
| 15 | Loot | Item yang harus di kumpulkan untuk dapat bertahan hidup di dalam permainan. |
| 16 | Mini Map | Versi kecil dari map, untuk bernavigasi ketika bermain. |
| 17 | High Ground | Lokasi tempat yang lebih tinggi untuk mengintai atau menyergap musuh. |

Selain istilah umum yang ada di dalam game online Rules of Survival, Komunitas Team EMR memiliki bahasa gaul tersendiri yang digunakan untuk berkomunikasi antar sesama anggota:

Tabel 2 Bahasa Gaul Dalam Komunitas Team EMR

| No. | Bahasa Gaul | Makna |
|-----|-------------|--|
| 1 | Lapar | Kode yang digunakan untuk mengajak teman main bareng. |
| 2 | Cacad | Cupu atau payah ialah sinonim dari istilah Noob. |
| 3 | Noob Master | Istilah menyindir pemain yang memiliki skill rendah atau buruk dalam bermain game. |
| 4 | GB | Singkatan dari Game Buddy (Kawan Game). |
| 5 | Sampah! | Sebuah hinaan bagi pemain yang suka mencuri Kill Point pemain lain (Kill Stealer) |
| 6 | Dewa | Pemain yang benar-benar menguasai jalannya |

| | | |
|----|--------------|---|
| | | pertandingan (MVP). |
| 7 | Sultan | Pemain rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli item-item berbayar. |
| 8 | Teh Kantong | <i>Teabagging</i> ialah istilah untuk memungut <i>item</i> pada pemain lain yang tewas. |
| 9 | GG | Penghargaan bagi pemain yang bermain jago di dalam game. |
| 10 | Auto Chicken | Sebuah istilah yang memiliki arti yakin akan memenangkan pertandingan. |
| 11 | Ulti-mi | Memiliki arti hajar atau menghabisi lawan. |
| 12 | Savage | Istilah yang diberikan kepada pemain yang nekat atau pemberani di dalam game |
| 13 | OTG | Singkatan dari “On The Game” memiliki makna yang sama dengan “OTW” |
| 14 | Discon | Artinya sedang mengalami gangguan koneksi ketika bermain. |
| 15 | Rata | Istilah yang digunakan pemain sebagai tanda bahwa musuh telah diratakan atau dibunuh |
| 16 | Fire Fire! | Untuk memperingatkan teman akan bom yang dilempar. |
| 17 | NT | NT merupakan singkatan dari Nice Try. |
| 18 | Clear | Pemberitahuan bahwa area tersebut aman dan tidak ada musuh terdeteksi. |
| 19 | Gank | Memanggil teman untuk berkumpul. |
| 20 | Kali-kali | Artinya pemain sedang mencari item scoop dengan level tinggi maupun rendah |
| 21 | Putar balik | Memerintahkan teman tim untuk mundur karena tidak mungkin untuk bertahan. |
| 22 | Sekarat | Teman yang butuh di healing akibat tembakan musuh. |

Dalam proses komunikasi yang terjadi dalam komunitas 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 pemain game online. Selanjutnya, komunikasi nonverbal yang digunakan oleh komunitas Team EMR yang pertama berupa kode-kode, symbol dan gerakan tubuh. Simbol berupa logo komunitas Team EMR, Kaos bertuliskan logo komunitas dan berwarna merah sebagai tanda dari komunitas Team EMR. Adapun penggunaan kode- kode seperti Mengangkat jari V yang artinya Victory atau menang dan gerakan badan yang dilakukan sebagai tanda kejengkelan ketika mengalami kekalahan. Misalnya menggerutu, mengepalkan tinju ke atas meja, dan sebagainya. ketika berkumpul dan bermain game online bersama.

Kode atau simbol yang sering mereka gunakan berupa kode-kode untuk mengajak sesama anggota bermain hanya diketahui oleh mereka sendiri sesama anggota komunitas Team EMR. Seperti, menggunakan kode-kode batuk disertai kata lapar yang artinya mengajak untuk bermain bareng (Mabar). Menurut informan, kode-kode serta simbol-simbol ini turut menunjang kemampuan mereka untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya karena sama-sama mereka pahami dan lebih efektif untuk diaplikasikan. Komunikasi non-verbal memiliki makna tersendiri bagi para anggota komunitas Team EMR tetapi tidak dimengerti oleh orang lain diluar komunitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang sudah dilakukan peneliti, serta wawancara secara mendalam atau in depth interview dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi yang terbentuk antar pemain *game online Rules of Survival* pada komunitas Team EMR (Ewako Makassar) adalah pola komunikasi bintang atau semua saluran (All channels), dimana terjadi pertukaran pesan ke seluruh anggota. Komunikasi berlangsung

secara terbuka dan bebas. Seluruh anggota dapat berinteraksi dengan siapapun, tanpa memperhatikan posisi mereka dan jabatan lawan bicaranya dalam struktur organisasi. Implikasi dari pola komunikasi ini dapat mempererat hubungan Interpersonal antar sesama anggota baik itu Hardcore Gamers maupun Newbie.

Strategi beberapa faktor-faktor yang sangat berpengaruh terhadap komunikasi antar anggota Team EMR dalam berinteraksi satu sama lain yaitu untuk 1) Pencapaian Prestasi Tim, 2) Mengatur Strategi Permainan, 3) Bertukar Informasi, 4) Berbagi Pengalaman. Untuk bahasa verbal yang digunakan adalah: 1) Komunikasi Verbal yang digunakan berupa bahasa gaul atau istilah umum didalam game online Rules of Survival itu sendiri. 2) Bahasa gaul yang digunakan hanya dimengerti oleh sesama komunitas Team EMR. 3) Penggunaan bahasa gaul atau istilah umum lebih efektif digunakan oleh pemain game online. Teknik Komunikasi non-verbal yang dihasilkan pada penelitian ini adalah: 1.) Komunikasi non-verbal yang digunakan berupa kode-kode, simbol-simbol dan gerak tubuh, 2.) Komunikasi Non Verbal hanya dimengerti oleh sesama pemain game online 3.) Komunikasi Non verbal menunjang kemampuan berkomunikasi sesama pemain game online.

REFERENSI

- Devito, J.A. (1997). *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Profesional Books.
- Gandolfi, E. (2022). Playing is just the beginning: social learning dynamics in game communities of inquiry. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(4), 1062-1076. <https://doi.org/10.1111/jcal.12663>.
- Hamilton, W., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on twitch.. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>.
- Lee, M. (2009). Understanding the behavioural intention to play online games. *Online Information Review*, 33(5), 849-872. <https://doi.org/10.1108/14684520911001873>.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Los Angeles: SAGE.
- Nuzuli, A. (2020). Faktor yang memengaruhi efektivitas komunikasi antar pemain game online pubg. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 20-41. <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>.
- Steinkuehler, C. and Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: online games as "third places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>.
- Topić, M. (2023). Editorial 28.4: interpersonal communication and social listening. *Corporate Communications an International Journal*, 28(4), 537-543. <https://doi.org/10.1108/ccij-07-2023-175>.
- Zakaria, M., Ali, A., & Aziz, A. (2022). Online gaming: exploratory of the communication process and current scenario of virtual community development. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(11). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i11/14739>.
- Zhao, F. and Fang, X. (2009). Factors affecting online game players' loyalty., 197-206. https://doi.org/10.1007/978-3-642-02767-3_22.