



---

## ANALISIS BAHASA DAN BUDAYA DALAM KOMUNITAS GAMER DI WARKOP GIRAS GAMING KOTA MOJOKERTO

Firdaus Ghifari P<sup>1</sup>, Moch. Ichdah A. H. Lailin<sup>2</sup>, Masnia Ningsih<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Ilmu Komunikasi Universitas Islam Majapahit

<sup>2</sup>Ilmu Komunikasi Universitas Islam Majapahit

<sup>3</sup>Ilmu Komunikasi Universitas Islam Majapahit

E-mail: [firdausjp68@gmail.com](mailto:firdausjp68@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 10-06-2024

Revised :04-08-2024

Accepted:10-08-2024

**Keywords:** *Etnografi komunikasi, komunitas, warkop giras gaming.*

**Abstract:** *Game online adalah permainan yang dimainkan di dalam jaringan, yang terdiri dari internet dan jaringan lokal, juga dikenal sebagai LAN. Perkembangan game online sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan komputer. Dengan meningkatnya popularitas game online, jaringan komputer telah berkembang dengan cepat dari yang awalnya sangat kecil menjadi internet yang terus berkembang hingga hari ini. Bagi remaja, bermain game memiliki efek positif, antara lain dapat menawarkan sarana untuk belajar; bermain game juga membuat pemain menjadi pandai berbahasa asing, terutama Bahasa Inggris; menumbuhkan semangat dan pantang menyerah. Kemunculan E-Sport memulai perkembangan industri untuk kompetisi permainan video yang terhubung ke perangkat komputer atau smartphone. E-Sport terus berkembang dan menjadi fenomena yang populer di seluruh dunia, terutama di kalangan generasi milenial. Fokus penelitian ini adalah etnografi komunikasi dalam komunitas pemain game di Warkop Giras Gaming, yang terletak di Kota Mojokerto. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teori etnografi komunikasi Dell Hymes untuk mengamati secara langsung kehidupan sehari-hari komunitas pemain game dan melakukan wawancara dengan anggota komunitas tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam konteks game online Warkop Giras Gaming, penggunaan bahasa informal mendominasi komunikasi di komunitas gamer. Selain itu, ditemukan bahwa hierarki yang didasarkan pada keterampilan bermain game memengaruhi interaksi sosial di warkop ini, dengan pemain yang lebih terampil cenderung memiliki status sosial yang lebih tinggi. Komunikasi non-verbal,*

---

*seperti ekspresi wajah dan gesture, sangat penting dalam interaksi antar gamer..*

---

## **PENDAHULUAN**

Game online adalah permainan yang dimainkan di dalam jaringan, yang terdiri dari internet dan jaringan lokal, juga dikenal sebagai LAN. Andri Arif Kustiawan, SPd. Perkembangan game online sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan komputer. Jaringan komputer telah berkembang dengan cepat sebagai akibat dari meningkatnya popularitas game online, dari yang awalnya sangat kecil menjadi internet yang terus berkembang hingga saat ini. Di Indonesia, game online pertama kali muncul pada tahun 2001 dengan munculnya Nexia Online, yang menawarkan berbagai macam game online, mulai dari yang bergenre aksi, olahraga, hingga RPG (Role Playing Game). Game online seperti Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, Honor Of King, Player Unknowns Battlegrounds Mobile, dan banyak lagi saat ini sangat populer.

Menurut Ma'ruf Harsono (2014, 75) beberapa manfaat bermain game untuk remaja adalah sebagai berikut: memberi mereka kesempatan untuk belajar, membuat mereka lebih mahir berbahasa asing, terutama Bahasa Inggris, meningkatkan semangat dan semangat, meningkatkan rasa ingin tahu, memudahkan penyelesaian masalah, meningkatkan kreativitas, menjadi lebih ambisius, dan memperoleh teman dan uang dari game.

Fokus utama penelitian ini adalah perilaku komunikasi dan interaksi antar komunitas. Selain itu, sementara game online Mobile Legends: Bang Bang adalah salah satu game yang paling diminati dan dimainkan oleh banyak orang selain untuk hiburan, penelitian ini juga dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang perilaku interaksi antar komunitas di warkop Giras Gaming.(Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., 2014). Adanya fasilitas umum yang mendukung akses internet dan kemampuan untuk bermain game online dari berbagai platform mendorong kehadiran komunitas gamer.

Di Mojokerto, ada rental PlayStation dan warung internet (warnet) yang menawarkan berbagai platform game, mulai dari PS 2 hingga PS 4. Warkop Giras Gaming telah menjadi tempat di mana para pemain dari berbagai usia, latar belakang, dan keahlian bermain game berkumpul. Komunitas ini tidak hanya tempat untuk bermain game, tetapi juga tempat di mana orang dapat berinteraksi satu sama lain, bertukar informasi, dan membangun identitas dalam suasana yang santai dan menyenangkan. Meskipun komunitas gamer Warkop Giras Gaming menawarkan banyak kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain, belum banyak penelitian yang secara menyeluruh mempelajari dinamika interaksi sosial di dalam komunitas tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini akan mempelajari interaksi sosial dan komunikasi dalam komunitas gamer Warkop Giras Gaming. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pola interaksi, dinamika kelompok, dan dampak interaksi tersebut terhadap pembentukan identitas individu dan kelompok dalam konteks ini. Tidak banyak penelitian yang menganalisis dinamika interaksi sosial dalam komunitas gamer di Warkop Giras Gaming Kota Mojokerto, karena meskipun komunitas ini

menawarkan ruang untuk berinteraksi dan saling berbagi minat, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola interaksi sosial, standar, dan tradisi yang berkembang di dalamnya.

Beberapa istilah digunakan sedikit berbeda oleh gamer. Hal ini menarik untuk objek penelitian karena istilah tersebut akrab bagi komunitas gamer, sedangkan orang awam hampir tidak pernah mendengarnya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan istilah seperti NR (No Retribution), NS (No Spell), dan ayam/retri indomaret (musuh jungler yang terlambat menggunakan retribusi). Dalam situasi seperti ini, etnografi komunikasi dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang bagaimana komunitas pemain di Warkop Giras Gaming menggunakan bahasa dan simbol setiap hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika komunikasi yang terjadi di warkop ini, serta bagaimana identitas dan budaya gaming para anggotanya dipengaruhi dan dipengaruhi oleh hal ini.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa landasan konseptual antara lain:

### **Etnografi komunikasi**

Dell H. Hymes, yang dianggap sebagai "Bapa" etnografi komunikasi, memperkenalkan etnografi komunikasi pada tahun 1960. Menurut Hymes, etnografi komunikasi berfokus pada situasi, penggunaan, pola, dan fungsi bahasa (Fasold, 1990:312). Etnografi komunikasi adalah studi tentang bagaimana bahasa berfungsi dalam berbagai kebudayaan dan bagaimana ia digunakan dalam komunikasi suatu masyarakat (Kuswanto, 2011; Ibrahim, 1992). Etnografi komunikasi juga mencakup pengorganisasian komunikasi, yaitu berbicara dan berinteraksi, dalam aktivitas masyarakat. Misalnya, penelitian tentang pengorganisasian bicara sebagai aktivitas dalam masyarakat manusia dimasukkan ke dalam kategori ini. (Anshori, 2017)

Hal terpenting dalam etnografi komunikasi adalah memahami apa yang disebut oleh Hymes sebagai "masyarakat tutur" (*speech community*). Memahami apa yang Hymes sebut sebagai "masyarakat tutur" adalah hal penting dalam etnografi komunikasi. menggunakan istilah ini baik untuk merujuk pada komunitas berbasis bahasa maupun pada "komunitas bahasa", atau komunitas linguistik. Sebaliknya, "masyarakat tutur" mengacu pada kelompok orang yang memiliki cara berbicara tertentu. Masyarakat tutur adalah kelompok orang yang berbagi bahasa yang berbeda, menurut O'sullivan (1994: 294). Masyarakat yang bertutur akan menggunakan bahasa dengan lebih baik karena disampaikan secara sehari-hari.

Adanya percakapan dan penguasaan aturan tuturan membentuk peristiwa tutur. Tindak tutur adalah bahasa yang digunakan oleh dua orang saat berbicara atau berinteraksi, sementara peristiwa tutur adalah konversasi atau dialog. Peristiwa tutur menentukan tindakan tutur. Peristiwa tutur harus meringkaskan tindak tutur seseorang saat berbicara atau berkomunikasi. Situasi tutur, peristiwa tutur, dan tindak tutur adalah beberapa komponen dari peristiwa komunikasi. Hymes menyebutkan dalam konteks ini delapan variabel komunikasi yang dapat dipelajari dalam studi etnografi komunikasi. Variabel-variabel ini disebut sebagai "SPEAKING".

***Situation***

Situation atau setting dapat digunakan untuk menggambarkan konteks dalam suatu peristiwa komunikasi. Setiap komunikasi selalu memiliki latar atau pemandangan. Latar mengacu pada lokasi dan waktu saat komunikasi berlangsung, serta dapat mencerminkan suasana di mana dialog terjadi. Ini juga mencakup kondisi budaya dan sosial yang mempengaruhi interaksi, sementara pemandangan merujuk pada latar belakang psikologis yang dimiliki oleh para peserta komunikasi. Pemandangan ini dapat diubah oleh peserta, seperti mengubah suasana dari serius menjadi santai atau sebaliknya. Dengan kata lain, situasi mempengaruhi jenis tuturan yang muncul dalam komunikasi, atau sebaliknya, latar dapat dijelaskan melalui deskripsi tentang tempat, waktu, dan suasana. Tindakan setiap individu yang terlibat dalam komunikasi mencerminkan suasana yang hangat. Oleh karena itu, tuturan yang berbeda dapat muncul dari situasi yang berbeda.

***Participant***

Peserta dalam komunikasi tidak hanya berperan sebagai pembicara atau pendengar, tetapi juga sebagai sumber informasi dan audiens. Seringkali, peserta komunikasi adalah individu yang tidak terlibat langsung dalam percakapan, namun mereka bertanggung jawab atas informasi tersebut, termasuk aturan atau peraturan yang berlaku dalam komunikasi.

***Ends***

Ends atau tujuan merupakan Hasil dari komunikasi dapat dilihat dari perspektif budaya, di mana tujuan atau maksud individu juga dapat dipahami sebagai titik akhir. Komunikasi memiliki tujuan bagi pihak-pihak yang terlibat, baik itu individu maupun kelompok (lembaga). Kesepakatan yang dicapai bisa berbentuk lisan atau tertulis, seperti dalam MOU (memorandum of understanding) atau perjanjian kerjasama. Selain itu, pihak-pihak yang berkomunikasi akan menentukan tujuan mereka masing-masing. Seorang penjual, misalnya, memiliki tujuan tertentu, seperti mencapai target penjualan, berkomunikasi, dan bertransaksi dengan setiap pembeli yang menawar produknya. Seorang politisi, di sisi lain, berusaha mendapatkan dukungan dari konstituennya melalui kampanye.

***Act sequence***

Urutan tindakan atau *\*act sequence\** mengacu pada tindakan-tindakan yang dapat dikenali melalui bentuk pesan (bagaimana sesuatu disampaikan) dan isi atau konten (apa yang disampaikan). Keduanya harus dikuasai oleh seseorang saat berkomunikasi. Dalam konteks ini, penting untuk memperhatikan bagaimana budaya memengaruhi bentuk dan isi pesan, karena setiap budaya membentuk cara berbeda dalam berbicara atau berkomunikasi. Pola komunikasi yang didasarkan pada budaya tersebut akan memengaruhi bentuk dan isi pesan yang disampaikan oleh para peserta dalam proses komunikasi. Dalam hal ini, perbedaan antara keduanya dapat dibandingkan dengan pernyataan langsung dan tidak langsung.

***Key***

"Key" (nada) dapat diartikan sebagai suasana atau semangat, nada, dan cara yang mendasari sebuah tindakan komunikasi. Keberhasilan komunikasi sangat dipengaruhi oleh karakteristik peserta, apakah serius atau penuh kebahagiaan, bersemangat atau malas,

sombong atau santun. Semangat dalam berkomunikasi akan sangat menentukan pencapaian tujuan komunikasi. Orang yang berkomunikasi dengan penuh sukacita, serius, dan santun cenderung lebih berhasil dalam mencapai tujuannya dibandingkan dengan mereka yang malas, sombong, dan acuh tak acuh. Seseorang yang membutuhkan bantuan orang lain dan ingin meyakinkan mereka untuk membantunya harus menunjukkan semangat yang serius dan rasa kepedulian terhadap orang lain.

#### ***Instrumentalities***

Alat atau media adalah sarana yang digunakan dalam proses komunikasi. Komunikasi umumnya melibatkan lisan dan tulisan, baik melalui cetak maupun elektronik. Media juga bisa berupa perangkat keras yang menghubungkan peserta komunikasi, seperti telepon dan telegram. Instrumen komunikasi juga mencakup tuturan, seperti bahasa, unit bahasa, dialek, kode, atau register. Bahasa adalah sarana utama untuk berkomunikasi, dan seseorang yang memahami bahasa dengan baik cenderung lebih efektif dalam berkomunikasi.

#### **Norma**

Norma, yang juga dikenal sebagai ketentuan atau aturan berbahasa, merupakan pedoman yang diikuti oleh individu dalam berkomunikasi untuk saling memahami ujaran dalam konteks komunitas atau masyarakat. Agar komunikasi berhasil, norma-norma ini dibentuk dan dihormati oleh budaya. Pada awalnya, disebutkan bahwa orang Amerika mematuhi prinsip "tanpa jarak, tanpa perselisihan" dalam berbicara atau saat mendapatkan kesempatan berbicara. Namun, berbeda dengan masyarakat timur yang cenderung memberi ruang bagi orang lain untuk berbicara.

#### ***Genre***

Genre adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada berbagai jenis komunikasi, seperti kuliah, iklan, dialog, puisi, dan sebagainya. Jenis tuturan ini mempengaruhi cara berkomunikasi. Misalnya, iklan sering kali menggunakan slogan yang persuasif atau ajakan untuk membeli produk atau layanan tertentu. Secara umum, jenis tuturan dibedakan berdasarkan fungsi sosial, struktur, dan penggunaan bahasanya. Tuturan deskriptif berbeda dengan tuturan argumentatif karena memiliki fungsi sosial yang berbeda dan masing-masing memiliki pola atau struktur tuturan yang berbeda. Bahasa deskriptif cenderung lebih detail untuk menggambarkan data dan peristiwa agar objek yang dideskripsikan lebih jelas, sementara bahasa dalam tuturan argumentatif lebih ditujukan untuk meyakinkan dan membuat orang percaya. Bahasa yang digunakan dalam kedua jenis tuturan ini juga berbeda.

#### **Komunitas**

Komunitas berasal dari kata Latin "munus", yang berarti hadiah (memberi), cum, dan kebersamaan (bersama). Komunitas adalah sekelompok orang yang berbagi dan mendukung satu sama lain. Ismail (2014: 22) menyatakan bahwa komunitas memiliki banyak tujuan, salah satunya adalah menetapkan tujuan yang harus dicapai oleh komunitas. Ini berarti kita perlu tahu untuk siapa dan alasan komunitas didirikan. (Kumparan, 2023)

Ada banyak pendapat di masyarakat tentang hal ini. Ini dapat digambarkan sebagai sekelompok orang dalam masyarakat yang membentuk segmen yang berbeda, atau sebagai

sekelompok orang yang tinggal di suatu area tertentu yang memiliki kesamaan budaya dan etnis. Kepemilikan bersama adalah ciri utamanya. Dari sudut pandang ekologi, komunitas didefinisikan sebagai kelompok organisme yang berinteraksi satu sama lain dan bergantung satu sama lain di suatu wilayah. (Suardi, S.Pd., 2018)

Menurut (Aris, 2022), sebuah komunitas terbentuk berdasarkan dua faktor utama yang mengarah pada faktor kedekatan dan kesamaan;

- a) Faktor kedekatan di antara anggota mengacu pada kecenderungan orang untuk merasa nyaman berinteraksi dengan orang yang memiliki minat, kepercayaan, nilai, usia, tingkat kecerdasan, atau karakteristik lainnya yang mirip dengan mereka. Akibatnya, orang telah menjadi kebiasaan yang cenderung lebih suka berinteraksi dengan orang yang memiliki berbagai karakteristik yang mirip dengan mereka.
- b) Faktor kesamaan di antara anggota kelompok juga dapat muncul sebagai hasil dari kesamaan mereka. Karena orang lebih suka berhubungan dengan orang yang serupa dengan mereka. Kesamaan dapat berupa minat, kepercayaan, nilai, usia, tingkat pengetahuan, atau sifat individu.

### **Game Online**

Game online adalah jenis permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan teknologi serupa serta perangkat terbaru seperti modem dan koneksi kabel. Game online biasanya tersedia selain dari penyedia layanan internet, atau mereka dapat diakses langsung melalui sistem yang dibuat oleh perusahaan yang menyediakan game tersebut. Dalam game online, pemain dapat bermain secara bersamaan di komputer yang terhubung ke jaringan tertentu. Karena game online tidak bergantung pada model permainan tertentu, menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, mereka dapat dianggap sebagai teknologi daripada genre game. (Andri Arif Kustiawan, S.Pd., 2019)

Setiap game yang dimainkan melalui internet memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Secara umum, permainan ini memiliki berbagai senjata, amunisi, karakter, dan peta permainan. Strategi yang tepat diperlukan untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efektif. Perkembangan game online tidak lepas dari kemajuan zaman dan teknologi. Game online berkembang pesat dari jaringan komputer yang berskala kecil (jaringan lokal kecil) sampai menjadi internet, dan terus berkembang sampai hari ini. Game online terbagi menjadi berbagai jenis genre, seperti Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS), Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG), Role Playing Game (RPG), Multiplayer Online Battle Arena. (Chairunisa, 2022)

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif sering dianggap sebagai metode penelitian naturalistik karena dilakukan dalam kondisi alami atau setting alami. (Sugiyono, 2012). Metode ini juga dikenal sebagai metode etnografi, karena pada awalnya lebih sering digunakan dalam penelitian antropologi budaya. Selain itu, metode ini juga disebut sebagai metode kualitatif karena fokus

utamanya adalah pada data kualitatif dan analisis yang dilakukan lebih bersifat kualitatif. (Trisna Rukhmana, S.Pd., 2022)

Teknik pengumpulan dari penelitian ini mulai dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul akan dianalisa dengan teknik analisis interaktif sebagaimana diungkapkan oleh Miles & Huberman. Dalam penelitian ini, proses analisis dilakukan dalam empat tahap: pengumpulan data, reduksi data, penyampaian data, dan penarikan kesimpulan. (Sirajuddin Saleh, S.P.d, 2017)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian menemukan bahwa teknologi dan media sosial sangat penting untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan komunitas giras gaming di Mojokerto. Dengan menggunakan platform seperti Discord, Facebook, dan WhatsApp, anggota komunitas dapat tetap terhubung bahkan di luar lokasi permainan fisik, meningkatkan interaksi sosial mereka. Kelima narasumber bergabung dalam grup WhatsApp untuk berbicara tentang waktu dan tempat pertemuan. Mereka memilih untuk membuat grup di WhatsApp karena itu memberi mereka ruang virtual di mana mereka dapat berbicara tentang strategi permainan, berbagi trik, dan menjalin hubungan sosial. Pemain dapat lebih mudah bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain baik dalam permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari dengan fitur seperti berbagi media, pesan teks, panggilan suara, dan panggilan video.

Media sosial digunakan untuk berbagi pencapaian dan momen penting serta mendorong kegiatan komunitas seperti turnamen dan pertemuan. Setiap satu dari hal-hal ini berkontribusi pada pembentukan identitas kolektif dan meningkatkan rasa solidaritas dalam komunitas. Selain itu, grup WhatsApp sangat penting untuk mengatur pertemuan offline karena anggota dapat mempermudah proses perencanaan dan terorganisir dengan mengatur jadwal, memilih lokasi, dan mengkonfirmasi kehadiran melalui grup. Dengan bergabung dalam kelompok, para pemain dapat membangun komunitas yang lebih kuat dan bersatu serta membangun hubungan sosial yang didasarkan pada hobi dan minat yang sama.

Namun, komunitas ini juga memiliki banyak peluang. Dengan popularitas e-sports dan gaming yang meningkat, ada peluang besar untuk mengembangkan karier profesional di bidang ini. Komunitas juga dapat berfungsi sebagai tempat untuk belajar keterampilan teknis dan interpersonal, serta sebagai tempat aman bagi mereka yang mencari dukungan sosial dan teman. Menurut penelitian etnografi komunikasi, komunitas giras gaming di Kota Mojokerto mengalami interaksi sosial dan budaya yang luar biasa. Melalui komunikasi, anggota komunitas membangun identitas dan jaringan sosial yang kuat. Dalam komunitas ini, orang bekerja sama dan bersaing. Dalam game, anggota komunitas sering kali bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, tetapi mereka juga bersaing untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka.

Peneliti juga menemukan berbagai bentuk komunikasi yang terjadi di warkop giras gaming, yang menunjukkan dinamika sosial yang kompleks dan kaya. Komunikasi verbal dan nonverbal yang terjadi secara langsung di warkop memperkuat ikatan sosial dan solidaritas di antara para gamer. Penggunaan bahasa dan simbol unik mempertegas

identitas komunitas gamer dengan menciptakan rasa kebersamaan yang kuat. Komunikasi digital melengkapi interaksi tatap muka dengan memberikan platform yang memungkinkan gamer untuk tetap terhubung meskipun berada di luar warkop. Ini menunjukkan bahwa komunitas gamer terhubung melalui jaringan sosial dan lokasi fisik. Pola komunikasi di Warkop Giras Gaming menunjukkan bagaimana bahasa dan simbol membentuk dan memperkuat identitas komunitas, menurut etnografi komunikasi.

Para gamer menggunakan nilai budaya dan simbol tertentu saat berinteraksi dengan sesama gamer. Beberapa mungkin terdengar asing bagi beberapa orang. Ketika mereka tidak memiliki anggota untuk bermain permainan, misalnya. Mereka akan langsung mengucapkan "-1", yang berarti dia ingin bermain bersama. Mereka akan berbicara dalam bahasa yang hanya difahami oleh sesama pemain selama pertandingan. Mereka akan langsung menyebut seseorang dengan "poke" ketika mereka melakukan kesalahan yang dapat mengakibatkan kekalahan, dan mereka akan menyebut seseorang dengan "GG" ketika mereka menggunakan karakter tertentu. game, terdapat berbagai istilah dan budaya yang berbeda di dunia gamer. Seringkali, istilah-istilah ini membantu sesama gamer berkomunikasi dengan baik. Selain itu, budaya yang berlaku di komunitas gamer juga mencerminkan norma dan prinsip yang dihargai para pemain.

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini akan dievaluasi dengan menggunakan teori Dell Hymes yang dikenal sebagai "Speaking" (Setting, Participants, Ends, Act Sequence, Key, Instrumentalities, Norms, Genre).

### **1. Situation**

Untuk membantu kelompok-kelompok pemain meningkatkan kemampuan bermain mereka, warkop giras gaming memiliki tempat dan fasilitas yang memadai. Lokasi dan fasilitas sangat memengaruhi tingkat performa seorang pemain saat melatih kemampuan. Contohnya, koneksi internet yang cepat dan stabil dapat membantu seseorang menjadi lebih baik dalam bermain game. Hal ini dapat memberikan pengurangan waktu yang ideal untuk skill, sehingga pemain dapat menggunakan kemampuan hero dengan lebih baik daripada lawannya.

### **2. Participant**

Peneliti juga mengundang sekitar lima narasumber untuk wawancara dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian ini. Warkop Giras Gaming adalah tempat komunitas game online, dan informan dan subjek utama penelitian ini adalah pengunjung warkop tersebut. Peneliti ingin mengetahui bagaimana komunikasi berfungsi untuk membangun hubungan sosial di komunitas gamer dan bagaimana interaksi sosial yang intensif di komunitas berdampak pada kesejahteraan mental anggota.

### **3. End**

Tujuan penelitiannya adalah untuk mempelajari bahasa dan budaya yang ada di dalam komunitas gamer. Tidak hanya itu, penelitian ini juga membuktikan bahwa bermain game telah terbukti dapat meningkatkan mood dan menurunkan stres. Studi menunjukkan bahwa bermain game dapat membuat kita bahagia. Bermain game bersama teman juga dapat menjadi cara yang menyenangkan dan mengasyikkan untuk menghilangkan tekanan dan stres sehari-hari.

#### **4. Act Sequence**

Peneliti menemukan bahwa komunikasi sangat penting untuk membangun hubungan sosial di komunitas pemain. Dengan berbicara satu sama lain dalam game, forum, atau media sosial, para pemain dapat membangun persahabatan yang lebih erat.

#### **5. Key**

Para pemain di sini memiliki cara mereka berbicara dan istilah mereka sendiri. Ini adalah cara gamer berkomunikasi untuk membuat komunikasi lebih mudah. Peneliti menemukan bahwa berbicara sangat penting untuk membangun ikatan sosial di komunitas gamer. Para pemain dapat berinteraksi satu sama lain dan membangun hubungan pribadi dengan berbicara satu sama lain dalam game, forum, atau media sosial.

#### **6. Instrumentalities**

Dalam hal ini, peneliti menemukan bahwa seorang pemain melakukan komunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal, ketika mereka mengetahui kemenangan atau kekalahan dalam pertandingan. Secara verbal, Anda sering menggunakan banyak istilah. Mereka langsung menyebut seseorang "poke" ketika mereka melakukan kesalahan yang dapat mengakibatkan kekalahan.

Adapun secara non verbal, Mereka dapat mengetahuinya secara non verbal dari ekspresi wajah mereka yang cemberut dan marah. Mereka pasti akan kalah, tetapi mereka akan tertawa dan senang ketika mereka menang. Ekspresi wajah dapat membantu memahami pesan non-verbal dan membantu gamer di komunitas saling memahami.

#### **7. Norms**

Ada beberapa aturan yang secara tidak langsung diterapkan saat bermain dengan sesama pemain dalam hal ini. Ketika Anda bertindak, Anda harus mempertimbangkan beberapa hal. Salah satunya adalah perilaku Taunting dan Blamer, yang berasal dari kata "Taunt" dan dapat berdampak negatif pada lawan Anda saat berbicara. Perilaku ini dapat menyebabkan keributan dan mengganggu hubungan pertemanan.

#### **8. Genre**

Dalam hal ini, peneliti menemukan beberapa diskusi yang sering terjadi di komunitas pemain. Seringkali, mereka berbicara tentang kombinasi baru dari hero yang ada dalam permainan, tergantung pada topik yang sedang bersaing saat ini. Dengan ini, mereka dapat berbicara tentang cara yang bagus untuk memenangkan permainan. Meskipun demikian, mereka juga sering berbicara tentang hal-hal yang tidak terkait dengan jam terbang mereka. Mereka sering berbicara tentang pertandingan bola di malam hari. Jika ada pertandingan bola di hari tersebut, mereka akan membatasi bermain bersama dan lebih mengutamakan nobar. Sangat mungkin untuk membangun kolaborasi yang kuat dengan topik pembicaraan yang beragam.

## KESIMPULAN

Peneliti menemukan berbagai bentuk komunikasi yang terjadi di warkop giras gaming, yang menunjukkan dinamika sosial yang kompleks dan kaya. Komunikasi verbal dan nonverbal yang terjadi secara langsung di warkop memperkuat ikatan sosial dan solidaritas di antara para gamer. Komunikasi digital melengkapi interaksi tatap muka dengan memberikan platform yang memungkinkan gamer untuk tetap terhubung meskipun berada di luar warkop. Ini menunjukkan bahwa komunitas gamer terhubung melalui jaringan sosial dan lokasi fisik. Pola komunikasi di Warkop Giras Gaming menunjukkan bagaimana bahasa dan simbol membentuk dan memperkuat identitas komunitas, menurut etnografi komunikasi.

Peneliti juga menemukan efek dari berbicara dengan sesama pemain secara virtual dan tatap muka. Keterlibatan sosial yang intens dalam komunitas game dapat menyebabkan kecanduan game. Ini dapat mengganggu keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata, memengaruhi pekerjaan, pendidikan, dan hubungan personal. Dengan mengelola aspek positif dan negatif dari interaksi sosial dalam komunitas pemain, kesejahteraan mental anggota dapat ditingkatkan dan lingkungan yang lebih sehat dan mendukung dapat dibuat. Komunitas pemain dapat membuat aturan dan sistem moderasi yang kuat untuk mencegah perilaku berbahaya dan pelecehan. Salah satu tantangan utama adalah pengaruh negatif yang sering melekat pada pemain game, seperti keyakinan bahwa mereka malas atau tidak produktif.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M. O. (2019). JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN.
- [2] Anshori, D. S. (2017). ETNOGRAFI KOMUNIKASI: PERSPEKTIF BAHASA.
- [3] Aris. (2022). Mengenal Faktor Pembentuk Kelompok Sosial dan Bentuk Kelompok Sosial. Gramedia. <https://www.gramedia.com/literasi/faktor-pembentuk-kelompok-sosial/>
- [4] Chairunisa. (2022). Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya. <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>
- [5] Kumparan. (2023). Pengertian Komunitas Menurut Ahli, Unsur-unsur, dan Faktor Pembentuknya.
- [6] Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., P. D. (2014). ILMU KOMUNIKASI suatu pengantar. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- [7] Sirajuddin Saleh, S.P.d, M. P. (2017). ANALISIS DATA KUALITATIF (H. Upu (ed.)).
- [8] Suardi, S.Pd., M. P. (2018). SOSIOLOGI KOMUNITAS MENYIMPANG.
- [9] Sugiyono, P. D. (2012). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D.
- [10] Trisna Rukhmana, S.Pd., M. P. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. [https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Penelitian\\_Kualitatif/uaZ-EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kualitatif/uaZ-EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)