

COMMUNICATIONS

Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game

(Studi etnografi virtual dalam permainan free fire)

¹* Nia Anggraini, ² Dyah Rachmawati Sugiyanto

¹ Alumni Universitas Mercu Buana

² Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia

* ni.anggraini94@gmail.com, dyah.humas@gmail.com

ARTICLE INFO

Received on 27 May 2020

Received in revised form 23 September 2020

Accepted 30 January 2021

Published on 31 January 2021

Keywords: (3-5 words)

Virtual communication ethnography,

Online game,

Free fire

How to cite this article: Anggraini, Nia dan Dyah Rachmawati Sugiyanto. (2021). Pemaknaan Bahasa dalam Percakapan Pemain Online (Studi Etnografi Virtual Dalam Permainan Free Fire). *Communications* 3(1)1-17

ABSTRACT

This ethnographic research aims to find the meaning of terms in the language used by Free Fire Online Game players. This research is a qualitative research with a descriptive approach. The subjects of this study were the Free Fire online game players, consisted of groups of men, women, and boys. The results of the study concluded that the communication process that occurs between Free Fire players is a two-way communication process in one group through the media voice chat. The language in the conversation in the Free Fire game is interpreted the same by the players. There

are many of the same terms in Free Fire, but some have different functions. There are also terms that are constructed from reality into virtually events, and terms that only exist in the virtual world and are not found in the real world.

ABSTRAK

Penelitian etnografi ini bertujuan menemukan makna istilah-istilah dalam bahasa yang digunakan para pemain *Free Fire Online Game*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subyek penelitian ini adalah para pemain online game *Free Fire* yang terdiri dari kelompok laki-laki, perempuan, dan anak laki-laki. Hasil penelitian memperoleh kesimpulan bahwa proses komunikasi dalam yang terjadi di antara pemain *Free Fire* adalah proses komunikasi dua arah dalam satu kelompok melalui media *voice chat*. Bahasa dalam percakapan pada permainan *Free Fire* dimaknai sama oleh para pemainnya. Terdapat banyak istilah yang sama dalam *Free Fire* namun beberapa memiliki fungsi berbeda. Ada pula istilah yang dikonstruksikan dari peristiwa sebenarnya ke dalam virtual, serta istilah yang hanya terdapat di dunia virtual dan tidak ditemukan di dunia nyata

PENDAHULUAN

Komunikasi dapat dimaknai dengan berbagai simbol atau lambang, simbol tersebut dapat berupa verbal maupun nonverbal. Dalam perkembangan zaman yang semakin modern komunikasi semakin berperan penting bukan hanya dari aspek kehidupan sosial secara langsung namun juga dalam hal teknologi. Era perkembangan teknologi komunikasi memiliki dampak yang besar ke dalam menciptakan pemaknaan dalam percakapan. Kesempatan mengakses internet saat ini dimiliki siapa saja termasuk remaja dan anak-anak. Dengan mudahnya mereka mengakses *link* yang beragam. Akibatnya, sikap dan perilaku sosial anak-anak dan remaja khususnya menjadi terpengaruh.

Penelitian ini membahas pemaknaan bahasa dalam percakapan pemain dalam *online game Free Fire*. *Game Free Fire* merupakan *game* yang didirikan oleh sebuah perusahaan yang bernama Garena pada tanggal 11 Agustus 2017. *Free Fire* merupakan permainan daring berbasis Android yang cukup populer di kalangan anak muda. Berdasarkan *Androidrank* yang dilansir dari databoks.katadata.co.id, total *rating* permainan gala aksi tersebut mencapai 32,21 juta (data per 25 September 2019), tertinggi dibandingkan aplikasi *game* lainnya. Bertemakan sebuah *game battle ground* yang memiliki tools *voice chat* untuk dapat berkomunikasi dengan tim atau pemain di dalam *game* tersebut.

Pengembangan *e-sport* yang dilakukan pemerintah pada kalangan pelajar telah membuktikan bahwa *Free Fire* menjadi *game* yang mampu mencetak atlet muda dalam bidang *e-sport* yang berprestasi. Dari banyak *game* bergenre *battle ground*, *Free Fire* merupakan *game* yang sudah mencetak prestasi untuk Indonesia. Dalam penelitian ini selanjutnya peneliti menyebutnya *Free Fire*. Berdasarkan data observasi partisipan peneliti di dalam *game Free Fire*, terdapat tolak ukur untuk melihat seseorang tersebut berpengalaman atau profesional dalam bermain, yaitu tingkat *rank* dan juga statistik pemain.

Di dalam setiap permainan *Free Fire* membutuhkan seorang pemimpin yang menjadi koordinator bagi tim agar mendapatkan kemenangan. Pemimpin harus menjadi komunikator

yang dominan, pandai membaca situasi, posisi musuh, dan juga zona dalam permainan. Banyak ungkapan atau makna bahasa yang dijadikan arahan kepada para anggota tim dalam permainan. Makna bahasa ini juga digunakan oleh setiap anggota tim atau para pemain untuk berkomunikasi dan menyusun strategi. Khususnya dalam komunikasi virtual, interaksi yang dibangun dalam *online game* ini berupa penyusunan strategi, informasi lawan kepada tim, percakapan obrolan sederhana sehari-hari, motivasi tim ke depan, bahkan perbahasaan menghina atau kotor terhadap tim terjadi dalam *online game*.

Komunikasi ini berbeda dengan komunikasi yang dilakukan secara langsung atau bertatap muka karena lebih mudah dalam mencermati setiap bahasa-bahasa karena adanya instrumen pendukung seperti interaksi gerak tubuh dan ekspresi wajah. Komunikasi yang terjadi di dalamnya menjadi sangat menarik, melihat bagaimana setiap pemain menggunakan setiap bahasa atau sebuah istilah dalam *game* tersebut yang memiliki sebuah makna atau arti. Hal tersebut yang membuat peneliti melakukan penelitian ini untuk melihat bagaimana tim dalam permainan tersebut menggunakan pemaknaan bahasa dalam percakapannya untuk mencapai tujuan tim dalam permainan tersebut.

Penelitian ini kepada pemaknaan bahasa dalam percakapan pemain *online game Free Fire* sehingga penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu Menemukan ungkapan kata baru apa saja yang muncul pada *Free Fire* dan Menjelaskan bagaimana relasi bahasa antara bahasa *online* dengan bahasa *offline* pada *game Free Fire*.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam kaitannya dengan komunikasi yang dilakukan oleh suatu komunitas pada era digital, penelitian ini mengaitkannya dengan Komunikasi siber (*cyber communication*). Komunikasi siber dapat kita lakukan kapan dan dimana saja. *Cyber communication* dalam konteks penggunaannya pada *game online* membentuk realitas pada suatu kelompok pengguna. Peneliti menyebutnya sebagai komunitas virtual. Dalam *Free Fire*, Game Interaksi antar anggota komunitas virtual menggunakan bahasa percakapan. Pemaknaan bahasa yang digunakan di antara para pemain *Free Fire* adalah objek yang akan diteliti dalam penelitian ini. Untuk itu peneliti menggunakan teori etnografi dalam konsep etnografi virtual.

Interaksi Simbolik, istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dalam lingkup sosiologi, sebenarnya ide ini telah dikemukakan oleh George Herbert Mead (guru dari Blumer) yang dalam pembahasannya telah berhasil membuktikan adanya hubungan antara bahasa dan komunikasi. Sehingga, pendekatan pembahasan ini menjadi dasar pemikiran ahli-ahli sosiolinguistik dan ilmu komunikasi (Kuswarno, 2008: 22).

Elbadiansyah Umiarso (2014) dalam bukunya menyatakan bahwa manusia merupakan makhluk yang mampu memahami simbol-simbol dan berkomunikasi melalui bahasa, sebab dalam dirinya ada kesadaran dan rasionalitas yang membedakan dengan binatang, kemudian dimodifikasi oleh Blumer untuk tujuan tertentu. Karakteristik dasar ide ini adalah suatu hubungan yang terjadi secara alami antar manusia dalam masyarakat dan hubungan masyarakat dengan individu.

Dalam terminologi George Herbert Mead, setiap isyarat non verbal dan pesan verbal yang dimaknai berdasarkan kesepakatan bersama oleh semua pihak yang terlibat dalam suatu interaksi, merupakan satu bentuk simbol yang mempunyai arti yang sangat penting. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain, dan sebaliknya. Melalui pemberian isyarat berupa simbol, maka kita dapat mengutarakan perasaan, pikiran, maksud, dll dengan cara membaca simbol yang ditampilkan oleh orang lain (Rohayati, 2017).

Interaksi yang terjadi antar individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan. Realitas sosial merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi pada beberapa individu dalam masyarakat. Interaksi yang dilakukan antar individu itu berlangsung secara sadar dan berkaitan dengan gerak tubuh, vokal, suara, dan ekspresi tubuh, yang mempunyai maksud dan disebut dengan "simbol".

Upaya memahami makna sesungguhnya merupakan salah satu masalah filsafat yang tertua dalam umur manusia. Konsep makna telah menarik perhatian disiplin komunikasi, psikologi, sosiologi, antropologi, dan linguistik. Itu sebabnya, beberapa pakar komunikasi sering menyebut kata makna ketika mereka merumuskan definisi komunikasi. Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss misalnya, menyatakan, "Komunikasi adalah proses pembentukan makna di antara dua orang atau lebih", sementara Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson mengatakan, "Komunikasi adalah proses memahami dan berbagi makna". Berdasarkan pendapat para pakar tersebut, Sobur (2009: 255) menyimpulkan bahwa memahami makna dalam *Free Fire*

memerlukan proses. Selanjutnya, komunikasi harus berlangsung di antara Para pemain adalah untuk menghasilkan makna. Makna yang dihasilkan oleh setiap individu selanjutnya dipertukarkan dan dimaknai sama oleh mereka yang berinteraksi dan berkomunikasi.

Pembentukan makna adalah berpikir, dan setiap individu memiliki kemampuan berpikir sesuai dengan kemampuan serta kapasitas kognitif yang dimilikinya. Oleh karena itu, makna tidak akan sama atas setiap individu walaupun obyek yang dihadapinya adalah sama. Pemaknaan terjadi karena cara dan proses berpikir adalah unik pada setiap individu sehingga menghasilkan keragaman (Komala, 2012:64 dalam Rachmawati, 2016: 55-60).

METODOLOGI

Metode penelitian ini adalah metode etnografi virtual. Etnografi virtual merupakan pengembangan dari etnografi komunikasi. Studi Etnografi komunikasi adalah pengembangan dari antropologi linguistik yang dipahami dalam konteks komunikasi. Studi ini diperkenalkan pertama kali oleh Dell Hymes pada tahun 1962, sebagai kritik terhadap ilmu linguistik yang terlalu memfokuskan diri pada fisik bahasa saja. Definisi etnografi itu sendiri adalah pengkajian peranan bahasa dalam perilaku komunikatif suatu masyarakat, yaitu cara-cara bagaimana bahasa dipergunakan dalam masyarakat yang berbeda-beda kebudayaannya.

Etnografi virtual merupakan pendekatan (metode) baru dalam melihat budaya di dunia virtual. Sebagai sebuah metode dan juga bisa dipergunakan sebagai level-level dalam melihat realitas di dunia virtual. Etnografi virtual mengungkapkan bagaimana budaya siber diproduksi, mana yang muncul, relasi dan pola, hingga bagaimana hal tersebut berfungsi melalui medium internet. Karena itu, secara sederhana etnografi virtual bisa didefinisikan sebagai metode etnografi yang digunakan untuk mengungkap realitas, baik yang tampak maupun tidak, dari komunikasi termediasi komputer di antara entitas (anggota) komunitas virtual di internet. (Nasrullah, 2018)

Etnografi komunikasi melihat pada (1) pola komunikasi yang digunakan oleh sebuah kelompok; (2) mengartikan semua kegiatan komunikasi ini ada untuk kelompok; (3) kapan dan di mana anggota kelompok menggunakan semua kegiatan ini; (4) bagaimana praktik komunikasi menciptakan sebuah komunitas; dan (5) keragaman kode yang digunakan oleh

sebuah kelompok. Hymes menunjukkan sebuah kelompok yang menggunakan kode biasa sebagai sebuah *komunitas percakapan (speech community)*, sebuah konsep yang telah menjadi hiasan dalam kajian etnografi komunikasi yang berkelanjutan. (Littlejohn, 2009: 461) Makna denotasi dan konotasi adalah dua di antara jenis-jenis makna kata ada yang ada. Makna denotasi merupakan makna sebenarnya dari suatu kata, sedangkan makna konotasi adalah makna kiasan atau tidak sebenarnya yang terkandung dalam suatu kata. Makna konotasi dalam kanal virtual menjadi *real* karena adanya pemaknaan bersama di antara individu yang berinteraksi di dalamnya.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah pendekatan secara teoritis untuk komunikasi yang dikembangkan tahun 1970-an oleh Jesse Deli dan rekan-rekan sejawatnya. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa individu melakukan interpretasi dan bertindak menurut berbagai kategori konseptual yang ada dalam pikirannya. Paradigma konstruktivisme ialah paradigma dimana kebenaran suatu realitas sosial dilihat sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif. Paradigma konstruktivisme ini berada dalam perspektif interpretivisme (penafsiran) yang terbagi dalam tiga jenis, yaitu interaksi simbolik, fenomenologis dan hermeneutik. Paradigma konstruktivisme dalam ilmu sosial merupakan kritik terhadap paradigma positivis.

Pemilihan informan dilakukan berdasarkan pengetahuan terhadap *Free Fire*, pengalaman dalam permainan dan kepakaran terhadap kajian etnografi virtual. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah para pemain *Free Fire* yang telah bermain lebih dari satu bulan dan berada dalam satu *guild*. Kriteria informan yang ingin diteliti yaitu: Agung Hotami Pemenang E-sport *Free Fire* membahas tentang strategi menang, komunikasi saat bermain, koordinasi pembagian tugas dan informasi, dsb. Rulli Nasrullah, Pakar Komunikasi Virtual membahas tentang konsep komunikasi virtual, *cyber communication*, *cyber space*, pendapat mengenai *game Free Fire*, dsb. Nia Anggraini sebagai peneliti/ observer partisipan, Nia merupakan seorang leader yang memimpin sebuah *guild* pada game *Free Fire* yang bernama *Rebel Back* yaitu pemain kelompok laki-laki, perempuan, dan anak laki-laki.

Observasi, wawancara, dokumen pribadi dan resmi, foto, rekaman, gambar, dan percakapan informal semua merupakan sumber data kualitatif. Sumber yang paling umum digunakan adalah observasi partisipan. Kualitas data dan ketepatan metode yang digunakan untuk

melaksanakan penelitian sangat penting khususnya dalam penelitian ilmu-ilmu sosial karena pembahasan filosofis dan metodologis yang berbeda terhadap studi aktivitas manusia. Penelitian ilmu sosial melibatkan penyelidikan semua aspek dari aktivitas dan interaksi manusia (Black, 1993 dalam Cano, 2008 dalam Emzir, 2018: 78). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data primer yang digunakan menurut sumber data adalah observasi dan wawancara terstruktur yang terdiri atas sejumlah pertanyaan yang dipersiapkan oleh peneliti. Observasi dalam penelitian ini dilakukan di dalam *Free Fire* yaitu pada saat *game* berlangsung. Penelitian ini menggunakan observasi partisipan, di mana peneliti dapat mengambil peran dalam situasi yang berlangsung. Penelitian ini dilakukan mulai Agustus 2019 dan berakhir pada Januari 2020.

Wawancara terstruktur merupakan adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Peneliti yang menggunakan jenis wawancara ini bertujuan mencari jawaban terhadap hipotesis kerja. Untuk itu pertanyaan-pertanyaan disusun dengan rapi dan ketat (Moleong, 2016: 190). Informan peneliti dipilih dengan teknik purposif, yaitu salah satu strategi menentukan informan yang paling umum di dalam penelitian kualitatif, yaitu menentukan kelompok peserta yang menjadi informan sesuai dengan kriteria terpilih yang relevan dengan masalah penelitian tertentu. (Bungin, 2017: 107)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permainan dimulai dengan para pemain yang berkumpul dalam satu *lobby*. Kapten *room* yang telah memilih jenis *mode* yang dimainkan, lalu memulai permainan dengan menekan tombol "MULAI". Para pemain akan segera berkumpul pada *lobby* pesawat di mana seluruh pemain yang berjumlah 52 orang akan berkumpul. Mode yang dapat dimainkan dalam *Free Fire* yaitu mode utama yaitu *mode classic* dan *ranked*, dan juga mode tambahan atau disebut juga *mode event*. *Free Fire* merupakan *game* yang dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja. Dengan ukuran kapasitas *game* yang ringan, yaitu kurang dari 500mb, maka *Free Fire* dapat dimainkan pada handphone dengan kapasitas ram yang kecil. Ram yang dikatakan layak untuk bermain *Free Fire*, dimulai dengan handphone yang memiliki kapasitas ram 2. Jenis *handphone* yang dapat bermain *game* tersebut yaitu *handphone* berbasis android, dan juga *iPhone*.

Unsur kedua yaitu Kelengkapan Permainan. Di dalamnya terdapat pengaturan dasar, sensitivitas, kontrol, *auto pick up*, suara, dan lainnya. Di dalam *Free Fire* terdapat menu *shop* yang berisikan perlengkapan yang dijual untuk mempercantik tampilan di dalam *game*. Cara membeli perlengkapan tersebut yaitu dengan melakukan penukaran menggunakan *gold* dan juga *diamond* senilai dengan perlengkapan yang ingin dibeli. *Gold* di dalam *Free Fire* digunakan sebagai mata uang terkecil dan *diamond* merupakan mata uang tertinggi pada *Free Fire*.

Saat akan bermain, pemain sangat disarankan untuk menghubungkan pada media sosial *facebook* agar data *trackrecord* permainan tidak hilang. Lalu pemain perlu mengklik tombol “klik untuk memulai”. Selanjutnya, pemain masuk ke dalam *lobby* permainan, pada *lobby* ini pemain perlu memilih *mode* permainan apa yang ingin dimainkan untuk membuat *room* (ruangan) dan mengundang teman lainnya untuk bergabung. Dapat juga pemain tidak perlu membuat *room*, karena dapat bergabung dengan teman lainnya ketika diundang untuk main. Permainan sudah dapat dimulai ketika semua pemain sudah siap dengan melihat tanda centang kuning pada setiap pemain. Pembuat *room* dapat memulai permainan dengan menekan tombol “mulai”.

Setelah tombol mulai diklik, para pemain dari seluruh *server region* akan dikumpulkan pada satu *lobby* pesawat. Pada *lobby* pesawat, jumlah pemain yang dikumpulkan dari *server* yaitu berjumlah 52, dan akan memakan waktu 30 detik sebelum akan masuk ke dalam pesawat. Masuknya para pemain ke dalam pesawat menandakan permainan sudah akan dimulai. Dari pesawat ini *jump master* atau orang yang memegang kendali dalam menurunkan tim dalam satu wilayah. Setelah sampai wilayah yang diturunkan, pemain mulai mencari perlengkapan di sekitar lokasi pemain, lalu mulai mencari musuh dan berperang.

Temuan-temuan berikut adalah hasil reduksi data utuh hasil observasi. Berdasarkan data tersebut, peneliti menyusunnya dan mengelompokkannya dalam kelompok kalimat. Istilah, dan arti kode istilah. Koentjaraningrat (1981: 5) menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam konteks budaya tertentu, baik dalam konteks yang abstrak mampu konteks yang konkret. Disebut abstrak karena bahasa berada dalam lingkungan sistem nilai tertentu, setidak-tidaknya oleh sistem nilai yang dianut oleh pemakai bahasa itu. Disebut konkret karena

bahasa pada umumnya digunakan dalam lingkungan aktivitas manusia, bahkan di dalam lingkungan hasil karya manusia.

Magnis-Suseno (2002: 8) juga mengungkapkan bahwa kita hanya dapat memahami diri, harapan, penilaian, tujuan, dan kepercayaan kita dalam cakrawala makna komunitas yang di dalamnya kita hidup hanya melalui bahasa komunitas itu. Jadi, bahasa membuat kita berpartisipasi dalam pandangan, kepercayaan nilai-nilai, keyakinan-keyakinan normatif, dan pandangan dunia komunitas tertentu. Makna-makna itu sampai pada kita karena bahasa bersama dan bahasa bersama itu merupakan “basis komunitas.” (Katubi, 2004)

Berbeda dengan komunitas sosial di dunia nyata yang dapat melakukan pertemuan dan perkumpulan dengan terlebih dahulu membuat janji untuk menentukan waktu dan tempatnya, akan tetapi di dunia setiap orang dapat “bertemu” dengan orang lain dengan sangat mudah, kapanpun dan dimanapun. Internet juga menawarkan kesempatan bagi pengguna untuk mengembangkan hubungan pribadi dengan orang lain, bahkan berbagi identitas (Rheingold, 1993; Walthier, 1995). Dalam permainan *Free Fire*, pemain dapat membuat jadwal yang disepakati bersama, ataupun bermain dengan waktu yang acak (*random*) sehingga hanya dapat memilih teman yang sedang online saat itu.

Menurut Kuswarno (2008: 12) etnografi komunikasi memandang perilaku komunikasi sebagai perilaku yang lahir dari integrasi tiga keterampilan yang dimiliki setiap individu sebagai makhluk sosial. Ketiga keterampilan ini terdiri dari keterampilan linguistik, keterampilan interaksi, dan keterampilan budaya. Dalam *Free Fire* para pemain melakukan komunikasi yang bertujuan memperkenalkan identitasnya masing-masing. Perilaku tersebut menunjukkan tiga keterampilan individu pemain sebagai makhluk sosial.

Keterampilan *linguistik* ditunjukkan dengan pemilihan kata, gaya bahasa, intonasi pengucapan antara pemain. Berdasarkan hasil penelitian mereka cenderung memiliki istilah bahasa yang dimaknai sama dalam percakapan (Katubi, 2004). Identitas dibagi menjadi identitas pemain saat *online* dan identitas pemain saat *offline* (dunia nyata).

Pada saat pemain *offline* atau berada dalam dunia nyata, identitas mereka adalah identitas yang sebenarnya. Ketika pemain mulai *online* masuk dalam *Free Fire*, terjadi proses *renovated*

hierarchies. Renovated hierrarchies adalah proses di mana ada urutan struktural yang terjadi di dunia nyata (*offline hierarchies*) direka bentuk kembali menjadi *online hierarchies* dalam konteks yang berbeda; yang dalam praktiknya kadang bersifat *anti-hierarchica*. (Patria, 2017) Menurut Jordan (1999:60) Meski bahasa virtual merujuk pada realitas *offline* yang hanya terjadi di internet, dalam kajian etnografi virtual apa yang terjadi di *online* dapat ditarik dari realitas interaksi yang selama ini terjadi di *offline*. Oleh karena itu, penyebutan virtual sebenarnya lebih untuk membedakan budaya yang ada di internet. Hal ini terjadi dalam *Free Fire*, *terdapat beberapa fenomena berupa keadaan dan juga perlengkapan yang hanya terdapat di dalam dunia virtual Free Fire , tidak ditemukan dalam dunia nyata.*

Berikut adalah tabel istilah yang umum digunakan dalam bahasa percakapan di antara para pemain *Free Fire*, sebagai hasil penelitian ini:

Tabel Istilah Umum dalam Permainan Free Fire

Bahasa	Arti
Dipanci	Membunuh musuh dengan cara memukul musuh menggunakan panci
Tiw-tiw/ piw-piw	<i>treatment gun</i> yang berfungsi untuk menyuntikan darah ke teman, namun dapat digunakan untuk membunuh musuh
Es kepal	Sebutan lain dari bom es yang berfungsi sebagai dinding perlindungan dalam pertempuran
Di-end	Pemain yang langsung dibunuh tanpa diberikan kesempatan untuk dihidupkan kembali.
Disampah	Pemain yang dikunci oleh kita, namun di-end oleh musuh lain.
Ngefreeze	Permasalahan pada permainan yang membuat <i>game</i> susah dikendalikan. Biasanya akibat sinyal maupun alat permainan yang digunakan (misalnya <i>handphone</i> atau komputer)

Sumber: data diolah peneliti

Dari enam istilah yang ditemukan berdasarkan penelitian ini, hanya ada satu istilah yang ada dalam dunia nyata, yaitu 'es kepal'. Sedangkan lima istilah lainnya hanya digunakan di dunia virtual permainan *Free Fire*.

Dalam rangka memperdalam pemahaman mengenai metode etnografi komunikasi virtual, peneliti melakukan pendalaman materi kepada salah satu pakar etnografi komunikasi virtual di Indonesia, Rulli Nasrullah. Menurut Nasrullah, konsep *cyber communication* dengan komunikasi virtual tidak memiliki perbedaan.

Makna kata 'virtu' disini hanya penyebutan untuk sebuah ruangan dalam dunia maya. Virtu merupakan sesuatu yang ada namun tidak ada. Contohnya seperti cinta, dia ada tapi kita tidak tahu bentuknya. Misalnya juga *virtual office*, alamat kantor sudah benar namun *office*-nya tidak ada. Maka virtual maupun *cyber* adalah definisi saja.

Beberapa teori komunikasi menyarankan ketika kita berkomunikasi kita harus mengetahui orangnya. Sedangkan bagi mereka yang baru bermain *Free Fire* akan jadi persoalan karena sering kali ketika masuk ke dalam permainan, pemain tidak mengenal dengan teman-temannya yang bermain, karena kebanyakan, hampir 95% menggunakan avatar dan nama yang berbeda dari dunia nyata. Sementara dalam proses permainan *Free Fire* yang bertujuan menang, terdapat bekerja sama dan berkomunikasi.

Free Fire merupakan *game* bergenre *battle royale* yang diluncurkan pada tanggal 11 Agustus 2017. *Game* ini yang dibentuk oleh 11 dots studio Vietnam dan Garena sendiri merupakan *publisher Free Fire* di Indonesia. Pada tanggal 27 September, *alpha test* untuk *Free Fire* dibuka dan dapat dimainkan beberapa pemain saja. Para pemain diminta untuk melakukan *feedback* sehingga *game* bisa menjadi lebih baik.

Close beta atau uji kelayakan permainan *Free Fire* sendiri dilakukan di 6 Negara langsung yaitu di Thailand, Vietnam, Singapura, Malaysia, Filipina dan juga Indonesia. Setelah tahap beta, Garena tidak langsung merilis *Free Fire*. Garena sendiri baru merilis *Free Fire* tepat pada tanggal 15 Januari 2018 Batasan usia yang diizinkan untuk dapat memainkan *Free Fire* yaitu dimulai dari usia 12 tahun.

Di dalam *Free Fire* , terdapat unsur-unsur yang berperan untuk dapat berjalannya *game* tersebut, yaitu Permainan dan Kelengkapan Permainan. Unsur permainan merupakan unsur yang di dalamnya memuat persiapan-persiapan pemain, seperti pilihan alur, mode, dan titik kumpul para pemain yang siap bermain.

Pada awal dimana *Free Fire* diciptakan, hanya terdapat dua karakter dalam *game* tersebut. Namun sekarang sudah terdapat 24 karakter. Terdiri dari 12 karakter pria dan 12 karakter wanita. Banyak sekali senjata yang terdapat pada *Free Fire* yang diadaptasi melalui senjata di dunia nyata. Senjata ini dibagi menjadi empat kategori yaitu senjata jarak dekat, senjata jarak jauh, *sniper* dan *hand gun*. Dalam jangka waktu satu bulan, *Free Fire* mengeluarkan sebuah *elite pass*.

Elite pass yaitu pasukan elit dimana mendapatkan banyak *item* menarik serta *exclusive* dari *garena*, yaitu berupa tas, *emote*, *bundle* wanita, *bundle* pria, *skateboard*, parasut, *layout*, foto, *pet food*, tiket *diamond royale*, *gold*, peta, tiket *weapon royale*, kotak *loote crate*, hadiah tambahan random dan juga nama berwarna merah saat membunuh musuh. *Elite pass* didapatkan dengan membukanya menggunakan 500 *diamond*. *Item elite pass* tidak wajib dibeli.

Dalam *Free Fire* terdapat sebuah *Pet* yang berfungsi sebagai aksesoris tambahan. Terdapat *Pet* yang tidak memiliki fungsi atau *skill* apapun, gunanya hanya sebagai hiasan ada juga *pet* yang mempunyai fungsi. Saat ini jumlah *pet* yang ada dalam *Free Fire* berjumlah 6. Terdapat sebuah *guild* dalam *Free Fire* yang berfungsi sebagai serikat atau tempat bernaung dari kumpulan para pemain *Free Fire* .

Untuk membangun *guild* ini dibutuhkan 1000 *diamond* atau 5000 *gold*. *Guild* terdiri dari kapten, *officer*, dan anggota *guild*. Unsur selanjutnya yaitu pola permainan. Dalam permainan tersebut, terdapat bentuk komunikasi yang digunakan untuk dapat berinteraksi antara satu sama lain. peneliti menentukannya sebagai komunikasi verbal yaitu berupa *voice chat* dan *wisper*.

Voice chat dan *whisper* merupakan bentuk komunikasi verbal. Seperti halnya komunikasi antar pemain dalam game *Mobile Legends: Bang Bang* terdapat saluran komunikasi verbal dalam bentuk fitur microphone. Microphone merupakan sebuah fitur *voice chat* di dalam game yang dapat digunakan semua pemain dengan cara menekan tombol aktifnya untuk saling berkomunikasi satu sama lain saat permainan berlangsung. (Valentina & Sari, 2019).

Pada komunikasi nonverbal dalam permainan *Free Fire* terdapat beberapa simbol yang digunakan untuk berkomunikasi antar tim. Simbol-simbol ini membantu antara rekan satu tim

untuk dapat mengkomunikasikan hal-hal yang terjadi dalam Free Fire tanpa harus melakukan komunikasi verbal. Simbol-simbol tersebut berupa:

- a. Simbol teman terkena tembakan
- b. Simbol teman menembak musuh
- c. Simbol musuh yang terbunuh
- d. Simbol musuh terkunci
- e. Simbol teman terkunci

Pemain *Free Fire* memaknai simbol-simbol dan menggunakannya sesuai dengan fungsi simbol yang dimaknai bersama. Pemaknaan yang sama terlihat dari tindakan yang dilakukan saat bahasa-bahasa diucapkan dalam permainan untuk mencapai tujuan bersama, yaitu kemenangan.

Untuk mendapatkan “*Booyah*”, menaikan rangking, dan mendapatkan sebuah kemenangan dalam permainan ini, biasanya setiap tim memiliki aturan masing-masing untuk setiap anggota pasukannya. Dengan adanya aturan ini, dapat memudahkan kapten tim dalam memberikan arahan untuk melawan musuh. Menjadi seorang pemain profesional dalam *Free Fire* dilihat melalui *tier rank* yang dicapai selama permainan.

Rank Point (RP) digunakan untuk menentukan seberapa banyak poin yang kamu miliki untuk naik ke setiap divisi *rank (tier rank)* di dalam permainan. Untuk bisa mendapatkan RP tersebut, pemain *Free Fire* perlu memainkan ‘*Ranked Match*’ yang ada pada pilihan mode permainan. Untuk mendapatkannya, pemain memerlukan durasi yang lama. Durasi permainan *Free Fire* yang lama memerlukan *bandwith* yang tinggi dan membutuhkan jaringan internet yang kuat.

Persyaratan untuk *bandwidth* untuk game online harus didukung oleh jaringan internet yang mendukung kecepatan dan stabilitas koneksi internet. Saat menggunakan game online kadang-kadang koneksi buruk, sehingga membuat kondisi yang disebut lagging. Kemudian buat avatar/ tampilan game online tidak bergerak atau *traffic* macet. Hal ini membuat pemain game online kalah dari musuh karena ketika tampilan avatar game online tidak bergerak, akan mudah bagi musuh untuk menembak mati. (Tantoni et al., 2019)

Dunia maya memberikan cara untuk memperluas jaringan individu, hubungan pribadi, mengubah cara kita bertemu, bernegosiasi dan menghasilkan persahabatan. Hubungan daring sering berkelanjutan offline, menunjukkan bahwa dunia maya adalah menjadi semakin tertanam dalam kehidupan sehari-hari. Sejatinya diakui, bahwa dunia cyber bukan suatu tempat yang berada di luar kehidupan sehari-hari. (Achmad & Ida, 2018).

Kebiasaan bermain game online pada umumnya tanpa disadari membentuk sebuah adiksi. Adiksi bermain game online merupakan aktivitas bermain yang dilakukan secara berlebihan dan cenderung mengganggu kehidupan sehari-hari (Amellia Hardanti et al., 2013).

Dengan demikian, bukan hal yang tidak mungkin apabila adiksi dapat membuat para pemainnya ikut terbawa suasana dan mencampuradukkan peristiwa riil dengan virtual yang dilihat dan dialaminya. Termasuk dalam penggunaan istilah.

Terdapat enam istilah umum yang digunakan dalam bahasa percakapan para pemain *Free Fire*. Berikut ini pembahasannya:

- a. Dipanci. Keadaan dipanci biasanya terjadi ketika musuh yang tersisa adalah 1 orang, dan bertujuan untuk mempermainkan musuh tersebut. Dalam arti sebenarnya, kata dipanci tidak bermakna. Awalan di dan dirangkai dengan kata benda 'panci' tidak membentuk sebuah makna dalam ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kata ini hanya dipahami oleh sesama pemain *Free Fire*.
- b. Tiw-tiw/ Piw-piw. Istilah ini digunakan saat darah dari teman dalam satu tim tidak dalam kondisi penuh. Cara menggunakannya dengan menembak ke arah teman dalam satu tim tersebut. Istilah ini tidak ditemukan dalam kamus besar Bahasa Indonesia. Pemain *Free Fire* menggunakannya sebagai kode pertahanan.
- c. Es Kepal. Es kepal yang termasuk dalam kategori senjata berfungsi untuk melindungi tubuh dari tembakan musuh dalam waktu sementara karena es kepal sendiri dapat dihancurkan. Istilah ini trend pada 2019 karena ada inovasi kuliner 'Es Kepal Milo'. Bentuknya es yang mirip bola dan cara membuatnya adalah dengan mengepal kuat-kuat hingga membentuk bola. Es kepal ini mirip bola salju yang ditaburi bubuk susu coklat. Istilah 'Es Kepal' dalam *Free Fire* terinspirasi dari 'Es Kepal' yang sebenarnya ada di dunia nyata.
- d. Di-end. Istilah ini digunakan sebagai instruksi kepada tim agar musuhnya ditembak terus menerus sampai benar-benar mati dan tidak dapat melanjutkan permainan pada babak tersebut. Istilah ini diartikan sebagai menyerang musuh secara agresif dengan cara

menembak hingga tewas. Secara harfiah, kata 'Di-*end*' tidak ditemukan dalam kamus besar Bahasa Indonesia. Artinya, kata ini hanya digunakan oleh pemain *Free Fire* dalam dunia virtualnya.

e. Disampah. Istilah disampah artinya menembak musuh yang telah dikunci oleh pemain lain, bertujuan untuk menambah akumulasi poin permainan. Imbuhan yang diikuti oleh kata benda tidak membentuk makna ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Terdapat ketidaksesuaian antara kata 'disampah' dengan tujuan menambah poin dalam permainan. Kata 'disampah' lebih dekat dengan sampah atau sesuatu yang tidak digunakan lagi. Namun dalam permainan ini, justru sampah menjadi sesuatu yang bernilai, yaitu poin dalam permainan.

f. Nge-*freeze*: Pemain yang terkena bom pada area berbahaya akan terkunci total atau tereliminasi. Istilah ini memiliki kata asal dari bahasa asing *freeze*. Dalam bahasa Inggris artinya beku. Pemain memaknai kata *freeze* dalam bahasa keseharian mereka, tanpa perlu menterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Namun, tanpa sadar, mereka mencampurnya dengan gaya bahasa keseharian yang sebenarnya berarti 'menjadi beku (secara otomatis)'. Istilah ini mirip halnya dengan istilah Nge-*lock* (terkunci secara otomatis), Nge-*hide* (tersembunyi secara otomatis), atau Nge-*Vlog* (melakukan *vlogging*).

Seluruh informan pemain dalam penelitian ini adalah orang-orang yang berbahasa Indonesia dalam kesehariannya. Penggunaan istilah oleh mereka tersebut telah mengalami proses pertukaran simbol dalam bentuk kata-kata. Pertukaran tersebut merupakan proses interaksi yang selanjutnya membentuk sebuah komunitas.

Interaksi yang membentuk komunitas dikarenakan manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial. Dalam kehidupan tradisional, kecenderungan manusia hidup secara sosial terlihat dari aktivitas kesehariannya yang membutuhkan interaksi dengan manusia lainnya seperti dalam pemenuhan kebutuhan dasar. Mereka berusaha mencari koneksitas dengan manusia lainnya dalam pencarian kebutuhan tersebut walaupun mereka berbeda lingkungan dan tidak saling mengenal, proses tersebutlah yang kemudian membentuk komunitas - komunitas yang merupakan kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan yang umumnya memiliki ketertarikan yang sama. (Herlambang, 2014)

Game online memperbolehkan penggunaanya untuk bermain bersama dan berinteraksi melalui fitur yang ditawarkan dalam *game online* tersebut (Ricky et al., 2016). *Free Fire* juga demikian. Permainan *online* ini juga menyediakan fitur-fitur yang dirancang untuk membangun interaksi dan komunikasi di antara pemainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penulis menarik kesimpulan dari penelitian ini mengenai pemaknaan bahasa dalam percakapan pemain *online game*, sebagai berikut :

1. Para pemain *Free Fire* memaknai simbol-simbol dan menggunakannya sesuai dengan fungsi simbol yang dimaknai bersama. Pemaknaan yang sama terlihat dari tindakan yang dilakukan saat bahasa-bahasa diucapkan dalam permainan.
2. Penelitian ini menemukan istilah baru dalam bahasa percakapan pada permainan *Free Fire*, yaitu: dipanciin, tiw-tiw/piw-piw, es kepal, *dikill*, *diend*, disampah, *ngefreeze*
3. Proses komunikasi dan interaksi yang terjadi di antara pemain *Free Fire* adalah proses komunikasi verbal dua arah dalam satu kelompok yang dilakukan melalui media *voice chat*. Komunikasi dan interaksi yang berlangsung tersebut mengandung relasi bahasa antara dunia realitas dan virtual.
4. Topik-topik yang dibicarakan dalam permainan sangatlah variatif, tidak hanya topik mengenai permainan dalam *Free Fire*. Topik-topik tersebut adalah pembahasan mengenai pekerjaan, kegiatan turnamen, nama tim, sinyal, pendekatan personal, dan kondisi cuaca.

REFERENSI

- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*.
<https://doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>
- Amellia Hardanti, H., Nurhidayah, I., & Yuyun Rahayu, S. (2013). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Onlinepada Anak Usia Sekolah.
- Bungin, M.Burhan. (2017). *Penelitian Kualitatif*. Ed.2. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Emzir. (2012). *Metodelogi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Elbadiansyah, Umiarso . (2014). *Interaksi Simbolik dari Era Klasik Moderen*. Jakarta: PT Raja

Grafindo Persada

- Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
- Katubi. (2004). *Studi Bahasa dan Jender: Sejarah Singkat, Ancangan, dan Model, Analisis*. Jurnal Masyarakat Budaya Vol VI No.1/ 2004.
- Kuswarno, Engkus. (2008). *Etnografi Komunikasi*. Bandung : Widya Padjadjaran.
- Littlejohn, Stephen W. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy J. (2016). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nasrullah, Rulli. (2018). *Etnografi Virtual*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*. <https://doi.org/10.24198/jkp.v1n3.5>
- Rachmawati. Dyah. (2016). Konstruksi Makna Humas Pemerintah bagi Pejabat Struktural dan Fungsional Humas (Studi Fenomenologi tentang Pemaknaan Humas Pemerintah oleh Pejabat Humas di BATAN, BPPT, dan LAPAN dalam Mengelola Informasi Iptek). *Disertasi*. Universitas Padjadjaran, Bandung
- Ricky, R., Sudrajat, R. H., & Pamungkas, I. N. A. (2016). Pola Komunikasi Kelompok Game Online (studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game "Clash Of Clans" Komunitas 1-ron). *EProceedings of Management*.
- Rohayati, R. (2017). Budaya Komunikasi Masyarakat Maya (Cyber): Suatu Proses Interaksi Simbolik. *Sosial Budaya*. <https://doi.org/10.24014/sb.v14i2.4432>
- Tantoni, A., Zaen, M. T. A., & Imtihan, K. (2019). Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwidth Game Online (Free fire, Mobile Legends, Pubg mobile). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*. <https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.122>
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*. <https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>