

Memahami Pengalaman Komunikasi *Gamers* : Studi Fenomenologi Pada Pecandu *Game Online* di Indonesia

Alfaro Andre Elia

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

ABSTRAK

Game online adalah suatu permainan yang dimainkan secara daring. Para pemain dari permainan daring ini terdiri dari berbagai kalangan dan usia, baik muda maupun tua. Uniknya, di dalam *game online*, ada banyak simbol-simbol dan istilah-istilah. Setiap permainan daring mempunyai istilah dan simbol yang berbeda, tetapi ada beberapa permainan daring yang mempunyai istilah dan simbol yang mirip bahkan sama. Masing-masing istilah dan simbol tersebut mempunyai makna tersendiri. Penggunaan istilah dan simbol ini membuat para pemain menjadi lebih mudah dalam berkomunikasi dengan pemain lainnya saat sedang bermain. Kemunculan simbol dan istilah tersebut membentuk budaya baru dalam berkomunikasi antar pemain, apalagi bagi mereka yang sudah kecanduan permainan daring. Sering kali komunikasi ini hanya dimengerti oleh mereka sesama *gamers* saja karena konteks bahasan yang internal. Bagi mereka yang bukan seorang *gamers* akan lebih sulit untuk mengerti dan memahami komunikasi mereka. Hal ini yang membuat terdapat kesenjangan antara para *gamers* dengan mereka yang bukan merupakan *gamers*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data penelitian diperoleh dengan cara melakukan wawancara kepada enam pecandu *game online* yang terdiri dari tiga orang pemain *osu!* dan tiga orang pemain *Counter Strike: Global Offensive*. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan konsep-konsep penelitian dan teori interaksional simbolik. Pertanyaan yang diajukan berupa pertanyaan spesifik dan pertanyaan umum. Hasil yang didapat adalah pengalaman komunikasi para pecandu *game online* yang unik karena banyaknya penggunaan istilah atau simbol dan singkatan-singkatan di dalamnya. Awal mula mereka menjadi pecandu *game online* bukanlah karena penarikan diri dari lingkungan sosial. Teman mereka memang lebih banyak di dunia *game online*, tetapi bukan berarti mereka tidak ingin mempunyai teman di dunia nyata.

Kata kunci: kecanduan, permainan daring, simbol, istilah, budaya baru.

*Understanding Gamers' Communication Experience: A Phenomenological
Study of Online Game Addicts in Indonesia*

Alfaro Andre Elia

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta

ABSTRACT

Online games are games that are played online. The player of this online game consist of various groups and ages, both young and old. Uniquely, in an online game, there are many simbols and terms. Each online game has different terms and symbols, but there are some online games that have similar or even the same terms and symbols. Each of these terms and symbols has its own meaning. The use of these terms and symbols makes it easier for players to communicate with other players while playing a game. The existence of these symbols and terms creates a new culture of communication between players, specially for those who are addicted to online games. Frequently this communication can only be understood by fellow gamers only because of the internal context of the discussion. For those who are not a gamers, it will be more hard to know and understand their communication. This causes a gap between gamers and non-gamers. This study uses a qualitative method with a phenomenological approach. The research data was obtained by interviewing six gamers. It consists of three osu! players and three Counter Strike: Global Offensive players. The data that has been obtained is then analyzed based on research concepts and symbolic interactionism theory. The questions asked are in the form of specific questions and general questions. The result is an addicted gamers' communication experience that is unique because of the many uses of terms or symbols and abbreviations. The beginning of their becoming addicted is not because of withdrawal from the social environment. Their friends are indeed more in the online game world, but that doesn't mean they don't want to have friends in the real life.

Keywords: *addicted, game online, symbol, term, new culture.*