

Pola Komunikasi Pemain Gim Daring

Player Unknown Battle Ground Desa Kepuh Sukoharjo

Communication Patterns of Online Game Players

Player Unknown Battle Ground Desa Kepuh Sukoharjo

Guruh Wijayakusuma

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi pemain Player Unknown Battle Ground (PUBG) pada masyarakat Desa Kepuh, Sukoharjo. Pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo berkomunikasi secara virtual ketika bermain PUBG, sebelum maupun sesudah permainan tersebut, meskipun tidak saling berdekatan secara fisik. Sesederhana ekspresi wajah dan intonasi berupa nada tinggi menjadi komunikasi non-verbal pada pemain PUBG Desa Kepuh. Interaksi secara verbal maupun non-verbal membentuk pola komunikasi multi arah dengan saling bertukar pikiran secara dialogis. Gaya komunikasi pasif pada Pemain PUBG terbentuk dalam perilaku ‘diam’ atau memilih hanya melanjutkan bermain dengan gawainya ketika disalahkan pemain lain. Komunikasi agresif dengan saling mengejek gaya dan cara bermain, hingga menakut-nakuti teman bermainnya. Gaya komunikasi asertif yang paling terlihat yakni, pada saat pemain PUBG pada Desa Kepuh bermain secara kompak dengan koordinasi yang baik untuk dapat memenangkan permainan.

Kata Kunci: Gim Daring PUBG, Pola Komunikasi, dan Gaya Komunikasi

ABSTRACT

This study aims to analyze the communication patterns of Player Unknown Battle Ground (PUBG) players in the Kepuh Village community, Sukoharjo. PUBG players in Kepuh Village, Sukoharjo communicate virtually when playing PUBG, before or after the game, even though they are not physically close to each other. Simple facial expressions and high-pitched intonations are non-verbal communication for PUBG players in Kepuh Village. Verbal and non-verbal interactions form multi-directional communication patterns by exchanging ideas dialogically. The passive communication style of PUBG players is formed in the behavior of 'silent' or choosing to only continue playing with their gadgets when blaming other players. Aggressive communication by mocking each other's playing style and methods, to the point of scaring their playmates. The most visible assertive communication style is when PUBG players in Kepuh Village play compactly with good coordination to be able to win the game.

Keywords: PUBG Online Game, Communication Patterns, and Communication Style

A. Pendahuluan

Gim daring menjadi cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Gim

daring menjadi permainan digital yang hanya bisa jika perangkat terhubung oleh jaringan internet dengan memungkinkan orang yang bermain gim yang sama dalam waktu bersamaan walaupun berbeda lokasi atau berjauhan. Gim daring adalah *game* atau

permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet, memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama (Wahid, 2021).

Salah satu gim daring yang familiar di masyarakat yakni Player Unknown's Battlegrounds (PUBG). Tercatat, ada 100 juta pemain aktif dan Indonesia berada di peringkat kedua dengan berhasil merangkul para pemain di lebih dari 220 kota melalui berbagai turnamen yang disaksikan lebih dari 23 juta penonton (Dennys, 2019). Salah satu gim daring tersebut menjadi jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (Surbakti, 2017). PUBG Mobile merupakan salah satu permainan *online battle royale* yang dapat dimainkan di PC atau *handphone*. Perancangan gim PUBG selesai pada 2017 dan dirilis oleh *Steam*. *Steam* merupakan distributor gim *digital* terbesar di dunia. Saat ini, PUBG Mobile menjadi gim populer hingga mendapatkan gelar sebagai *Game of The Year* (Mujtahidin, 2020).



Gambar 1. Fitur dalam PUBG yang menjadi gim daring dengan interaksi masyarakat dalam dunia permainan aksi dan battle royal

Pada gim daring PUBG, berbagai proses komunikasi dan interaksi baik secara verbal dengan kata-kata dan bahasa maupun non-verbal tentu terbentuk baik secara langsung atau virtual. Hal ini karena memang Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) menjadi sarana hiburan yang memungkinkan penggunaanya berinteraksi secara langsung melalui tatap muka maupun 'daring' melalui aplikasi tersebut pada era modern ini. Komunikasi menjadi proses yang melibatkan individu-individu dalam suatu hubungan, kelompok, organisasi, dan masyarakat yang merespon dan menciptakan pesan untuk beradaptasi dengan lingkungan satu sama lain (Lumentut, 2017). Simbol, kata-kata, bahasa, hingga isyarat tertentu terbentuk dan menjadi rangkaian komunikasi dari pemain dalam gim daring tersebut. Komunikasi tidak terbatas pada kata-kata yang terucap belaka, melainkan bentuk interaksi dari apa saja, bahkan senyuman, anggukan kepala yang membenarkan hati, hingga ungkapan minat

maupun perasaan yang diekspresikan dalam bentuk apapun (Sentosa, 2015).

Alhasil, pola komunikasi yang terbentuk dalam gim daring PUBG tentu cukup variatif, bahkan melahirkan istilah-istilah komunikasi baru seiring dengan perkembangan gaya hidup maupun budaya masyarakat yang dinamis seiring perkembangan teknologi digital tersebut. Munculnya istilah-istilah baru umumnya dikarenakan adanya modifikasi dari Bahasa Indonesia maupun bahasa asing yang memiliki makna yang dapat berbeda dengan makna aslinya (Azizah, 2019). Kalimat *'nup'*, *'cacat'*, hingga *'bosok'* menjadi beberapa bentuk komunikasi baru dan bagian dari ekspresi individu dalam berkomunikasi dalam gim daring PUBG tersebut. Pola komunikasi merupakan gambaran sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya (Soejanto, 2005).

Tidak jarang, pola komunikasi yang terbentuk dalam permainan daring ini berupa komunikasi yang cenderung negatif dengan saling membully pemain satu dan pemain lainnya, baik antara teman satu tim ataupun dengan musuh. *Bullying* merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan secara berulang-ulang oleh pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah, dilakukan dengan

sengaja dan bertujuan untuk melukai korbannya secara fisik maupun emosional. (Coloroso, 2007). *Bullying* memang sering terjadi dalam permainan gim daring, bahkan bagian dari strategi tak terkecuali PUBG. *Bullying* tersebut tentunya akan memberikan efek yang buruk bagi perkembangan kehidupan masyarakat dari berbagai aspek seperti psikologis seseorang, diantaranya dapat membuat perasaan tertekan dan depresi. Bahkan, pada salah satu kasus *bullying* pada permainan gim daring di Malang, Jawa Timur berujung pada tindak pembunuhan (KompasTV Surabaya, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Pola Komunikasi Pemain Game Onlie Call of Duty (COD) Didalam Komunitas Clan FTR" menunjukkan bahwa pola komunitas FTR yang sering digunakan adalah pola komunikasi *all channel* yang berarti pada kelompok mereka semua sama dan adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi dengan komunikasi secara dua arah (*two way communication*). Pada penelitian yang dilakukan oleh Fara Hasna Arifah dan Yuli Candrasari (2022) yang menganalisis pola komunikasi virtual dalam komunitas gim daring juga menunjukkan bahwa komunikasi virtual yang digunakan di dalam komunitas gim daring Genshin Impact cenderung menggunakan pola komunikasi

sirkular. Dalam pola komunikasi sirkular, pesan dari komunikator mendapatkan umpan balik dari komunikan (Arifah, 2022). Proses interaksi ditunjukkan dalam interaksi di dalamnya yang meliputi kerjasama, persaingan, konflik, dan akomodasi.

Gim daring PUBG telah tersebar luas dan banyak dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia, tak terkecuali di Desa Kepuh, Nguter, Sukoharjo. Pada berbagai tempat di Desa Kepuh, Sukoharjo terlihat banyak remaja atau bahkan tergolong sudah dewasa bermain PUBG Mobile, baik sendiri pada teras rumah maupun berkelompok pada suatu tempat, seperti pada rumah warga, kafe, tempat wedangan, maupun tempat-tempat *tongkrongan*. Orang-orang yang bermain gim daring pada Desa Kepuh, Sukoharjo dilakukan dengan waktu yang cukup panjang, bahkan berjam-jam didepan layar kaca *handphone* untuk memainkannya.

Oleh karena itu, penelitian ini mengamati terkait pola komunikasi pemain gim daring PUBG baik pada komunikasi langsung maupun virtual, termasuk gaya komunikasi yang terbentuk dalam pola komunikasi gim daring tersebut. Lebih spesifik, peneliti menganalisis pola dan gaya komunikasi pada kalangan remaja atau anak muda yang berumur 15-25 tahun. Peneliti memberikan spesifikasi pada kalangan remaja yang

berumur 15-25 tahun, karena memang rentan usia tersebut yang kebanyakan bermain gim daring PUBG di Desa Kepuh, Sukoharjo

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena yang telah dialami langsung oleh subjek penelitian (Arikunto, 2017). Pendekatan studi kasus membuat penelitian ini mendalam secara kajian pada konteks khusus permasalahan pola komunikasi pada pemain gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo. Studi kasus menjadi desain penelitian yang dilakukan untuk memperoleh pengertian yang mendalam mengenai situasi dan makna sesuatu atau subjek yang diteliti (Moleong, 2006). Hasil akhir yang diperoleh peneliti berupa penjelasan secara mendalam tentang pola dan gaya komunikasi pemain gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo.

C. Hasil dan Pembahasan

Produk digital ‘internet’ memang menjadi kemajuan teknologi yang mempermudah manusia pada berbagai persoalan. Tidak terkecuali, *fitur* hiburan yang digunakan pula sebagai sarana komunikasi sebagaimana pada PUBG

Mobile yang menjadi gim ‘daring’ yang membuat penggunanya mampu berkomunikasi secara virtual dengan sarana gim tersebut. Komunikasi Virtual adalah sekumpulan pengguna internet yang membentuk hubungan personal (Bocar, 2017). Bahkan, komunikasi yang terbentuk melalui media virtual tersebut tidak hanya chat yang berbentuk tulisan, melainkan suara yang terdengar dari lawan bicaranya.



Gambar 2. Laman Chat pada Aplikasi Player Unknown's Battlegrounds

Player Unknown's Battleground (PUBG) selaku permainan berbasis aplikasi yang terus dan harus terhubung oleh internet untuk dapat diakses tersebut yang membuat aplikasi ini memiliki *fitur* dan kemampuan berkomunikasi dengan sesama pemilik akun PUBG yang tidak terpaud ruang dan waktu. Komunikasi virtual yang terbentuk dalam PUBG mobile dapat dilakukan terhadap siapapun dan dimanapun, asalkan satu ‘server’ dalam permainan berjenis *action* tersebut. Bahkan, pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo seringkali berkomunikasi secara virtual pada aplikasi mobile tersebut, meskipun tidak saling berdekatan secara

fisik. Hal itu sebagaimana yang diungkapkan oleh Ardiansyahdiyan Anggoro Putro (22 tahun) selaku Pemain gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo.

“Saya terkadang juga cuma bermain di rumah mas, meskipun satu *room* gim dengan teman teman saya” (Wawancara, 3 April 2024).

Pemain PUBG Desa Kepuh, Sukoharjo biasanya berkomunikasi secara virtual ketika mereka tidak berdekatan, tetapi hendak bermain PUBG bersama dalam 1 (satu) ruang permainan yang sama.

Komunikasi tersebut dapat dilakukan antar pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo karena kebanyakan telah terbentuk komunitas informal yang dilandaskan kesamaan permainan daring tersebut, sekaligus latarbelakang pekerjaan yang sama, teman sejawat, satu sekolah, bahkan tetangga maupun saudara. Hal itu sebagaimana yang diungkapkan oleh Ahmad Ismail Wardana (19 Tahun) selaku pemain gim daring PUBG, “kadang sendiri kadang sama teman sama tetangga gitu mas” (Wawancara, 5 April 2024).

Tidak hanya komunikasi virtual, pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo seringkali bertemu secara langsung dan bersama dengan memegang gawainya masing-masing untuk bermain gim daring tersebut. Banyak masyarakat Desa Kepuh

yang memainkan gim PUBG, baik sendiri maupun bersama temannya di teras rumah, tempat *tongkrongan*, kafe, hingga tempat fasilitas umum, seperti masjid dan sekolah. Bahkan, pada tempat fasilitas umum dengan kondisi sekolah dan masjid yang tutup, mereka tetap bermain di lingkungan sekitarnya untuk mendapatkan jangkauan layanan wifi dari fasilitas umum tersebut.



Gambar 3. Masyarakat Desa Kepuh yang bermain PUBG di salah satu Warung Kopi di Desa Kepuh, Nguter

Alhasil, komunikasi secara langsung dengan verbal maupun non-verbal terbentuk pada pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo. Pada komunitas kecil dan informal tersebut, pemain PUBG biasanya berkomunikasi terkait permainan PUBG, cara bermain, langkah yang ditempuh, hingga komunikasi terkait hasil yang diperoleh selama bermain gim daring tersebut. Bahkan, pemain PUBG pada Desa Kepuh yang sebetulnya fokus pada gawainya masing-masing, namun mereka tetap riuh dengan banyak komunikasi yang terbentuk selama

berkumpul dan bermain Player Unknown's Battleground (PUBG).

Kata dan bahasa menjadi komunikasi verbal yang selalu terbentuk dalam gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo, baik secara virtual maupun non-virtual. Pengungkapan pikiran, penyampaian maksud atau tujuan baik perintah, petunjuk, hingga larangan menjadi berbagai komunikasi verbal yang terbentuk, baik bahasa maupun sekedar kata (Sherman, 1999). Biasanya, komunikasi verbal yang terbentuk berupa ungkapan terkait situasi permainan, kemahiran teman maupun lawan bermain, hingga penggapaian dari permainan tersebut. Kalimat "*ojo rono (jangan kesitu)*", "*aku sek seng maju (aku dulu yang maju)*", maupun kalimat perintah dan larangan menjadi bahasa yang sering diungkapkan pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo saat bermain PUBG.

Komunikasi non-verbal berupa pesan yang dikemas dalam bentuk tanpa kata-kata juga seringkali terlihat dalam gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo. Sesederhana intonasi yang terbentuk dalam komunikasi verbal pemain juga bagian dari komunikasi non-verbal pada gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo. Hal itu terlihat pada nada tinggi yang biasanya terbentuk pada kata maupun kalimat dari

pemain PUBG. Komunikasi non verbal digunakan untuk memastikan bahwa makna yang sebenarnya dari pesan-pesan verbal dapat dimengerti. Keduanya saling membutuhkan untuk mencapai sebuah komunikasi yang efektif (Kusumawati, 2016)

Pada berbagai interaksi pada pemain gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo jelas membentuk pola komunikasi multi arah dengan komunikator dan komunikan saling bertukar pikiran secara dialogis (Ayu, 2024). Hal itu sebagaimana yang diungkapkan oleh Ardiansyahdiyan Anggoro Putro (22 Tahun) yang justru terdapat interaksi ketika bermain gim daring PUBG,

“Cuma untuk senang-senang aja sih mas saat nongkrong bareng, daripada pegang hp tanpa interaksi mas terus saya ajak game PUBG biar ada interaksinya mas” (Wawancara, 3 April 2024).

Interaksi pada pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo dalam bermain gim daring tersebut bersifat dinamis dan massif, baik sebelum, waktu bermain, hingga sesudah bermain.

Pola komunikasi Pemain PUBG Desa Kepuh, Sukoharjo tersebut membentuk pula gaya komunikasi yang menjadi kekhasan, keunikan dan gaya komunikasi yang berbeda dengan komunikasi pada konteks dan permasalahan komunikasi lainnya. Sebab, gaya komunikasi menjadi cara yang

digunakan komunikator dalam menyampaikan pesan kepada komunikan (Mutawakkil, 2019). Gaya komunikasi menjadi gabungan dari berbagai perbuatan atau sikap yang menjadi bagian dari pola komunikasi saat berbicara sehingga memperoleh *feedback* tertentu dalam situasi yang tertentu (Sherman, 1999). Terlebih, PUBG mobile menjadi permainan kontemporer yang tentu memunculkan komunikasi dan interaksi ‘baru’ dari penggunaanya.

Pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo yang berumur 15-25 tahun tentu berbeda gaya komunikasinya dengan aktivitas lain dari interaksi masyarakat, bahkan permainan yang sama tetapi pada konteks tempat dan waktu yang berbeda. Cara berbicara seseorang menjadi sarana dalam bertindak yang terspesialisasi dan dilakukan saat tertentu (Kusumawijayanti, 2022). Ada 3 (tiga) gaya komunikasi dasar, yakni agresif, pasif, dan asertif (Sherman, 1999). Berikut gaya komunikasi yang terbentuk dalam pola komunikasi dari Pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo:

1. Gaya Komunikasi Pasif pada Pemain PUBG Desa Kepuh, Sukoharjo

Individu yang menggunakan gaya komunikasi pasif sering bertindak acuh tak acuh serta mengalah pada orang lain (Ayu,

2022). Pada pemain PUBG Desa Kepuh, acuh tak acuh maupun mengalah menjadi beberapa gaya komunikasi yang terlihat dan terbentuk dalam interaksi dalam permainan daring tersebut. Perilaku ‘diam’ atau memilih hanya melanjutkan bermain dengan gawainya seringkali dilakukan oleh pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo ketika disalahkan oleh pemain lain, karena dirasa ‘keliru’ atau tidak bisa bermain saat memainkan Player Unknown’s Battleground (PUBG). Komunikator pasif biasanya gagal mengungkapkan perasaan atau kebutuhan mereka, serta memilih untuk mengacuhkan orang lain dalam mengekspresikan diri (Sherman, 1999).

Meskipun komunitas dan lingkungan permainan daring pada Desa Kepuh, Sukoharjo tersebut terbentuk secara kolektif tanpa adanya hierarki struktural atau kepemimpinan. Gaya komunikasi *the equalitarian style* menjadi kesetaraan karena bersifat dua arah antara komunikator dan komunikan (Tubbs dan Moss, 2008). Sebab, komunitas informal yang terbentuk pada pemain gim daring PUBG Desa Kepuh didasarkan atas teman bermain di desa, tetangga, saudara, hingga sejawat maupun teman kerja. Namun, dominasi satu dengan yang lain dan merasa lebih kuat

dibandingkan pemain lain tetap terbentuk antar pemain PUBG Desa Kepuh, Sukoharjo.

Alhasil, komunikasi pasif dengan lebih banyak diam atau tidak mengungkapkan perasaannya secara berlebih menjadi gaya yang sering terbentuk pada beberapa pemain PUBG di Desa Kepuh, Sukoharjo. Gaya komunikasi menjadi cara bagi setiap orang dalam mengungkapkan *message* dengan *style* yang sesuai (Ayu, 2022). Gaya komunikasi ini dilakukan oleh pemain gim daring PUBG pada masyarakat Desa Kepuh dengan cukup variatif, mulai dari sekedar bentuk ekspresi diri, menyampaikan maksud dan tujuan seperti cara bermain, waktu dan tempat bermain PUBG, hingga pada persoalan negatif maupun menghindari hal-hal negatif tersebut.

Gaya komunikasi pasif pada pemain PUBG Desa Kepuh, Sukoharjo biasanya menjadi respon dan wujud komunikasi terhadap perilaku dominan, bahkan cenderung keras yang dilakukan oleh pemain lainnya. Gaya komunikasi ini menjadi tanggapan atas gaya komunikasi agresif dari pemain PUBG Desa Kepuh, Sukoharjo. Hal ini karena memang saling mengejek, mengolok-olok, melecehkan gaya dan cara bermain, mengancam, hingga menakut-nakuti teman bermainnya menjadi interaksi yang terkadang terbentuk pada pemain gim

daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo. Terlebih, pemain tersebut dianggap lemah secara fisik maupun mental, dianggap tidak dapat mahir bermain dengan pemain lainnya menjadi landasan saling mengejek, mengolok-olok, melecehkan gaya dan cara bermain, mengancam, hingga menakut-nakuti teman bermainnya pada gim daring tersebut. Cara berbicara seseorang juga menjadi sarana dalam bertindak yang terspesialisasi dan dilakukan saat tertentu (Kusumawijayanti, 2022).

Bahkan, komunikasi non-verbal berupa *enggan* bermain atau bertemu kembali dengan pemain yang melakukan *bullying* tersebut menjadi gaya komunikasi pasif yang terbentuk pada Desa Kepuh, Sukoharjo. Dalam gaya komunikasi pasif, komunikator tidak langsung, selalu setuju, tidak berbicara, dan ragu-ragu (Sherman, 1999). komunikator pasif tidak tahu di mana ia berdiri dan perlahan-lahan kehilangan harga dirinya (Sherman, 1999). Sikap tersebut menjadi ekspresi kekecewaan atas komunikasi yang bersifat *membully* dari pemain PUBG Desa Kepuh terhadap pemain lainnya. Padahal, komunitas informal yang didasarkan pada gim daring di Desa Kepuh tersebut juga dilatarbelakangi oleh pertemanan lingkungan, tetangga, sejawat, teman sekolah hingga kerabat. Beberapa diantaranya juga

mengaku memendam rasa sakit itu dan teringat kembali ketika ada peristiwa tertentu yang hampir sama maupun bertemu dengan pelakunya.

Namun, tidak semua gaya komunikasi pasif menjadi tanggapan atas persoalan negatif atau respon terhadap perlakuan buruk. Teman pemain PUBG pada Desa Kepuh memilih gaya komunikasi pasif, karena memang dirinya tidak dapat berbuat banyak ketika temannya bermain gim daring tersebut, terlebih pada saat *nongkrong* atau berkumpul bersama. Rasa jengkel atau kesal tanpa mengeluarkan ekspresi lisan maupun tulisan menjadi gaya komunikasi pasif dari teman pemain PUBG ketika justru teman-temannya main gim pada saat kumpul bersama atau nongkrong yang seharusnya digunakan untuk ngobrol atau bercanda bersama. Hal itu sebagaimana yang diungkapkan oleh Labib Isnain Hakim (19 Tahun) yang akhirnya turut bermain gim PUBG karena jengkel ketika temannya bermain gim melalui gawainya, sehingga tidak ada obrolan saat berkumpul bersama atau *nongkrong*. Remaja yang kerap disapa Labib tersebut menjadikan ikut serta bermain gim daring PUBG sebagai gaya komunikasi pasif yang mengekspresikan diri berbentuk non-verbal atas lingkungan sekitarnya yang kebanyakan bermain gim daring tersebut.

2. Gaya Komunikasi Agresif pada Pemain PUBG Desa Kepuh, Sukoharjo

Gaya komunikasi agresif menjadi kebalikan dari komunikasi pasif yang sering bertindak acuh tak acuh dan mengalah pada orang lain (Sherman, 1999). Pada gaya komunikasi agresif, seseorang berkomunikasi dengan cara yang ‘agresif’ dengan terdengar, dilihat, dan bahkan mungkin dirasakan, termasuk menekankan berbicara secara keras dan menuntut (Bocar, 2019). Pada pemain gim daring PUBG Desa Kepuh, gaya komunikasi agresif juga dilakukan oleh para pemain yang berkomunikasi dengan pemain lain yang memiliki kecenderungan gaya komunikasi pasif. Penggunaan kontak mata yang intens dan mendominasi atau mengendalikan orang lain dengan menyalahkan, mengintimidasi, mengkritik, mengancam, atau menyerang adalah beberapa cara yang digunakan komunikator agresif saat berkomunikasi (Sherman, 1999).

Tidak dapat dipungkiri, pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo yang dilandaskan pada pertemanan dan hubungan informal, tetap terbentuk pula dominasi dengan terdapat pemain yang merasa lebih kuat dari pemain PUBG lainnya, termasuk lebih pandai bermain gim daring tersebut. Alhasil, gaya komunikasi agresif juga

menjadi model yang terlihat dan terbentuk dalam pemain gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo. Hal itu karena memang saling mengejek, melecehkan gaya dan cara bermain, mengancam, hingga menakut-nakuti teman bermainnya menjadi interaksi yang terkadang terbentuk pada pemain gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo. Terlebih, pemain tersebut dianggap lemah secara fisik maupun mental, dianggap tidak dapat mahir bermain dengan pemain lainnya.

Komunikator agresif sering mengeluarkan perintah, mengajukan pertanyaan dengan kasar dan gagal dalam mendengarkan orang lain (Sherman, 1999). Bahkan, gaya komunikasi agresif paling banyak terjadi pada pemain gim daring PUBG masyarakat Kepuh, Sukoharjo. Hal ini karena memang kedekatan hubungan tanpa ada rasa canggung dan sungkan membuat pengeluaran perintah, pernyataan kasar, bahkan menyalahkan dan mengintimidasi menjadi persoalan yang dianggap remeh dan wajar, termasuk kebiasaan saat bermain gim daring PUBG bersama saudara, teman, maupun lingkungan sekitarnya dari masyarakat Desa Kepuh, Sukoharjo. Dalam gaya komunikasi agresif, komunikator berpikiran tertutup, pendengar yang buruk, sulit melihat sudut pandang orang lain, suka

menyela, dan memonopoli pembicaraan (Sherman, 1999).

Terlebih, saat bermain gim daring PUBG, tangannya sibuk dengan memegang *gawainya*. Akhirnya, lisan menjadi cara mengekspresikan emosional dan cara komunikasi yang efektif dari pemain gim daring PUBG pada Masyarakat Desa Kepuh, Sukoharjo. Gaya komunikasi agresif yang dilakukan oleh pemain gim daring PUBG pada masyarakat Desa Kepuh, Sukoharjo cukup variatif, mulai dari mengejek, mengolok-olok, melecehkan gaya dan cara bermain, mengancam, hingga menakut-nakuti teman bermainnya. '*Nup*', '*cacat*', '*bosok*' yang bermaksud menyampaikan tidak bisa atau tidak mahir dalam bermain PUBG, termasuk kata kasar lain seperti '*pekok*', '*goblok*', dan kata kasar bahasa jawa maupun bahasa indonesia menjadi kata yang sering dilontarkan pemain PUBG dalam mengekspresikan emosional atau menyampaikan maksud dan tujuan. Kalimat kasar maupun mengejek tersebut biasanya dilontarkan kepada teman bermain maupun lawan dari permainan PUBG tersebut. Bahkan, berdasarkan pengakuan informan, kata-kata yang diberarti organ kelamin sering dilontarkan pemain PUBG sebagai model komunikasi terhadap teman bermain, saudara, maupun lawannya.

Bahkan, kalimat-kalimat '*agresif*' itu dilakukan pada tempat-tempat umum yang sebetulnya banyak orang, seperti *caffee*, tempat tongkrongan, angkringan, dan tempat peribadatan. Pemain gim online PUBG maupun masyarakat umum disekitarnya telah menganggap biasa terkait pernyataan kasar, menyalahkan, hingga intimidatif tersebut dengan membiarkan perilaku itu terjadi di masyarakat. Meskipun, beberapa masyarakat merasa risi dan terganggu atas suara-suara yang tidak mengenakan dan kasar dari para pemain PUBG yang bermain pada tempat-tempat umum di Desa Kepuh, Sukoharjo. Komunikator agresif sebetulnya di jauhi oleh orang-orang, termasuk menyebabkan beberapa perasaan buruk orang lain dan kebencian (Sherman, 1999).

3. Gaya Komunikasi Asertif pada Pemain PUBG Desa Kepuh, Sukoharjo

Gaya komunikasi ini menampilkan hubungan komunikasi yang terbuka tanpa bersikap sombong (Suranto, 2011). Sebenarnya, pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo saling memahami dan mengerti satu sama lain dengan mengekspresikan kehendak maupun mendengar keinginan dari pemain lain. Hal ini karena memang sikap saling memahami dan kekompakan antar pemain menjadi salah satu '*kunci*' dalam memenangkan permainan

action tersebut. Komunikator asertif dapat mengekspresikan kebutuhan, keinginan, ide, dan perasaan mereka, sekaligus mempertimbangkan kebutuhan orang lain (Sherman, 1999).

Gaya komunikasi asertif yang paling terlihat dalam gim daring PUBG yakni, pada saat permainan *action* berbasis internet itu dimainkan oleh pemain PUBG pada Desa Kepuh yang membutuhkan kekompakan dan koordinasi yang baik untuk dapat memenangkan permainan. Komunikator asertif bertujuan agar kedua belah pihak menang dalam suatu situasi (Bocar, 2017). Model komunikasi asertif tersebut terlihat pada saat pemain gim daring PUBG pada Desa Kepuh berkumpul dan bermain bersama di satu tempat, kemudian diantara mereka saling memberikan perintah dan larangan tanpa saling menyalahkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pemain lain ketika bermain melalui laman gawai tersebut. Dampak gaya asertif yakni meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri, peningkatan harga diri orang lain, merasa termotivasi dan dipahami, akan memberi tahu orang lain di mana mereka berdiri (Sherman, 1999).

Bukan hanya itu, sekedar pemahaman waktu dan tempat ketika bermain gim daring tersebut juga terlihat gaya komunikasi asertif terbentuk pada sikap dan perilaku pemain

gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo. Para pemain biasanya menghubungi terlebih dahulu pemain lain yang hakekatnya teman bermain di desa, sejawat maupun teman sekolah dengan menanyakan kelonggaran waktu dan lokasi tempat berkumpul atau bermain gim daring tersebut. Mereka biasanya saling menunggu kelonggaran waktu untuk dapat bermain PUBG bersama, bahkan beberapa informan mengungkapkan, beberapa kali dijemput oleh temannya untuk nongkrong dan berkumpul dengan tujuan bermain gim daring PUBG.

D. Kesimpulan

Interaksi masyarakat Desa Kepuh dalam gim daring PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) terbentuk pola komunikasi yang bersifat virtual dan non-virtual. Pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo seringkali berkomunikasi secara virtual ketika bermain PUBG, sebelum maupun sesudah permainan tersebut selesai, meskipun tidak saling berdekatan secara fisik. Sesederhana ekspresi wajah dan intonasi berupa nada tinggi dalam komunikasi verbal pemain juga bagian dari komunikasi non-verbal pada gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo. Pada berbagai interaksi dan komunikasi pada pemain gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo jelas membentuk pola komunikasi

multi arah dengan komunikator dan komunikan saling bertukar pikiran secara dialogis.

Pemain PUBG Desa Kepuh memang dilandaskan pada relasi informal terkait pertemanan, sejawat maupun teman sekolah, tetapi terbentuk pukla dominasi dengan pemain yang merasa lebih kuat, termasuk lebih pandai bermain gim daring tersebut. Alhasil, komunikasi agresif dengan saling mengejek, melecehkan gaya dan cara bermain, hingga menakut-nakuti teman bermainnya menjadi interaksi yang terbentuk pada pemain gim daring PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo.

Namun, pemain PUBG pada Desa Kepuh, Sukoharjo sebenarnya saling memahami dan mengerti satu sama lain dengan mengekspresikan kehendak maupun mendengar keinginan dari pemain lain. Model komunikasi asertif tersebut terlihat pada saat pemain gim daring PUBG pada Desa Kepuh berkumpul dan bermain bersama di satu tempat, kemudian diantara mereka saling memberikan perintah dan larangan tanpa saling menyalahkan dengan mempertimbangkan kondisi pemain lain ketika bermain melalui laman gawai tersebut.

E. Saran

1. Pemain gim daring PUBG harus dapat menggunakan dan

menyesuaikan gaya komunikasi dalam berinteraksi dengan pemain lain atau lingkungannya, karena setiap gaya komunikasi akan sesuai jika diterapkan pada konteks interaksi yang tepat.

2. Pemain gim daring PUBG lebih baik banyak memakai gaya komunikasi asertif, karena model komunikasi ini cukup efektif dalam menyampaikan pesan dengan komunikan mampu menerima pesan yang disampaikan dengan baik.
3. Pemain gim daring PUBG harus mengontrol perasaan atau emosional, sikap dan perilakunya ketika bermain gim daring PUBG, karena nyatanya pola maupun gaya komunikasi yang terbentuk pada pemain PUBG Desa Kepuh, Sukoharjo masih banyak terjadi *bullying* dalam lingkungan permainan daring tersebut.

Referensi

- Ani, Sri Dewi, Tati Nurhayati (2019). Pengaruh Bullying Verbal Di Lingkungan Sekolah Terhadap Perkembang Perilaku Siswa. Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi, 8 (2)
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- A W Suranto (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ayu, Anak Agung (2022). 4 Jenis Gaya Komunikasi. *Binus University*. [https://binus.ac.id/malang/communication/2022/06/21/4-jenis-gaya-komunikasi/#:~:text=Komunikator%20pasif%20Dagresif%20pun%20dapat,cara%20yang%20tidak%20mungkin\)%E2%80%9D.&text=Gaya%20komunikasi%20asertif%20dianggap%20sebagai,perilaku%20tanpa%20menyalahkan%20orang%20lain.](https://binus.ac.id/malang/communication/2022/06/21/4-jenis-gaya-komunikasi/#:~:text=Komunikator%20pasif%20Dagresif%20pun%20dapat,cara%20yang%20tidak%20mungkin)%E2%80%9D.&text=Gaya%20komunikasi%20asertif%20dianggap%20sebagai,perilaku%20tanpa%20menyalahkan%20orang%20lain.)
- Azeharie, Suzy, Nurul Khotimah (2015). "Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Asuhan Sosial Taman Penitipan Anak "Melati" Bengkulu. *Jurnal Pekommas*, 18 (2).
- Bocar, Anna (2017). "Aggressive, Passive, and Assertive: Which Communication Style Is Commonly Used by College Students?". *SSRN Electronic Journal*. Muscat, Sultanate of Oman.
- Domitila, Mindi Maria, Fajar Wulandari, Dina Anika Marhayani (2021). "Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang". *Jurnal Ilmiah Potensia*. 6 (2). 131-141
- Gumilang, Adam Satria (2019). "Pola Komunikasi Dalam Rangka Menjaga Solidaritas" (Studi Deskriptif Tentang Pola Komunikasi Dalam Rangka Menjaga Solidaritas Antar Anggota Fans Club Liverpool Regional Solo). *Jurnal, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret*.
- Kusumawijayanti, Anita Reta, Afifah Mei Sunardi (2022). "Gaya Komunikasi Analisa Widyaningrum dan Efeknya Terhadap Publik". *Translitera*, 11 (1).
- Moleong Lexy. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rully. (2015). *Media Sosial*. Bandung: Simbosa Rekatama.
- Zakiah, Ela Zain, Sahadi Humaedi, Meilanny Budiarti Santoso (2017). Faktor yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Jurnal Penelitian & PPM*. 4 (2).
- Sentosa, Amrin Tegar (2015). "Pola Komunikasi Dalam Proses Interaksi Sosial Di Pondok Pesantren Nurul Islam Samarinda". *eJournal Ilmu Komunikasi*, 3 (3), 491-503
- Sherman, R. (1999). Understanding your communication style. Retrieved December 8, 2007, from http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/sba/comm_style.htm
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka baru press
- Widjaja (2010). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Yuyarti (2018). Mengatasi Bullying Melalui Pendidikan Karakter. *Jurnal Kreatif*, 9 (1).
- Zakiah, Ela Zain, Sahadi Humaedi, Meilanny Budiarti Santoso (2017). Faktor yang Mempengaruhi Remaja

Dalam Melakukan Bullying. *Jurnal
Penelitian & PPM*. 4 (2)