

PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL SESAMA GAMER
(Studi Kasus Pada Komunitas *Gamer BWC* Di Kampung
Gendingan Jebres RW 16 Surakarta)

Oleh:

(Mahakrisma Yulian Ekklesia, Drs. Buddy Riyanto, M.Si, Dr. Herning Suryo S, M.Si)

Abstrak Nama: Mahakrisma Yulian Ekkleisa, NPM : 17410075, Judul Skripsi : ***PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL SESAMA GAMER***

(Studi Kasus Pada Komunitas *Gamer BWC* Di Kampung Gendingan Jebres RW 16 Surakarta)

Fenomena kemunculan game online memicu timbulnya komunitas *gamer* diberbagai daerah, salah satunya komunitas *gamer BWC* di Kampung Gendingan RW 16 Jebres Surakarta. Komunikasi selalu terjadi dimanapun termasuk di dunia *virtual*. Dalam berkomunikasi secara *virtual* dan *actual* secara tatap muka (langsung) tentunya terdapat perbedaan dan *gamer* dari *BWC* ini memiliki cara unik mereka tersendiri dalam berkomunikasi. Didalam sebuah permainan terdapat istilah-istilah unik yang digunakan oleh para *gamer* untuk saling memberikan informasi, selain di dalam game, istilah unik game ini juga sering digunakan di dunia *actual*. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mencari tahu tentang bagaimana komunikasi interpersonal dan gaya bahasa yang digunakan oleh sesama *gamer* dari komunitas *BWC* ketika sedang berkomunikasi di dunia *virtual* dan di dunia *actual*. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal dan penggunaan gaya bahasa yang dilakukan oleh komunitas *gamer BWC* baik di dunia *virtual* dan *actual*. Pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi interpersonal yang dikemukakan Joseph A. DeVito yaitu komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua orang atau lebih yang saling tergantung satu sama lain dan teori gaya bahasa yang dikemukakan oleh Sudjiman yaitu gaya bahasa dapat digunakan dalam segala ragam bahasa baik ragam lisan, tulis, nonsastra, dan ragam sastra, karena gaya bahasa adalah cara menggunakan bahasa dalam konteks tertentu oleh orang tertentu untuk maksud tertentu. Berdasarkan sajian data dan analisa data, dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh sesama *gamer* di komunitas *BWC* ketika berada di dunia *virtual* tidak semuanya dapat diterapkan di dunia *actual*. Penggunaan gaya bahasa *gamer* lebih sering digunakan ketika sedang berkomunikasi dengan sesama *gamer* baik di dunia *virtual* maupun *actual* daripada dengan *non gamer*.

Kata Kunci : *Gamer, Komunikasi Interpersonal, Gaya Bahasa*

Abstract

The phenomenon of the emergence of online games triggers the emergence of gamer communities in various regions, one of which is the BWC gamer community in Gendingan Village RW 16 Jebres Surakarta. Communication always happens everywhere, including in the virtual world. In communicating virtually and actually face-to-face (directly) of course there are differences and gamers from BWC have their own unique way of communicating. In a game there are unique terms used by gamers to provide information to each other, apart from in the game, this game's unique terms are also often used in the actual world. This makes researchers interested in finding out about how interpersonal communication and language styles are used by fellow gamers from the BWC community when communicating in the virtual world and in the actual world. This study uses a qualitative research approach. This study aims to determine how interpersonal communication and the use of language styles are carried out by the BWC gamer community both in the virtual and actual world. A qualitative research approach is a research and understanding process based on methods that investigate a social phenomenon and human problem. This study uses the theory of interpersonal communication put forward by Joseph A. DeVito, namely interpersonal communication is verbal and nonverbal interaction between two or more people who depend on each other and the theory of language style put forward by Sudjiman, namely language style can be used in all kinds of languages, both variety spoken, written, non-literary, and literary variety, because language style is a way of using language in certain contexts by certain people for certain purposes. Based on the data presentation and data analysis, it can be concluded that the interpersonal communication carried out by fellow gamers in the BWC community when in the virtual world cannot all be applied in the actual world. The use of gamers' language style is more often used when communicating with fellow gamers both in the virtual and actual worlds than with non-gamers.

Keywords: Gamer, Interpersonal Communication, Language Style

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi dan jaringan pada jaman sekarang ini membuat kita dapat mengakses dan melakukan banyak hal menggunakan jaringan internet, salah satunya adalah permainan online atau biasa disebut game online. Game online merupakan permainan yang hanya dapat dijalankan menggunakan jaringan internet, game online juga bisa disebut sebagai permainan daring. Game online merupakan permainan berjenis digital yang dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi internet. Di Indonesia game online muncul pertama kali pada tahun 2001.

Saat ini tercatat lebih dari seratus judul game online yang sudah beredar di pasar games Indonesia, bahkan beberapa orang membuat konten tentang game yang

diunggah ke internet dan dapat ditonton oleh masyarakat dibelahan dunia manapun, hal ini menyebabkan penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat beredar ke kalangan masyarakat.

Fenomena kemunculan game online mengalir cepat di telinga masyarakat Indonesia, dengan adanya berbagai perlombaan baik tingkat internasional, nasional maupun lokal membuktikan bahwa game online menjadi daya tarik bagi masyarakat tertentu. Bahkan pekerjaan sebagai pro player di dunia game juga bukan merupakan hal yang tabu lagi. Berawal dari youtuber gaming yang melonjak di tahun 2016, pekerjaan sebagai pro player kini menjadi banyak incaran bagi para gamer didukung dengan team-team *eSport* yang sudah didirikan oleh beberapa pihak seperti Rafi Ahmad, Reza Oktovian, Edho Zell dan

lainnya. Fenomena ini akhirnya memunculkan komunitas beridentitas *gamer* baik *gamer mobile*, *console* maupun *gamer PC*. Seperti di daerah Kampung Gendingan Jebres RW 16 dimana lokasinya cukup dekat dengan kampus Universitas Sebelas Maret (UNS) dan Institut Seni Indonesia (ISI) sehingga menjadikan kampung ini sebagai wilayah kos untuk mahasiswa. Di Kampung Gendingan Jebres RW 16 terdapat komunitas *gamer* dari para mahasiswa baik dari UNS, ISI dan lainnya. Komunitas ini bernama *BWC (Boys Who Chill)*. Setidaknya saat ini *BWC* memiliki kurang lebih 11 anggota, dan mereka semua memainkan berbagai macam jenis game dan platform.

Kemunculan komunitas *gamer BWC* ini juga didukung karena adanya beberapa fasilitas umum yang membantu *gamer* dalam memudahkan mereka dalam mengakses internet dan bermain game online baik dari platform mana saja. Di daerah Jebres terdapat beberapa rental PlayStation, mulai dari PS 2 hingga PS 4 dan warnet (warung internet) untuk bermain game dari platform *PC*. Tidak hanya itu saja di Kampung Gendingan RW 16 juga terdapat fasilitas umum berupa *wifi.id*. Fasilitas *wifi* ini dapat digunakan oleh siapa saja asalkan memiliki voucher kode untuk mendapatkan akses dalam menggunakan *wifi.id* tersebut.

Dalam bermain game juga terjadi komunikasi, uniknya gaya komunikasi yang digunakan oleh komunitas *gamer* ini berbeda dengan gaya komunikasi orang pada umumnya. Bagaimana mereka melakukan komunikasi juga dapat dipengaruhi oleh kondisi suasana yang sedang terjadi dalam dunia *virtual* dan *actual*. Di dunia *virtual* misalkan saat mereka bermain dengan kondisi mengikuti sebuah turnamen, suasana dan gaya bahasa mereka dalam memberikan sebuah informasi menjadi lebih akurat dan serius, berbeda dengan saat hanya bermain untuk melepas penat, suasana menjadi lebih santai dan biasanya saat memberikan informasi

disertai dengan jokes-jokes atau candaan. Di dunia *actual* kondisi yang buruk dikarenakan masalah pribadi maupun pengaruh dari lingkungan sekitar juga dapat mempengaruhi cara *gamer* berkomunikasi, contohnya seseorang cenderung akan terlihat lebih murung apabila dia sedang mengalami masalah pribadi.

Terdapat beberapa penggunaan kata atau penggunaan bahasa yang cukup menarik dan sedikit berbeda yang para *gamer* gunakan dalam melakukan komunikasi, hal ini menjadikan komunikasi yang dilakukan oleh sesama *gamer* menjadi hal yang unik dikarenakan hanya para *gamer* saja yang dapat mengerti istilah-istilah penggunaan kata tersebut, sedangkan bagi orang awam istilah tersebut akan sangat jarang atau bahkan tidak akan didengar dalam kegiatan berkomunikasi sehari-hari. Contohnya penggunaan beberapa istilah seperti *AFK (Away From Keyboard)*, *BRB (Be Right Back)*, *EZ / EZPZ (Easy)*, dan masih banyak lagi.

Komunikasi interpersonal dapat dilakukan dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal tidak hanya tentang apa yang dikatakan dan apa yang diterima namun juga tentang bagaimana hal itu dikatakan, bagaimana bahasa tubuh yang digunakan, dan apa ekspresi wajah yang diberikan. Sebagai contoh penggunaan kata *GG (Good Game)* dalam sebuah permainan selalu diucapkan ketika permainan telah berakhir baik dari pihak tim yang menang dan tim yang kalah sebagai pengutaraan bahwa pertandingan tersebut berlangsung dengan baik dan sportif. Namun dikalangan *gamer* kata *GG* memiliki banyak tafsiran tergantung pada pada topik pembicaraan apa yang sedang mereka bahas.

LANDASAN TEORI

Perilaku Komunikasi

Perilaku adalah suatu fungsi dari interaksi antara seorang individu dengan lingkungannya. Perilaku manusia menurut

Thoha, adalah fungsi dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perilaku komunikasi sendiri yaitu suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun non verbal yang ada pada tingkah laku seseorang. Menurut Kwick dalam Notoatmodjo (2003), “perilaku adalah tindakan atau perbuatan organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari.”

Komunikasi Interpersonal

Menurut Joseph A. DeVito (2013), “komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua (atau kadang-kadang lebih dari dua) orang yang saling tergantung satu sama lain. Komunikasi interpersonal tidak hanya tentang apa yang dikatakan dan apa yang diterima namun juga tentang bagaimana hal itu dikatakan, bagaimana bahasa tubuh yang digunakan, dan apa ekspresi wajah yang diberikan.”

Menurut Joseph A. DeVito (2013 : 8-16), dalam komunikasi interpersonal terdapat beberapa unsur atau elemen penting, yaitu Sumber – Penerima (Source – Receiver), Pesan (*Message*), Encoding-Decoding, Media (*Channel*), Gangguan (*Noise*), Umpan balik (*Feedback*), Konteks (*Context*), Etika (*Ethics*).

Gaya Komunikasi

Dalam ilmu komunikasi terdapat gaya bahasa atau bisa disebut sebagai *style*. *Style* sendiri merupakan turunan dari kata latin *Stiliis*. *Style* memiliki arti dimana seseorang memiliki kemampuan atau kepintaraan dan keahlian dalam merangkai kalimat dan bahasa yang diucapkan.

Menurut Suranto (2011), “pengertian gaya komunikasi adalah seperangkat perilaku antarpribadi yang terspesialisasi digunakan dalam suatu situasi tertentu.” Masing-masing gaya komunikasi terdiri dari sekumpulan perilaku komunikasi yang dipakai untuk mendapatkan respons atau tanggapan tertentu dalam situasi yang tertentu pula. Kesesuaian dari satu gaya

komunikasi yang digunakan bergantung pada maksud dari sender dan harapan dari receiver. Menurut Allen, dkk (2006), “gaya komunikasi adalah cara seseorang dapat berinteraksi dengan cara verbal dan para verbal, untuk memberi tanda bagaimana arti yang sebenarnya harus dipahami atau dimengerti.”

Secara khusus, perilaku atau gaya komunikasi mengacu pada kecenderungan individu untuk mengungkapkan perasaan, kebutuhan, dan pikiran melalui pesan tidak langsung dan dampak perilaku. Hal ini sesuai dengan kenyataan bahwa sebagian besar komunikasi yang kita lakukan merupakan komunikasi non verbal.

Gaya Bahasa

Menurut Gorys Keraf (2000: 113), “pengertian gaya atau khususnya gaya bahasa dikenal dalam retorika dengan istilah *style*. Kata *style* itu sendiri merupakan kata Latin dari *stilus* yaitu semacam alat untuk menulis pada lempengan lilin.”. Akan tetapi, pengertian mengenai gaya bahasa dapat dibatasi, sehingga gaya bahasa adalah cara pengungkapan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa kepribadian penulis atau pemakai bahasa.

Sudjiman (1998: 13) menyatakan bahwa “sesungguhnya gaya bahasa dapat digunakan dalam segala ragam bahasa baik ragam lisan, tulis, nonsastra, dan ragam sastra, karena gaya bahasa adalah cara menggunakan bahasa dalam konteks tertentu oleh orang tertentu untuk maksud tertentu.”. Akan tetapi, secara tradisional gaya bahasa selalu ditautkan dengan teks sastra, khususnya teks sastra tertulis.

Game Online

Menurut Januar dan Turmuzi (2006:52), “game online ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.”. Menurut pendapat

Samuel (2010:7), “game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.”.

Game online merupakan permainan yang hanya dapat dijalankan menggunakan jaringan internet, game online juga bisa disebut sebagai permainan daring. Game online merupakan permainan berjenis digital yang dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi internet. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

HASIL PENELITIAN

Seperti yang dikatan Devito (2011) bahwa karakteristik efektivitas komunikasi interpersonal berdasarkan pendekatan humanistik menunjukkan bahwa kualitas komunikasi interpersonal yang efektif ditentukan oleh 5 faktor, yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

Terbuka menurut Joseph A. Devito (1997: 259–264) (dalam Suranto AW, 2011: 82–84) adalah mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang dilontarkan adalah memang “milik” Anda dan Anda bertanggung jawab atasnya. *Gamer* memiliki keterbukaan yang cukup frontal atau blak-blakan dimana mereka tidak segan mengungkapkan perasaan mereka namun tetap bertanggung jawab akan apa yang mereka ucapkan. Dalam bermain game sering terjadi perselisihan dikarenakan adanya beberapa kesalahan kecil yang dapat merubah skor dari permainan, sehingga terkadang rasa kesal dan kekecewaanpun tidak dapat dihindari.

Hal seperti ini dapat memicu adanya perselisihan, namun dikarenakan para *gamer* memiliki keterbukaan yang cukup frontal, hal seperti ini menjadi hal yang biasa. Keterbukaan yang seperti ini membuat mereka memiliki hubungan keakraban yang unik. Hal ini juga membuat mereka lebih cepat dalam menyelesaikan sebuah perselisihan yang terjadi di dunia virtual. Namun keterbukaan seperti ini tidak dapat mereka terapkan di dunia actual.

Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Dari hasil wawancara dan observasi, terbukti bahwa semua *gamer* pernah mengalami masa terburuk mereka dalam sebuah permainan dan menerima berbagai ejekan dan hinaan dari player lain. Joseph A. Devito dalam bukunya yang berjudul *Human Communication: The Basic Course (1994)*, “*is to feel the same feelings in the same way as the other person does.*”. Didasari atas pengalaman tersebut membuat sesama *gamer* memiliki rasa empati yang cukup tinggi, mereka sangat mengerti bagaimana rasanya berada dalam kondisi terburuk dan mendapatkan hinaan. Hal tersebut membuat para *gamer* cenderung akan menunjukkan rasa empati dan dengan senangtiasa memberikan dukungan terhadap teman mereka apabila hal buruk sedang menimpa teman mereka. Ini menunjukkan bahwa walaupun hanya berkomunikasi di dunia virtual, komunikasi interpersonal dari para *gamer* ini juga dilandasi akan rasa empati dan sikap mendukung.

Devito (1997: 259–264) (dalam Suranto AW, 2011: 82–84) mengatakan bahwa sikap positif (*positiveness*) ditunjukkan dalam bentuk sikap dan perilaku. Dalam bentuk sikap maksudnya adalah bahwa pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi interpersonal harus memiliki perasaan dalam pikiran positif,

bukan prasangka dan curiga. Dalam bentuk perilaku artinya bahwa tindakan yang dipilih adalah yang relevan dengan tujuan komunikasi interpersonal, yaitu secara nyata melakukan aktivitas untuk terjadinya kerjasama. Di dunia virtual dan actual kondisi situasi dan suasana akan sangat mempengaruhi bagaimana *gamer* melakukan komunikasi interpersonal. Seperti menjadi orang yang lebih pendiam dan mudah termakan emosi.

Berdasarkan hasil observasi secara langsung, dalam hal ini *gamer* selalu berusaha menunjukkan sikap positif agar suasana negatif tidak mempengaruhi lingkungan sekitar mereka dan menyebabkan suasana menjadi canggung, di dalam permainan hal tersebut dapat memberikan dampak pada hasil permainan yang sedang berlangsung. Maka dari itu mengontrol emosi dan menunjukkan sikap positif diperlukan untuk menjaga kerja sama antar tim dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu, salah satunya adalah memenangkan sebuah permainan. Sementara di dunia actual faktor dukungan seperti aura positif yang diberikan oleh teman atau lingkungan sekitar dapat mengubah suasana yang terjadi, hal ini merupakan cara yang dilakukan *gamer* untuk mengubah suasana dari teman mereka apabila sedang berada dalam kondisi yang buruk.

Kesetaraan bagi *gamer* cukup unik, di dunia virtual bagi *gamer* semua orang adalah sama, mereka berada diposisi dan kondisi yang sama, yang artinya bagaimana mereka dilakukan dan diperlakukan adalah sama dengan yang lainnya. Dalam melakukan komunikasi di dunia virtual tidak akan dibatasi oleh status tertentu seperti kaya, miskin, cerdas, tua, muda dan sebagainya, faktor ini membuat cara mereka berkomunikasi menjadi lebih bebas dan leluasa terutama dalam menyampaikan

informasi kepada rekan satu tim. Hal ini didasari karena di dalam sebuah permainan mereka memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk memenangkan sebuah permainan. Maka dari itu bagaimana tindakan dan keputusan yang dilakukan akan sangat mempengaruhi hasil dari permainan. Devito (dalam Suranto AW, 2011: 82–84), kesetaraan (*equality*) ialah pengakuan bahwa kedua belah pihak memiliki kepentingan, kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan saling memerlukan..

Di dunia actual rasa saling menghormati dan menghargai (*respect*) terhadap status tertentu seperti perbedaan usia masih mereka pandang walaupun sedang berkomunikasi dengan sama *gamer*. Namun mereka akan berusaha untuk membuat status mereka sama karena kedekatan hubungan mereka di dalam dunia virtual sudah tidak perlu diragukan lagi. Hasil analisa tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Devito (2011: 252). Devito mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi yang berlangsung diantara dua orang atau lebih adalah komunikasi yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas.

Gaya bahasa komunikasi yang digunakan oleh para *gamer* dari komunitas BWC cenderung lebih sering menggunakan istilah-istilah unik yang ada di dalam game, baik saat berkomunikasi di dunia virtual dan di dunia actual. Penggunaan istilah game ini dirasa lebih cepat, singkat dan jelas saat ingin menyampaikan suatu informasi dalam konteks tertentu dan akan dapat mudah dipahami apabila komunikasi terjadi antara sesama *gamer*. Penempatan kata unik dalam game seperti, *GG (Good Game)*, *WP (Well Played)*, *Noob*, *BRB (Be Right Back)*, *AFK (Away From Keyboard)*, dsb dapat digunakan di kegiatan sehari-hari jika digunakan dalam konteks yang tepat.

Sudjiman (1998: 13) menyatakan bahwa sesungguhnya gaya bahasa dapat digunakan dalam segala ragam bahasa baik ragam lisan, tulis, nonsastra, dan ragam sastra, karena gaya bahasa adalah cara menggunakan bahasa dalam konteks tertentu oleh orang tertentu untuk maksud tertentu.

Jika berkomunikasi dengan non gamer biasanya para gamer akan lebih memilih untuk menggunakan bahasa yang lebih umum. Saat ini sudah terdapat beberapa istilah game yang sering digunakan sehingga ada beberapa non gamer yang juga mengerti akan istilah tersebut, contohnya yang paling umum adalah penggunaan kata *GGWP* (*Good Game Well Played*), *NT* (*Nice Try*), *Diff* (*Different*), *BRB* (*Be Right Back*), *W8* (*Wait*), dan masih banyak lagi. Walaupun begitu, para gamer ini tetap akan melihat terlebih dahulu situasi dan dengan siapa mereka akan berkomunikasi. Hal ini bertujuan agar saat berkomunikasi tidak terjadi kesalahpahaman dalam menyampaikan dan menerima suatu informasi. Suranto (2011) mengatakan bahwa gaya komunikasi adalah seperangkat perilaku antar pribadi yang terspesialisasi digunakan dalam suatu situasi tertentu. Masing-masing gaya komunikasi terdiri dari sekumpulan perilaku komunikasi yang dipakai untuk mendapatkan respons atau tanggapan tertentu dalam situasi yang tertentu pula. Kesesuaian dari satu gaya komunikasi yang digunakan bergantung pada maksud dari sender dan harapan dari receiver.

KESIMPULAN

Komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh komunitas *gamer BWC* memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan *non gamer*. Cara mereka berkomunikasi di dunia virtual dan actual juga berbeda. Di dunia virtual mereka

dapat berkomunikasi dengan lebih bebas dan leluasa karena tidak dibatasi oleh status tertentu. Semua pemain memiliki status yang sama dengan pemain lainnya sehingga keadaan status seseorang tidak akan berlaku di dunia virtual. Walaupun hanya di dunia virtual cara mereka berkomunikasi juga dilandasi atas dasar empati, sikap mendukung dan sikap positif. Di dunia actual terdapat beberapa hal yang tidak dapat diterapkan seperti saat sedang melakukan komunikasi di dunia virtual, contohnya dalam hal keterbukaan yang terlalu blak-blakan atau frontal serta di dunia actual status seseorang masih dipandang dan dapat mempengaruhi cara *gamer* dalam melakukan komunikasi.

Dalam berkomunikasi kondisi dan suasana yang terjadi dapat mempengaruhi bagaimana para *gamer* dari *BWC* melakukan komunikasi baik di dunia virtual dan dunia actual. Kondisi yang buruk di dalam sebuah permainan membuat *gamer* berkomunikasi hanya untuk menyampaikan informasi-informasi penting saja, hal ini bertujuan untuk tercapainya sebuah kemenangan dalam permainan. Di dunia actual, kondisi yang buruk dapat membuat suasana obrolan menjadi canggung, penyebaran aura positif oleh lingkungan dan teman sekitar adalah salah satu cara dalam mengatasi suasana yang buruk.

Komunitas *Gamer BWC* cenderung lebih suka menggunakan istilah-istilah unik yang ada di dalam game saat sedang berkomunikasi dengan sesama *gamer* baik saat berada di dunia virtual (sedang bermain game) dan di dunia actual (tidak bermain game). Gaya bahasa *gamer* ini dirasa lebih singkat dalam menyampaikan informasi dan mudah dipahami bagi mereka sesama *gamer*. Di dunia virtual gaya bahasa *gamer* ini juga dapat membantu mereka dalam berkomunikasi dengan orang baru yang belum pernah mereka temui sama

sekali. Apabila sedang berkomunikasi dengan *non gamer*, mereka akan menggunakan bahasa yang lebih umum guna menghindari kesalahpahaman dalam berkomunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, C. dan Cutlip, S. 2006. *Effective Public Relations*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Canagara, Hafied. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi. Edisi Kedua, Cet. Ke-14*. Jakarta : Rajawali Pers.
- DeVito, Joseph A. 2013. *The Interpersonal Communication Book 13th Edition*. United States of America : Pearson Education, Inc
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Januar, M., & Iwan, E. F. T. 2006. *G.A.M.E Mania*. Depok: Gema Insani.
- Keraf, Gorys. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mulyana, Deddy. 2014. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Cetakan ke 18*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2011. *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta : LkiS
- Saryono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Alfabeta
- Sihabudin, Ahmad, dan Rahmi Winangsih. 2012. *Komunikasi Antar Manusia*. Serang: Pustaka Getok Tular
- Sudjiman, Panuti. 1998. *Bunga Rampai Stilistika*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suranto, A. W. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suranto, A. W. 2011. *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Triwibowo, C., & Pusphandani, M. E. 2015. *Pengantar Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat (1st ed.)*. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Widjaja. 2010. *Komunikasi: Komunikasi dan hubungan masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara.

