PT. OTW Gusaha Cendekia Indonesia

DINAMIKA KOMUNIKASI DAN KEHIDUPAN SOSIAL DALAM GAME ONLINE



Drs. H. Imam Ghozali, M.M.
Moh Riswandha Imawan, S.I.Kom.

Drs. H. Imam Ghozali, M.M.
Moh Riswandha Imawan, S.I.KOM.

DINAMIKA KOMUNIKASI DAN KEHIDUPAN SOSIAL DALAM GAME ONLINE

PT. OTW Gusaha Cendekia Indonesia

DINAMIKA KOMUNIKASI DAN KEHIDUPAN SOSIAL DALAM GAME ONLINE

PENULIS :
Drs. H. Imam Ghozali, M.M.
Moh Riswandha Imawan, S.I.KOM.

ISBN :
978-634-05-6807-3

PENYUNTING DAN COVER :
Mokko

Ukuran dan Halaman
15,5 x 23 cm, vii - 57

PENERBIT:
PT. OTW Gusaha Cendekia Indonesia

REDAKSI :
Maspion IT Surabaya Lt. 1 Blok F 12 Jl. Ahmad Yani No. 73, Margorejo
Kel. Margorejo Kec. Wonocolo Kota Surabaya Jawa Timur
E-Mail: cendekia@gusaha.id
Website: Cendekia.gusaha.id
Phone : 082384444812
All right reserved
Cetakan pertama : 2026

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan Sebagian atau seluruh isi buku ini kedalam bentuk apapun secara elektronik maupun mekanis tanpa izin Tertulis dari penulis dan Penerbit.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

a. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
b. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
c. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
d. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empatmiliar-rupiah).

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku yang berjudul **"Dinamika Komunikasi dan Kehidupan Sosial dalam Game Online"** ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun untuk memberikan pemahaman mengenai komunikasi dan interaksi sosial dalam perkembangan ruang digital, khususnya dalam fenomena game online.

Buku ini membahas berbagai bentuk komunikasi dan interaksi yang terjadi dalam game online, mulai dari komunikasi digital, kerja sama, persaingan, pembentukan hubungan sosial, hingga berbagai tantangan etika yang muncul dalam interaksi antarpemain. Pembahasan juga diarahkan pada pentingnya literasi digital, tanggung jawab sosial, dan etika dalam menciptakan lingkungan permainan yang sehat dan bermakna.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan pada masa mendatang. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi dalam memahami dinamika komunikasi dan interaksi sosial di era digital.

Surabaya, Oktober 2026

IMAM GHOZALI

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
BAB 1 GAME ONLINE DAN PERUBAHAN CARA KITA BERINTERAKSI 1
A. Dari Hiburan Menjadi Bagian dari Kehidupan Sosial 1
B. Ketika Permainan Menjadi Ruang Pertemuan 2
C. Komunikasi di Tengah Permainan 3
D. Hubungan Sosial di Balik Layar 3
E. Game Online dan Keberagaman Pemain 4
F. Ketika Bermain Menjadi Aktivitas yang Serius 5
G. Melihat Game Online sebagai Bagian dari Kehidupan Digital 6
BAB 2 MEMAHAMI KOMUNIKASI DI DUNIA GAME ONLINE 7
A. Komunikasi Bukan Sekadar Berbicara 8
B. Bagaimana Sebuah Pesan Bisa Dipahami? 9
C. Berbagai Cara untuk Berkomunikasi 10
D. Kata-Kata dan Simbol di Dalam Permainan 10
E. Ketika Kata-Kata Bisa Disalahpahami 11
F. Berbicara dengan Satu Orang dan Berbicara dalam Tim 12
G. Komunikasi yang Membentuk Kerja Sama 12
H. Ketika Komunikasi Menjadi Bagian dari Pengalaman Sosial 13
BAB 3 GAME ONLINE DALAM KEHIDUPAN SOSIAL MODERN 14
A. Game Online sebagai bagian dari Budaya Populer 14
B. Ketika Pemain Membentuk Komunitas 15
C. Berteman Tanpa Harus Berada di Tempat yang Sama 16
D. Cara Kita Berinteraksi Ikut Berubah 16
E. Belajar Bekerja Sama Melalui Permainan 17
BAB 4 GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI 18
A. Ketika Game Tidak Lagi Sekadar Tempat Bermain 18
B. Mengapa Game Online Menjadi Media yang Interaktif? 19
C. Game Online sebagai Ruang Sosial Virtual 20
D. Bahasa, Simbol, dan Identitas dalam Komunikasi Game 21
BAB 5 POLA KOMUNIKASI DALAM GAME ONLINE 23
A. Komunikasi sebagai Bagian dari Strategi Permainan 23

B. Bahasa yang Singkat, Cepat, dan Penuh Makna 24
C. Ketika Gerakan dan Simbol Menjadi Bahasa 26
D. Komunikasi Tim dan Seni Berkoordinasi 27
BAB 6 INTERAKSI SOSIAL ANTAR PEMAIN DALAM GAME ONLINE 29
A. Kerjasama dan Solidaritas dalam Game Online 29
B. Persaingan dan Konflik Antar Pemain 31
C. Kepemimpinan dan Struktur Sosial dalam Game Online 32
D. Dari Teman Bermain Menjadi Persahabatan Virtual 33
E. Interaksi Lintas Budaya dalam Game Online 34
BAB 7 DAMPAK SOSIAL GAME ONLINE 36
A. Game Online sebagai Sarana Memperluas Hubungan Sosial 36
B. Game Online, Pengembangan Diri, dan Pembentukan Identitas 37
C. Ketika Game Mengganggu Kehidupan Sosial 39
D. Perubahan Pola Komunikasi dan Pentingnya Keseimbangan Sosial 40
E. Game Online dalam Perspektif Keseimbangan Sosial 41
BAB 8 ETIKA DAN NORMA DALAM GAME ONLINE 43
A. Etika Komunikasi dan Tanggung Jawab Pemain 43
B. Toxic Behavior, Cyberbullying, dan Konflik dalam Game 45
C. Fair Play, Sportivitas, dan Budaya Kompetisi yang Sehat 46
D. Literasi Digital dan Tanggung Jawab Bersama 47
E. Literasi Digital dan Pembentukan Kesadaran Etis Pemain 48
PENUTUP 51
DAFTAR PUSTAKA 52
BIOGRAFI PENULIS 54

BAB 1
GAME ONLINE DAN PERUBAHAN CARA KITA BERINTERAKSI

A. Dari Hiburan Menjadi Bagian dari Kehidupan Sosial

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak hal dalam kehidupan sehari-hari. Cara manusia berkomunikasi, mencari informasi, membangun pertemanan, hingga menghabiskan waktu luang kini semakin banyak berlangsung melalui ruang digital. Internet membuat seseorang dapat berhubungan dengan orang lain tanpa harus berada di tempat yang sama. Salah satu bentuk perkembangan tersebut dapat dilihat melalui semakin populernya game online. Pada awalnya, permainan daring lebih banyak dipandang sebagai sarana hiburan. Seseorang bermain untuk mengisi waktu luang, mencapai tingkat tertentu, memenangkan pertandingan, atau sekadar menikmati permainan.

Game online saat ini tidak hanya menyediakan permainan, tetapi juga berbagai fitur yang memungkinkan pemain berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Pemain dapat berbicara melalui suara, mengirim pesan teks, menggunakan simbol, memberikan respons terhadap tindakan pemain lain, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, ketika seseorang masuk ke dalam sebuah permainan daring, ia tidak selalu berhadapan dengan sistem permainan saja.

Perubahan tersebut membuat game online dapat dipahami sebagai salah satu ruang sosial di era digital. Pemain dapat membentuk pertemanan, bergabung dalam kelompok, membangun reputasi, bekerja sama, bersaing, bahkan mengalami konflik. Interaksi yang terjadi dalam permainan dapat menjadi bagian dari pengalaman sosial seseorang. Hal ini menunjukkan bahwa game online bukan sekadar tempat seseorang memainkan sebuah permainan.

B. Ketika Permainan Menjadi Ruang Pertemuan

Salah satu hal menarik dari game online adalah kemampuannya mempertemukan orang-orang yang mungkin tidak pernah bertemu dalam kehidupan sehari-hari. Seorang pemain di Indonesia dapat berada dalam satu tim dengan pemain dari daerah lain, bahkan dari negara yang berbeda. Mereka mungkin memiliki bahasa, budaya, usia, dan kebiasaan yang tidak sama. Namun, ketika berada dalam permainan yang sama, mereka memiliki tujuan yang harus dicapai bersama. Keadaan tersebut menciptakan bentuk hubungan sosial yang berbeda. Pertemuan tidak lagi harus terjadi di sekolah, tempat kerja, lingkungan tempat tinggal, atau komunitas dalam kehidupan nyata. Ruang digital juga dapat menjadi tempat seseorang menemukan teman, membangun kelompok, dan mengembangkan hubungan sosial. Interaksi semacam ini dapat berlangsung sederhana. Misalnya, seorang pemain meminta bantuan kepada anggota tim, memberikan informasi mengenai posisi lawan, mengingatkan anggota kelompok, atau memberikan dukungan ketika permainan berlangsung (Wiryany et al., 2022).

Dari interaksi yang dilakukan berulang kali, hubungan antar pemain dapat berkembang menjadi lebih dekat. Dalam beberapa situasi, hubungan yang awalnya terbentuk karena permainan dapat berlanjut ke luar permainan. Pemain dapat berkomunikasi melalui platform lain, bergabung dalam komunitas, atau membangun pertemanan yang berlangsung cukup lama. Karena itu, batas antara dunia permainan dan kehidupan sosial menjadi semakin tidak jelas. Pengalaman yang terjadi dalam permainan dapat memberikan pengalaman sosial yang nyata bagi orang yang mengalaminya (Dwi Sakti et al., 2024).

Fenomena game online juga semakin relevan dengan berkembangnya industri esports dan komunitas gamer profesional. Dalam ranah ini, komunikasi dan interaksi sosial tidak hanya bersifat informal, tetapi juga profesional, terstruktur, dan berorientasi pada kinerja. Hal tersebut memperkuat posisi game online sebagai ruang komunikasi yang memiliki implikasi sosial, ekonomi, dan budaya yang luas.

C. Komunikasi di Tengah Permainan

Komunikasi merupakan bagian penting dalam hampir setiap aktivitas bermain game online yang melibatkan banyak pemain. Ketika sebuah permainan membutuhkan kerja sama, pemain harus saling bertukar informasi untuk menentukan tindakan yang tepat. Komunikasi dapat berlangsung melalui berbagai bentuk. Pemain dapat menggunakan percakapan teks, komunikasi suara, simbol, ekspresi karakter, maupun tindakan langsung di dalam permainan. Dalam permainan yang membutuhkan koordinasi cepat, pesan sering kali disampaikan secara singkat.

Seorang pemain mungkin hanya mengatakan satu atau dua kata untuk memberikan informasi kepada anggota tim. Meskipun singkat, pesan tersebut dapat memiliki arti penting karena pemain lain telah memahami konteks permainan. Keadaan ini membuat komunikasi dalam game online memiliki karakter yang berbeda dari percakapan biasa. Pesan sering kali harus disampaikan dengan cepat, jelas, dan sesuai dengan situasi. Komunikasi tersebut bukan hanya berfungsi untuk memenangkan permainan.

Di dalamnya juga terdapat proses membangun kepercayaan, membagi peran, menunjukkan kepemimpinan, memberikan dukungan, dan menyelesaikan perbedaan antaranggota tim. Ketika komunikasi berjalan dengan baik, pemain dapat bekerja sama secara lebih efektif. Sebaliknya, komunikasi yang buruk dapat menimbulkan kesalahpahaman dan konflik. Dengan kata lain, kemampuan seseorang dalam berkomunikasi ikut memengaruhi pengalaman sosial yang terbentuk dalam permainan.

D. Hubungan Sosial di Balik Layar

Interaksi sosial dalam game online dapat mengambil berbagai bentuk. Ada interaksi yang bersifat positif, seperti kerja sama dan saling membantu. Ada pula interaksi yang bersifat kompetitif, seperti persaingan untuk mencapai peringkat yang lebih tinggi. Persaingan sendiri tidak selalu merupakan sesuatu yang buruk. Dalam permainan, persaingan dapat menjadi bagian dari tantangan yang membuat pemain

berusaha meningkatkan kemampuan. Masalah dapat muncul ketika persaingan berubah menjadi permusuhan atau ketika pemain tidak lagi mampu memisahkan antara persaingan dalam permainan dan hubungan pribadi. Konflik juga dapat terjadi karena perbedaan cara bermain, kesalahan komunikasi, atau tindakan seorang pemain yang dianggap merugikan anggota tim(Laila & Nasution, 2025).

Konflik semacam itu dapat diselesaikan melalui komunikasi yang baik, tetapi dapat pula berkembang menjadi pertengkaran apabila disertai emosi dan perilaku yang tidak menghargai orang lain. Di sisi lain, permainan juga dapat melahirkan solidaritas. Pemain yang sering bekerja sama dapat saling memahami kemampuan masing-masing. Mereka dapat mengetahui siapa yang cocok menjadi pemimpin, siapa yang lebih baik dalam memberikan dukungan, dan siapa yang memiliki kemampuan tertentu. Dari hubungan yang terbentuk secara berulang tersebut, komunitas virtual dapat berkembang.

Komunitas tersebut dapat memiliki kebiasaan, aturan tidak tertulis, istilah khusus, serta budaya interaksi yang dipahami oleh anggotanya. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan sosial dalam game online bukan sekadar hubungan antara akun dengan akun. Di balik karakter digital terdapat manusia yang memiliki emosi, harapan, pengalaman, dan cara berinteraksi masing-masing.

E. Game Online dan Keberagaman Pemain

Salah satu keunikan ruang digital adalah keberagaman orang yang dapat ditemui di dalamnya. Pemain tidak selalu berasal dari lingkungan sosial yang sama. Dalam satu permainan, seseorang dapat berinteraksi dengan orang yang memiliki bahasa, kebiasaan, budaya, dan cara berkomunikasi yang berbeda. Keberagaman ini dapat menjadi pengalaman yang menarik karena pemain memperoleh kesempatan untuk mengenal perspektif yang sebelumnya mungkin tidak mereka temui. Namun, perbedaan juga dapat menimbulkan kesalahpahaman. Sebuah kata atau simbol dapat memiliki arti berbeda bagi orang dari latar belakang yang berbeda. Cara berbicara yang dianggap biasa oleh seseorang mungkin dianggap kasar oleh orang lain. Karena itu, interaksi

dalam game online membutuhkan kemampuan untuk menyesuaikan diri.

Pemain perlu memahami bahwa tidak semua orang memiliki cara berpikir dan cara berkomunikasi yang sama. Pengalaman tersebut dapat menjadi kesempatan untuk belajar mengenai toleransi dan keberagaman. Pemain dapat belajar menyampaikan pesan dengan lebih sederhana, memahami konteks, dan menghargai perbedaan. Interaksi lintas budaya dalam game online juga menunjukkan bahwa ruang permainan dapat menjadi tempat bertemunya berbagai pengalaman sosial.

F. Ketika Bermain Menjadi Aktivitas yang Serius

Perkembangan game online juga melahirkan berbagai bentuk aktivitas yang tidak lagi sekadar permainan untuk mengisi waktu luang. Munculnya komunitas gamer, turnamen, dan esports menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat berkembang menjadi kegiatan yang lebih terorganisasi. Dalam lingkungan tersebut, komunikasi dan interaksi menjadi semakin penting. Pemain tidak hanya dituntut memiliki kemampuan bermain, tetapi juga harus mampu bekerja sama, mengikuti strategi, memahami peran, dan berkomunikasi dengan anggota tim.

Hubungan sosial dalam lingkungan permainan yang semakin profesional juga dapat melibatkan pelatih, manajer, komunitas, penyelenggara pertandingan, dan berbagai pihak lainnya. Dengan demikian, game online memiliki hubungan dengan berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya. Perkembangan tersebut memperlihatkan bahwa game online telah berkembang menjadi bagian dari kehidupan digital yang lebih luas. Apa yang terjadi di dalamnya dapat berkaitan dengan pertemanan, komunitas, pekerjaan, kreativitas, dan identitas seseorang.

G. Melihat Game Online sebagai Bagian dari Kehidupan Digital

Game online merupakan salah satu contoh bagaimana teknologi mengubah cara manusia berhubungan dengan orang lain. Permainan yang dahulu identik dengan aktivitas individu kini dapat menjadi ruang untuk bertemu, berbicara, bekerja sama, bersaing, dan membangun hubungan sosial. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kehidupan digital tidak dapat dipisahkan sepenuhnya dari kehidupan nyata. Hubungan yang terbentuk melalui internet dapat memiliki makna bagi kehidupan seseorang, sementara kebiasaan dan pengalaman dalam kehidupan nyata juga dapat memengaruhi cara seseorang berperilaku di ruang digital. Karena itu, memahami game online bukan hanya persoalan memahami cara bermain.

Kita juga perlu memahami manusia yang berada di balik permainan tersebut. Setiap karakter yang terlihat di layar dimainkan oleh seseorang. Setiap pesan yang dikirim memiliki penerima. Setiap tindakan dalam permainan dapat memengaruhi orang lain. Di balik teknologi yang semakin canggih, tetap terdapat hubungan antarmanusia yang membutuhkan komunikasi, penghargaan, dan tanggung jawab. Pada akhirnya, game online dapat menjadi ruang yang mempertemukan manusia dengan cara yang sebelumnya sulit dibayangkan. Tantangannya adalah bagaimana ruang tersebut digunakan agar tidak hanya menjadi tempat bermain, tetapi juga menjadi ruang interaksi yang sehat, terbuka, dan saling menghargai.

BAB 2
MEMAHAMI KOMUNIKASI DI DUNIA GAME ONLINE

Komunikasi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Ketika berbicara, mengirim pesan, memberikan isyarat, atau bahkan menunjukkan ekspresi tertentu, seseorang sedang menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Komunikasi memungkinkan manusia berbagi informasi, menyampaikan perasaan, memahami maksud orang lain, dan membangun hubungan. Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi dapat berlangsung secara langsung maupun melalui berbagai media. Perkembangan teknologi membuat cara tersebut semakin beragam. Percakapan yang dahulu harus dilakukan secara tatap muka kini dapat berlangsung melalui pesan teks, panggilan suara, video, maupun berbagai ruang digital. Game online menjadi salah satu contoh menarik dari perubahan tersebut. Ketika seseorang bermain bersama orang lain, komunikasi menjadi bagian penting dari pengalaman bermain.

Pemain dapat berbicara, mengirim pesan, menggunakan simbol, memberikan tanda, atau melakukan tindakan tertentu untuk menyampaikan maksud kepada pemain lain. Dengan demikian, memahami game online tidak cukup hanya dengan melihat permainan sebagai aktivitas hiburan. Di balik permainan terdapat proses komunikasi yang memungkinkan pemain membangun kerja sama, menyusun strategi, membentuk hubungan, dan menghadapi berbagai situasi sosial.

A. Komunikasi Bukan Sekadar Berbicara



Gambar 2. 1 Communication

Secara sederhana, komunikasi dapat dipahami sebagai proses berbagi informasi, gagasan, perasaan, dan makna antara seseorang dengan orang lain. Namun, komunikasi sebenarnya lebih luas daripada sekadar berbicara. Ketika seseorang mengirim pesan kepada temannya, misalnya, yang dikirim bukan hanya kumpulan kata. Pesan tersebut membawa maksud tertentu. Penerima kemudian mencoba memahami maksud tersebut berdasarkan kata-kata, konteks, pengalaman, dan hubungan mereka. Karena itu, komunikasi juga merupakan proses membangun pemahaman bersama. Pesan yang sama dapat dipahami secara berbeda oleh orang yang berbeda. Latar belakang sosial, budaya, pengalaman, bahkan kondisi emosional seseorang dapat memengaruhi cara ia memahami sebuah pesan (Safitri, 2020).

Dalam hubungan sosial, komunikasi memiliki peran yang sangat penting. Melalui komunikasi, seseorang dapat mengenal orang lain, menyampaikan kebutuhan, menunjukkan kepedulian, menyelesaikan masalah, dan membangun kepercayaan. Komunikasi yang baik dapat memperkuat hubungan. Sebaliknya, komunikasi yang buruk dapat menimbulkan kesalahpahaman dan konflik. Hal yang sama juga terjadi dalam game online. Ketika seorang pemain mengatakan kepada anggota tim, "Tunggu," kalimat tersebut mungkin memiliki maksud untuk meminta anggota tim tidak bergerak terlebih dahulu. Namun, jika

konteksnya tidak dipahami, pesan tersebut dapat ditafsirkan berbeda. Inilah sebabnya komunikasi dalam game membutuhkan lebih dari sekadar kemampuan menyampaikan pesan. Pemain juga perlu memahami konteks dan situasi ketika pesan tersebut disampaikan.

B. Bagaimana Sebuah Pesan Bisa Dipahami?

Dalam setiap komunikasi terdapat beberapa unsur yang saling berkaitan. Ada seseorang yang menyampaikan pesan, ada pesan yang disampaikan, ada media yang digunakan, ada pihak yang menerima, kemudian terdapat respons atau dampak dari pesan tersebut. Dalam percakapan sederhana, misalnya, seorang pemain menyampaikan informasi mengenai posisi lawan melalui fitur suara. Pemain lain mendengarkan informasi tersebut dan memberikan respons dengan mengubah posisi atau mengikuti strategi yang disampaikan. Dari contoh tersebut terlihat bahwa komunikasi tidak berhenti ketika seseorang berbicara. Pesan akan memiliki makna ketika diterima dan dipahami oleh orang lain. Komunikasi juga berlangsung secara terus-menerus. Respons dari penerima dapat menjadi pesan baru bagi pengirim. Dengan demikian, komunikasi membentuk sebuah proses yang dinamis (Astiani et al., 2025).

Namun, proses tersebut tidak selalu berjalan sempurna. Pesan dapat terganggu oleh koneksi internet, suara yang tidak jelas, keterlambatan komunikasi, penggunaan istilah yang tidak dipahami, atau perbedaan cara seseorang menafsirkan pesan. Karena itu, komunikasi yang baik membutuhkan kejelasan dan keterbukaan. Seseorang perlu menyampaikan pesan sesuai dengan situasi, sementara penerima juga perlu berusaha memahami maksud sebelum memberikan respons.

Dalam proses komunikasi, keberhasilan penyampaian pesan tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan unsur-unsur komunikasi, tetapi juga oleh kemampuan komunikator dan komunikan dalam memahami konteks interaksi yang terjadi. Perbedaan latar belakang sosial, budaya, bahasa, serta pengalaman individu dapat memengaruhi cara seseorang menafsirkan pesan yang diterima. Oleh karena itu, komunikasi yang efektif memerlukan kemampuan empati, keterbukaan,

serta kejelasan dalam menyampaikan pesan agar makna yang dimaksud oleh komunikator dapat dipahami dengan tepat oleh komunikan (Mubarok, 2022).

C. Berbagai Cara untuk Berkomunikasi

Komunikasi dapat berlangsung dalam berbagai bentuk. Ada komunikasi yang terjadi dalam diri sendiri, komunikasi antara dua orang, komunikasi dalam kelompok, hingga komunikasi yang menjangkau banyak orang. Dalam kehidupan digital, batas antara bentuk-bentuk tersebut menjadi semakin fleksibel. Seseorang dapat melakukan percakapan pribadi dengan satu pemain, berdiskusi dengan anggota tim, kemudian berinteraksi dengan komunitas yang jauh lebih besar. Game online memperlihatkan keadaan tersebut dengan sangat jelas. Seorang pemain dapat melakukan komunikasi pribadi dengan temannya, menggunakan komunikasi kelompok ketika berada dalam tim, dan berinteraksi dengan banyak pemain melalui komunitas permainan.

Perbedaan bentuk komunikasi tersebut juga memengaruhi cara seseorang menyampaikan pesan. Berbicara kepada satu orang tentu berbeda dengan berbicara kepada seluruh anggota tim. Begitu pula menyampaikan pendapat dalam komunitas yang terdiri atas banyak orang membutuhkan pertimbangan yang berbeda. Semakin banyak orang yang terlibat dalam komunikasi, semakin beragam pula cara mereka memahami pesan.

D. Kata-Kata dan Simbol di Dalam Permainan

Salah satu bentuk komunikasi yang paling mudah ditemukan dalam game online adalah komunikasi verbal. Pemain dapat menggunakan teks maupun suara untuk menyampaikan informasi. Pesan teks biasanya digunakan ketika pemain ingin menyampaikan informasi secara singkat. Sementara itu, komunikasi suara memungkinkan pemain menyampaikan pesan dengan lebih cepat, terutama ketika permainan membutuhkan koordinasi dalam waktu singkat. Namun, komunikasi tidak selalu menggunakan kata-kata.

Dalam kehidupan nyata, seseorang dapat memahami perasaan orang lain melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, intonasi suara, atau bahasa tubuh. Dalam lingkungan digital, sebagian dari tanda-tanda tersebut tidak dapat terlihat secara langsung. Sebagai gantinya, muncul berbagai bentuk simbol digital seperti emotikon, stiker, GIF, avatar, gesture karakter, dan ekspresi virtual. Simbol-simbol tersebut dapat membantu pemain menunjukkan emosi atau maksud tertentu. Misalnya, seorang pemain dapat menggunakan ekspresi karakter untuk menunjukkan kegembiraan setelah memenangkan pertandingan. Pemain lain dapat menggunakan simbol tertentu untuk meminta bantuan atau menunjukkan respons terhadap tindakan temannya.

Dengan demikian, komunikasi digital memiliki cara tersendiri untuk menggantikan sebagian ekspresi yang biasanya muncul dalam interaksi tatap muka.

E. Ketika Kata-Kata Bisa Disalahpahami

Ketiadaan interaksi fisik secara langsung juga dapat menimbulkan persoalan. Ketika seseorang berbicara secara langsung, penerima dapat melihat ekspresi wajah dan bahasa tubuhnya. Hal tersebut membantu memahami apakah seseorang sedang bercanda, serius, marah, atau memberikan komentar biasa. Dalam komunikasi digital, sebagian tanda tersebut dapat hilang. Kalimat yang sebenarnya dimaksudkan sebagai candaan dapat dianggap sebagai penghinaan. Pesan singkat dapat dianggap sebagai kemarahan. Bahkan penggunaan tanda baca tertentu dapat memberikan kesan yang berbeda bagi penerima. Karena itu, komunikasi melalui game online membutuhkan kehati-hatian.

Pemain perlu mempertimbangkan bagaimana pesan dapat dipahami oleh orang lain, bukan hanya bagaimana pesan tersebut dimaksudkan oleh pengirim. Kesalahpahaman kecil dapat menjadi lebih besar ketika tidak segera diklarifikasi. Di sinilah pentingnya kemampuan untuk bertanya dan memberikan penjelasan. Daripada langsung menyimpulkan bahwa seseorang bermaksud buruk, pemain dapat terlebih dahulu memastikan maksud dari pesan tersebut.

F. Berbicara dengan Satu Orang dan Berbicara dalam Tim

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi antara individu dengan individu lainnya. Dalam hubungan seperti ini, kepercayaan, keterbukaan, dan pemahaman terhadap perasaan orang lain memiliki peran penting. Dalam game online, komunikasi interpersonal dapat terjadi ketika dua pemain berbicara secara pribadi, berbagi pengalaman, atau membangun hubungan pertemanan. Hubungan tersebut dapat berkembang seiring dengan semakin seringnya mereka berinteraksi. Kepercayaan dapat terbentuk ketika seseorang merasa bahwa pemain lain dapat diandalkan. Sementara itu, komunikasi kelompok melibatkan beberapa orang yang memiliki tujuan atau kepentingan bersama.

Dalam game online, bentuk ini dapat terlihat ketika beberapa pemain berada dalam satu tim. Setiap anggota tim dapat memiliki peran yang berbeda. Ada yang memimpin, ada yang mengambil keputusan, ada yang memberikan informasi, dan ada yang mendukung anggota lainnya. Komunikasi dalam kelompok menjadi lebih kompleks karena terdapat banyak suara dan kepentingan yang harus dikelola secara bersamaan. Jika setiap anggota hanya ingin didengar tanpa mau mendengarkan orang lain, kerja sama akan menjadi sulit. Sebaliknya, ketika anggota tim mampu berbagi informasi, menghargai peran masing-masing, dan memberikan respons yang jelas, komunikasi dapat membantu tim mencapai tujuan bersama.

G. Komunikasi yang Membentuk Kerja Sama

Game online menunjukkan bahwa komunikasi dapat menjadi dasar terbentuknya kerja sama. Sebuah tim mungkin memiliki pemain dengan kemampuan yang berbeda-beda. Ada pemain yang memiliki kemampuan menyerang, bertahan, memberikan dukungan, atau mengatur strategi. Perbedaan tersebut dapat menjadi kekuatan apabila setiap anggota memahami perannya. Komunikasi membantu menghubungkan kemampuan tersebut. Seorang pemain dapat memberikan informasi mengenai keadaan permainan, pemain lain mengambil keputusan, sementara anggota lainnya menjalankan strategi.

Semua tindakan tersebut membutuhkan komunikasi yang berlangsung secara terus-menerus.

Karena itu, kemenangan dalam permainan tidak selalu hanya ditentukan oleh kemampuan individu. Kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama juga dapat menjadi bagian penting dari pengalaman bermain. Dalam kondisi tertentu, hubungan kerja sama yang terbentuk secara berulang bahkan dapat berkembang menjadi hubungan sosial yang lebih kuat. Pemain mulai mengenal kebiasaan satu sama lain, memahami cara bermain masing-masing, dan membangun rasa percaya.

H. Ketika Komunikasi Menjadi Bagian dari Pengalaman Sosial

Komunikasi dalam game online pada akhirnya tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi mengenai permainan. Melalui komunikasi, pemain dapat mengenal orang lain, menemukan teman, membentuk kelompok, dan menjadi bagian dari komunitas. Interaksi yang berlangsung terus-menerus dapat menciptakan pengalaman sosial yang memiliki arti bagi pemain. Hal tersebut menunjukkan bahwa komunikasi memiliki hubungan yang erat dengan pembentukan identitas dan hubungan sosial. Cara seseorang berbicara, memilih kata, merespons orang lain, serta menunjukkan sikap dalam permainan dapat memengaruhi bagaimana dirinya dipandang oleh pemain lain.

Karena itu, ruang permainan juga dapat menjadi tempat seseorang belajar mengenai hubungan sosial. Pemain dapat belajar kapan harus berbicara, kapan harus mendengarkan, bagaimana menyampaikan kritik, bagaimana bekerja sama, dan bagaimana menghadapi perbedaan.

BAB 3
GAME ONLINE DALAM KEHIDUPAN SOSIAL MODERN

Game online telah berkembang jauh melampaui fungsi awalnya sebagai hiburan. Perkembangan internet, perangkat digital, dan teknologi komunikasi membuat permainan daring menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari banyak orang. Di dalamnya, seseorang tidak hanya bermain untuk memperoleh kemenangan, tetapi juga bertemu dengan orang lain, membentuk kelompok, berkomunikasi, dan membangun berbagai bentuk hubungan sosial. Perubahan tersebut membuat game online menarik untuk dilihat bukan hanya sebagai permainan, tetapi sebagai bagian dari kehidupan sosial modern. Di dalam ruang virtual tersebut terdapat budaya, komunitas, identitas, kerja sama, persaingan, bahkan konflik yang memiliki kemiripan dengan kehidupan sosial di luar internet.

A. Game Online sebagai bagian dari Budaya Populer

Budaya populer merupakan bagian dari kehidupan masyarakat yang mudah ditemukan dalam keseharian. Film, musik, media sosial, olahraga, dan berbagai bentuk hiburan digital dapat menjadi bagian dari budaya populer karena dikonsumsi dan dibicarakan oleh banyak orang. Game online juga telah menjadi bagian dari perkembangan tersebut. Permainan yang awalnya hanya dimainkan di depan layar kini dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan. Karakter dalam permainan dapat dikenal luas, istilah tertentu dari game digunakan dalam percakapan sehari-hari, sementara berbagai konten mengenai permainan muncul di media sosial, platform video, dan layanan streaming (Wismawati & Kamila, 2023).

Dengan demikian, game online tidak lagi berdiri sendiri. Ia terhubung dengan berbagai bentuk budaya digital lainnya. Karakter, cerita, musik, simbol, hingga gaya visual dari sebuah permainan dapat berkembang menjadi bagian dari tren yang lebih luas. Hal menarik lainnya adalah pemain tidak hanya menjadi penonton atau konsumen. Mereka juga

dapat menjadi bagian dari perkembangan budaya tersebut. Pemain membuat video, melakukan siaran langsung, menulis panduan, membuat meme, membicarakan strategi, hingga membangun komunitas. Apa yang awalnya dibuat oleh pengembang permainan kemudian dikembangkan kembali oleh para pemain melalui kreativitas mereka. Game online akhirnya menjadi ruang di mana budaya tidak hanya dikonsumsi, tetapi juga dibentuk oleh penggunanya (Enelson et al., 2024).

B. Ketika Pemain Membentuk Komunitas

Salah satu hal yang membuat game online berbeda dari permainan biasa adalah adanya komunitas. Seseorang yang bermain secara rutin dapat menemukan orang-orang yang memiliki minat yang sama. Dari pertemuan yang awalnya sederhana, seperti bermain bersama, dapat terbentuk hubungan yang lebih kuat. Pemain dapat membuat kelompok, bergabung dengan komunitas, mengikuti forum, atau menggunakan media sosial untuk tetap berkomunikasi dengan anggota kelompoknya. Hubungan tersebut bahkan dapat berlangsung ketika permainan sedang tidak dimainkan. Dalam komunitas seperti ini biasanya muncul kebiasaan dan aturan tertentu. Anggota dapat memiliki istilah khusus yang hanya dipahami oleh komunitas mereka. Mereka juga dapat memiliki cara berkomunikasi, kebiasaan bermain, atau aturan tidak tertulis mengenai bagaimana anggota seharusnya bersikap. Dari sinilah muncul rasa memiliki.

Seseorang tidak lagi merasa hanya sebagai pemain individu, tetapi menjadi bagian dari sebuah kelompok. Identitas sebagai anggota komunitas dapat menjadi bagian dari cara seseorang melihat dirinya di ruang digital. Namun, rasa memiliki juga perlu diimbangi dengan keterbukaan. Identitas kelompok yang terlalu kuat dapat membuat seseorang memandang kelompok lain sebagai pihak yang berbeda atau bahkan sebagai lawan. Karena itu, komunitas game yang sehat bukan hanya komunitas yang memiliki ikatan kuat, tetapi juga komunitas yang mampu menghargai keberagaman (Anggita, 2023).

C. Berteman Tanpa Harus Berada di Tempat yang Sama

Game online menunjukkan bahwa hubungan sosial tidak selalu membutuhkan pertemuan secara langsung. Seseorang dapat memiliki teman bermain yang tinggal di kota lain, pulau lain, atau bahkan negara lain. Mereka mungkin belum pernah bertemu secara langsung, tetapi dapat memiliki pengalaman bersama yang cukup kuat karena sering bermain dan berkomunikasi. Hubungan tersebut terbentuk melalui pengalaman yang dilakukan berulang kali. Ketika beberapa pemain berhasil menyelesaikan permainan bersama, mengalami kekalahan, saling membantu, atau menghadapi tantangan yang sama, mereka mulai mengenal satu sama lain. Lambat laun, pembicaraan tidak selalu berkaitan dengan permainan. Mereka dapat membicarakan sekolah, pekerjaan, keluarga, hobi, musik, atau berbagai persoalan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan yang dimulai dalam ruang virtual dapat berkembang menjadi hubungan sosial yang lebih luas.

Namun, hubungan di ruang digital juga membutuhkan kehati-hatian. Tidak semua orang yang ditemui di internet memiliki niat baik. Karena itu, membangun hubungan secara daring tetap membutuhkan kemampuan menjaga privasi dan memahami batas antara keterbukaan dan keamanan diri.

D. Cara Kita Berinteraksi Ikut Berubah

Perkembangan game online turut mengubah cara manusia berinteraksi. Dahulu, hubungan sosial lebih banyak dibangun melalui pertemuan secara langsung. Sekarang, seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain tanpa berada di tempat yang sama. Game online menjadi salah satu ruang yang memperlihatkan perubahan tersebut. Pemain dapat berkomunikasi melalui teks, suara, simbol, dan tindakan digital secara bersamaan. Respons juga dapat diberikan dengan sangat cepat. Kecepatan tersebut membuat pemain terbiasa dengan pola komunikasi yang singkat dan langsung.

Dalam sebuah pertandingan, seseorang mungkin hanya mengatakan beberapa kata untuk memberikan informasi kepada anggota tim. Pesan yang panjang justru dapat menghambat permainan. Namun, kebiasaan komunikasi yang terbentuk dalam game tidak selalu dapat diterapkan begitu saja dalam kehidupan sehari-hari. Tidak semua persoalan dapat diselesaikan dengan pesan singkat. Hubungan sosial membutuhkan kemampuan mendengarkan, memahami perasaan, dan mempertimbangkan konteks. Karena itu, game online dapat menjadi tempat untuk belajar berkomunikasi, tetapi seseorang tetap perlu memahami bahwa setiap ruang sosial memiliki karakteristik yang berbeda.

E. Belajar Bekerja Sama Melalui Permainan

Banyak game online mengharuskan pemain bekerja sama. Setiap anggota tim mungkin memiliki kemampuan dan tugas yang berbeda. Ada yang bertugas menyerang, bertahan, memberikan dukungan, mengatur strategi, atau mengambil keputusan. Agar tujuan bersama dapat tercapai, setiap pemain perlu memahami perannya. Di sinilah komunikasi dan kerja sama menjadi sangat penting. Pemain perlu berbagi informasi, mendengarkan anggota lain, memberikan peringatan, dan menyesuaikan tindakan berdasarkan keadaan permainan. Pengalaman tersebut dapat menjadi bentuk pembelajaran sosial. Pemain belajar bahwa kemampuan individu saja tidak selalu cukup. Keberhasilan kelompok juga bergantung pada kemampuan anggotanya untuk bekerja bersama.

Pada akhirnya, pemahaman yang komprehensif terhadap dampak sosial game online menjadi penting dalam melihat fenomena ini secara lebih seimbang. Game online tidak hanya menghadirkan tantangan, tetapi juga membuka berbagai peluang bagi terciptanya interaksi sosial, kreativitas, serta pembentukan komunitas digital yang dinamis. Dengan pendekatan yang kritis, reflektif, dan inklusif, game online dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kehidupan sosial modern yang mendukung perkembangan budaya digital secara positif (Fakhrezi et al., 2025).

BAB 4
GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI

Game online pada awalnya dikenal sebagai bentuk hiburan digital. Namun, perkembangan teknologi membuat permainan daring memiliki fungsi yang jauh lebih luas. Pemain tidak hanya berhadapan dengan sistem permainan, tetapi juga dapat berkomunikasi dengan orang lain, bertukar informasi, menyusun strategi, membangun kelompok, dan membentuk hubungan sosial. Perubahan tersebut membuat game online memiliki karakter yang berbeda dari media komunikasi konvensional. Dalam surat kabar, radio, atau televisi, komunikasi umumnya bergerak dari pihak yang membuat pesan kepada masyarakat sebagai penerima. Dalam game online, pemain dapat menerima sekaligus menghasilkan pesan. Mereka bahkan dapat memengaruhi jalannya komunikasi melalui tindakan yang dilakukan di dalam permainan(Suminar et al., 2020).

Game online dengan demikian menjadi salah satu bentuk media komunikasi interaktif, yaitu media yang memungkinkan pengguna tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memberikan respons dan berpartisipasi dalam proses komunikasi. Naskah asli juga menekankan bahwa komunikasi dalam game dapat berlangsung secara langsung, dua arah, dan melibatkan berbagai bentuk simbol.

A. Ketika Game Tidak Lagi Sekadar Tempat Bermain

Media komunikasi pada dasarnya membantu manusia menympaikan pesan kepada orang lain. Perkembangan teknologi membuat bentuk media semakin beragam. Jika dahulu komunikasi banyak dilakukan melalui surat, radio, televisi, atau telepon, kini manusia dapat berkomunikasi melalui berbagai platform digital. Game online menjadi menarik karena fungsi komunikasi tersebut menyatu dengan aktivitas bermain. Ketika seorang pemain masuk ke dalam permainan yang memiliki sistem kerja tim, ia secara otomatis berada dalam lingkungan yang mengharuskannya berinteraksi dengan orang lain. Ia mungkin

perlu meminta bantuan, memberikan informasi, mengatur strategi, atau memberikan respons terhadap tindakan anggota tim. Artinya, komunikasi bukan sekadar fitur tambahan yang terdapat di dalam permainan. Dalam banyak situasi, komunikasi menjadi bagian dari cara permainan itu sendiri berjalan.

Seorang pemain dapat menyampaikan pesan melalui suara, tulisan, simbol, atau tindakan karakter. Pesan tersebut kemudian diterima oleh pemain lain dan dapat menghasilkan tindakan tertentu. Misalnya, seorang pemain memberikan tanda bahwa lawan berada di suatu lokasi. Anggota tim yang menerima tanda tersebut kemudian mengubah posisi. Perubahan posisi tersebut kembali memberikan informasi kepada anggota tim lainnya. Terjadi rangkaian komunikasi yang berlangsung secara cepat dan terus-menerus (Haris Budiman et al., 2020).

Inilah yang membuat game online berbeda dari media yang hanya menyampaikan pesan satu arah. Pemain bukan hanya penonton. Mereka ikut menciptakan komunikasi. Setiap keputusan, ucapan, simbol, bahkan tindakan dalam permainan dapat memiliki makna bagi pemain lain. Karena itu, game online dapat dilihat sebagai bagian dari perkembangan media digital yang semakin menempatkan pengguna sebagai peserta aktif.

B. Mengapa Game Online Menjadi Media yang Interaktif?

Salah satu karakter utama game online adalah interaktivitas. Dalam media konvensional, seseorang biasanya menerima informasi yang sudah diproduksi oleh pihak tertentu. Dalam game online, keadaan tersebut berbeda. Pemain dapat memberikan respons dan respons tersebut dapat memengaruhi apa yang terjadi selanjutnya. Permainan berlangsung secara dinamis (Hadi, 2020).

Ketika seorang pemain melakukan sesuatu, pemain lain dapat memberikan respons. Respons tersebut kemudian dapat memengaruhi keputusan berikutnya. Proses ini berlangsung berulang-ulang sehingga menciptakan komunikasi yang aktif. Karakter lainnya adalah real-time. Komunikasi dapat berlangsung hampir bersamaan dengan kejadian yang terjadi di dalam permainan. Karena itu, pemain sering kali tidak

memiliki waktu yang panjang untuk menyusun pesan. Mereka harus menyampaikan informasi dengan cepat dan mudah dipahami.

Kondisi tersebut kemudian melahirkan gaya komunikasi yang khas. Pemain menggunakan kata-kata singkat, singkatan, istilah tertentu, atau simbol yang telah dipahami bersama. Dalam situasi tertentu, satu kata saja dapat memiliki makna yang sangat besar karena pemain telah memahami konteksnya. Selain cepat, komunikasi dalam game juga bersifat multimodal. Pesan tidak hanya disampaikan melalui tulisan atau suara, tetapi dapat menggunakan gambar, simbol, gerakan karakter, ekspresi digital, dan tindakan dalam permainan. Semakin sering pemain berinteraksi, semakin banyak pula simbol yang mereka pahami bersama.

Misalnya, sebuah gerakan karakter dapat digunakan sebagai tanda tertentu. Sebuah simbol dapat dipahami sebagai permintaan bantuan. Sebuah istilah yang bagi orang luar terlihat biasa dapat memiliki arti khusus bagi komunitas pemain. Dari sinilah muncul bahasa dan budaya komunikasi dalam komunitas game. Pemain baru mungkin membutuhkan waktu untuk memahami istilah tersebut. Namun, setelah sering berinteraksi, istilah dan simbol tersebut menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi mereka. Dengan demikian, interaktivitas game online tidak hanya berkaitan dengan teknologi. Interaktivitas juga menciptakan kebiasaan sosial baru di antara para pemain.

C. Game Online sebagai Ruang Sosial Virtual

Game online tidak hanya menjadi tempat pertukaran pesan. Ia juga dapat menjadi ruang sosial tempat manusia membangun hubungan. Di dalam permainan terdapat aturan, peran, tujuan, dan mekanisme yang mengatur bagaimana pemain berinteraksi. Struktur tersebut membuat hubungan antar pemain tidak berlangsung secara acak. Pemain memiliki tujuan tertentu yang harus dicapai dan sering kali membutuhkan bantuan orang lain untuk mencapainya. Dari interaksi yang berlangsung berulang kali, terbentuk komunitas (Mubarok, 2022).

Komunitas tersebut dapat memiliki aturan tidak tertulis, kebiasaan, simbol, bahasa, dan nilai yang dipahami oleh anggotanya.

Pemain yang telah lama berada dalam komunitas biasanya memahami apa yang dianggap baik, buruk, lucu, mengganggu, atau tidak dapat diterima oleh kelompoknya. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa ruang virtual tetap memiliki norma sosial. Meskipun tidak berada dalam ruang fisik yang sama, pemain tetap mengembangkan aturan mengenai bagaimana seseorang seharusnya bersikap terhadap orang lain.

Game online juga memungkinkan pemain membangun identitas melalui avatar atau karakter yang mereka gunakan. Avatar dapat menjadi cara bagi seseorang untuk menampilkan dirinya di dalam komunitas. Identitas tersebut kemudian dapat berkembang berdasarkan peran, kemampuan, pencapaian, maupun reputasi yang dimiliki pemain. Misalnya, seorang pemain yang sering membantu anggota tim dapat dikenal sebagai pemain yang dapat diandalkan. Pemain lain yang memiliki kemampuan strategi mungkin dikenal sebagai pemimpin. Reputasi tersebut terbentuk melalui interaksi yang berlangsung berulang kali. Dengan demikian, identitas di dalam game tidak hanya ditentukan oleh karakter yang terlihat di layar. Identitas juga dibangun melalui tindakan dan hubungan sosial. Namun, ruang sosial virtual memiliki tantangan tersendiri.

Pemain dapat berasal dari budaya, bahasa, dan latar belakang yang berbeda. Perbedaan tersebut dapat memperkaya pengalaman, tetapi juga dapat menimbulkan salah pengertian. Selain itu, penggunaan identitas digital yang tidak selalu menunjukkan identitas sebenarnya dapat membuat sebagian orang merasa lebih bebas melakukan tindakan yang mungkin tidak mereka lakukan dalam interaksi langsung.

D. Bahasa, Simbol, dan Identitas dalam Komunikasi Game

Komunikasi dalam game online memiliki bahasa dan simbolnya sendiri. Komunikasi verbal biasanya dilakukan melalui chat teks dan voice chat. Bahasa yang digunakan cenderung singkat dan langsung karena pemain harus menyesuaikan komunikasi dengan situasi permainan yang cepat berubah. Penggunaan istilah khusus juga menjadi bagian dari kehidupan komunitas. Istilah tertentu dapat digunakan berulang kali hingga akhirnya menjadi semacam bahasa kelompok. Bahasa tersebut bukan

hanya mempermudah komunikasi, tetapi juga dapat menciptakan rasa kebersamaan.

Ketika seseorang memahami istilah yang digunakan komunitas, ia merasa lebih mudah menjadi bagian dari kelompok tersebut. Sebaliknya, orang yang baru masuk mungkin membutuhkan waktu untuk memahami istilah dan kebiasaan komunikasi yang sudah terbentuk. Namun, komunikasi tidak berhenti pada kata-kata.

Dalam game online, gerakan karakter, simbol visual, ekspresi digital, avatar, dan tindakan tertentu juga dapat menjadi pesan. Seorang pemain dapat memberikan tanda tanpa harus mengetik atau berbicara. Pemain lain kemudian membaca tanda tersebut dan memberikan respons. Keadaan ini membuat komunikasi dalam game menjadi kombinasi antara kata, suara, visual, dan tindakan. Semakin sering seseorang bermain, semakin terbiasa ia membaca berbagai tanda tersebut. Pemain belajar memahami bukan hanya apa yang dikatakan, tetapi juga apa yang dilakukan.

Dari komunikasi yang berlangsung berulang-ulang, muncul pula makna bersama. Sebuah simbol yang pada awalnya hanya merupakan fitur permainan dapat memperoleh makna sosial tertentu bagi komunitas. Sebuah tindakan dapat dianggap sebagai bentuk penghormatan, candaan, bantuan, atau bahkan provokasi tergantung pada konteksnya. Pada akhirnya, proses komunikasi tersebut ikut membentuk identitas pemain. Pemain membangun reputasi melalui apa yang mereka katakan dan lakukan. Mereka dapat dikenal sebagai pemain yang ramah, pemain yang ahli, pemimpin, pendukung tim, atau bahkan pemain yang sulit diajak bekerja sama. Identitas tersebut kemudian memengaruhi bagaimana pemain lain memperlakukan mereka. Karena itu, game online tidak hanya menjadi tempat seseorang menyampaikan pesan, tetapi juga tempat seseorang membangun makna tentang dirinya dan orang lain.

BAB 5
POLA KOMUNIKASI DALAM GAME ONLINE

Setiap permainan memiliki cara tersendiri dalam mengatur interaksi antarpemain. Pada permainan yang dilakukan secara individu, komunikasi mungkin tidak menjadi kebutuhan utama. Namun, ketika permainan melibatkan beberapa orang dalam satu tim, komunikasi berubah menjadi bagian penting dari aktivitas bermain. Pemain tidak hanya perlu mengetahui apa yang harus dilakukan, tetapi juga perlu menyampaikan informasi kepada orang lain. Keputusan seorang pemain dapat memengaruhi anggota tim lainnya. Karena itu, komunikasi menjadi penghubung antara kemampuan individu dan tujuan kelompok.

Pola komunikasi yang terbentuk dalam game online juga memiliki karakter yang khas. Pesan cenderung singkat, cepat, dan langsung pada kebutuhan permainan. Namun, di balik komunikasi yang tampak sederhana tersebut terdapat proses sosial yang lebih luas, seperti pembentukan kepercayaan, pembagian peran, kepemimpinan, kerja sama, dan pengelolaan konflik.

A. Komunikasi sebagai Bagian dari Strategi Permainan

Dalam permainan berbasis tim, komunikasi bukan sekadar aktivitas berbicara sambil bermain. Komunikasi menjadi bagian dari strategi untuk mencapai tujuan bersama. Bayangkan sebuah tim yang sedang menghadapi situasi sulit. Salah satu pemain mengetahui posisi lawan, pemain lain memiliki kemampuan untuk bertahan, sementara anggota lainnya sedang berada di lokasi berbeda. Informasi yang dimiliki masing-masing pemain tidak akan banyak berguna apabila tidak dibagikan kepada anggota tim. Di sinilah komunikasi menjadi penting. Informasi mengenai posisi lawan, kondisi anggota tim, perubahan situasi, atau rencana berikutnya harus disampaikan kepada pemain lain. Semakin cepat informasi diterima dan dipahami, semakin cepat pula tim dapat mengambil keputusan. Karena permainan berlangsung secara dinamis, komunikasi biasanya dilakukan secara singkat dan langsung.

Pemain tidak memiliki banyak waktu untuk menjelaskan sesuatu secara panjang. Mereka cenderung menggunakan istilah yang telah dipahami bersama (Hafis, 2025).

Pola komunikasi seperti ini terbentuk karena kebutuhan permainan. Komunikasi diarahkan untuk membantu pemain mengambil keputusan dan melakukan tindakan secara tepat. Namun, komunikasi strategis tidak hanya berkaitan dengan informasi. Seorang pemain yang sering memberikan informasi akurat dan membantu tim dapat memperoleh kepercayaan dari anggota lainnya. Sebaliknya, pemain yang sering memberikan informasi keliru atau tidak merespons komunikasi dapat kehilangan kepercayaan (Agus et al., 2023).

Dengan demikian, komunikasi dapat membentuk reputasi sosial seseorang di dalam tim. Pemain yang dipercaya biasanya lebih mudah memengaruhi keputusan kelompok. Pendapatnya lebih diperhatikan karena anggota lain telah memiliki pengalaman positif terhadap komunikasinya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa komunikasi memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama, komunikasi membantu tim menjalankan permainan. Kedua, komunikasi membentuk hubungan sosial di antara para pemain. Oleh sebab itu, kemampuan berkomunikasi dalam game online bukan hanya persoalan seberapa cepat seseorang berbicara, tetapi juga seberapa tepat informasi yang diberikan dan seberapa baik ia memahami kebutuhan tim.

B. Bahasa yang Singkat, Cepat, dan Penuh Makna

Komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang paling sering digunakan dalam game online. Pemain dapat menggunakan chat teks maupun voice chat untuk menyampaikan pesan kepada pemain lain. Dalam permainan yang membutuhkan koordinasi cepat, komunikasi suara sering menjadi pilihan karena pemain dapat menyampaikan dan menerima informasi secara langsung. Namun, bahasa yang digunakan dalam game online tidak selalu sama dengan bahasa dalam percakapan sehari-hari.

Pemain cenderung menggunakan kata yang pendek, singkatan, istilah teknis, atau istilah yang hanya dipahami oleh komunitas tertentu. Hal tersebut bukan tanpa alasan. Situasi permainan yang cepat

membuat pemain membutuhkan cara komunikasi yang efisien. Sebuah kalimat yang panjang dapat digantikan oleh satu istilah yang telah dipahami bersama. Misalnya, anggota tim tidak perlu menjelaskan secara panjang mengenai suatu kondisi apabila mereka telah memiliki istilah tertentu untuk menggambarkannya. Satu kata dapat mengandung informasi yang cukup bagi pemain yang sudah terbiasa. Dari kebiasaan tersebut terbentuk semacam bahasa komunitas. Bahasa tersebut kemudian menjadi bagian dari identitas pemain. Pemain yang telah lama berada dalam suatu komunitas biasanya lebih mudah memahami istilah, singkatan, dan pola komunikasi yang digunakan. Namun, pola komunikasi yang cepat juga memiliki risiko.

Karena pesan disampaikan secara singkat, konteksnya terkadang tidak lengkap. Sebuah pesan yang sebenarnya dimaksudkan untuk memberikan instruksi dapat terdengar seperti perintah. Kritik yang seharusnya membantu dapat dianggap sebagai serangan. Situasi tersebut semakin rumit ketika permainan berada dalam kondisi penuh tekanan. Kekalahan, kesalahan anggota tim, atau keputusan yang dianggap buruk dapat memunculkan emosi. Jika emosi tidak dikendalikan, komunikasi dapat berubah menjadi kata-kata kasar, penghinaan, atau konflik. Karena itu, komunikasi verbal yang baik membutuhkan keseimbangan antara kecepatan dan kesadaran sosial.

Pemain harus mampu menyampaikan pesan secara jelas tanpa mengabaikan perasaan orang lain. Ketegasan tetap diperlukan dalam situasi tertentu, tetapi ketegasan tidak harus diwujudkan melalui penghinaan. Komunikasi verbal juga memiliki fungsi sosial yang lebih luas. Percakapan selama permainan dapat menjadi awal terbentuknya pertemanan. Pemain dapat saling mengenal, berbagi pengalaman, bercanda, dan membangun rasa kebersamaan. Semakin sering komunikasi berlangsung, semakin besar kemungkinan hubungan sosial berkembang. Dengan demikian, bahasa dalam game online tidak hanya membantu pemain memenangkan permainan, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun hubungan dan identitas komunitas.

C. Ketika Gerakan dan Simbol Menjadi Bahasa

Dalam permainan, pemain juga menggunakan berbagai bentuk komunikasi nonverbal dan simbolik. Gerakan avatar, ikon, warna, ekspresi karakter, serta tindakan tertentu dapat digunakan untuk menyampaikan maksud. Seorang pemain mungkin tidak perlu mengetik "ikuti saya" apabila sebuah gerakan karakter sudah cukup dipahami oleh anggota tim. Demikian pula sebuah tanda tertentu dapat digunakan untuk menunjukkan lokasi, bahaya, bantuan, atau arah yang harus diperhatikan. Komunikasi seperti ini menjadi sangat penting ketika permainan berlangsung cepat. Pemain dapat menyampaikan pesan melalui tindakan tanpa harus menghentikan aktivitas untuk mengetik. Menariknya, simbol tersebut dapat memiliki makna yang berbeda tergantung pada komunitas dan konteks penggunaannya.

Sebuah gesture dapat dianggap sebagai bentuk penghormatan dalam satu situasi, tetapi dapat dianggap sebagai ejekan dalam situasi lain. Sebuah simbol yang sederhana dapat memiliki makna tertentu karena pemain telah membangun pemahaman bersama mengenai penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa makna tidak selalu melekat pada simbol itu sendiri. Makna dapat terbentuk melalui pengalaman dan kesepakatan sosial. Selain digunakan untuk menyampaikan informasi, komunikasi nonverbal juga dapat menunjukkan emosi.

Ekspresi karakter, gesture, emotikon, atau tindakan tertentu dapat menunjukkan kegembiraan, frustrasi, dukungan, humor, atau ketidakpuasan. Walaupun ekspresi tersebut terjadi di dalam ruang digital, respons emosional yang ditimbulkannya dapat dirasakan secara nyata oleh pemain. Karena itu, pemain perlu memahami bahwa tindakan digital tetap memiliki konsekuensi sosial. Sebuah tindakan yang dianggap sebagai candaan oleh pengirim belum tentu dianggap sebagai candaan oleh penerima. Kemampuan membaca simbol dan memahami konteks akhirnya menjadi bagian dari kemampuan komunikasi dalam game online. Pemain bukan hanya perlu mengetahui

apa yang dikatakan, tetapi juga perlu memahami apa yang dilakukan dan apa maknanya bagi orang lain.

D. Komunikasi Tim dan Seni Berkoordinasi

Ketika beberapa pemain berada dalam satu tim, komunikasi menjadi lebih kompleks. Setiap anggota memiliki informasi, kemampuan, dan tanggung jawab yang berbeda. Semua unsur tersebut harus disatukan agar tim dapat bergerak menuju tujuan yang sama. Dalam kondisi seperti ini, komunikasi kelompok berfungsi untuk membagi tugas, menyusun strategi, memberikan informasi, dan menyesuaikan tindakan berdasarkan perubahan situasi. Secara alami, struktur komunikasi dapat terbentuk di dalam tim. Ada pemain yang lebih sering memberikan instruksi. Ada yang berperan sebagai penyedia informasi. Ada yang lebih banyak mendukung keputusan anggota lain. Peran tersebut tidak selalu ditentukan sejak awal dan dapat berubah sesuai dengan kondisi permainan.

Kepemimpinan dalam game juga tidak selalu berasal dari pemain dengan kemampuan teknis paling tinggi. Pemain yang mampu membaca situasi, memberikan instruksi yang jelas, mendengarkan anggota lain, dan menjaga ketenangan tim dapat memperoleh kepercayaan untuk memimpin. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial memiliki peran penting dalam keberhasilan sebuah tim. Koordinasi juga membutuhkan kepercayaan. Jika setiap pemain meragukan keputusan anggota lain, tim akan sulit bergerak secara bersamaan. Sebaliknya, ketika anggota tim saling percaya, mereka dapat mengambil keputusan dengan lebih cepat karena memahami bahwa setiap orang akan menjalankan perannya.

Perasaan dihargai juga menjadi bagian penting dari komunikasi tim. Pemain yang merasa didengar cenderung lebih bersedia memberikan kontribusi. Sebaliknya, jika setiap kesalahan langsung disalahkan atau setiap pendapat ditolak, anggota tim dapat kehilangan motivasi untuk berkomunikasi. Karena itu, koordinasi yang baik bukan berarti semua orang harus selalu setuju. Perbedaan pendapat tetap dapat terjadi. Yang penting adalah bagaimana perbedaan tersebut disampaikan dan diselesaikan. Tim yang sehat dapat membicarakan

kesalahan tanpa harus mencari siapa yang harus dipermalukan. Pemain dapat mengevaluasi strategi tanpa menyerang pribadi anggota lain.

Dalam konteks tersebut, game online dapat menjadi tempat seseorang belajar mengenai kerja kelompok. Pemain belajar membagi peran, mendengarkan orang lain, menyampaikan pendapat, menghadapi tekanan, menerima kesalahan, dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan kelompok. Pengalaman tersebut memiliki nilai sosial yang lebih luas karena keterampilan seperti kerja sama dan koordinasi juga dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

BAB 6
INTERAKSI SOSIAL ANTAR PEMAIN DALAM GAME ONLINE

Game online mempertemukan manusia dalam sebuah ruang digital yang memiliki aturan, tujuan, dan mekanisme interaksi tertentu. Ketika pemain mulai berinteraksi, muncul berbagai bentuk hubungan sosial yang tidak jauh berbeda dari kehidupan sehari-hari. Pemain dapat bekerja sama, bersaing, memimpin, mengikuti arahan, membangun pertemanan, bahkan mengalami konflik. Perbedaan utamanya terletak pada tempat interaksi tersebut berlangsung. Jika dalam kehidupan sehari-hari manusia bertemu secara fisik, dalam game online sebagian besar pertemuan terjadi melalui karakter, suara, teks, dan berbagai bentuk representasi digital.

Meskipun berlangsung melalui layar, interaksi tersebut tetap memiliki konsekuensi sosial. Pemain dapat merasa dipercaya, dihargai, diterima, kecewa, marah, atau memiliki kedekatan emosional dengan orang lain. Karena itu, game online dapat dipahami sebagai salah satu ruang sosial modern tempat individu belajar berhubungan dengan orang lain.

A. Kerjasama dan Solidaritas dalam Game Online

Kerja sama merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang paling mudah ditemukan dalam permainan berbasis tim. Seorang pemain sering kali tidak dapat mencapai tujuan permainan sendirian. Keberhasilan membutuhkan kontribusi beberapa orang yang menjalankan peran berbeda. Setiap anggota tim dapat memiliki kemampuan dan tanggung jawab yang berbeda. Ada pemain yang berperan sebagai penyerang, pelindung, pendukung, atau pengatur strategi. Pembagian tersebut membuat setiap pemain memiliki ketergantungan terhadap pemain lainnya. Namun, kerja sama tidak hanya berarti membagi tugas (Pahlevil & Kudus, 2025).

Pemain juga harus belajar memahami cara bermain anggota lainnya. Ada pemain yang lebih agresif, ada yang lebih berhati-hati, ada yang cepat mengambil keputusan, dan ada yang lebih banyak mempertimbangkan situasi sebelum bertindak. Perbedaan tersebut dapat menjadi kekuatan apabila dikelola dengan baik. Kerja sama membutuhkan kemampuan untuk menyesuaikan diri. Seorang pemain mungkin harus mengubah strategi pribadinya karena kebutuhan tim. Dalam kondisi tertentu, keputusan yang paling menguntungkan bagi individu belum tentu menjadi keputusan terbaik bagi kelompok. Di sinilah muncul solidaritas (Putra & Achmad, 2022).

Solidaritas dapat terlihat ketika pemain bersedia membantu anggota lain, memberikan informasi, berbagi strategi, atau memberikan dukungan ketika seorang anggota mengalami kesulitan. Interaksi yang berlangsung berulang kali dapat membuat hubungan tersebut menjadi semakin kuat. Lama-kelamaan, pemain dapat memiliki rasa memiliki terhadap tim, guild, atau clan tertentu. Mereka tidak lagi hanya bermain bersama karena kebutuhan permainan, tetapi merasa menjadi bagian dari kelompok. Rasa kebersamaan tersebut dapat berkembang di luar permainan. Pemain dapat melanjutkan komunikasi melalui media sosial atau platform komunikasi lainnya. Dengan demikian, kerja sama yang awalnya bersifat fungsional dapat berkembang menjadi hubungan sosial yang lebih luas. Namun, kerja sama tidak selalu berjalan tanpa masalah.

Selain itu, kerja sama yang terjalin dalam permainan daring sering kali berkembang menjadi bentuk solidaritas yang lebih luas dalam komunitas pemain. Anggota tim atau komunitas sering saling membantu dengan berbagi strategi, memberikan saran, atau mendukung pemain lain yang mengalami kesulitan dalam permainan. Interaksi semacam ini menciptakan suasana kebersamaan yang memperkuat hubungan sosial antar pemain. Dalam jangka panjang, solidaritas tersebut dapat membentuk komunitas yang memiliki identitas kolektif dan nilai-nilai kebersamaan yang kuat.

Perbedaan kemampuan, gaya komunikasi, dan harapan terhadap permainan dapat menimbulkan ketegangan. Pemain yang merasa kontribusinya tidak dihargai dapat kehilangan motivasi. Sebaliknya, pemain yang merasa anggota lain tidak menjalankan tugasnya dapat

menjadi frustrasi. Karena itu, kerja sama membutuhkan lebih dari sekadar kemampuan teknis. Komunikasi, penghargaan, kepercayaan, dan kesediaan memahami orang lain menjadi bagian penting dalam membangun solidaritas.

B. Persaingan dan Konflik Antar Pemain

Game online sering memiliki sistem peringkat, skor, pencapaian, atau kompetisi yang mendorong pemain untuk meningkatkan kemampuan. Persaingan dalam kondisi tertentu dapat menjadi sesuatu yang positif karena mendorong pemain berlatih dan mengembangkan strategi. Seorang pemain yang kalah mungkin terdorong untuk memahami kesalahannya. Ia dapat mempelajari strategi baru, memperbaiki kemampuan, dan mencoba kembali pada pertandingan berikutnya. Dengan demikian, persaingan dapat menjadi sumber motivasi dan pembelajaran.

Masalah muncul ketika persaingan berubah menjadi tekanan. Keinginan untuk menang dapat membuat pemain sulit menerima kekalahan. Kesalahan anggota tim dapat dianggap sebagai penyebab kegagalan. Perbedaan kemampuan dapat menjadi alasan untuk merendahkan pemain lain. Dalam kondisi tertentu, konflik dapat muncul dalam bentuk pertengkaran verbal, saling menyalahkan, perilaku agresif, hingga tindakan yang mengganggu kenyamanan pemain lain. Anonimitas relatif dalam lingkungan digital juga dapat membuat sebagian orang merasa lebih bebas mengekspresikan emosi negatif. Konflik yang tidak dikelola dapat merusak hubungan dalam tim.

Namun, konflik tidak selalu harus dipandang sebagai sesuatu yang sepenuhnya negatif. Konflik dapat menjadi kesempatan untuk mengetahui adanya masalah dalam komunikasi atau pembagian peran. Jika dibicarakan dengan baik, konflik dapat membantu kelompok menemukan cara kerja yang lebih baik. Kuncinya adalah bagaimana pemain merespons konflik. Alih-alih langsung menyalahkan seseorang, anggota tim dapat membicarakan apa yang sebenarnya terjadi. Kritik dapat diarahkan kepada tindakan atau strategi, bukan menyerang pribadi pemain. Kemampuan mengendalikan emosi juga sangat penting.

Dalam permainan yang kompetitif, kekalahan merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Menerima kekalahan dengan sportif bukan berarti tidak memiliki ambisi untuk menang. Sportivitas justru menunjukkan kemampuan seseorang untuk tetap menghargai orang lain ketika hasil permainan tidak sesuai dengan harapannya. Komunitas juga dapat membantu mengendalikan konflik melalui norma dan aturan. Ketika sebuah komunitas memiliki standar perilaku yang jelas, anggota akan memiliki batas mengenai tindakan yang dapat diterima dan tindakan yang tidak dapat diterima. Dengan demikian, persaingan yang sehat bukanlah persaingan tanpa emosi, melainkan persaingan yang tetap memiliki batas.

C. Kepemimpinan dan Struktur Sosial dalam Game Online

Ketika pemain berkumpul dalam sebuah tim atau komunitas, biasanya muncul pembagian peran dan struktur sosial tertentu. Tidak semua anggota memiliki pengaruh yang sama. Ada pemain yang lebih sering memberikan arahan, ada yang menjadi tempat bertanya, dan ada yang lebih dipercaya ketika tim harus mengambil keputusan. Dari sinilah kepemimpinan dapat muncul. Menariknya, pemimpin dalam game online tidak selalu merupakan seseorang yang secara formal ditunjuk. Kepemimpinan dapat muncul secara alami berdasarkan kemampuan, pengalaman, komunikasi, maupun kepercayaan yang diberikan oleh anggota lain.

Seorang pemain yang memiliki kemampuan teknis tinggi mungkin belum tentu menjadi pemimpin yang baik. Pemimpin juga harus mampu berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan anggota lain, memahami situasi, dan mengambil keputusan ketika dibutuhkan. Ia perlu menjaga agar komunikasi tidak berubah menjadi tekanan atau perintah yang membuat anggota lain merasa tidak dihargai. Kepemimpinan dalam game juga bersifat dinamis. Seseorang dapat menjadi pemimpin dalam satu situasi, tetapi anggota biasa dalam situasi lain. Misalnya, pemain yang paling berpengalaman dalam strategi tertentu dapat mengambil peran memimpin ketika situasi tersebut muncul. Pada kondisi berbeda, pemain lain mungkin memiliki kemampuan yang lebih relevan. Hal ini menunjukkan bahwa struktur

sosial dalam game online tidak selalu bersifat kaku. Status seseorang dapat berubah berdasarkan kontribusinya.

Pemain yang konsisten membantu tim, memiliki kemampuan yang baik, dan menunjukkan sikap sportif biasanya memperoleh reputasi yang lebih positif. Reputasi tersebut kemudian dapat memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap keputusan kelompok. Dengan demikian, pengaruh sosial dalam game tidak hanya ditentukan oleh kemampuan bermain.

Perilaku sosial juga menentukan posisi seseorang dalam kelompok.

Pemain yang mampu bekerja sama dan menghargai anggota lain dapat memperoleh kepercayaan yang lebih besar dibandingkan pemain yang hanya memiliki kemampuan teknis tetapi sulit bekerja sama. Pengalaman tersebut dapat menjadi pembelajaran sosial yang menarik. Pemain belajar bahwa menjadi pemimpin bukan hanya tentang memberikan perintah, tetapi juga tentang mengambil tanggung jawab, mendengarkan orang lain, dan membantu kelompok mencapai tujuan bersama.

D. Dari Teman Bermain Menjadi Persahabatan Virtual

Interaksi yang terjadi berulang kali dapat menghasilkan hubungan yang lebih personal. Pada awalnya, dua pemain mungkin hanya berkomunikasi karena membutuhkan anggota tim. Mereka berbicara mengenai strategi, posisi lawan, atau tugas masing-masing. Namun, setelah bermain bersama berkali-kali, mereka mulai mengenal karakter satu sama lain. Mereka mengetahui kebiasaan bermain, cara berbicara, kelebihan, bahkan kelemahan masing-masing. Pengalaman bersama menjadi dasar terbentuknya kedekatan. Kemenangan yang diraih bersama dapat menjadi pengalaman menyenangkan. Kekalahan yang dihadapi bersama juga dapat menciptakan rasa kebersamaan. Bahkan situasi sulit dalam permainan dapat memperkuat hubungan ketika pemain saling membantu melewatinya. Dari proses tersebut dapat terbentuk persahabatan virtual. Persahabatan tersebut tidak

selalu berhenti pada ruang permainan. Pemain dapat melanjutkan komunikasi melalui media sosial atau aplikasi komunikasi lainnya. Percakapan kemudian dapat berkembang menjadi pembahasan mengenai kehidupan sehari-hari, pekerjaan, pendidikan, hobi, atau berbagai pengalaman pribadi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa batas antara hubungan sosial virtual dan hubungan sosial nyata semakin tidak jelas. Seseorang dapat bertemu dengan orang lain melalui game, kemudian hubungan tersebut berkembang menjadi persahabatan di luar game. Bahkan dalam beberapa situasi, teman yang awalnya dikenal secara virtual dapat akhirnya bertemu secara langsung. Game online juga memungkinkan terbentuknya hubungan lintas wilayah dan budaya. Dua orang yang mungkin tidak pernah memiliki kesempatan bertemu dalam kehidupan sehari-hari dapat menjadi teman karena memiliki ketertarikan terhadap permainan yang sama. Namun, kedekatan virtual tetap membutuhkan kehati-hatian.

Kepercayaan sebaiknya dibangun secara bertahap. Pemain perlu memahami batas informasi pribadi yang dapat dibagikan dan tidak menganggap semua orang yang ditemui di dunia digital memiliki niat yang sama. Persahabatan yang sehat membutuhkan rasa saling menghargai, komunikasi yang terbuka, dan batas pribadi yang tetap dijaga. Pada akhirnya, nilai sebuah hubungan tidak ditentukan hanya oleh tempat pertama kali seseorang bertemu. Hubungan yang bermakna dapat tumbuh di mana saja, termasuk dari sebuah permainan digital.

E. Interaksi Lintas Budaya dalam Game Online

Game online mempertemukan pemain dari berbagai negara dan latar belakang budaya dalam satu ruang virtual yang sama. Interaksi lintas budaya ini menciptakan peluang pertukaran nilai, bahasa, dan perspektif sosial. Pemain dapat belajar memahami perbedaan budaya melalui pengalaman langsung dalam komunikasi dan kerja sama tim. Namun, interaksi lintas budaya juga menghadirkan tantangan komunikasi. Perbedaan norma sosial, gaya komunikasi, dan interpretasi simbol dapat memicu kesalahpahaman. Bahasa menjadi salah satu

hambatan utama, terutama ketika pemain tidak memiliki kemampuan bahasa yang sama secara memadai.

Game online menjadi arena penting untuk mengkaji komunikasi antarbudaya di era digital. Pemain dituntut untuk mengembangkan sikap toleransi, empati, dan keterbukaan terhadap perbedaan. Kemampuan beradaptasi secara sosial menjadi kunci keberhasilan interaksi lintas budaya. Interaksi lintas budaya dalam game online menunjukkan potensi game sebagai sarana pembelajaran sosial global. Dengan pengelolaan yang tepat, game online dapat berkontribusi pada pembentukan kesadaran multikultural dan penguatan solidaritas global di kalangan generasi digital.

Interaksi lintas budaya dalam game online juga mendorong pemain untuk mengembangkan kemampuan komunikasi yang lebih adaptif. Pemain sering kali harus menyesuaikan cara berkomunikasi mereka agar dapat dipahami oleh anggota tim yang berasal dari latar belakang budaya dan bahasa yang berbeda. Dalam situasi ini, penggunaan bahasa yang sederhana, simbol visual, serta strategi komunikasi yang lebih universal menjadi cara yang efektif untuk mengurangi potensi kesalahpahaman dalam interaksi. Selain itu, pengalaman berinteraksi dengan pemain dari berbagai negara juga dapat memperluas wawasan sosial para pemain.

Melalui percakapan dan kerja sama dalam permainan, pemain dapat mengenal berbagai kebiasaan, nilai, serta perspektif yang berbeda dari budaya mereka sendiri. Proses ini tidak hanya memperkaya pengalaman bermain, tetapi juga membantu pemain mengembangkan pemahaman yang lebih terbuka terhadap keberagaman dalam masyarakat global.

BAB 7
DAMPAK SOSIAL GAME ONLINE

Game online telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat digital. Kehadirannya memberikan pengalaman yang berbeda bagi setiap pemain. Bagi sebagian orang, game menjadi sarana hiburan dan tempat bertemu dengan teman. Bagi yang lain, game dapat menjadi ruang untuk mengembangkan kemampuan, membangun komunitas, bahkan membentuk identitas sosial. Namun, pengalaman tersebut tidak selalu menghasilkan dampak yang sama. Game online dapat memperluas hubungan sosial, tetapi penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi interaksi tatap muka. Game dapat melatih kerja sama, tetapi persaingan yang tidak sehat juga dapat memunculkan konflik.

Game dapat meningkatkan rasa percaya diri, tetapi ketergantungan terhadap pengakuan virtual juga dapat memengaruhi cara seseorang melihat dirinya. Karena itu, dampak sosial game online perlu dipahami secara seimbang. Tidak tepat apabila game online hanya dipandang sebagai sesuatu yang positif, tetapi juga tidak tepat apabila seluruh aktivitas bermain dianggap sebagai sesuatu yang negatif.

A. Game Online sebagai Sarana Memperluas Hubungan Sosial

Salah satu dampak sosial yang paling terlihat dari game online adalah kemampuannya memperluas jaringan pertemanan. Dalam permainan daring, seseorang dapat bertemu dengan pemain yang berasal dari kota, daerah, bahkan negara yang berbeda. Pertemuan tersebut mungkin tidak akan terjadi dalam kehidupan sehari-hari apabila tidak ada ruang digital yang mempertemukan mereka. Game kemudian menjadi titik awal terbentuknya hubungan (Wanda Sri Wahyuni et al., 2025).

Pemain dapat mulai berkomunikasi karena membutuhkan anggota tim. Setelah beberapa kali bermain bersama, mereka mulai mengenal gaya bermain masing-masing. Dari komunikasi mengenai permainan, percakapan dapat berkembang menjadi pembicaraan

mengenai berbagai hal lainnya. Dengan demikian, game online dapat menjadi jembatan sosial yang mempertemukan individu dengan latar belakang yang berbeda. Hubungan tersebut juga dapat mengembangkan kemampuan sosial (Puspitas & Wahid, 2025).

Permainan tim mengharuskan pemain untuk berkomunikasi, bekerja sama, menerima pendapat orang lain, menghadapi perbedaan gaya bermain, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Pengalaman tersebut dapat membantu pemain mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal dan kerja tim. Misalnya, seorang pemain mungkin memiliki kecenderungan untuk mengambil keputusan sendiri. Setelah bermain dalam tim, ia belajar bahwa keputusan tertentu harus dibicarakan dengan anggota lainnya. Pemain juga belajar bahwa setiap orang memiliki cara berpikir yang berbeda. Proses tersebut dapat menjadi pengalaman sosial yang berharga.

Game online juga dapat membentuk solidaritas. Pemain yang tergabung dalam guild, clan, atau tim dapat memiliki rasa memiliki terhadap kelompoknya. Pengalaman memenangkan pertandingan bersama atau menghadapi tantangan yang sulit dapat menciptakan ikatan emosional. Namun, hubungan sosial yang dibangun melalui game tetap membutuhkan keseimbangan. Pertemanan virtual dapat menjadi bagian yang positif dalam kehidupan seseorang, tetapi sebaiknya tidak membuat seseorang sepenuhnya meninggalkan hubungan sosial di lingkungan nyata.

Hubungan virtual dan hubungan langsung bukan sesuatu yang harus dipertentangkan. Keduanya dapat saling melengkapi selama seseorang mampu mengatur waktu dan memberikan perhatian yang cukup terhadap lingkungan sosialnya.

B. Game Online, Pengembangan Diri, dan Pembentukan Identitas

Selain memengaruhi hubungan sosial, game online juga dapat memengaruhi cara seseorang melihat dirinya sendiri. Dalam permainan, pemain memiliki kesempatan untuk mencoba berbagai peran. Mereka dapat menjadi pemimpin, anggota tim, pendukung, pengambil

keputusan, atau pemain yang memiliki keahlian tertentu. Pengalaman tersebut dapat memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan diri. Seorang pemain yang awalnya kurang percaya diri mungkin menemukan bahwa ia memiliki kemampuan dalam menyusun strategi atau memimpin tim. Pengalaman keberhasilan tersebut dapat memberikan rasa kompetensi dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Game juga memberikan sistem pencapaian yang mudah dikenali. Peringkat, kemenangan, penghargaan, dan pencapaian tertentu dapat menjadi bentuk pengakuan atas kemampuan pemain. Ketika pencapaian tersebut diakui oleh komunitas, pemain dapat memperoleh kepuasan dan motivasi untuk terus berkembang. Selain itu, game dapat menjadi ruang untuk mencoba identitas. Melalui avatar atau karakter, pemain dapat menampilkan sisi dirinya yang mungkin tidak selalu terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Ia dapat mencoba gaya komunikasi tertentu, mengambil peran sebagai pemimpin, atau berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang berbeda. Pengalaman tersebut dapat membantu seseorang memahami dirinya. Namun, terdapat batas yang perlu diperhatikan.

Identitas virtual seharusnya menjadi bagian dari pengalaman seseorang, bukan menggantikan seluruh identitasnya. Jika pengakuan dari komunitas virtual menjadi satu-satunya sumber rasa percaya diri, seseorang dapat menjadi terlalu bergantung pada penilaian orang lain di dalam game. Hal tersebut dapat membuat keberhasilan dalam game menjadi ukuran utama untuk menilai harga dirinya. Karena itu, pengalaman positif dalam game perlu ditempatkan dalam perspektif yang lebih luas. Pencapaian dalam permainan dapat memberikan motivasi, tetapi seseorang tetap perlu menyadari bahwa dirinya memiliki nilai di luar prestasi virtual. Dengan keseimbangan tersebut, game dapat menjadi ruang eksplorasi diri tanpa menghilangkan hubungan seseorang dengan kehidupan nyata.

C. Ketika Game Mengganggu Kehidupan Sosial

Di samping berbagai manfaatnya, game online juga dapat menimbulkan dampak negatif apabila digunakan tanpa pengendalian. Salah satu persoalan utama adalah intensitas bermain yang berlebihan. Ketika sebagian besar waktu seseorang dihabiskan untuk bermain, waktu untuk keluarga, pendidikan, pekerjaan, istirahat, maupun interaksi sosial secara langsung dapat berkurang. Jika berlangsung terus-menerus, kondisi tersebut dapat memengaruhi kualitas hubungan sosial di dunia nyata. Masalah lainnya muncul dalam bentuk perilaku sosial yang negatif.

Lingkungan permainan yang kompetitif dapat memunculkan kemarahan, frustrasi, agresivitas verbal, ujaran kebencian, maupun cyberbullying. Anonimitas relatif dalam lingkungan digital dapat membuat sebagian pemain merasa lebih bebas mengatakan sesuatu yang mungkin tidak mereka katakan ketika berhadapan langsung dengan orang lain. Persoalan tersebut menjadi semakin serius ketika perilaku negatif dianggap sebagai sesuatu yang normal dalam komunitas. Jika penghinaan terhadap pemain lain dianggap sebagai bagian biasa dari permainan, pemain baru dapat belajar bahwa perilaku tersebut dapat diterima. Lama-kelamaan, lingkungan permainan dapat berkembang menjadi ruang yang tidak nyaman bagi sebagian orang.

Game yang sangat kompetitif juga dapat menimbulkan tekanan. Keinginan untuk mencapai peringkat tertentu atau mempertahankan prestasi dapat membuat pemain merasa harus terus bermain. Kekalahan dapat menimbulkan frustrasi, sementara kegagalan anggota tim dapat memicu saling menyalahkan. Karena itu, kemampuan mengelola emosi menjadi sangat penting. Pemain perlu memahami bahwa hasil pertandingan bukanlah ukuran keseluruhan kemampuan atau nilai dirinya. Menang dan kalah merupakan bagian dari permainan. Pengelolaan waktu juga tidak kalah penting.

Bermain game tidak menjadi masalah selama masih berada dalam keseimbangan dengan aktivitas kehidupan lainnya. Masalah muncul ketika permainan mulai mengambil alih waktu dan perhatian yang seharusnya diberikan kepada pendidikan, pekerjaan, keluarga,

atau kebutuhan pribadi lainnya. Dalam kondisi seperti ini, peran keluarga, pendidikan, dan komunitas menjadi penting. Pendampingan tidak harus selalu berbentuk larangan. Yang lebih penting adalah membantu pemain memahami batas, mengatur waktu, dan membangun kebiasaan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

D. Perubahan Pola Komunikasi dan Pentingnya Keseimbangan Sosial

Game online juga ikut memengaruhi cara manusia berkomunikasi. Komunikasi dalam permainan biasanya cepat, singkat, dan berorientasi pada tindakan. Pemain terbiasa menyampaikan pesan secara langsung karena situasi permainan membutuhkan respons yang cepat. Kebiasaan tersebut dapat menjadi kemampuan yang berguna. Seseorang dapat menjadi lebih terbiasa menyampaikan informasi secara ringkas, merespons dengan cepat, dan melakukan beberapa aktivitas komunikasi secara bersamaan. Dalam kondisi tertentu, kemampuan tersebut dapat meningkatkan efisiensi komunikasi. Namun, tidak semua bentuk komunikasi membutuhkan kecepatan.

Dalam hubungan keluarga, persahabatan, pendidikan, maupun pekerjaan, komunikasi sering membutuhkan waktu untuk mendengarkan, memahami konteks, mempertimbangkan perasaan, dan memberikan respons yang tepat. Jika seseorang terlalu terbiasa dengan komunikasi yang singkat dan impulsif, ia dapat mengalami kesulitan ketika berhadapan dengan situasi yang membutuhkan komunikasi lebih mendalam. Karena itu, kemampuan yang diperlukan bukan sekadar mampu berkomunikasi dengan cepat, tetapi juga mampu menyesuaikan cara berkomunikasi dengan situasi.

Game online juga memperkuat penggunaan simbol, emotikon, singkatan, dan berbagai bentuk bahasa digital. Penggunaan tersebut memang membuat komunikasi lebih praktis, tetapi juga dapat menimbulkan kesalahpahaman apabila konteks tidak dipahami dengan baik. Di sinilah pentingnya literasi komunikasi digital. Seseorang perlu mampu memahami pesan, membaca konteks, membedakan candaan dan penghinaan, serta mempertimbangkan dampak dari apa yang

disampaikan. Pada akhirnya, dampak sosial game online tidak dapat dinilai hanya dari satu sisi.

Game dapat memperluas pertemanan sekaligus mengurangi interaksi tatap muka jika digunakan berlebihan. Game dapat melatih kerja sama sekaligus memunculkan konflik. Game dapat meningkatkan kepercayaan diri sekaligus membuat seseorang bergantung pada pengakuan virtual. Karena itu, keseimbangan menjadi kunci utama. Keluarga, pendidik, komunitas, dan pengembang game memiliki peran dalam menciptakan lingkungan digital yang sehat. Edukasi mengenai etika komunikasi, pengelolaan waktu, dan literasi digital dapat membantu pemain memanfaatkan teknologi tanpa kehilangan hubungan sosial di dunia nyata. Pendekatan yang tepat bukan sekadar melarang seseorang bermain. Yang lebih penting adalah membangun kesadaran bahwa teknologi seharusnya menjadi bagian dari kehidupan, bukan menggantikan kehidupan itu sendiri.

E. Game Online dalam Perspektif Keseimbangan Sosial

Dampak sosial game online tidak dapat dinilai secara hitam putih sebagai fenomena yang sepenuhnya positif atau negatif. Game online merupakan bagian dari realitas sosial kontemporer yang membawa peluang sekaligus tantangan. Keseimbangan dalam penggunaan dan pemahaman terhadap game online menjadi kunci untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatifnya. Peran keluarga, pendidik, dan komunitas menjadi penting dalam membentuk sikap kritis terhadap game online.

Edukasi mengenai etika komunikasi digital, pengelolaan waktu, dan literasi media perlu ditanamkan sejak dini agar individu mampu berpartisipasi secara sehat dalam ruang virtual. Pendekatan represif tanpa pemahaman sosial justru berpotensi memperbesar masalah. Dengan pendekatan yang seimbang dan reflektif, game online dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan sosial, edukasi, dan kreativitas. Pemahaman terhadap dampak sosial game online menjadi langkah awal dalam membangun masyarakat digital yang inklusif, beretika, dan berkelanjutan.

Selain peran keluarga dan institusi pendidikan, pengembang game dan penyedia platform digital juga memiliki tanggung jawab dalam menciptakan lingkungan permainan yang sehat dan aman. Melalui desain permainan yang mempertimbangkan aspek sosial, sistem moderasi komunitas, serta kebijakan yang jelas terhadap perilaku negatif, pengembang dapat membantu membangun ruang interaksi digital yang lebih inklusif dan bertanggung jawab.

Upaya ini penting untuk memastikan bahwa game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mendukung interaksi yang positif. Di sisi lain, kesadaran individu sebagai pengguna teknologi juga menjadi faktor penting dalam mengelola dampak sosial game online. Pemain perlu memiliki kemampuan regulasi diri dalam mengatur waktu bermain, menjaga etika komunikasi, serta menghargai pemain lain dalam setiap interaksi yang terjadi di dalam permainan. Sikap reflektif terhadap penggunaan teknologi membantu individu memanfaatkan game online secara lebih seimbang tanpa mengabaikan tanggung jawab sosial di dunia nyata.

Dengan demikian, fenomena game online perlu dipahami sebagai bagian dari transformasi sosial yang terjadi dalam masyarakat digital. Pendekatan yang komprehensif, melibatkan keluarga, pendidikan, komunitas, industri, dan kesadaran individu, menjadi kunci dalam mengarahkan perkembangan game online ke arah yang lebih konstruktif. Melalui pemahaman yang kritis dan pengelolaan yang bijak, game online dapat menjadi salah satu media yang mendukung perkembangan sosial, kreativitas, serta pembentukan masyarakat digital yang lebih sehat dan beretika

BAB 8
ETIKA DAN NORMA DALAM GAME ONLINE

Perkembangan game online telah menciptakan ruang sosial baru yang memungkinkan manusia berkomunikasi dan membangun hubungan tanpa harus berada di tempat yang sama. Di dalam ruang tersebut, pemain memiliki kebebasan untuk berbicara, bekerja sama, berkompetisi, dan membentuk komunitas. Namun, kebebasan dalam ruang digital tidak berarti bahwa seseorang bebas melakukan apa saja. Setiap interaksi tetap memiliki konsekuensi terhadap orang lain. Kata-kata yang disampaikan melalui chat, tindakan terhadap pemain lain, penggunaan simbol, maupun cara seseorang merespons kekalahan dapat memengaruhi suasana permainan dan hubungan sosial di dalam komunitas.

Karena itu, game online membutuhkan etika dan norma. Etika memberikan dasar mengenai bagaimana seseorang seharusnya bertindak, sedangkan norma menjadi pedoman bersama mengenai perilaku yang dapat diterima dalam suatu komunitas. Keduanya diperlukan agar kebebasan berinteraksi dapat berjalan berdampingan dengan penghormatan terhadap orang lain.

A. Etika Komunikasi dan Tanggung Jawab Pemain

Komunikasi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari game online. Pemain menggunakan komunikasi untuk menyampaikan informasi, memberikan instruksi, bercanda, meminta bantuan, atau mengekspresikan emosi. Namun, komunikasi yang berlangsung cepat dan tanpa pertemuan fisik dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya kesalahpahaman. Pemain tidak selalu dapat melihat ekspresi wajah, bahasa tubuh, atau kondisi emosional orang yang diajak berkomunikasi. Akibatnya, sebuah pesan yang dimaksudkan sebagai candaan dapat dianggap sebagai penghinaan. Kritik terhadap permainan dapat dipahami sebagai serangan pribadi. Pernyataan spontan ketika mengalami kekalahan dapat menyakiti anggota tim lain. Dalam kondisi seperti itu, etika komunikasi menjadi penting (Al Azhar et al., 2021).

Etika komunikasi digital dapat dipahami sebagai prinsip yang membantu seseorang menentukan bagaimana pesan seharusnya disampaikan agar tetap menghargai martabat dan perasaan orang lain. Pemain perlu memahami bahwa berada di balik layar tidak menghilangkan tanggung jawab sosial. Orang yang berada di sisi lain layar tetap merupakan manusia yang memiliki perasaan, harga diri, dan pengalaman yang berbeda. Karena itu, pemain perlu memperhatikan beberapa hal sederhana dalam berkomunikasi: memilih kata yang tepat, menghindari penghinaan, tidak menggunakan bahasa yang merendahkan, serta mampu membedakan kritik terhadap tindakan dengan serangan terhadap pribadi. Hal lain yang tidak kalah penting adalah pengendalian emosi (Hakim, 2024).

Game kompetitif dapat menimbulkan kegembiraan ketika menang dan kekecewaan ketika kalah. Kesalahan anggota tim juga dapat menimbulkan kemarahan. Namun, emosi tersebut tidak harus langsung diterjemahkan menjadi kata-kata kasar atau tindakan agresif. Kemampuan menahan respons sesaat merupakan bagian dari kedewasaan digital. Pemain yang mampu mengendalikan emosinya bukan berarti pemain yang tidak memiliki semangat kompetisi. Sebaliknya, ia menunjukkan bahwa dirinya mampu menempatkan kompetisi dalam batas yang sehat. Etika komunikasi juga memiliki dimensi sosial yang lebih luas.

Ketika banyak pemain membiasakan komunikasi yang sopan, terbentuk budaya komunitas yang lebih aman dan inklusif. Pemain dari berbagai usia, budaya, bahasa, dan latar belakang dapat merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi. Dengan demikian, menjaga etika komunikasi bukan hanya tanggung jawab pribadi. Setiap pemain turut berkontribusi terhadap budaya komunikasi komunitas game.

B. Toxic Behavior, Cyberbullying, dan Konflik dalam Game

Toxic behavior dapat berupa penghinaan, pelecehan verbal, provokasi, trolling, ujaran kebencian, atau berbagai tindakan lain yang sengaja menciptakan ketidaknyamanan bagi pemain lain. Sementara itu, cyberbullying lebih mengarah pada tindakan perundungan melalui media digital yang dilakukan untuk menyakiti, mempermalukan, atau merendahkan seseorang. Perilaku tersebut dapat muncul karena berbagai faktor. Persaingan yang tinggi membuat pemain memiliki tekanan untuk menang. Kekalahan dapat memunculkan frustrasi. Anonimitas relatif di ruang digital juga dapat membuat seseorang merasa lebih berani mengatakan sesuatu yang mungkin tidak akan ia katakan ketika berhadapan langsung.

Masalahnya, perilaku toksik tidak berhenti pada orang yang menjadi sasaran. Ketika perilaku tersebut terus dibiarkan, seluruh komunitas dapat terkena dampaknya. Pemain lain dapat merasa tidak nyaman, enggan berkomunikasi, atau bahkan meninggalkan permainan. Dengan kata lain, satu perilaku negatif dapat memengaruhi kualitas lingkungan sosial secara keseluruhan. Cyberbullying bahkan dapat memiliki dampak yang lebih serius. Korban dapat mengalami tekanan emosional, kehilangan rasa percaya diri, atau menarik diri dari interaksi sosial. Karena itu, perundungan digital tidak dapat dianggap hanya sebagai "bagian dari permainan".

Menghadapi masalah tersebut membutuhkan pendekatan bersama. Pemain perlu memiliki kesadaran untuk tidak melakukan tindakan yang merugikan orang lain. Komunitas perlu memiliki norma yang jelas. Sementara itu, platform dan pengembang perlu menyediakan mekanisme pelaporan serta sanksi yang dapat digunakan ketika terjadi pelanggaran. Namun, pencegahan tetap lebih baik daripada hanya memberikan hukuman. Pendidikan mengenai etika digital perlu diberikan agar pemain memahami mengapa suatu tindakan dianggap tidak dapat diterima. Dengan pemahaman tersebut, pemain tidak hanya

menghindari perilaku negatif karena takut dihukum, tetapi karena memahami dampaknya terhadap orang lain.

C. Fair Play, Sportivitas, dan Budaya Kompetisi yang Sehat

Kompetisi merupakan bagian penting dalam banyak game online. Adanya kompetisi membuat permainan menjadi menarik karena pemain memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan mencapai hasil yang lebih baik. Namun, kompetisi membutuhkan aturan. Fair play berarti menjalankan permainan secara jujur dan menghormati aturan yang telah ditetapkan. Sementara itu, sportivitas berkaitan dengan kemampuan menerima hasil permainan dengan sikap yang sehat, baik ketika menang maupun ketika kalah. Pemain yang sportif tidak hanya menghargai kemenangan dirinya sendiri. Ia juga menghargai usaha lawan.

Kemenangan menjadi lebih bermakna ketika diperoleh melalui kemampuan dan usaha, bukan melalui kecurangan. Sebaliknya, kekalahan tidak seharusnya menjadi alasan untuk merendahkan atau menyerang pemain lain. Tantangan terhadap fair play dapat muncul dalam berbagai bentuk. Penggunaan cheat, eksploitasi bug, manipulasi sistem, atau berbagai cara lain untuk memperoleh keuntungan yang tidak semestinya dapat merusak keadilan permainan. Tindakan tersebut tidak hanya merugikan pemain lain, tetapi juga merusak kepercayaan terhadap komunitas. Jika pemain merasa bahwa hasil pertandingan dapat dimanipulasi, maka nilai kompetisi menjadi berkurang. Karena itu, fair play bukan sekadar aturan teknis. Fair play merupakan nilai moral dalam kompetisi.

Pemain yang menjunjung kejujuran belajar bahwa kemenangan bukan satu-satunya ukuran keberhasilan. Cara seseorang memperoleh kemenangan juga penting. Demikian pula ketika mengalami kekalahan. Pemain dapat menjadikan kekalahan sebagai kesempatan untuk belajar. Ia dapat mengevaluasi strategi, memperbaiki kemampuan, dan mencoba kembali. Sikap seperti ini jauh lebih konstruktif dibandingkan mencari

seseorang untuk disalahkan. Sportivitas juga berpengaruh terhadap budaya komunitas.

Ketika pemain terbiasa menghargai lawan dan anggota tim, kompetisi dapat menjadi ruang yang mendorong perkembangan kemampuan tanpa harus menciptakan permusuhan. Dengan demikian, kompetisi dan etika bukan dua hal yang bertentangan.

D. Literasi Digital dan Tanggung Jawab Bersama

Membangun ruang game yang sehat tidak dapat dibebankan hanya kepada pemain. Pemain memang memiliki tanggung jawab untuk menjaga perilakunya, tetapi lingkungan digital juga dipengaruhi oleh komunitas dan sistem yang mengatur permainan. Moderator, misalnya, memiliki peran dalam menjaga norma komunitas. Mereka dapat mengawasi interaksi, menangani laporan, dan memberikan sanksi terhadap pelanggaran. Pengembang game juga memiliki tanggung jawab penting. Cara sebuah game dirancang dapat memengaruhi perilaku pemain. Fitur komunikasi, sistem pelaporan, mekanisme pemblokiran, aturan komunitas, hingga sistem sanksi dapat membantu menciptakan lingkungan permainan yang lebih aman.

Perkembangan teknologi bahkan memungkinkan penggunaan algoritma dan kecerdasan buatan untuk membantu mendeteksi perilaku toksik, ujaran kebencian, atau pelanggaran tertentu. Namun, penggunaan teknologi tersebut juga harus dilakukan secara hati-hati. Sistem otomatis tidak selalu memahami konteks komunikasi dengan sempurna. Sebuah kalimat dapat memiliki makna berbeda tergantung situasi. Karena itu, mekanisme pengawasan digital perlu mempertimbangkan transparansi, keadilan, dan hak pemain. Pada akhirnya, teknologi hanya menjadi salah satu alat. Yang lebih penting adalah literasi digital pemain.

Literasi digital tidak hanya berarti mampu menggunakan perangkat atau aplikasi. Dalam konteks game online, literasi digital berarti memahami bagaimana berperilaku secara bertanggung jawab di ruang digital. Pemain yang memiliki literasi digital memahami bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi. Ia mengetahui kapan harus berbicara, kapan harus berhenti merespons, bagaimana menghadapi

konflik, bagaimana melaporkan perilaku yang merugikan, serta bagaimana menjaga informasi pribadi.

Literasi digital juga membantu pemain membedakan antara kompetisi sehat dan perilaku merugikan. Pembentukan kesadaran tersebut membutuhkan proses yang berkelanjutan. Keluarga dapat memberikan pendampingan. Sekolah dan perguruan tinggi dapat memberikan pendidikan mengenai etika digital. Komunitas dapat membangun norma bersama. Pengembang dapat menyediakan sistem yang mendukung perilaku positif. Pendekatan seperti ini lebih baik daripada hanya memberikan larangan. Tujuannya bukan membuat pemain takut menggunakan ruang digital, tetapi membuat mereka mampu menggunakan ruang tersebut secara bertanggung jawab. Dengan demikian, etika tidak lagi dipahami sebagai pembatas kebebasan. Etika justru menjadi dasar agar kebebasan setiap orang dapat berjalan tanpa merugikan kebebasan orang lain.

E. Literasi Digital dan Pembentukan Kesadaran Etis Pemain

Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merespons teknologi digital secara kritis, bijaksana, dan bertanggung jawab. Dalam konteks game online, literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat, memahami fitur permainan, atau menggunakan media komunikasi yang tersedia, tetapi juga mencakup kemampuan memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan dalam ruang digital. Pemain perlu menyadari bahwa interaksi melalui chat, voice chat, simbol, maupun tindakan dalam permainan tetap melibatkan individu lain yang memiliki perasaan, latar belakang, dan batasan yang berbeda. Oleh karena itu, kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi perlu diimbangi dengan kemampuan sosial dan etis agar teknologi dapat digunakan secara tepat.

Dalam lingkungan game online, literasi digital berkaitan erat dengan pemahaman terhadap etika komunikasi, norma komunitas, privasi, penghormatan terhadap perbedaan, serta dampak sosial dari

perilaku digital. Pemain yang memiliki literasi digital tidak hanya mengetahui bahwa suatu tindakan diperbolehkan atau dilarang oleh sistem permainan, tetapi juga memahami alasan mengapa tindakan tertentu dapat merugikan orang lain. Pemahaman semacam ini penting karena tidak semua perilaku yang secara teknis dapat dilakukan dalam game berarti layak dilakukan secara etis. Seseorang mungkin memiliki kesempatan untuk menghina pemain lain, menyebarkan informasi pribadi, melakukan provokasi, atau memanfaatkan kelemahan sistem, tetapi kemampuan untuk menahan diri dan mempertimbangkan dampaknya merupakan bagian dari kematangan etis dalam ruang digital.

Literasi digital juga berhubungan dengan kemampuan pemain dalam menilai informasi dan situasi secara kritis. Dalam permainan yang berlangsung cepat, pemain dapat menerima berbagai informasi dari anggota tim maupun komunitas. Tidak semua informasi tersebut harus langsung dipercaya atau disebarkan kembali. Pemain perlu mempertimbangkan sumber, konteks, tujuan, dan kemungkinan dampaknya sebelum memberikan respons. Sikap kritis tersebut membantu mencegah kesalahpahaman, penyebaran informasi yang keliru, maupun konflik yang muncul akibat interpretasi terhadap suatu pesan. Aspek lain yang penting adalah kemampuan mengelola emosi dalam interaksi digital. Lingkungan permainan yang kompetitif dapat menimbulkan kegembiraan, frustrasi, kecewa, atau kemarahan. Tanpa kemampuan mengendalikan emosi, perasaan tersebut dapat berubah menjadi tindakan impulsif seperti menghina, menyalahkan anggota tim, melakukan provokasi, atau menyerang pemain lain secara verbal. Literasi digital membantu pemain memahami bahwa respons yang diberikan dalam kondisi emosional tetap memiliki konsekuensi. Karena itu, kemampuan untuk berhenti sejenak, memahami situasi, dan memilih respons yang tepat merupakan bagian dari perilaku digital yang bertanggung jawab.

Pendekatan edukatif yang dialogis dan reflektif lebih memungkinkan pemain memahami nilai di balik aturan dibandingkan pendekatan yang hanya bersifat represif. Pemain tidak hanya diarahkan untuk mengetahui bahwa perilaku tertentu dilarang, tetapi juga diajak

memahami siapa yang dapat dirugikan, mengapa perilaku tersebut bermasalah, dan bagaimana seharusnya seseorang bertindak ketika menghadapi situasi yang sama. Dengan cara tersebut, kepatuhan terhadap norma tidak semata-mata muncul karena adanya ancaman hukuman, tetapi berkembang menjadi kesadaran pribadi. Pada akhirnya, literasi digital merupakan salah satu fondasi dalam membangun ruang game online yang sehat dan beradab. Pemain yang memiliki literasi digital yang baik diharapkan mampu menggunakan teknologi secara kritis, berkomunikasi secara etis, mengendalikan emosi, menghargai perbedaan, menjaga batas pribadi, serta mempertimbangkan dampak sosial dari tindakannya. Etika dan norma dengan demikian tidak seharusnya dipandang sebagai pembatas kebebasan pemain, melainkan sebagai kerangka bersama yang memungkinkan setiap individu menikmati kebebasan bermain tanpa mengurangi hak dan kenyamanan orang lain.

PENUTUP

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi. Game online tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial tempat pemain berkomunikasi, bekerja sama, berkompetisi, dan membangun hubungan. Interaksi dalam game dapat memberikan pengalaman positif seperti kerja sama, solidaritas, kepemimpinan, dan persahabatan. Namun, tanpa etika dan tanggung jawab, interaksi tersebut juga dapat memunculkan konflik, perilaku toksik, dan cyberbullying.

Karena itu, literasi digital menjadi penting agar pemain mampu berkomunikasi secara bijak, menghargai orang lain, mengelola emosi, dan memahami dampak dari setiap tindakannya. Dengan penerapan etika dan norma yang baik, game online dapat menjadi ruang sosial yang sehat, inklusif, dan bermakna.

Pada akhirnya, teknologi dapat menghubungkan manusia, tetapi etika menentukan kualitas hubungan yang terbentuk di dalamnya.

Surabaya, Oktober 2026

IMAM GHOZALI

DAFTAR PUSTAKA

Agus, M., Purnama, A., Sudaryanto, E., & Andrianto, N. (2023). *STRATEGI KOMUNIKASI VIRTUAL TIM DALAM GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG : ANALISIS KOMUNIKASI VERBAL DAN NON VERBAL*. *02*(02), 678–687. https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom

Al Azhar, J., Seri, I., Sosial, I., Fikri, A., Ihsani, A., & Febriyanti, N. (2021). *Etika Komunikasi Sebagai Kontrol Kesalehan Virtual dalam Perilaku Bermedia Masyarakat di Era Digital*.

Anggita, D. (2023). *Peran Komunikasi Sosial Virtual dalam Membangun Solidaritas Antarpemain Mobile Legends*.

Astiani, D., Ridha, M., Hayuning Tyas, L., & Azkia, A. (2025). *Fundamental Komunikasi dalam Organisasi* (Vol. 1, Number 1).

Dwi Sakti, R., Gunawan Saputra, D., & Negeri Makassar, U. (2024). *Kemajuan Digital: Bagaimana Teknologi Membentuk Ulang Cara Kita Berkomunikasi*.

Enelson, F., Putra, D., & Sari, S. (2024). Perilaku Komunikasi Remaja Pemain Game Online ''Mobile Legend''. *Harmonization Jurnal Ilmu Sosial*, *2*(2), 107–118. https://doi.org/10.59066/ha

Fakhrezi, M. Z., Irfan, M., & Umairoh, F. (2025). Membangun Indentitas Pemain Game Mobile Legends di Tim Sleep Hunters. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(2), 2025. https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi

Hadi, I. P. (2020). Khalayak Maya Dalam Media Online Studi Reception Analysis te ntang Inte raktivitas pada Te ks Suara Surabaya.net. In *Jurnal Ilmiah SCRIPTURA* (Vol. 1, Number 2). http://www.suarasurabaya.ne

Hafis, F. (2025). *POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG-BANG (STUDI KASUS KELURAHAN KLENDER)*.

Hakim, A. (2024). Etika Komunikasi Dakwah Virtual di Era Digital. In *Jurnal Janaloka* (Vol. 2, Number 2).

Haris Budiman, D., Pd, M., Ftk, D., Raden, I., & Lampung, I. (2020). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Islam*, *7*.

Laila, F., & Nasution, W. (2025). *Transformasi Komunikasi Digital: Landasan Teoretis dan Evolusi Teknologi di Era Jaringan Global*.

Mubarok, F. (2022). *Pemanfaatan New Media untuk Efektivitas Komunikasi di Era Pandemi*. *10*(1), 28–42. https://doi.org/10.30659/jikm.10.1.28-42

Pahlevil, R., & Kudus, A. (2025). *Interaksi Sosial dalam Game Mobile Legends: Analisis Pembentukan Keterampilan Sosial Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v9i3

Puspitas, B., & Wahid, F. (2025). *ANALISISDAMPAKGAMEONLINETERHADAPPERILAKUSOSIALPESERTADIDIKKELASVISDNEGERILIMBANGAN02*.

Ridha, M., Astiani, D., Azkia, A., Ramadhani, A., & Zain, F. M. (2025). Kekuatan Komunikasi : Fungsi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Manusia. *Jurnal Komsospol*, *5*(1). https://doi.org/10.47637/komsospol.v5i1.1639

Safitri, S. (2020). *GAME ONLINE DAN PENGARUH INTERAKSI SOSIAL DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERISTAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA*.

Wanda Sri Wahyuni, Dan Riadi Pratama, Saepul Dahyar, Muhammad Jahran Rivaldi, & Herli Antoni. (2025). Pendidikan Media Digital untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online Terhadap Nilai Kebangsaan. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, *3*(1), 148–160. https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1514

Wiryany, D., Natasha, S., Kurniawan, R., Komunikasi, J. I., & Bandung, M. (2022). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP PERUBAHAN SISTEM KOMUNIKASI INDONESIA. In *Jurnal Nomosleca, Oktober* (Vol. 8, Number 2).

Wismawati, A., & Kamila, A. (2023). *Transformasi Budaya Permainan Tradisional Ke Game Online Pada Remaja Di Desa Wonosari Kabupaten Jember*.

BIOGRAFI PENULIS



Drs. H. Imam Ghozali, M.M.

Imam Ghozali lahir di Lamongan pada tanggal 10 September 1965. Beliau menempuh pendidikan dasar di Madrasah Ibtidaiyah Dengok Lamongan (1980), kemudian melanjutkan ke Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Taman Pengetahuan Kertosono (1983), dan menyelesaikan pendidikan menengah atas di Madrasah Aliyah Rejoso Peterongan Jombang (1986). Setelah itu, beliau melanjutkan studi pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Dakwah (FIAD), Universitas Muhammadiyah Surabaya, dan lulus pada tahun 1991. Pendidikan Pascasarjana diselesaikan di Universitas Putra Bangsa Surabaya (2003). Sejak tahun 1989 hingga sekarang, Imam Ghozali mengabdi sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS) di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur Surabaya. Selain tugas strukturalnya, beliau juga aktif mengajar sebagai Dosen Luar Biasa di beberapa perguruan tinggi, yaitu: Universitas Dinamika (Undika) Surabaya STIKOM Surabaya ITATS Surabaya Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Beliau dikenal luas sebagai akademisi yang aktif dalam berbagai kegiatan organisasi Islam. Imam Ghozali pernah menjabat sebagai Wakil Ketua Pimpinan Ranting Muhammadiyah Mulyorejo, Wakil Ketua Lazismu Kota Surabaya, serta Ketua Takmir Masjid Baiturrahman Jalan Raya Tempurejo No. 2 Surabaya. Hingga saat ini beliau juga menjabat sebagai Ketua Takmir Masjid At-Taqwa Jalan Simokerto 3/25 Surabaya.

Selain itu, beliau terlibat sebagai Ketua Majelis Ekonomi Pimpinan Ranting Muhammadiyah Tempurejo, serta Ketua Lembaga Dakwah FIAD periode 2017–2021. Pengalamannya yang luas di bidang dakwah dan pendidikan Islam menjadikan beliau salah satu tokoh penting dalam pengembangan keilmuan keagamaan dan sosial masyarakat di Surabaya.

Sebagai seorang penulis produktif, beliau telah menerbitkan banyak karya, di antaranya: Kuliah Agama Islam (2002) Waspada Terhadap Aliran dalam Islam (2002) Meniti Jalan Ilahi Upaya Membentuk Pribadi Muslim (2007) Pengobatan Ruqyah (2007) Agama Sumber Pendidikan Kemanusiaan (2007) Studi tentang Messias Yesus Kristus dalam Agama Kristen dan Pandangan Islam tentang Messias (2008) Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (2008) Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi Umum (2014) Tips dan Trik Android Root (2018) Peningkatan Produksi Keripik Singkong bagi UMKM (2018) Membangkitkan Semangat Lembaga Dakwah FIAD (2019) Potret Masyarakat dan Kebijakan Pemerintah Menghadapi Tantangan Pandemi Covid-19 (2020) Abdimas Lintas Kampus untuk Bangsa (2020) Oase Ramadan (2020) Bergegas, Berhenti Sejenak, Lalu Bertebarlah (Kumpulan Khutbah Jumat) (2020) Kehidupan Baru di Masa Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Islam (2021) Sendi-sendi Ukhuwah Islamiah (2021) Masjid Baiturrahman Selalu Bangkit dan Berinovasi (2021) Budaya, Politik, dan Hukum dalam Perspektif Islam (2022).

Selain menulis buku, beliau juga berkontribusi dalam berbagai jurnal ilmiah, serta aktif menulis di beberapa media seperti Majalah Suara Muhammadiyah pada rubrik “Dinamika Persyarikatan”, Majalah Lazismu Kota Surabaya, dan majalah internal Universitas Pembangunan UPN “Veteran” Jawa Timur. Dengan dedikasinya di dunia pendidikan, organisasi, dan dakwah, Drs. H. Imam Ghozali, M.M. terus menjadi figur inspiratif dalam membangun masyarakat yang berilmu, berkarakter, dan bersemangat menghidupkan nilai-nilai Islam di tengah perkembangan zaman.



Moh Riswandha Imawan, S.I.Kom.

Penulis lahir di Surabaya, Tanggal 19 November 1997. Penulis memulai Pendidikan Taman Kanak-kanak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Surabaya. Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 8 Surabaya. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMP Institut Indonesia di Surabaya. Sekolah Menengah Atas di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya. Dan Moh. Riswandha Imawan, Memperoleh gelar S.I.Kom (Sarjana Ilmu Komunikasi) dalam Program Studi Ilmu Komunikasi dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di salah satu perguruan tinggi negeri Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, dengan skripsi berjudul "Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends di Surabaya". Penulis saat ini berkerja di kampus universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai Staf Administrasi di Lembaga Pengembangan Publikasi Ilmiah dan Hak Kekayaan Intelektual (LP2IHKI UMSurabaya). Sebagai koordinator pengembangan publikasi ilmiah dan bertanggung jawab atas open journal system, sinta verifikator, dan layanan pojok jurnal di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Penulis juga aktif dalam kegiatan akademik dan penelitian, serta menjadi anggota dari beberapa organisasi ilmiah dan professional, dan memiliki beberapa publikasi ilmiah di bidang ilmu komunikasi dan teknologi informasi. Berikut beberapa karya ilmiah yang telah diterbitkan oleh penulis antara lain, ***The Influence of the Merdeka***

Curriculum on the Digitalization of Religious Education Learning - Artikel yang membahas tentang Perkembangan teknologi digital yang telah mendorong transformasi signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama sejak implementasi Kurikulum Mandiri. ***Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Pendidikan Menurut Perspektif Islam*** - Sebuah penelitian tentang bagaimana pendidikan anak menurut perspektif islam melalui komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dengan anak.

Penulis adalah pemilik layanan website bakulsosmed. Bakulsosmed adalah istilah yang merujuk pada layanan atau platform penyedia jasa penambah followers, likes, views, dan interaksi lainnya untuk berbagai media sosial, seperti Instagram, TikTok, YouTube, Facebook, dan lain-lain. Secara umum, Bakulsosmed adalah penyedia jasa pemasaran media social, yang menjual jasa dan bertujuan untuk meningkatkan metrik popularitas akun media sosial seseorang atau bisnis. Bakulsosmed sering disebut sebagai smm panel - social media marketing. Dimana pengguna bisa membeli paket-paket layanan secara mandiri dan otomatis. Penulis dapat dihubungi melalui email: riswnda@bakulsosmed.co.id

DINAMIKA KOMUNIKASI DAN KEHIDUPAN SOSIAL DALAM *GAME ONLINE*

Perkembangan teknologi digital telah mengubah *game online* dari sekadar sarana hiburan menjadi ruang sosial tempat manusia berkomunikasi, bekerja sama, bersaing, membangun komunitas, dan menjalin hubungan. Kehadiran berbagai fitur komunikasi seperti chat, voice chat, simbol, avatar, dan gerakan karakter membuat interaksi dalam *game online* semakin kompleks dan memiliki karakteristik tersendiri.

Buku Dinamika Komunikasi dan Kehidupan Sosial dalam Game Online mengajak pembaca memahami dinamika komunikasi dan kehidupan sosial yang terbentuk dalam dunia *game online*. Pembahasan dimulai dari perubahan cara manusia berinteraksi di era digital, konsep dan bentuk komunikasi dalam permainan, hingga posisi *game online* sebagai bagian dari budaya populer dan media komunikasi interaktif. Buku ini juga mengulas berbagai pola komunikasi antarpemain, penggunaan bahasa dan simbol, komunikasi tim, kerja sama, solidaritas, kepemimpinan, persaingan, konflik, persahabatan virtual, serta interaksi lintas budaya.

Selain membahas berbagai bentuk hubungan sosial yang berkembang di dalam permainan, buku ini menguraikan dampak positif maupun tantangan sosial yang muncul, seperti perilaku toksik, *cyberbullying*, komunikasi yang tidak sehat, dan penggunaan game secara berlebihan. Pada bagian akhir, buku ini menekankan pentingnya etika, norma, dan literasi digital sebagai landasan dalam membangun lingkungan permainan yang sehat, aman, inklusif, dan bertanggung jawab.



ISBN 978-634-05-6807-3 (PDF)

9 786340 568073