

PERAN KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA DALAM PERMAINAN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNND PADA MAHASISWA JURUSAN ILMU KOMUNIKASI FISPOL UNIVERSITAS SAM RATULANGI

Dickey Ariftia Abdi, Meity D. Himpong, Grace J. Waleleng
Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi Manado, Jln.
Kampus Bahu, 95115, Indonesia
E-mail : dickeyabdi085@student.unsrat.ac.id

ABSTRAK

Game online adalah permainan yang biasanya menggunakan jaringan internet dan yang sejenisnya, Arti *game online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Permainan *online* juga bisa dimainkan di gadget android dan juga komputer (PC) tentunya dengan adanya jaringan internet atau koneksi kabel. Dengan menggunakan koneksi internet *game online* dapat dimainkan bersama orang yang berada jauh dari kita dengan masuk ke satu server yang sama. Untuk mengetahui peran komunikasi antar budaya dalam permainan *game online* Player Unknown's Battleground (PUBG) Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Universitas Sam Ratulangi. Menggunakan metodologi penelitian kualitatif, penelitian menggunakan teori *culture shock* untuk mengukur masalah yang terjadi terkait perbedaan latar belakang budaya, bahasa dan cara bicara pemain *game online* dan menggunakan empat fase yaitu fase kegembiraan, fase masalah kultural, fase *recovery*, fase adaptasi. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara secara mandalam dengan responden yakni mahasiswa yang bermain *game online* tersebut. Responden dalam penelitian berjumlah 8 orang. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, dari 6 responden mereka mengalami semua fase tersebut dan ada 2 responden yang gagal di fase kedua karena sulitnya beradaptasi dengan perbedaan latar belakang yang ada di dalam *game online* tersebut.

Kata Kunci : Komunikasi Antar Budaya, Game Online, Mahasiswa

ABSTRACT

Online games are games that typically involve online network and online participants. The meaning of an online games in Indonesia is an online game. Online games can also be deployed on artificial and PC devices, of course, through internet network or cable connections. using internet connection inline games can be played with people who are away from us by logging into the same server. To find out the role of cultural communication in the online game of player unknown battleground (PUBG) on the university of Sam Ratulangi student FISPOL communication science. Using qualitative research methodologies, the research uses the theory of culture shock to measure the problems associated with different cultural background, language and online gaming players and uses four phases of the fun phase, the cultural problem phase, recovery phase, the phase of adaptation. Respondents in the study of 8 people from this study have shown that, of the 6 of their respondents went through all of these phase and that 2 of their respondents failed in phase two because of the difficulty of adapting to the background differences in the online game

Keywords: Intercultural Communication, Online Games, Student

PENDAHULUAN

Indonesia banyak sekali masyarakat yang berbeda latar belakang budaya dan Agama yang berbeda. Budaya diyakini sebagai perangkat aturan, nilai, kepercayaan, norma, sikap yang mengikat pada sekelompok orang sebagai ciri khusus kelompok tersebut. Indonesia terdiri dari berbagai suku, budaya, dan Agama yang ada. Sehingga terdapat perbedaan budaya yang konsekuensinya diperlukan kemampuan untuk beradaptasi dan memahami perbedaan suku, budaya dan agama. Khususnya dalam berkomunikasi dalam antar budaya yang berbeda sehingga terjalin hubungan yang baik. Budaya sebagai sistem yang kompleks sehingga memiliki pengaruh yang sangat kuat. Manusia secara timbal balik adil untuk membentuk dan di bentuk oleh budayanya. Keanekaragaman yang ada menjadi suatu konsekuensi logis dalam kehidupan. Dengan adanya berbagai budaya dan adat istiadat yang ada di seluruh Indonesia maka disini peran komunikasi antar budaya sangat diperlukan. Peran komunikasi antar budaya berperan penting untuk berlangsungnya kehidupan sosial di sekitar kita. Dengan banyaknya suku dan berbagai macam latar belakang budaya yang sudah berbaaur di lingkungan kita maka kita sebagai makhluk sosial harus dapat beradaptasi di kehidupan bersosial. Dengan perkembangan zaman di era sekarang semua menjadi lebih praktis dalam segala hal. Perbaruan dan inovasi baru dalam semua aspek pun bermunculan salah satunya dari permainan *game*. Permainan *game* yang awalnya hanya dapat di mainkan dengan sistem *offline* sekarang sudah bisa di oprasikan secara *online*. Dengan adanya *game online* mempermudah orang lain untuk bermain bersama teman yang berada jauh dari rumah atau dapat bermain bersama orang yang berbeda budaya. Akhir-akhir ini *game* sangatlah diminati oleh banyak kalangan, bukan hanya dari anak-anak saja orang dewasa pun sangat menyukai *game*. Khususnya untuk *game online Player Unknown's Battleground* (PUBG) sekarang sangat diminati atau di gandrungi oleh para pencinta *game* di era sekarang. Karena *game online Player Unknown's Battleground* (PUBG) memiliki tingkat kesulitan dan tingkat kepuasan yang berbeda dibanding dengan *game offline* atau tanpa jaringan internet. Dimana *game online* tersebut lawan yang kita hadapi adalah pemain lain tentu dengan kemampuan yang berbeda. Oleh

karena itu *game online* sangat di gemari saat ini. *Game online Player Unknown's Battleground* sudah dilengkapi audio untuk berkomunikasi secara langsung dalam bentuk instruksi-instruksi kepada rekan satu team. Ini pula yang menambah minat atau ketertarikan bagi para gamer untuk merasakan sensasi yang berbeda dengan *game offline*. *Player Unknown's Battleground* (PUBG) bisa dimainkan dalam beberapa model antara lain bisa perorangan, dua orang, dan dalam bentuk team maksimal 4 orang, penulis fokus kepada permainan team yang terdiri dari 4 orang di mana para pemain berasal dari berbagai daerah bahkan negara yang tentunya berbeda budaya. Contoh seperti suku Jawa yang memiliki dialeg yang kental bertemu rekan satu team yang berasal dari Minahasa yang juga mempunyai dialeg bahasa yang terkadang sulit untuk saling memahami demikian juga orang Indonesia bermain satu team dengan pemain yang berasal dari negara Malaysia yang menggunakan bahasa melayu, tidak jarang terjadi *miss communication* atau sulit dipahami karena dialeg orang Indonesia dan Malaysia sangat jauh berbeda, sehingga terjadilah *culture shock* yang dialami pemain tersebut dan mengakibatkan dalam team itu komunikasi menjadi kurang harmonis dan akibatnya terjadi kekalahan. Contoh instruksi informasi permainan dalam berkomunikasi “Belok kiri bang di depan lagi perang” (Indonesia) “Pusing kiri bang dihadapan ada perang” (Melayu) “neng ngarep enek musuh mas” (Jawa) “dimuka ada musuh” (Manado). Dengan masalah ini agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar seorang pemain harus mampu beradaptasi dengan perbedaan budaya yang ada dalam menginterpretasikan dialeg dan bahasa yang digunakan dalam *game* tersebut karena pertemuan terjadi secara acak (*Random*) jadi pemain tidak bisa memprediksi dengan siapa kita akan bermain sebagai satu team. Dapat disimpulkan bahwa, komunikasi antar budaya belum berjalan dengan baik atau harmonis dimana sering terjadi *miss communication* atau salah pengertian dan ada pemain yang berhenti karena mereka tidak mampu beradaptasi dengan latar belakang budaya yang berbeda dalam satu team namun sebaliknya juga cukup banyak pemain yang berlanjut sampai saat ini bahkan sampai pada pertemuan secara langsung karena mereka mampu beradaptasi sesuai dengan latar belakang budaya rekan satu teamnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti bagaimana “Peran Komunikasi Antar Budaya Dalam Permainan Game Online Player Unknown's Battleground (PUBG) Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Universitas Sam Ratulangi”.

METEDOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif penelitian kualitatif adalah disebut juga penelitian *naturalistic*. Disebut kualitatif karena sifat data yang dikumpulkan bercorak kualitatif, bukan kuantitatif, karena tidak menggunakan alat pengukur. Disebut *naturalistic* karena situasi lapangan penelitian bersifat natural dan wajar, sebagaimana adanya, tanpa manipulasi, diatur dengan eksperimen atau test. Menurut Nasution (2003:18). Fokus Penelitian ini yaitu; Fase Kegembiraan, Fase Masalah Kultural, Fase *Recovery*, Fase Adaptasi, Informan dalam penelitian kualitatif yaitu informan penelitian yang memahami informasi tentang objek penelitian. Informan yang dipilih harus memiliki kriteria agar informasi yang didapat bermanfaat untuk penelitian yang dilakukan, yang berjumlah lima orang mahasiswa jurusan 8 orang yang terdiri dari 4 orang mahasiswa Ilmu Komunikasi dan 4 orang dari luar

jurusan Ilmu Komunikasi yang mempunyai pengalaman dalam bermain *game online* PUBG Mobile. Metode Pengumpulan Data, data diperoleh dengan cara; Observasi, menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2014:145) ialah tindakan pengamatan langsung terhadap lingkungan fisiknya maupun pengamatan langsung terhadap suatu aktifitas yang sedang berlangsung yang meliputi seluruh aktifitas perhatian pada suatu kajian objek dengan menggunakan alat penginderaan. Wawancara, Wawancara menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang diadakan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara Tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dari topik tertentu. Studi Dokumentasi, Menurut Sugiyono (2015:82) dokumentasi merupakan catatan peristiwa pada waktu lalu, dan dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya monumental seseorang. Teknik Analisis Data, menurut Stainback dalam Sugiyono (2015:88) analisis data merupakan hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif, sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi. Langkah-langkah seperti yang dikemukakan Burhan Bungin (2010:74) Pengumpulan Data, Merupakan bagian dari integrasi dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dari studi dokumentasi. Reduksi Data Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. *Display* Data, Mendeskripsikan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian berbentuk teks naratif. Verifikasi dan pengambilan kesimpulan, Merupakan akhir dari analisis data, penarikan kesimpulan merupakan kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang disajikan. Antara *display* data dan penarikan kesimpulan terdapat aktivitas analisis data yang ada. Berdasarkan keterangan diatas maka tiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapati dari lapangan dan dokumen pribadi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian; Fase Kegembiraan, berdasarkan hasil dari wawancara peneliti mendapatkan berbagai jawaban yang berbeda dari beberapa informan. Menurut *teori culture shock* oleh Oberg dikutip oleh Deddy Mulyana (2008 : 175) fase kegembiraan disebut fase kesenangan serta kenikmatan, seperti para pemain *Player Unknown's Battleground* ketika mereka bermain bersama teman atau mendapat teman baru di dalam *game* dan dapat memenangkan *game* dan belum menemukan masalah yang mengganggu permainan mereka. Kebanyakan pemain *Player Unknown's Battleground* merasakan kesenangan ketika mereka bermain bersama teman dan semua informan menjawab hal yang sama. Seperti AN mahasiswa ini merasakan kesenangan ketika bermain *game* ini karena AN juga bisa *have fun* bersama teman-temannya yang berjauhan. Selain itu beberapa informan mengatakan bahwa bermain *game* ini dapat meningkatkan kerja sama tim dan dapat meningkatkan ketangkasan otak. Seperti yang dikatakan MR bahwa *game* ini selain mendapatkan teman baru *game* ini juga bisa meningkatkan ketangkasan otak karena dalam bermain *game* kita dituntut untuk befikir bagaimana cara untuk

meraih kemenangan, berbeda dari sebelumnya FT berpendapat selain mendapatkan kesenangan dalam bermain di *game* ini pemain bisa meningkatkan kerjasama tim juga. Disini peneliti dapat menyimpulkan dari 8 orang informan yang berlanjut bermain maupun yang tidak berlanjut bermain semua mengalami fase pertama dari teori *culture shock* yaitu fase kegembiraan. Fase Masalah Kultural, berdasarkan hasil dari wawancara peneliti mendapatkan berbagai jawaban yang berbeda dari beberapa informan. Menurut *teori culture shock* oleh Oberg dikutip oleh Deddy Mulyana (2008 : 176) pemain yang mendapatkan rekan tim yang berbeda budaya akan mengalami yang namanya *culture shock*, terkejut, bingung dan lain sebagainya. Karena mereka akan susah menyesuaikan dan bingung terhadap apa yang disampaikan oleh rekan timnya tersebut, karena dalam tim tersebut terdapat bahasa, cara berbicara, aksen, dan bahasa yang berbeda satu dengan yang lainnya. Berdasarkan wawancara kepada 6 informan yang berlanjut bahwa mereka pernah mengalami *culture shock* di bahasa dan dialeg rekan satu tim mereka dan semua pernah mengalami *miss communication* dengan pemain luar negeri maupun pemain dalam negeri karena mereka sulit untuk mengerti bahasa dan dialeg mereka. Hampir semua dari informan mengatakan bahwa mengalami kesulitan berkomunikasi dengan pemain yang berasal dari Negara India, Myanmar, Thailand, Vietnam, dan Filipina. Alasan mereka sulit berkomunikasi karena masalah di bahasa yang terkadang pemain dari Negara-negara tersebut tidak bisa menggunakan bahasa Inggris dan jika ada yang bisa berbahasa Inggris pemain akan kesulitan menerjemahkannya karena kebanyakan dari mereka bermasalah dengan cara berbicara dan aksen dari pemain dari Negara tersebut. Dan 3 informan mengatakan pernah mengalami kesulitan berkomunikasi dengan pemain Indonesia sendiri dan 3 informan tersebut mengalami masalah komunikasi dengan pemain yang berasal dari daerah Jawa, Kalimantan, dan Sumatra. Khusus daerah Jawa TR selaku informan mengatakan bahwa hampir setiap bermain *game* pemain yang berasal dari daerah Jawa menggunakan bahasa daerahnya jadi informan tidak mengerti apa yang di informasikan oleh rekan timnya tersebut, berbeda dengan TR yang bermasalah dengan bahasa daerah AN bermasalah dalam komunikasi dengan pemain yang berasal dari daerah Sumatra karena masalah aksen mereka yang masih sangat asing di telinga. Dan disini peneliti juga mengambil 2 informan yang tidak berlanjut bermain dan 2 informan tersebut mengeluarkan jawaban yang berbeda satu dengan yang lain salah seorang informan mengatakan bahwa perkataan yang kurang pantas menjadi salah satu penyebab dia berhenti bermain dan bahasa juga menjadi salah satu alasan kedua pemain tersebut berhenti. Keduanya mengatakan bahwa sering mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dengan pemain yang berasal dari luar negeri karena banyak yang tidak bisa berkomunikasi dengan bahasa Inggris dan ada juga yang bisa berkomunikasi dengan bahasa Inggris tetapi pemain sulit untuk menerjemahkannya karena terkendala aksen pemain luar negeri tersebut. 2 pemain yang tidak berlanjut bermain ini mengatakan sering kesulitan berkomunikasi dengan pemain luar negeri yang berasal dari Negara India dan Myanmar karena terkendala bahasa, cara berbicara, dan aksennya. 2 informan mengatakan bahwa sudah coba mempelajari budaya dari pemain lain tetapi masih sering mengalami kendala dalam berkomunikasi satu dengan yang lainnya pada akhirnya kedua pemain tersebut berhenti bermain karena adanya kendala di bahasa dan dialeg rekan timnya. Fase *Recovery*, Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti

mendapatkan berbagai jawaban yang berbeda dari beberapa informan. Menurut *teori culture shock* oleh Oberg dikutip oleh Deddy Mulyana (2008 : 176) pada fase ini para pemain secara perlahan sudah dapat menyesuaikan dengan perbedaan yang ada didalam satu tim mereka. Contoh seperti TR jika bertemu dengan pemain dalam negeri dia menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan jika bertemu pemain dari luar negeri dia akan menggunakan bahasa Inggris yang baik dan benar juga, jika tidak bisa berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris maka TR lebih memilih untuk menggunakan radio *chat* meskipun kurang efektif menurutnya. Dalam menginterpretasikan informasi yang di lakukan oleh rekan tim 4 dari 6 informan yang berlanjut bermain memilih untuk mengikuti instruksi-instruksi yang di berikan rekan satu tim jika mengerti dan memilih untuk menyesuaikan cara bermain rekan tim jika mereka tidak mengerti apa yang di instruksikan oleh rekannya. Dengan seperti ini informan beranggapan akan terus berlanjut bermain meskipun terkendala dalam berkomunikasi satu dengan yang lainnya. 1 orang memilih menggunakan radio *chat* tetapi memang kurang efektif jadi sering diabaikan tetapi informan memberikan penjelasan setidaknya komunikasi tetap berjalan dalam permainan tersebut karena permainan ini memang di tuntun untuk saling berkomunikasi dengan rekan tim agar semua strategi berjalan dengan lancar. 1 orang yang terakhir lebih memilih untuk bermain terpisah dari tim jika mereka tidak bisa berkomunikasi dengan lancar karena pendapat dari informan, menurut pengalamannya sampai saat ini, cara yang informan lakukan menurutnya sudah efektif karena lebih banyak rekan tim yang menyesuaikan cara bermainnya dari pada informan yang menyesuaikan cara bermain rekan timnya tersebut. Dengan begitu para informan tetap bisa bermain walaupun terkendala komunikasi dengan rekan satu timnya. 5 dari 6 informan mengatakan bahwa informan tidak bermasalah dengan perbedaan yang ada dan rekan tim pun saling menghormati satu dengan yang lainnya. TR informan yang memberi jawaban berbeda dari 5 informan lainnya karena dia merasa bahwa rekan timnya sering acuh terhadapnya karena mungkin kurangnya komunikasi satu dengan yang lainnya tapi dia berpendapat itu tidak jadi sebuah masalah besar baginya karena sejauh ini informan masih berlanjut bermain *game Player Unknown's Battleground*. Fase Adaptasi, berdasarkan hasil dari wawancara peneliti mendapatkan berbagai jawaban yang berbeda dari beberapa informan. Menurut *teori culture shock* oleh Oberg dikutip oleh Deddy Mulyana (2008 : 176) ini fase terakhir dari teori *culture shock* dalam fase ini informan sudah tidak menemukan kesulitan dalam bermain *game Player Unknown's Battleground*, karena telah melakukan penyesuaian kepada perbedaan latar belakang yang akan di alami ketika bermain bersama tim yang di tentukan secara acak. 3 dari 6 informan memilih untuk menggunakan radio *chat* ketika bertemu dengan pemain luar negeri yang tidak bisa sama sekali menggunakan bahasa Inggris meskipun kurang efektif tetapi radio *chat* lumayan membantu dalam *game Player Unknown's Battleground*. Berbeda dari 3 orang informan lain GY menggunakan cara yang berbeda dengan 3 informan tadi GY lebih memilih untuk mencairkan suasana dengan cara menggajak rekan tim untuk saling bercanda pada saat bermain dengan begitu GY dapat berkomunikasi dengan rekan tim dengan lancar. RZ memilih untuk tetap bersama-sama dengan tim dan tidak bermain sendiri-sendiri dengan begitu RZ berharap dalam tim itu akan saling membantu dan tim akan meraih kemenangan. Informan juga mempunyai harapan kepada pemain yang

tidak berlanjut karena terkendala perbedaan latar belakang. 4 dari 6 berharap pemain tersebut saling memahami satu sama lain dan saling memperkuat toleransi agar nantinya dapat bermain dengan nyaman ketika bertemu dengan pemain yang berbeda latar belakang dari pemain tersebut. 1 informan lainnya berharap untuk mereka kembali bermain *Player Unknown's Battleground* dan mau menerima perbedaan yang ada karena di permainan ini kita bertemu dengan orang-orang yang berbeda daerah bahkan negara. Berbeda dari 5 informan lain FT berharap perbedaan ini tidak di jadikan masalah untuk berhenti bermain karena permainan ini adalah permainan *online* jadi kita bisa bertemu dengan orang dari berbagai tempat dan FT berharap bahwa mereka menemukan rekan tim yang pasti jadi setiap bermain mereka tidak akan mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena sudah saling mengerti satu sama lain dan mereka sudah terbiasa dengan cara bisa masing-masing dari tim tersebut. Peran Komunikasi Antar Budaya, peran komunikasi antar budaya sangat penting di dalam permainan *game* terkhusus *game online* atau permainan daring, karena dalam permainan ini rekan tim dipertemukan secara acak (*random*) jadi kita tidak tahu dengan siapa kita akan bermain dan dengan negara mana rekan satu tim kita nanti. Jika pemain mengabaikan perbedaan yang ada makanan pemain akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi dan pada akhirnya pemain akan berhenti untuk bermain *game Player Unknown's Battleground*. Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa latar belakang komunikasi antar budaya dalam permainan *game online* karena adanya perbedaan bahasa, dialeg, cara bicara. Maka dibutuhkan adaptasi ketika bermain *game Player Unknown's Battleground* dengan beradaptasi kita dapat menyesuaikan diri kepada rekan tim yang berbeda latar belakang dengan kita. Walaupun banyak kendala pasti dengan beradaptasi kita akan lebih nyaman untuk bermain *game Player Unknown's Battleground* dan perbedaan itu bukan menjadi suatu masalah yang serius, yang di harapkan pemain akan terus bermain *gamis* ini dan merasa nyaman dalam bermain *game* ini meskipun ada perbedaan bahasa, dialeg, dan caes berbicara antara rekan tim satu dengan yang lainnya. Sesuai dari penelitian 2 dari 8 informan gagal melanjutkan karena terdapat berbagai kendala saat bermain *game Player Unknown's Battleground* salah satunya kendala dalam berkomunikasi yang akhirnya membuat 2 pemain tersebut berhenti bermain, 6 informan lainnya dapat melanjutkan permainan karena mereka dapat menerima budaya baru yang masuk dan tidak menjadikan itu sebagai alasan untuk berhenti bermain *game Player Unknown's Battleground Mobile*.

KESIMPULAN

Fase Kegembiraan, Dapat disimpulkan sebagai berikut. Dari 8 informan yang berlanjut maupun tidak berlanjut merasakan kesenangan seperti saat bermain bersama teman dan dapat bertemu dengan teman baru di *game online Player Unknown's Battleground*, dan mereka mendapatkan keuntungan dalam bermain *game* tersebut, keuntungan yang mereka dapatkan antara lain dapat melatih ketangkasan otak, mengasah kerja sama tim, mengisi waktu luang dan meluangkan waktu bermain bersama teman. Setiap pemain merasakan adanya kelebihan yang dimiliki dari *game online* ini, kelebihan yang dirasakan informan seperti grafik *game* yang sudah sangat baik dan fitur-fitur yang di sediakan dalam *game* tersebut banyak yang tidak dimiliki oleh *game battleroyal* lain, *gameplay*

dari permainan ini sangat menarik dan ada yang mengatakan banyaknya orang Indonesia yang bermain *game* ini menjadi suatu keuntungan tersendiri bagi mereka. Fase Masalah Kultural, Dapat disimpulkan sebagai berikut. 6 informan yang lanjut bermain mereka pernah mengalami *culture shock* dalam bahasa maupun dialeg, dan mereka sering mengalami *miss communication* dengan pemain luar negeri karena terjadi perbedaan dialeg dan bahasa, pemain luar negeri yang menjadi kendala bagi informan antara lain pemain dari Negara India, Thailand, Myanmar, Filipina, dan Vietnam karena masalah bahasa dan dialeg mereka yang sulit dipahami dan dari negara tersebut mereka juga sering menggunakan bahasa mereka sendiri jadi pemain lain tidak mengerti apa yang mereka sampaikan, dan ada juga yang bermasalah dengan pemain dalam negeri yang berasal dari Sumatra, Jawa, dan Kalimantan karena mereka sering menggunakan bahasa daerah masing-masing dan dialegnya masih sangat asing di telinga. Semua informan mengalami masalah dengan dialeg rekan satu tim, selain itu ada informan yang mengalami masalah di bahasa daerah maupun bahasa Inggris. Dan ada 2 informan yang tidak berlanjut bermain, masing-masing informan mengalami masalah di perbedaan bahasa dan di cara berbicara rekan satu tim yang kurang pantas (sering berkata kasar) kedua informan juga mengatakan bahwa kendala bahasa menjadi salah satu faktor mereka berhenti bermain, mereka mengalami masalah komunikasi dengan pemain luar negeri, kedua informan juga sudah mencoba untuk belajar bahasa dan dialeg pemain agar tidak mengalami *miss Communications* ketika bermain *game*, ketika ditanya akan bermain *game* lagi atau tidak untuk kedepannya kedua informan mempunyai jawaban yang berbeda yang satu akan mencoba bermain kembali dan yang satu tidak bisa memastikannya dan pada akhirnya kedua pemain tersebut berhenti bermain karena adanya kendala di bahasa dan dialeg rekan timnya. Fase *Recovery*, Dapat disimpulkan sebagai berikut. Dari 6 informan 4 infroman memilih untuk memakai bahasa Indonesia yang baik dan benar dan memakai bahasa Inggris yang baik dan benar sedangkan 2 informan lainnya lebih memilih ikut cara bermain rekan satu, ketika ditanya tentang cara mereka menginterpretasikan instruktursi dari rekan satu tim, 4 orang informan mengatakan bahwa mereka mengikuti instruksinya jika mengerti apa yang di instruksikan oleh rekan satu tim jika tidak mengerti mereka lebih memilih untuk menyesuaikan cara bermain tim mereka, 1 orang mengatakan lebih memilih untuk menggunakan radio *chat* walaupun kurang efektif dalam permainan dan 1 orang lainnya melihat cara bermain rekan timnya jika cara bermainnya kurang bagus dia memilih untuk meninggalkan rekan, dan ketika bertemu dengan rekan tjm yang berbeda bahasa dan dialeg 5 informan tidak pernah mengalami masalah lain kecuali masalah bahasa dan dialeg tetapi 1 informan mengatakan bahwa dia sering di abaikan ketika bermain dengan orang yang berbeda bahasa dan dialeg tersebut. Fase Adaptasi, Dapat disimpulkan sebagai berikut. 6 orang informan dapat beradaptasi dengan baik pada saat bermain *game* mereka dapat menyesuaikan perbedaan yang ada di dalam tim tersebut dan 2 informan gagal dalam beradaptasi pada saat bermain *game* dan pada akhirnya kedua informan tersebut tidak dapat melanjutkan permainan karena terkendala komunikasi antar pemain yang kurang harmonis.

DAFTAR PUSTAKA

Bungin, Burhan, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.

- Djuarsa,S,Sendjaja,.1999. *Teori Komunikasi*. Jakarta : Universitas Terbuka
<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>
- Liliwari,Alo.2003. *Dasar-Dasar Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta :Pustaka Pelajar
- Marhaeni,Fajar. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Jakarta Barat Universitas Mercu Buana
- Mulyana,Deddy. 2008 .*Komunikasi efektif (Suatu Pendekatan Lintas Budaya)*. Bandung: PT. Remaja Rosdarkarya
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturallistik Kualitatif*. Bandung : Tarsito
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi, Mix Methods*. Bandung: Alfabeta
- Thoha Miftah. 2012. *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Implikasinya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- WJS,Poerwadarminta,. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
https://id.m.wikipedia.org/wiki/Universitas_Sam_Ratulangi