

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Informan dalam Penelitian

Dalam penelitian netrografi, akses pengumpulan data diperoleh pertama kali dari “*gatekeeper*” atau seseorang yang menjadi anggota kelompok yang diteliti dalam hal ini adalah para pemain *Axie Infinity Crypto Game* yang melakukan komunikasi melalui aplikasi discord. Dalam penelitian ini, penulis melakukan kegiatan wawancara kepada lima (5) orang pengguna aplikasi *discord* pada *Axie Infinity Crypto Game* beserta dengan keikutsertaannya dalam komunitas. Penulis memperoleh data dari 5 orang pengguna aplikasi *discord* pada *Axie Infinity Crypto Game* pada tanggal 19-23 September 2022. Pemilihan informan dengan pertimbangan utama bahwa informan dapat berkomunikasi dengan baik dalam merespon setiap pertanyaan dari penulis. Hasil dokumentasi percakapan wawancara antara penulis dengan setiap pengguna aplikasi *discord* pada *Axie Infinity Crypto Game* dilampirkan pada halaman lampiran bagian data wawancara. Berikut merupakan rincian 5 orang pengguna aplikasi *discord* pada *Axie Infinity Crypto Game*:

Tabel 4.1 Informan Penelitian

No	Nama	Periode menggunakan discord	Hal yang membuat menarik menggunakan discord
1	Maria Valeriana	1 tahun	Bisa belajar dan bertanya mengenai cara bermain

			Axie di server <i>official</i> Axie Infinity
2	Robert Adrian	10 bulan	Bisa mendapatkan informasi paling terbaru mengenai Axie Infinity
3	Samuel	1,5 tahun	Karena ini <i>discord</i> resmi dari <i>developer</i> Axie Infinity dan sangat membantu <i>player</i> Axie Infinity
4	Letitia Abigail	6 bulan	Aplikasi dapat menambah pengetahuan tentang skill bermain agar semakin jago
5	Theresia Glory	1 tahun 2 bulan	Aplikasi membantu kita mendapatkan informasi terbaru mengenai Axie, saling sharing dan bisa berkomunikasi dengan player Axie lainnya.

Sumber: Olahan penulis (2022)

Berdasarkan tabel informan penelitian di atas, ditemukan bahwa keseluruhan informan merupakan pemain *Axie Infinity Crypto Game* yang menggunakan aplikasi discord untuk menemukan informasi mengenai permainan dan dapat berkomunikasi dengan pemain Axie lainnya.

4.2 Tentang Discord dalam Axie Infinity Game

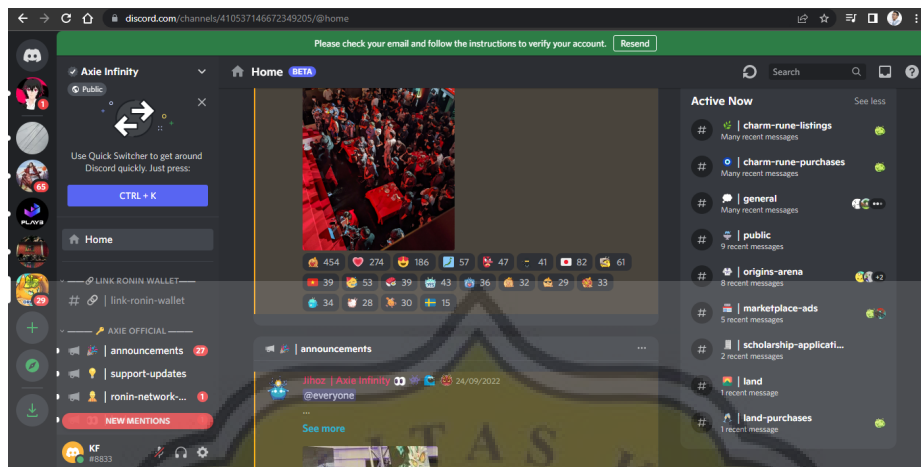
Discord merupakan aplikasi *voIP* (*voice over application protocols*) yang diciptakan oleh Jason Citron di tahun 2015. Penggunaan discord didesain untuk kebutuhan pesan gratis bagi komunitas di *game online* yang dapat dijalankan di berbagai *browsers* seperti iOS, Linux, Android. *Discord* adalah aplikasi *chat*

platform for gaming terbesar di dunia dengan 250 miliar pengguna (Webb, 2018: 1). Hal ini menjadikan *discord* sebagai tempat terbaik bagi para komunitas pecinta *game online* untuk berkumpul secara virtual.

Aplikasi ini memberikan penawaran yang ramah dan mudah digunakan oleh penggunanya dengan berbagai fitur unik yang mendukung kebutuhan komunikasi para komunitas pemain *game online*. Aplikasi ini juga mendukung pemilik akun untuk mengatur berbagai kepentingan privasi dan perijinan untuk mengatur server yang sedang digunakan. Dalam *discord* terdapat beberapa halaman *channels* yang berguna untuk berhubungan secara virtual dengan berbagai level para pemain sesuai dengan kebutuhan pengguna akun atau pemain pemilik akun *discord* itu sendiri.

Aplikasi *discord* merupakan wadah bagi seluruh komunitas untuk berkomunikasi dengan layanan yang ada seperti suara, video, dan teks. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan keseluruhan informan sebagai pemain *Axie Infinity Crypto Game* menggunakan aplikasi *discord* untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya. Dalam aplikasi *discord*, penulis terjun langsung ke dalam sebuah aplikasi untuk dapat menemukan hal-hal yang akan diteliti. Penulis bergabung sebagai *user* atau pengguna aplikasi *discord* sebagai penerapan metode penelitian yaitu dalam aktivitas intropeksi (menganalisis nilai-nilai dan perilaku sendiri dan orang-orang yang berada disekitarnya). Nama *user* yang digunakan oleh penulis adalah KF. Penulis melakukan observasi partisipan dalam aplikasi *discord* selama lebih dari 3 bulan. Dalam *discord*, penulis menemukan beberapa

kolom obrolan yang mendukung pengguna untuk mengetahui informasi dari berbagai halaman seperti pada penjelasan berikut:



Gambar 4.1 Aplikasi discord pada user KF (penulis)

Sumber: <https://discord.com/channels/home>.

Dalam aplikasi *discord*, sesuai dengan gambar di atas, terdapat beberapa kolom halaman yang membantu pemain *Axie Infinity Crypto Game* dalam mendapatkan informasi. Berikut merupakan penjelasan dari beberapa kolom halaman obrolan pada aplikasi *discord*:

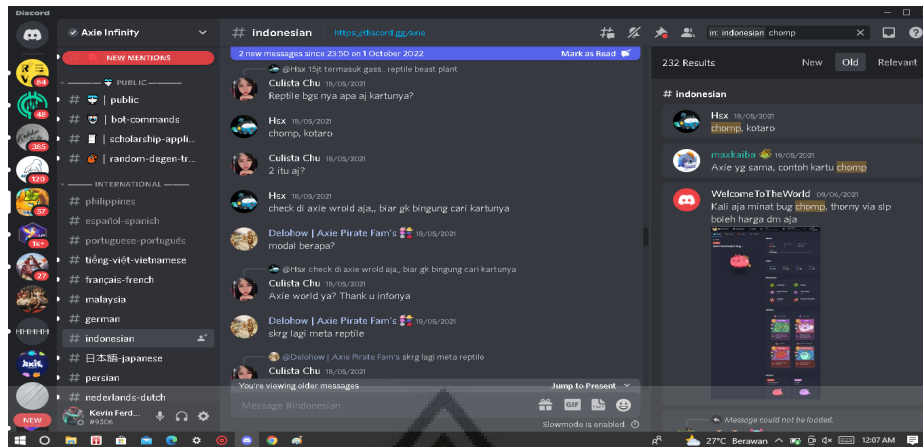
1. Home (sebagai wadah bagi pengguna untuk melihat informasi terbaru sesuai dengan urutan waktu yang ada, dalam kolom ini, pengguna dapat melihat beberapa foto dan informasi terbaru dari para pengguna aplikasi).
2. Kolom *Axie Official* dengan beberapa hal di dalamnya seperti halaman *announcements* (informasi mengenai pengumuman dari *server Axie Infinity Crypto Game*), *rules* (menjelaskan segala aturan dalam permainan), dan *Axie supports* (sebagai informasi bagi pengguna yang mengalami masalah dengan sistem pada permainan *Axie Infinity Crypto Game*).

3. Kolom *public international* yang menyediakan berbagai halaman sesuai dengan bahasa yang dimiliki/ komunitas bahasa yang diingini oleh *user discord*. Beberapa kolom halaman yang tersedia menggunakan simbol *hashtag* seperti #indonesia, #malaysia, #philippine dan lain sebagainya.

Kolom yang digunakan oleh penulis sebagai peneliti dan dalam tahap intropeksi (menganalisis nilai-nilai dan perilakunya sendiri dan orang-orang yang ada disekitarnya) dan observasi partisipan adalah kolom #indonesia. Dalam kolom tersebut, para pemain *Axie Infinity Crypto Game* dapat saling berkomunikasi dengan memberikan dan menerima informasi dalam bentuk pertanyaan hingga pernyataan sebagai komunikator dan komunikan.

4.3 Hasil Kode Bahasa (Netrografi) dalam Discord

Dalam berkomunikasi secara virtual di aplikasi *discord*, para pemain *Axie Infinity Crypto Game* menggunakan sistem bahasa sendiri yang saling dipahami dalam sebuah percakapan. Dalam mengikuti keseluruhan aktivitas percakapan di aplikasi *discord* khususnya pada kolom halaman #indonesia, ditemukan bahasa verbal non vokal yang mempunyai struktur, disengaja dan dipahami oleh komunitas didalamnya (Kuswarno, 2011: 83). Kode bahasa yang menerangkan bahasa verbal non vokal banyak digunakan oleh para pemain *Axie Infinity Crypto Game*. Berikut merupakan beberapa kode bahasa yang digunakan oleh pemain *Axie Infinity Crypto Game*:



Gambar 4.2 Halaman percakapan pada kolom #diindonesia
 Sumber: <https://discord.com/channels>.

Berdasarkan percakapan diatas, komunikasi yang dilakukan oleh para pemain *Axie Infinity Crypto Game* adalah saat salah satu pemain menanyakan “*Reptile bgs nya apa aj kartunya?*” atau dalam terjemahan bahasa Indonesia yang benar adalah “*Reptile bagusnya dikasih apa saja kartunya?*”

Dalam model penelitian etnografi komunikasi, peristiwa komunikasi dalam percakapan di aplikasi *discord* pada gambar 4.2 memiliki beberapa komponen seperti dengan teori Kuswano (2011: 47) yaitu aspek kebudayaan yang ditunjukkan dengan adanya komunitas yang memiliki kesamaan dan nilai budaya yang sama yaitu budaya bermain *Axie Infinity Crypto Game*, aspek interaksi sosial sebagai hal yang menunjang komunikasi agar berjalan searah yaitu komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan dan sebaliknya. Tindak ujaran komunikasi dalam percakapan di atas disebutkan bahwa *user @hsx* dan *@delohow* memberikan reaksi dengan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh *user @culista chu*. Hal tersebut menimbulkan pola komunikasi berupa kode

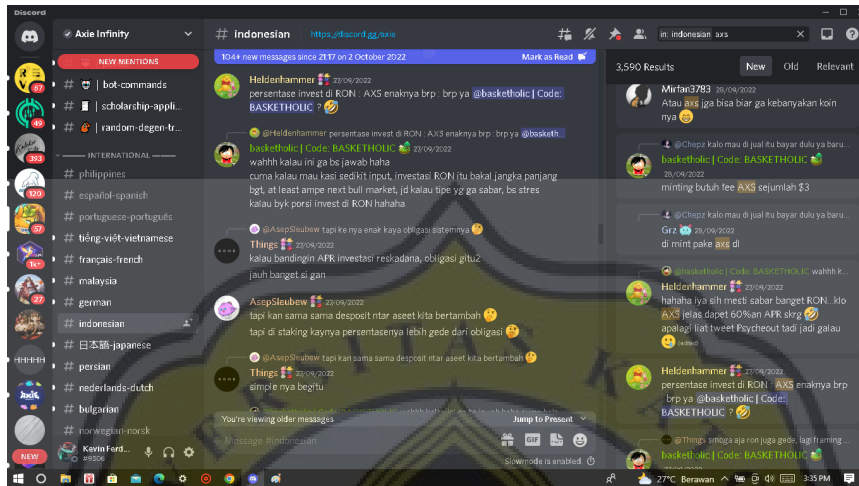
bahasa sebagai interaksi di percakapan yang dapat dipahami oleh sesama *user* sehingga menimbulkan hubungan yang erat dan komunikatif. Kode bahasa yang digunakan oleh *user* ditandai dengan penjelasan percakapan seperti contoh di bawah ini:

@culista chu : “Reptile bgs nya apa aj kartunya?”
@hsx : “chomp, kotaro”
@culista chu : “2 itu aj?”
@hsx : “check di axie world aja,, biar gk bingung cari kartunya”
@delohow : “modal berapa?”
@culista chu : “Axie world ya? Thank u infonya”
@delohow : “skrg lagi meta reptile”

Pola komunikasi yang terjadi berdasarkan ringkasan percakapan di atas dari gambar 4.2 bermula dari tindak ujaran kode bahasa “reptile” yang ditanyakan oleh @culista chu yang menanyakan jenis karakter untuk diberi kartu yang bagus. Kemudian, tindak ujaran tersebut direspon oleh akun @hsx yang memberikan dua pilihan kartu berupa “chomp” dan “kotoro” untuk segera dilihat dalam kolom “axie world” atau website yang berisi segala informasi mengenai karakter-karakter dalam *axie infinity crypto game*. Kemudian hal tersebut ditegaskan oleh akun @delohow bahwa karakter yang ada dalam *axie world* sedang memerlukan “meta reptile” atau bahwa karakter tersebut sedang memerlukan taktik dan strategi dalam karakter *axie* untuk memenangkan suatu *game*.

Kode bahasa lainnya juga dibahas dalam percakapan dengan membahas mengenai investasi sesuai dengan tujuan para pemain bermain *axie infinity crypto*

game yaitu untuk mendapatkan penghasilan dari bermain *game online*. Berikut merupakan pembahasan mengenai investasi yang menimbulkan kode-kode bahasa yang dipahami oleh komunitas di *axie infinity crypto game*:



Gambar 4.3 Halaman percakapan pada kolom #diindonesia
 Sumber: <https://discord.com/channels>.

Berdasarkan percakapan di gambar 4.3, adanya tindak ujaran dalam diskusi yang dimulai oleh akun *@heldenhammer* dengan percakapan seperti berikut:

- @heldenhammer* : “*persentase invest di RON : AXS enak nya brp:brp ya.*”
- @basketholic* : “*wahh kalau ini ga bs jawab haha. Cuma kalau mau kasi sedikit input, investasi RON itu bakal panjang bgt, at least ampe next bull market, jd kalau tipe yg ga sabar, bs stress kalau byk porsi invest di RON haha*”
- @things* : “*kalau bandingin APR investasi reksadana, obligasi itu2 jauh banget si gan*”
- @asepsleubeuw* : “*tapi kan sama sama deposit ntar asset kita bertambah tapi di stalking kaynya persentasenya lebih gede dari obligasi.*”
- @things* : “*simple nya begitu*”

Berdasarkan percakapan di atas sesuai dengan gambar 4.3, dapat dilihat bahwa tindak ujaran dalam komunikasi tersebut adalah mengenai investasi dan yang berhubungan dengan dunia *crypto* sesuai dengan permainan *axie*.

Komunikator dalam tindak ujaran yang dimulai oleh *@heldenhemmer* menyampaikan pesan yang mendapat reaksi tindak ujaran lainnya dari komunikan *@basketholic* dengan situasi budaya yang sama yaitu bermain *axie infinity crypto game* untuk melihat peluang dalam investasi. “*Investasi RON*” yang dijabarkan oleh akun *@basketholic* merupakan *coin crypto* khusus dompet digital milik *axie infinity crypto game*.

Tindak ujaran yang disampaikan tersebut menghasilkan reaksi yang mendukung aspek kebudayaan berupa pemenuhan investasi dengan didukung tanggapan dari *@asepsleubeuw* yaitu menjelaskan deposit akan ditambahkan dari aset yang ada dari APR (*Annual Percentage Rate*) atau yang disebut dengan nilai keuntungan investasi *crypto*. Dalam percakapan tersebut, terdapat tindak ujaran berupa ungkapan dalam menyebutkan sapaan bagi komunikan lain berupa “*gan*” sebagai bahasa yang santai digunakan untuk pemain laki-lain lain atau dalam hal ini disebut “*mas*”. Kemudian, tindak ujaran yang disampaikan oleh *@asepleuw* direspon sebagai ungkapan persetujuan oleh *@things* dengan jawaban “*simplenya begitu*”. Hal ini kemudian menjadi kesepakatan bersama dalam komunikasi tersebut dengan penjelasan yang sudah disampaikan oleh *@asepleuw*.

Pola komunikasi yang terjalin dalam percakapan tersebut merupakan hasil dari setiap tindak ujaran yang tersampaikan dan menjadi pandangan bahwa komunikasi tersebut saling dipahami oleh masing-masing pemain. Hal ini menimbulkan percakapan timbal balik yaitu komunikator menyampaikan pesan dan komunikan menanggapi pesan dalam kolom tersebut.

Kode bahasa yang timbul dalam komunitas para pemain *axie infinity crypto game* di gambar di atas yang membahas investasi memiliki pembahasan serupa seperti pada contoh berikut:



Gambar 4.4 Halaman percakapan pada kolom #diindonesia
Sumber: <https://discord.com/channels>.

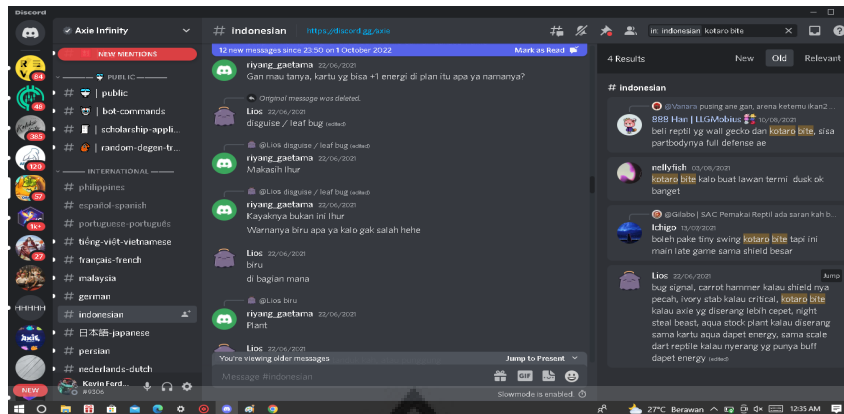
Percakapan pada gambar di atas menunjukkan adanya tindak ujaran komunikasi yang mengarah pada fungsi interaksi ganda dengan beberapa pernyataan yang dilakukan oleh akun *@heldenhemmer* dan didukung oleh komunikan (penerima pesan) dari akun *@things*. Bentuk komunikasi yang terjalin juga memiliki komponen pembentukan peristiwa komunikasi dalam bentuk sapaan yang ditegaskan oleh akun *@things* dengan menyebutkan kata ganti nama sebagai “gan” yang berarti “mas” dan kata ganti nama “ane” yang berarti “saya”. Komponen pembentukan peristiwa komunikasi dalam bentuk sapaan kata ganti nama menjadi pola komunikasi yang saling dipahami dalam komunitas di grup *discord #indonesia* karena adanya aspek interaksi sosial dan aspek kebudayaan yang dibangun oleh komunitas itu sendiri.

Adanya komponen pembentukan peristiwa komunikasi dalam percakapan di atas juga didukung dari aspek interaksi sosial berupa hubungan tertentu dalam varietas bahasa yang berkesan kasar dalam ungkapan mengeluh seperti pada yang diungkapkan oleh akun @papavictori. Akun @papavictori mengungkapkan kata “anjir” dalam percakapan nya sebagai berikut:

@papavictori : “anjir, kok tiba2 axie standar naik semua beda sehari aja. Duck poison maleficent kemarin banyak 0,3 an sekarang ilang semua njir.”

Kata “anjir” dalam percakapan di atas menunjukkan sebagai ungkapan keluhan atas teknik permainan yang hilang. Pembentukan peristiwa komunikasi tersebut menunjukkan adanya penekanan keluhan dengan melakukan tindak ujaran ganda atau dua kali dalam kata penekanan lanjutnya yaitu “njir”. Tindak ujaran yang terjadi dari bahasa non verbal di atas kemudian membentuk komponen peristiwa komunikasi yang menjadi pola komunikasi tentang bagaimana unit komunikatif pada komunitas *discord axie infinity crypto game*.

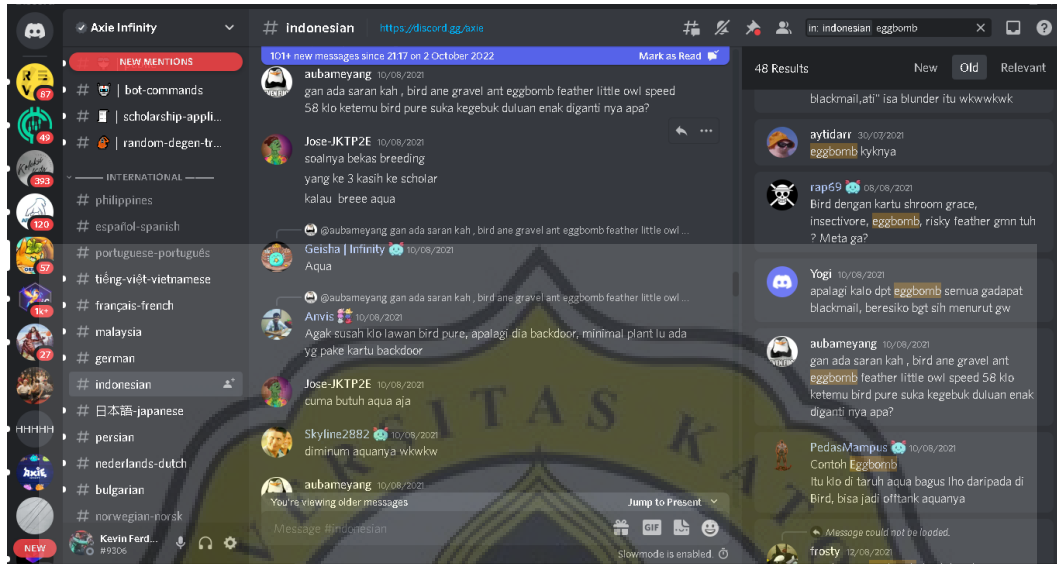
Dalam komunikasi netrografi pada *discord* di kolom #indonesia, juga ditemukan kode varietas bahasa lainnya dalam pembahasan mengenai teknik permainan. Kode bahasa tersebut ditemukan dalam banyak hal yang menunjukkan adanya tindak ujaran, komponen pembentukan peristiwa komunikasi dan aspek-aspek yang mendukung terjadinya komunikasi dalam aplikasi *discord*. Hal tersebut dibuktikan pada percakapan sebagai berikut:



Gambar 4.5 Halaman percakapan pada kolom #diindonesia
 Sumber: <https://discord.com/channels>.

Berdasarkan percakapan di atas, tindak ujaran yang ditemukan merupakan tindak ujaran dengan fungsi interaksi dialog berupa pertanyaan dan pernyataan yang dilakukan oleh komunikator dan komunikan tersebut. Tindak ujaran dalam komunikasi di atas adalah membahas mengenai sebuah strategi dan skill permainan yang diawali oleh akun *@rivang_gaetama*. Pemilik akun tersebut ditemukan memberikan pertanyaan mengenai kartu yang bisa untuk menjadi *skill* dalam permainan. Pernyataan tersebut menghasilkan reaksi komunikan dari akun *@lios* dengan menjawab dua pilihan *skill*. Tindak ujaran dengan fungsi interaksi ganda tersebut menghasilkan komponen pembentukan peristiwa berupa aspek interaksi sosial yang direspon kembali oleh akun *@rivang_gaetama*. Akun tersebut menyebutkan ungkapan terimakasih dengan menyebutkan kata ganti nama berupa “*lhur*” yang berarti “*sedulur*” dalam bahasa Jawa. Komponen pembentukan peristiwa tersebut menjadi hubungan dalam aspek interaksi sosial untuk menjalin persaudaraan. Hasil dari proses tindak ujaran dan komponen pembentukan peristiwa tersebut menghasilkan pola komunikasi yang dipahami dalam satu komunitas tersebut.

Kode bahasa lain berdasarkan percakapan mengenai teknik permainan juga terdapat dalam percakapan seperti di bawah ini:



Gambar 4.6 Halaman percakapan pada kolom #diindonesia

Sumber: <https://discord.com/channels>.

Pada percakapan pada kolom #indonesia di atas, dapat dilihat bahwa akun @aubameyang yang menanyakan suatu hal. Tindak ujaran yang ditujukan oleh akun @aubameyang kepada seluruh komunitas dalam komunitas tersebut dengan menyebutkan kata “gan”. Akun @aubameyang menanyakan saran mengenai teknik permainan dengan menunjukkan kode bahasa dalam karakter pada permainan *axie infinity crypto game* yaitu “*gravel ant egg bomb feather little owl speed 58*” yang mengalami pukulan jika bertemu dengan karakter “*bird pure*”. Kemudian diperlihatkan bahwa para komunitas merespon beberapa karakter yang dibutuhkan sebagai solusi dari dua komunitas dalam akun @geisha dan @jose-JKTP2E yang menyarankan karakter dengan kode bahasa “aqua”. Hal tersebut menunjukkan adanya pola komunikasi yang memiliki hubungan bahasa dengan pandangan yang selaras dalam komunitas dalam *discord axie infinity*

crypto game. Hakikat komunitas dalam komunikasi virtual tersebut menunjukkan adanya kesamaan definisi tutur terutama dalam sebutan nama bagi komunikan dan komunikator yang saling dipahami bersama yaitu *gan, ane, gw* dan sebagainya.

Berdasarkan rangkaian percakapan di atas, disebutkan bahwa adanya aspek budaya yang sama yaitu budaya bermain *axie infinity crypto game* dengan komunitasnya yang mempunyai wadah untuk berkomunikasi yaitu di aplikasi *discord*. Kemudian adanya tindak ujaran-ujaran dengan bahasa yang disingkat atau sudah menjadi kode bahasa dalam komunikasi di *discord axie infinity crypto game* yang menghasilkan pola komunikasi sebagai hubungan yang khas bagi komunitas *axie*. Hal tersebut mampu untuk saling dipahami dalam komponen komunikasi yang menggambarkan situasi sosial dan budaya yang berbeda dalam setiap kalimat yang ada di percakapan pada kolom halaman *discord #indonesia*.

4.4 Kompetensi Komunikasi Model Penelitian Netrografi pada *Discord*

Berdasarkan pola komunikasi pada kolom percakapan *discord #indonesia*, kategori netrografi komunikasi yang ditemukan memiliki komponen kompetensi komunikasi pada komunitas pemain *axie infinity crypto game* yang terdiri dari:

- a. Pengetahuan linguistik (*linguistic knowledge*) berupa elemen-elemen verbal non verbal dan pola elemen-elemen dalam peristiwa tutur tertentu yang menghasilkan kode bahasa yang hanya dipahami oleh komunitas tersebut yaitu komunitas *discord axie infinity crypto game*. Beberapa pengetahuan linguistik (*linguistic knowledge*) yang ditemukan dirangkum dalam beberapa hal seperti:

lhur, gan, ane, kotoro, chomp, APR dan beberapa kode bahasa lainnya yang sudah dijelaskan di sub-bab sebelumnya.

b. Keterampilan interaksi (*interaction skills*) berupa persepsi penting yang dipahami bersama dalam situasi komunikatif serta tindak ujaran yang tepat untuk situasi yang sedang didiskusikan. Keterampilan interaksi yang ditemukan dalam *discord axie infinity crypto game* adalah saat permainan sedang berlangsung dan komunikasi yang juga tetap berlangsung melalui kolom *discord #indonesia* di saat yang bersamaan. Hal ini dibuktikan dalam percakapan pada gambar 4.2 yang berdiskusi tentang skill dalam permainan tersebut.

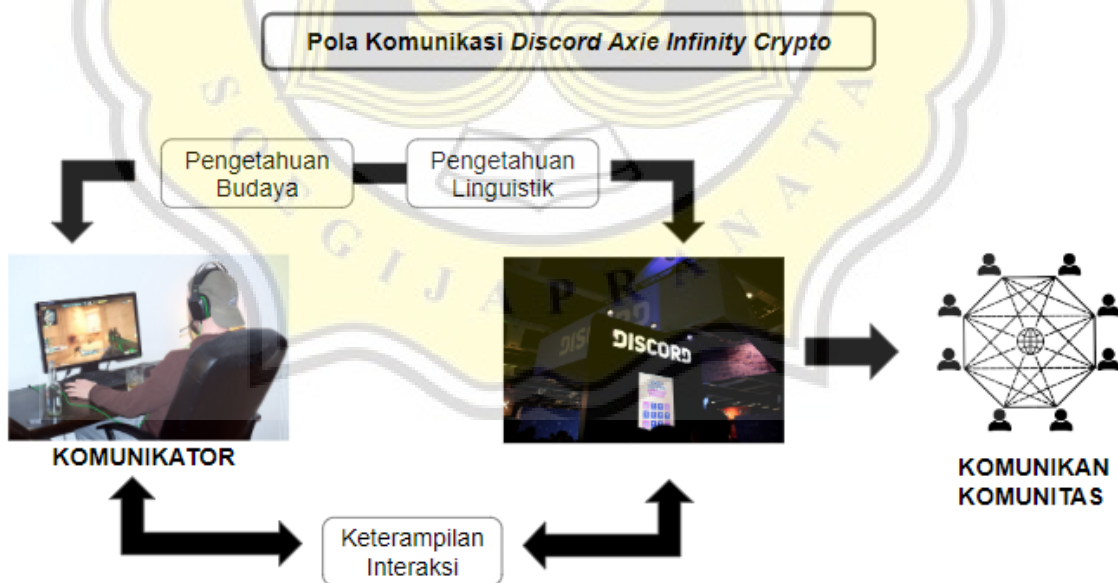
c. Pengetahuan kebudayaan (*cultural knowledge*) berupa nilai dan sikap para komunitas *discord axie infinity crypto game* dengan proses enkulturasi berupa transmisi pengetahuan dan keterampilan dalam menyampaikan pendapat dan pertanyaan kepada para penerima pesan dalam komunitas itu sendiri.

4.5 Pola Komunikasi *Discord*

Melihat pada ruang lingkup kajian etnografi atau netnografi komunikasi yang memiliki beberapa poin, hasil penelitian dijabarkan dalam beberapa hal ruang lingkup kajian etnografi komunikasi seperti pola dan fungsi komunikasi berdasarkan budaya yang timbul dalam komunitas *axie infinity crypto game* yaitu budaya bermain dan berinvestasi dalam sebuah permainan. Hal tersebut berpengaruh dalam cara-cara berkomunikasi komunitas *discord* sebagai pemain bahwa pola terbentuk berdasarkan peristiwa komunikasi berdasarkan karakter dan jenis-jenis investasi yang akhirnya terbentuknya kode bahasa yang hanya

diketahui oleh komunikator dan komunikan dalam aplikasi *discord* pada pemain *axie infinity crypto game*. Peristiwa komunikasi yang muncul menjadi hubungan bahasa dengan pandangan dunia dan organisasi milik komunitas *axie* itu sendiri dalam media *discord*. Hal tersebut memiliki komponen-komponen kompetensi komunikatif yang dibutuhkan oleh masing-masing pemain *axie infinity* untuk terus berkomunikasi dengan media yang ramah dan nyaman bagi komunitas itu sendiri.

Berdasarkan pembahasan tersebut, proses komunikasi yang terjadi pada aplikasi *discord* kolom *#indonesia* menghasilkan model pola komunikasi discord. Model pola komunikasi dalam *discord axie infinity crypto game* kemudian dikemas oleh penulis dalam sebuah gambar agar dapat mudah dipahami. Berikut merupakan model pola komunikasi dalam *discord axie infinity crypto game* seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.7 Pola Komunikasi *Discord Axie Infinity Crypto*
 Sumber: Olahan Penulis (2022)

Isi komunikasi berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa komunikator (pengirim pesan dalam sebuah proses komunikasi) bermain *Axie Infinity Crypto Game* dengan menunjukkan adanya pengetahuan budaya dari komunitas itu sendiri. Pengetahuan budaya tersebut memiliki nilai, sikap dan struktur sosial yang memiliki proses enkulturasi (transmisi pengetahuan dan keterampilan) bermain *axie infinity crypto game*. Ditemukan juga adanya pengetahuan linguistik yang menghadirkan elemen-elemen non-verbal serta kode-kode bahasa dalam peristiwa komunikasi tersebut sehingga menimbulkan varian kode bahasa dalam bentuk sapaan maupun strategi dan *skill* dalam permainan tersebut. Dalam penelitian ini juga ditemukan adanya keterampilan interaksi yang memiliki persepsi ciri-ciri penting dalam situasi komunikatif serta strategi untuk mencapai tujuan tertentu. Kompetensi komunikasi yang memuat pengetahuan linguistik, budaya dan keterampilan interaksi tersebut dikomunikasikan dalam sebuah media yaitu aplikasi *discord* yang menimbulkan pola komunikasi kepada komunikan atau penerima pesan yaitu komunitas dalam *discord axie infinity crypto game*.

4.4 Konfirmasi Kode Bahasa dalam Discord pada Narasumber

Kode bahasa yang diterima dan dipahami oleh para narasumber atau pemain merupakan kode bahasa yang sudah menjadi kata kunci pada komunikasi dalam *discord axie infinity crypto game*. Keseluruhan kode bahasa tersebut ditemukan berasal dari kebudayaan *axie* dan komunitasnya. Selain itu, kode bahasa tersebut berasal dari aspek kemampuan linguistik terutama dalam

komunikasi non-verbal. Keseluruhan kode bahasa tersebut juga dirangkum berasal dari hubungan interaksi sosial dari komunitas itu sendiri. Beberapa kode bahasa yang digunakan oleh para pemain dan bagaimana pemain mengetahui serta memahami kode bahasa tersebut dirangkum dari hasil wawancara pada tanggal 19-23 September 2022 melalui aplikasi *discord* sebagai berikut:

Tabel 4.2 Konfirmasi hasil penelitian dengan narasumber

No	Nama	Kode bahasa yang digunakan dalam <i>discord</i>	Bagaimana memahami kode bahasa	Hal yang mendukung berkomunikasi menggunakan kode bahasa
1	Maria Valeriana	Snail, Aqua, Reptile, Eggbomb, Risky Fish	Memahami melalui bermain game-nya dan bertanya di <i>discord server</i>	Kode bahasa tersebut merupakan karakter dan <i>skill</i> yang sering digunakan dalam bermain <i>axie infinity</i>
2	Robert Adrian	Merch, Chomp, Reptile	Memahami kode bahasa dari komunitas <i>axie</i>	Bahasa yang digunakan di <i>axie</i> menggunakan kode bahasa seperti reptile, merch dan plant yang merupakan strategi bermain. Saya harus mendalami strategi tersebut agar dapat menentukan kemenangan dalam bermain.
3	Samuel	SLP, AXS, RON	Memahami karena memiliki trading menggunakan koin-koin tersebut	Kode tersebut merupakan trading coin dalam investasi yang saya

			dan juga sebagai pemain dalam axie	miliki.
4	Letitia Abigail	Fear, morale, steal energy kotaro bite	Mengetahui kode bahasa tersebut dari bermain gamenya dan browsing di <i>google</i>	Kode bahasa tersebut sering ditemui dalam percakapan di komunitas dan kode tersebut juga yang menjadi skill dan karakter yang saya gunakan dalam bermain game
5	Theresia Glory	SLP, aqua, speed, plant, morale	Dari bermain gamenya dan ada komunitas yang mengajarkan cara bermain axie	Komunitas sangat membantu terutama ketika saya bertanya mengenai <i>skill</i> dan strategi dalam bermain game.

Sumber: Olahan penulis (2022)

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, tampak bahwa semua narasumber yang juga sebagai pemain dalam *axie infinity crypto game* mengetahui kode bahasa yang digunakan karena terdapat aplikasi *discord* yang memudahkan pemain untuk berkomunikasi dan mengetahui strategi serta *skill* yang dibutuhkan dalam bermain. Berdasarkan hasil wawancara, tampak bahwa kode bahasa yang digunakan oleh pemain juga berhubungan dengan dunia investasi sesuai dengan permainan itu sendiri yaitu pemain dapat menghasilkan uang dari bermain game tersebut. Penggunaan kode-kode bahasa antar pemain merupakan kode bahasa yang terbentuk akibat proses sosialisasi dan enkulturasi suatu budaya.

Berdasarkan hasil wawancara sebagai konfirmasi kode bahasa dengan para narasumber, ditemukan bahwa komunikasi menggunakan kode bahasa dibutuhkan karena adanya komunitas yang menjadi sarana memberi dan menerima informasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa kode bahasa yang saling dipahami dalam komunitas *axie infinity crypto game* memiliki hubungan yang erat diantara komponen-komponen komunikasi sehingga dapat dipertahankan oleh komunitas itu sendiri.

