

ABSTRAK

Kemajuan teknologi di Indonesia memudahkan para *gamers* untuk berinteraksi secara daring tanpa perlu bertemu langsung. Interaksi ini sering terjadi saat mereka bermain *game online*. Namun, penggunaan bahasa dalam interaksi *gamers* sering kali tidak terkontrol sehingga muncul penggunaan bahasa kasar. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis strategi akomodasi komunikasi dan interaksi sosial *gamers* dalam penggunaan bahasa kasar selama bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologi dengan melakukan wawancara terhadap informan penelitian yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi konvergensi terjadi ketika *gamers* menyesuaikan gaya bahasa kasar mereka dengan lawan bicara dalam situasi permainan yang intens. Sebaliknya, strategi divergensi muncul dalam interaksi yang lebih santai dan berorientasi pada hiburan, di mana individu mempertahankan preferensi komunikasi pribadinya. Interaksi sosial *gamers* terkait penggunaan bahasa kasar terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu asosiatif dan disosiatif. Interaksi asosiatif mencakup kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Di samping itu, interaksi disosiatif yang terjadi meliputi kontravensi dan konflik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa kasar dalam *game online* mencerminkan penyesuaian komunikasi yang dipengaruhi oleh konteks sosial dan emosi individu dalam permainan sehingga dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial yang terjadi pada tiap individu yang terlibat.

Kata Kunci: bahasa kasar, *gamers*, interaksi sosial, strategi akomodasi komunikasi.