

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PERCAKAPAN TIM GAME ONLINE
COUNTER STRIKE
VIRTUAL COMMUNICATION PATTERNS IN CONVERSATION ONLINE
COUNTER STRIKE GAME TEAMS**

Yonatan Trianto

Stikosa - AWS

Email : yonatan.trianto@gmail.com

ABSTRACT

Online game Counter Strike: Global Offensive is an online game that provides communication features in it. Communication that occurs inside a virtual communication can be defined as, where the players get the ease of communicating for a good partnership. This research to find out how a virtual communication patterns that occur in conversations in drawing up the strategy team. This research uses the theory of virtual communication, communication patterns, computer mediated communication and the form of the interaction process to summarize and analyze findings data from interviews and observations. The results obtained indicate the existence of a multidirectional communication patterns formed from the activities of communication within the team. The form of the interaction process were also influential in the effectiveness of communication within the team.

Keywords : *Virtual Communication Patterns, Online Gaming, Counter Strike: Global Offensive*

ABSTRAK

Game online Counter Strike : Global Offensive merupakan game online yang menyediakan fitur komunikasi didalamnya. Komunikasi yang terjadi didalamnya dapat diartikan sebagai komunikasi virtual, dimana para pemain mendapatkan kemudahan berkomunikasi untuk menjalin kerjasama yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi dalam percakapan tim dalam menyusun strategi. Penelitian ini menggunakan teori pola komunikasi, komunikasi virtual, *computer mediated communication* dan bentuk proses interaksi untuk menyimpulkan dan menganalisa temuan temuan data dari hasil wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pola komunikasi multi arah yang terbentuk dari aktifitas-aktifitas komunikasi dalam tim. Bentuk proses interaksi juga turut berpengaruh dalam efektivitas komunikasi dalam tim tersebut.

Kata kunci : *Pola komunikasi virtual, Game online, Counter Strike : Global Offensive.*

PENDAHULUAN

Internet menjadi salah satu teknologi yang paling banyak digunakan oleh manusia di dunia pada saat ini. Banyak hal yang dilakukan oleh manusia dengan menggunakan internet. Dari hal yang sepele hingga hal yang rumit, sangat mirip dengan dunia nyata. Karena hal tersebut, internet sampai disebut-sebut sebagai dunia ketiga. Munculnya internet memicu timbulnya bentuk komunikasi dalam medianya yakni komunikasi virtual.

Komunikasi virtual merupakan cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan melalui *cyberspace* atau biasa disebut dunia maya. Namun secara umum, Howard Rheingold mendefinisikan dunia maya sebagai sebuah ruang konseptual di mana kata-kata, *human relations*, data-data dsb dimanifestasikan oleh individu dengan menggunakan *Computer - Mediated Communication (CMC)* (dalam Strate, 1996 : 4).

Pada tahun 2006 Berdasarkan data dari Kominfo. 44.10% dari penduduk Indonesia menggunakan internet untuk mengunduh dan memainkan *game online*. Data ini membuktikan bahwa pada era ini *game* sudah semakin berkembang, dan *game* telah menjadi media hiburan, pada generasi milenial ini *game* menjadi suatu kebutuhan tersendiri. Diera digital semakin canggih, internet dan video *games* semakin berkembang pesat sehingga manusia tidak harus beranjak keluar dari rumah mereka untuk memenuhi kebutuhan mereka sehingga kapan pun dan dimana saja mereka dapat dengan mudah memenuhi kebutuhannya.

Game online didefinisikan sebagai permainan dimana banyak orang dapat berpartisipasi pada waktu

yang sama melalui jaringan komunikasi *online* (Kyung, et al 2002:72). *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati oleh masyarakat urban khususnya pada remaja, karena seseorang tidak lagi harus bermain diluar rumah untuk mendapatkan teman bermain. *Game online* tidak hanya dapat dimainkan seorang diri, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*).

Munculnya *game online* membentuk pola pola baru dalam komunikasi, bila dilihat dari perkembangannya, permainan tradisional dapat dimainkan secara langsung dapat berkontak fisik / tatap muka, komunikasi yang terjadi dapat secara verbal maupun non verbal untuk mengembangkan strategi. Kemudian masuk didalam era *game / permainan console* seperti *nitendo* ataupun *playstation* dimana dimainkan dengan dua orang dengan lokasi yang sama. Dalam era *console* ini pemain cenderung berkomunikasi tanpa melihat lawan bicara, dalam *console* lebih didominasi permainan *versus* atau saling melawan antar pemain, sehingga komunikasi yang terjadi hanyalah komunikasi untuk merendahkan lawan bukan untuk menyusun strategi. Kemudian masuk pada era sekarang yakni era *game online* dimana dapat dimainkan dengan orang yang banyak, lintas negara, dengan berbagai hambatan yang ada. Pola yang terjadi dalam era ini yakni para pemain melakukan komunikasi melalui media/program untuk berkomunikasi, hanya menggunakan verbal tanpa ada instrument pendukung seperti non verbal pada era *game* sebelumnya. Mereka dapat berkomunikasi dengan berbagai tujuan baik untuk menyusun

strategi maupun untuk merendahkan lawan.

Game online memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain yang semakin intensif. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Hal inilah yang menjadikan pentingnya komunikasi virtual terbangun melalui fitur obrolan dalam sebuah *game online*. *Game online* memiliki interaksi yang tinggi, dimana para pengguna *Game online* diharuskan untuk berkomunikasi antar satu sama lain guna memenuhi kebutuhan dan tujuan yang mereka inginkan, pemain juga dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya dari seluruh penjuru dunia melalui fitur obrolan (Djunaidi & Dwiastuti, 2007). Interaksi dalam *game* yang dibangun dalam komunikasi virtual ini dapat berupa penyusunan strategi, memberikan informasi lawan kepada tim, memberikan motivasi bahkan perkataan kotor terhadap teman maupun lawan.

Sangat berbeda dengan pola komunikasi pada umumnya. Pola komunikasi antar pribadi lebih mudah untuk dipahami karena komunikator dengan komunikan dapat bertatap muka dan dapat lebih memahami pesan lewat unsur yang mendukung proses interaksi tersebut antara lain gerak tubuh, dan ekspresi wajah. lain halnya dengan komunikasi virtual dimana komunikator dan komunikan tidak secara langsung bertemu dan komunikan lebih susah untuk memahami karena hanya dapat mencermati tiap-tiap kata dan penekanan-penekanan nada dalam kata maupun kalimat yang disampaikan tanpa ada unsur pendukung non verbal.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu "Pola Interaksi Antar-Gamers Dalam *Game Online* (Analisis Deskriptif tentang Pola Interaksi Antar-Gamers dalam Menggunakan Fitur Chatting pada *Game Online Atlantica*)" adalah penelitian yang dilakukan oleh Cornelius Ardiantino Setiawan pada tahun 2014.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan, adalah penelitian ini lebih mengacu bagaimana pola komunikasi yang dihasilkan oleh pemain dalam melakukan interaksi mengenai strategi permainan kepada tim ataupun obrolan kepada tim lawan dengan menggunakan fasilitas obrolan teks ataupun suara dalam *game* tersebut.

Penelitian ini menggunakan *game online Counter-Strike: Global Offensive* sebagai subjek penelitian ini dikarenakan permainan ini menjadi permainan nomor tiga terlaris dengan dengan total pemain 329,089 ribu diseluruh dunia. Dimana *Counter-Strike: Global Offensive* pemain dapat bersal dari negara manapun sehingga sangat banyak objek yang dapat ditemukan dan dianalisis dengan teori yang dipakai, dan komunikasi dalam *game* ini lebih jelas kepada siapa interaksi ditujukan untuk mendiskusikan bagaimana strategi yang akan dilakukan dalam *game* tersebut melalui fitur obrolan berupa teks maupun suara. Nomor pertama *Playerunknown's Battlegrounds* dengan jumlah dalam permainan ini media komunikasi yang dipakai pemain cenderung pada aplikasi pihak ketiga dimana perbedaan-perbedaan antar pemain sudah diminimalisir dalam program tersebut. Kemudian *Dota2* dimana menduduki posisi kedua dengan jumlah 566,749 ribu pemain. Peneliti tidak memilih

dikarenakan telah banyak penelitian yang menggunakan *Dota2* sebagai objek penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola yang dibentuk oleh masing-masing pemain, apakah antara satu dengan yang lain memiliki pola komunikasi yang sama atau berbeda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikerjakan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan partisipatif dimana peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan permainan *game* CS:GO dan berpartisipasi dalam interaksi komunikasi menggunakan fasilitas obrolan text dan suara. Metode ini bertujuan untuk menemukan objek yang baru secara langsung. Sesuatu yang baru berupa pengelompokkan suatu gejala/hambatan dan fakta tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Hasil Wawancara

Dari berbagai pertanyaan yang diajukan peneliti kepada para informan dapat disimpulkan dan dikaitkan dengan teori yang digunakan sebagai alat analisis. Bahwa pola komunikasi yang terjalin dalam percakapan tim *game* ini berupa pola komunikasi multi channel dimana seluruh anggota tim dapat memberi, menyampaikan, berpendapat, dan menerima segala informasi komunikasi yang terjalin dalam media informasi yang digunakan yaitu fitur chatting dalam *game* baik *voice chat* maupun *text chat*.

Bila dilihat dari bentuk proses interaksi dalam obrolan permainan yang diteliti telah menunjukkan beberapa aspek yang berlangsung. Melihat bagaimana informan dan setiap anggota tim memberikan informasi yang cukup aktif dan massif

dilakukan untuk membahas strategi ataupun informasi tim lawan dari aktifitas ini dapat dilihat bahwa setiap tim berperan aktif dalam proses asosiatif dimana mereka berkerja sama untuk tujuan memenangkan permainan dengan aktif berkomunikasi. Dan dalam aspek asimilasi yakni bagaimana informan atau pemain berusaha mengurangi hambatan berdebatan yang terjadi dalam tim mereka, termasuk aspek akulturasi yang terbangun baik dalam proses komunikasi mereka dimana mereka dapat beradaptasi dan mengalah untuk menggunakan Bahasa yang mereka pahami ketika mendapat tim yang hanya biasa berbahasa Inggris.

Persaingan pun terjadi dalam hal ini bagaimana mereka lebih dipercayai bila mendapat point yang tinggi, dengan point yang tinggi mereka lebih disegani dan perintah-perintah dapat lebih diterima oleh tim. Bila salah satu dari tim ingin menjadi leader tim yang perintahnya dapat diikuti oleh timnya setidaknya ia harus berprestasi agar mendapat kepercayaan.

Pesan pesan kontradiksi pun sering dilontarkan dengan tujuan mengganggu lawan bermain, meski hal ini sangat jarang dilakukan namun menurut informan hal hal semacam itu diakui cukup mengganggu apabila mereka menggunakan Bahasa yang kasar. Dengan Bahasa kasar atau olok-an dapat mengganggu perasaan mereka dan bila yang diserang merasa tersinggung mereka dapat semakin intens membalas satu sama lain.

Analisis Data Hasil Observasi

Bedasarkan aktifitas interaksi dalam objek ini yang secara aktif dan massif dilakukan melalui ruang obrolan dalam *game* ini menunjukkan bagaimana teori *computer mediated*

communication berjalan dengan baik. Dimana mereka melakukannya melalui perangkat computer dengan jaringan internet sebagai pendukung konektivitas antara individu satu dengan yang lain maupun individu dengan kelompok sama seperti yang terjadi dalam objek penelitian ini.

Apek-aspek pola komunikasi virtual menurut Marc Smith juga sangat terlihat dalam penelitian ini. Dimana para pemain berkomunikasi tidak mensyaratkan keberadaan dan kesamaan baik secara kultur Bahasa, status maupun tingkat pengetahuan antara pengguna/pemain. Para pemain dapat secara langsung terlibat dalam interaksi tanpa ada batasan-batasan baik dalam aspek geografi maupun demografi. Dalam objek penelitian ini para komunikator menggunakan medium teks dan suara untuk berkomunikasi, tanpa bisa didukung dengan komunikasi nonverbal karena sifat virtual itu sendiri.

Peneliti telah menemukan bentuk bentuk pola komunikasi yang terjadi dan bentuk proses interaksi yang terjadi dalam objek penelitian ini. Dari pola komunikasi yang terbentuk dari alur komunikasi antar individu dapat disimpulkan bahwa setiap individu dapat menjadi komunikator dan komunikasi secara aktif kepada seluruh anggota tim secara bersamaan. ini menyatakan bahwa yang terjadi ialah pola komunikasi multi arah.

Menjalin interaksi dengan individu dalam tim sangat penting dan perlu mempertimbangkan dalam berkata dan Bahasa agar tidak timbul gesekan atau hambatan dalam penyampaian pesannya. Dalam hasil observasi ditemukan bahwa setiap pemain sangat fleksibel dalam penggunaan bahasanya untuk mengurangi hambatan komunikasi

dalam tim untuk mencapai kesepakatan dan kerjasama yang baik. Ini menunjukkan bahwa proses interaksi asosiatif berjalan sangat baik.

Proses interaksi disosiatif juga ditemukan dalam observasi ini. Yakni bagaimana terjadinya persaingan antar teman dan juga antar tim lawan. Persaingan dalam antar teman dilakukan guna mendapatkan prestige bagi pemain. Dengan prestasi yang dicapai pemain dapat merasa lebih dianggap dan dihargai dalam tim. Namun berbeda dengan pesan – pesan kontraversi antar tim yang dinilai dapat mengganggu dan mengacaukan mental lawan dengan melontarkan hinaan, ejekan, dan perkataan kotor. Bagi tim yang mendapatkan hinaan tersebut mereka tidak terlalu merasa terganggu dan merespon balik perbuatan tim lawan. Ini menunjukkan bahwa kontraversi dalam *game* ini kurang begitu efektif untuk mengaggu tim lawan.

KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian pola komunikasi virtual dalam percakapan tim *game online counter strike : global offensive* yang telah diuraikan dan dianalisa pada bab III maka, peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil wawancara dan observasi. bahwa dalam objek penelitian ini telah terbentuk suatu pola komunikasi multi arah/*all channel* dimana komunikasi yang terjadi dalam tim bersifat terbuka, tidak terbatas dengan tingkat jabatan anggotanya, dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan minim hambatan dalam komunikasi.

Dalam penelitian ini teori *computer mediated communication* dan komunikasi virtual berjalan sangat baik dan berkesinambungan

dimana mereka melakukan komunikasi dengan bebas tanpa ada batasan dan dilakukan dengan media komputer melalui jaringan internet dengan dukungan program atau aplikasi *chat room* dalam game tersebut tanpa ada jarak dan waktu antar pengguna. Pola komunikasi yang terbentuk didasari oleh suatu kebutuhan akan informasi terkait strategi permainan yang secara langsung berdampak pada timbulnya rasa saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan, yakni dapat memenangkan pertandingan. Untuk alur komunikasi yang lebih efektif dan meminimalisir hambatan komunikasi yang ada para pemain dalam game ini sangat terbuka, fleksibel dan toleransi akan gesekan dalam internal mereka, seperti halnya masalah Bahasa yang mereka gunakan, mereka sangat memahami bagaimana yang mereka lakukan ketika berbicara. Mereka mau mengubah Bahasa yang lebih dapat dimengerti oleh seluruh anggota didalamnya.

Proses - proses interaksi dalam forum mereka sangat berjalan dengan baik. Antara lain dalam perkembangan pola permainan mereka. Tim semakin berkembang ketika para pemain bersaing untuk mendapatkan prestige dengan cara meningkatkan kwatitas permainan mereka. Proses ini sangat baik bagi perkembangan dan kualitas tim dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith. 2005. *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*. (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc) hlm 4,5
- Berger, Charles R; Michael E. Roloff; dan David R Roskos-Ewoldsen.

2014. *Handbook. Ilmu Komunikasi (interaksi manusia — komputer)* Eun-Ju Lee dan S.Shyam Sundar.

Flew, Terry (2003) *New media : an introduction* . Oxford University Press, Melbourne.

Mulyana, Deddy, Prof. M.A., Ph.D. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya. 2003.

Mulyana, Deddy. (2008). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nasrullah, Rulli, Dr. M.Si. *Teori dan Riset Media Siber (cyber media)*. Jakarta Kencana Prenadamedia Group. 2014.

Onong uchjana Effendy. 2006. *Ilmu Komunikasi; Teori dan Praktek*. Bandung: Penerbit Remaja Rosda Karya.

Onong uchjana Effendy. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Setiadi, M. Elly,(2006). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta : Kencana.

Sugiarti, Rahma (2014). *Perkembangan masyarakat informasi dan teori sosial kotemporer*. Jakarta : prenada media grup.

Artikel dari website tanpa nama penulis

<https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer>

diakses 3 agustus 2018

<https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=424&iddoc=1521>

diakses 28 januari 2018

<https://steamcommunity.com/csgo>

diakses 2 maret 2018.

Jurnal cetak

Surya adhi agoesta (2016) *Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi*

Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Obrolan Game Online Lost Saga di Kota Surakarta).

Ricky,rio, Ratih Hasanah Sudrajat,S.SOS,M.S12 dan Indra N.A Pamungkas,S.S, M.S13 *Pola Komunikasi Kelompok Game Online (studi virtual etnografi pada pengguna game "clash of clans" komunitas I-ron).*

Putra, Anggi Rahmadansyah (20/2). *Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas Online Game (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas Online Game Point Blank "Heyholet'sgo"). (Skripsi).* Tersedia di Database Telkom University Bandung.