

KOMUNIKASI VERBAL PEMAIN

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

(Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Verbal Pemain

Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive)

SKRIPSI



Disusun Oleh:

RAGIL RAMADAN
NPM. 1643010134

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL

KOMUNIKASI VERBAL PEMAIN

DALAM *COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE*

(Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Verbal Pemain

***Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive*)**

Disusun Oleh:

RAGIL RAMADAN

NPM. 1643010134

Proposal ini diajukan sebagai usulan untuk penelitian dan persyaratan skripsi pada
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



SYIFA SYARIFAH ALAMIYAH, S.Sos, M.Commun

NPT. 3 8403 10 02991

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi



DR. YULI CANDRASARI, S.Sos, M.Si

NPT. 3 7107 94 00271

HALAMAN PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Judul : KOMUNIKASI VERBAL PEMAIN *COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE*

Nama Mahasiswa : Ragil Ramadan

NPM : 1643010134

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Proposal ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji pada Seminar Proposal hari, tanggal: Selasa, 11 Agustus 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk dilakukannya penyusunan skripsi.

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

SYIFA SYARIFAH A., S.Sos, M.Commun
NPT. 3 8403 10 02991

Dosen Penguji

1.

SYIFA SYARIFAH A., S.Sos, M.Commun
NPT. 3 8403 10 02991

2.

RIRIN P. TUTIASRI, S.I.Kom, M.Med.Kom
NPT. 3 8904 13 03401

3.

ADE KUSUMA, S.Sos, M.Med.Kom
NIP. 19850108 0018 032001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi



Dr. YULI CANDRASARI, S.Sos, M.Si
NPT. 3 7107 94 00271

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN LISAN

KOMUNIKASI VERBAL PEMAIN

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

(Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Verbal Pemain

Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive)

Disusun Oleh:

RAGIL RAMADAN

NPM. 1643010134

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Lisan
Periode II Tahun Akademik 2020/2021

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



SYIFA SYARIFAH ALAMIYAH, S.Sos, M.Commun.

NPT. 3 8403 10 02991

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Drs. Ec. GENDUT SUKARNO, MS., CHRA

NPT. 19590701 1987 031001

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN LISAN

Judul : **KOMUNIKASI VERBAL PEMAIN *COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE***

Nama Mahasiswa : **Ragil Ramadan**

NPM : **1643010134**

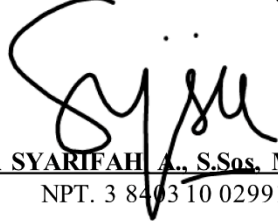
Program Studi : **S1 Ilmu Komunikasi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji pada Ujian Lisan hari, tanggal: Jumat, 18 Desember 2020 serta memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

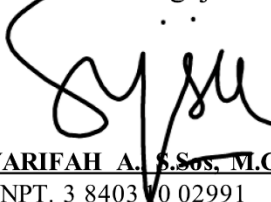
Menyetujui,

Dosen Pembimbing


SYIFA SYARIFAH A., S.Sos, M.Commun
NPT. 3 8403 10 02991

Dosen Penguji


1.


SYIFA SYARIFAH A., S.Sos, M.Commun
NPT. 3 8403 10 02991

2.


Dr. YUL CANDRASARI, S.Sos, M.Si
NPT. 3 7107 94 00271

3.


ADE KUSUMA, S.Sos, M.Med.Kom
NIP. 198501062018032001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik


Dr. Drs. Ec. GENDUT SUKARNO, MS., CHRA
NIP. 195907011987031001

HALAMAN PERNYATAAN ANTI-PLAGIARISME

Saya, mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ragil Ramadan

NPM : 1643010134

Menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan dan kerjakan, berjudul:

KOMUNIKASI VERBAL PEMAIN

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

(Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Verbal Pemain

Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive)

Merupakan hasil pekerjaan saya dan bukanlah hasil menjiplak (plagiat) dari penelitian skripsi/tugas akhir pihak lain, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka, serta tidak pernah diajukan sebagai syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lain.

Jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya siap mempertanggungjawabkan dan menerima segala konsekuensinya.

Surabaya, 15 Januari 2021
Hormat Saya,

RAGIL RAMADAN
NPM. 1643010134

ABSTRAK

RAGIL RAMADAN. KOMUNIKASI VERBAL PEMAIN *COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE* (Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Verbal Pemain *Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive*). Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Surabaya: 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan perspektif yang komprehensif dan pemahaman yang mendalam mengenai komunikasi verbal pemain dan penggunaan kata serta bahasanya pada *Counter-Strike: Global Offensive* sebagai bentuk dari *Computer-Mediated Communication*. *Counter-Strike: Global Offensive* merupakan sebuah *multiplayer online game* ber-genre *first person shooter* yang memfasilitasi sarana-sarana komunikasi verbal bagi para pemainnya dalam berkomunikasi saat bermain. Sarana-sarana komunikasi verbal tersebut bersama dengan komunikasi verbal pemain diteliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penyusun menggunakan data-data yang didapat dari observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur secara online lalu mengkajinya hingga pada akhirnya didapat kesimpulan bahwa komunikasi verbal pemain *Counter-Strike: Global Offensive* menyesuaikan pada jalannya permainan tersebut dengan menggunakan kata dan bahasa yang umumnya hadir di Internet yakni *netlingo* dan *netspeak*. Namun mengetahui hubungan antar pemain yang demikian, komunikasi mereka dinilai impersonal, selaras dengan faktanya bahwa CMC tidak mengakomodasi terjalannya hubungan interpersonal dan terfokus pada penyelesaian pekerjaan. Komunikasi verbal pemain *Counter-Strike: Global Offensive* merupakan salah satu bentuk konkrit dari *computer-mediated communication* yang berdasarkan *social presence theory* sifatnya impersonal.

Kata kunci: *Counter-Strike: Global Offensive, Computer-Mediated Communication, Komunikasi Verbal*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatNya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsinya yang berjudul **“KOMUNIKASI VERBAL PEMAIN *COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE* (Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Verbal Pemain *Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive*).”**

Skripsi ini telah disusun oleh penyusun selama kurang lebih dua semester dengan peninjauan pustaka pada berbagai sumber pustaka terkait dengan substansi penelitian dan juga berbagai data baik observasi maupun wawancara yang secara intensif dikumpulkan dan diolah oleh penyusun. Selesaiannya penyusunan dari skripsi ini tidak lepas dari adanya arahan dan bimbingan dari Ibu Syifa Syarifah Alamiyah S.Sos., M.Commun sebagai dosen pembimbing yang dengan segala perhatian dan kesabarannya rela meluangkan waktu untuk penyusun. Terima kasih yang tak terhingga penyusun sampaikan.

Pada kesempatan ini penyusun turut menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusun dalam pembuatan skripsi ini, di antaranya:

1. Bapak Prof. Ir. H. Akhmad Fauzi, MMT., Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS., CHRA, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Dr. Yuli Candrasari, S.Sos., M.Si., Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

4. Dr. Asim Hassan Rizvi, B.Sc., M.Sc., Ph.D., Profesor Asisten dari University of the Punjab sebagai rekan dekat penyusun dan *teammate* sejati permainan *shooter* online sejak tahun 2014, yang kebijaksanaannya selalu menginspirasi.
5. Vinza Hedi Satria, S.Kom., sebagai sesama penggemar dan juga pemain *multiplayer online games*, serta sebagai *key informant* dari penelitian ini yang dengan sabar menjelaskan dan menjawab satu per satu pertanyaan diberikan oleh penyusun bahkan dilakukan hingga tengah malam hari.
6. Dendy Candra sebagai informan yang menjajaki peringkat *skill* puncak dan memiliki total waktu bermain *Counter-Strike: Global Offensive* terlama di antara semua informan terpilih, antusias membagikan pengalamannya dan membantu serta mengikuti jalannya penelitian dilakukan oleh penyusun.
7. Pertiwang Sismananda, S.Kom., sebagai salah seorang *Pixiv Artist* (alias tidak disebutkan untuk keamanan) yang bersedia dijadikan informan dan dimintakan keterangan atas pengalamannya bermain *Counter-Strike: Global Offensive*.
8. Rasyiq Farandi, S.Tr.T., sebagai informan penelitian yang disarankan oleh kawan dekatnya Vinza Hedi Satria, S.Kom., untuk ikut serta membagikan pengalamannya dalam sebuah wawancara online dengan penyusun.
9. William Oestrai sebagai informan penelitian dengan total waktu bermain kedua tertinggi di antara para informan dan dikenalkan kepada penyusun dari Dendy Candra, teman sekolahnya, yang dengan pengalamannya bermain ia turut berpartisipasi dalam wawancara online dengan penyusun.
10. Semua kawan virtual yang dikenal penyusun dari *platform Steam, Discord*, dan lain sebagainya. Sekali lagi, penyusun mengucapkan banyak terima kasih.

11. Ibu Rodliyah dan Bapak Najib, sebagai orang tua dari keluarga penyusun yang dukungan do'a dan motivasinya amatlah berarti bagi penyusun. Kehadiran beliau menjadi *role model* bagi pribadi penyusun. Ibu dan Bapak, terima kasih.

Penyusun menyadari akan adanya berbagai kekurangan di dalam pengerjaan skripsi ini, oleh karena itu penyusun terbuka atas segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun demi kebaikan penyusunan makalah di kemudian hari.

Surabaya, 15 Januari 2021

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL	ii
HALAMAN PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN LISAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN LISAN	v
HALAMAN PERNYATAAN ANTI-PLAGIARISME	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Praktis	10
1.4.2 Manfaat Teoritis	11

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu	12
--------------------------------	----

2.2 Landasan Teori	17
2.2.1 Ilmu Komunikasi	17
2.2.2 <i>Computer-Mediated Communication</i>	19
2.2.3 Komunikasi Verbal	26
2.2.4 <i>Game, Genre Shooter, dan Multiplayer Online</i>	31
2.2.5 <i>Counter-Strike: Global Offensive</i>	37
2.3 Kerangka Berpikir	38

BAB III: METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	41
3.2 Definisi Konseptual	42
3.2.1 <i>Computer-Mediated Communication</i>	42
3.2.2 Komunikasi Verbal	43
3.2.3 <i>Multiplayer Online Game</i>	44
3.3 Lokasi Penelitian	45
3.4 Informan Penelitian	45
3.5 Metode Pengumpulan Data	46
3.5.1 Dokumentasi	47
3.5.1.1 Wawancara	47
3.5.1.2 Wawancara Online	49
3.5.2 Observasi Partisipatif	51
3.5.2 Studi Literatur	52
3.6 Metode Analisis Data	52
3.6.1 Reduksi Data	53

3.6.2 Penyajian Data	54
3.6.3 Penarikan Kesimpulan	54
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	55
4.2 Hasil Penelitian	63
4.2.1 Bentuk Sarana Komunikasi <i>Counter-Strike: Global Offensive</i>	74
4.2.2 Hubungan Antar Pemain	80
4.2.3 Komunikasi Verbal Pemain	87
4.3 Pembahasan	98
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Diagram skematis mengenai kerangka berpikir atau proses dari penelitian secara keseluruhan	40
Gambar 2: Tampilan antarmuka dari <i>avatar</i> pemain, menunjukkan anggota tim <i>Terrorist</i> (T) dan <i>Counter-Terrorist</i> (CT) yang saling berlawanan	55
Gambar 3: <i>Layout controls</i> perangkat <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> pada <i>game</i> ber-genre <i>shooter</i> , <i>Counter-Strike: Global Offensive</i>	56
Gambar 4: Tampilan awal <i>text box</i> sebelum menu <i>all chat</i> atau <i>team chat</i> ditampilkan oleh pemain	58
Gambar 5: Tampilan <i>text box</i> setelah pemain menampilkan menu <i>all chat</i> (kiri) dan <i>team chat</i> (kanan)	59
Gambar 6: Pesan dari sistem dimunculkan dengan teks yang semuanya berwarna putih	60
Gambar 7: Tampilan dari pemain dengan <i>avatar</i> -nya yang telah mati sedang menggunakan <i>voice chat</i>	61
Gambar 8: Ragam menu <i>radio commands</i>	62
Gambar 9: <i>Radio commands</i> juga muncul di dalam <i>text box</i>	63
Gambar 10: Informasi dan histori sesi permainan yang menjadi bagian dari observasi yang dilakukan oleh penyusun	64
Gambar 11: Akun <i>Steam</i> milik Vinza Hedi Satria	66
Gambar 12: Lampiran gambar yang dikirimkan Informan 1 saat wawancara melalui <i>WhatsApp</i> bersamaan dengan pesan yang bertuliskan “ <i>Bersih Mas</i> ”	67

Gambar 13: Akun <i>Steam</i> milik Dendy Candra	69
Gambar 14: Akun <i>Steam</i> milik Pertiwang Sismananda	70
Gambar 15: Akun <i>Steam</i> milik Rasyiq Farandi	72
Gambar 16: Akun <i>Steam</i> milik William Oestrai	73
Gambar 17: Saluran komunikasi obrolan suara untuk tim (kiri) dan obrolan teks untuk semua pemain (kanan)	77
Gambar 18: Salah satu pemain dari tim lawan yang meninggalkan permainan dan mendapatkan sanksi berupa larangan bergabung sesi permainan kompetitif selama 30 menit ke depan	82
Gambar 19: Anggota tim membantu sesama anggota dari timnya (kiri) dan anggota tim musuh menjatuhkan tim lawannya (kanan)	83
Gambar 20: “ <i>GG may hg ngu</i> ” merupakan sumpah serapah dari Bahasa Vietnam yang disampaikan untuk mengejek tim lawan	87
Gambar 21: “ <i>Good hax</i> ” merupakan frasa disebutkan oleh pemain untuk menuduh pemain lainnya yang menggunakan program ilegal saat sedang bermain (<i>hacks</i>)	90
Gambar 22: <i>Apartment</i> dan <i>T-Base</i> merupakan beberapa lokasi dalam permainan yang disebutkan oleh pemain untuk menunjukkan lokasi dari pemain lainnya	93
Gambar 23: Salah seorang anggota berkomunikasi memenuhi <i>text box</i> dalam upaya membantu tim memenangkan ronde permainan	95
Gambar 23: Salah seorang anggota tim mengirimkan pesan “NT” setelah timnya mengalami kekalahan dari ronde sebelumnya	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Ringkasan penelitian terdahulu berdasarkan penelitiannya, judul dan hasil penelitian, serta perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan penyusun	15
Tabel 2: Pedoman wawancara berdasarkan unsur penelitian, karakteristik penelitian, dan pertanyaan penelitiannya	112
Tabel 3: Transkrip percakapan dan komunikasi verbal pemain dalam permainan <i>Competitive Match</i> yang diobservasi oleh penyusun	216