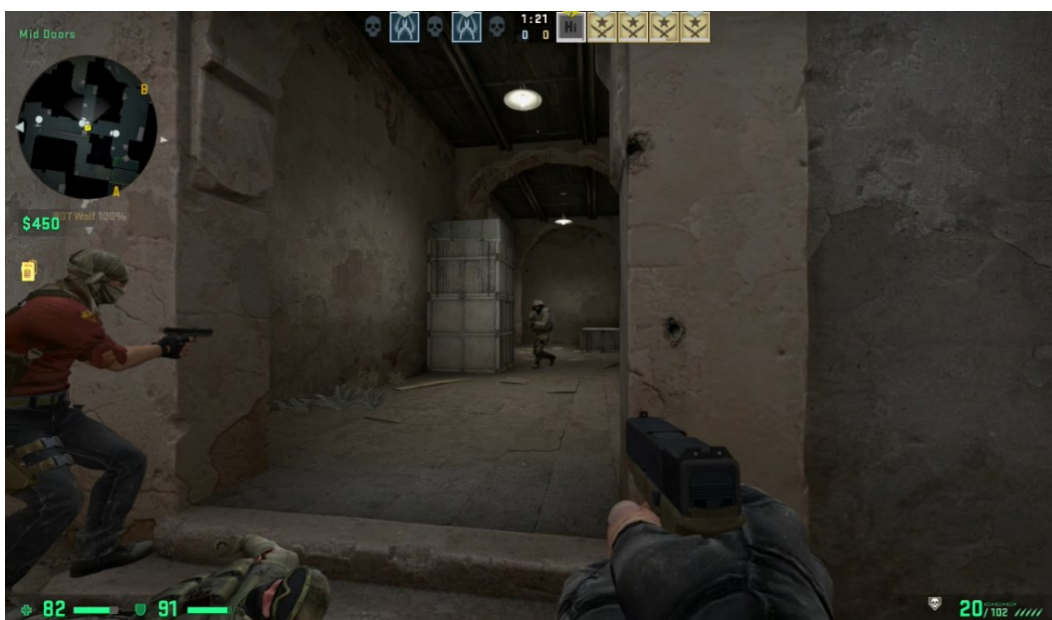


BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada komunikasi verbal dari *Multiplayer Online Game* berjudul *Counter-Strike: Global Offensive*, yang merupakan sebuah *Multiplayer Online Game* ber-genre *first person shooter* taktis, menempatkan dua tim pemain, yaitu *Terrorist (T)* dan *Counter-Terrorist (CT)* yang melawan satu dengan lainnya.

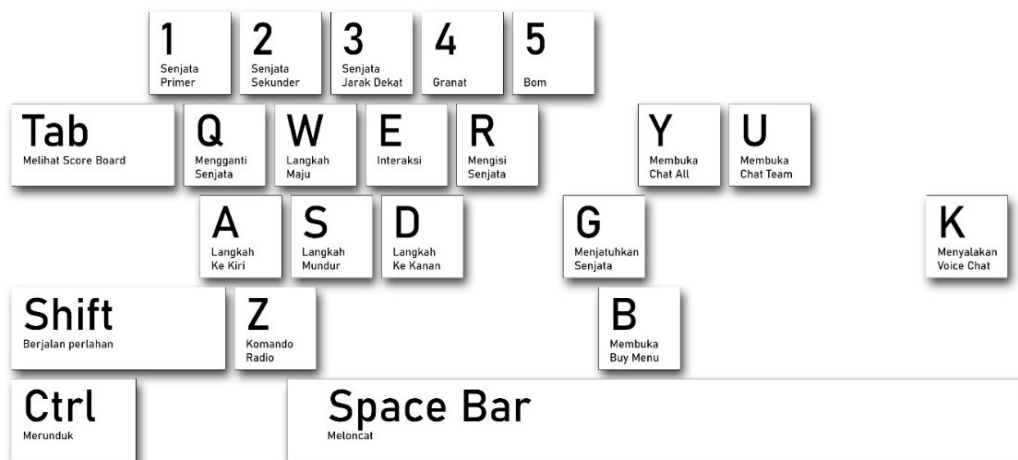


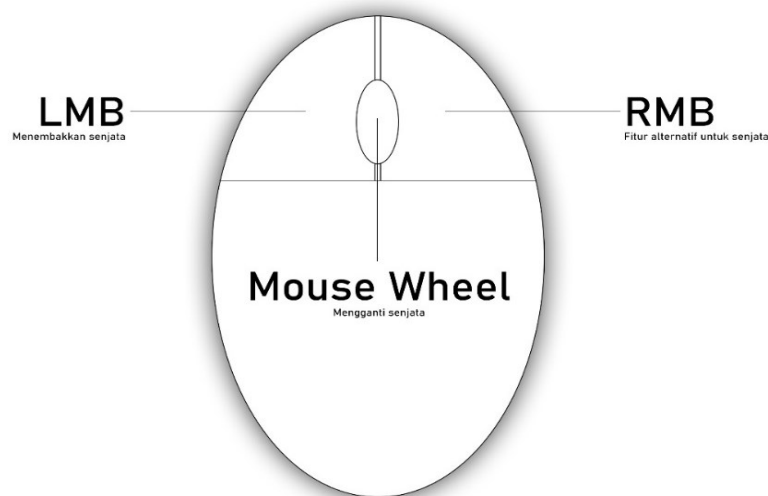
Gambar 2: Tampilan *antarmuka* dari *avatar* pemain, menunjukkan anggota tim *Terrorist (T)* dan *Counter-Terrorist (CT)* yang saling berlawanan.

Kedua tim tersebut memiliki tugasnya masing-masing sehingga memiliki peran yang ofensif dan juga defensif, namun tugas umum yang dimiliki keduanya adalah menghabisi tim lawan dan bertahan hidup hingga ronde permainan berakhir.

Seperti pada *game* ber-genre *shooter* pada umumnya, penglihatan dari *avatar* dapat dikontrol oleh pemain dengan mengarahkan perangkat *mouse*, sedangkan

pergerakan dari *avatar* dapat dikontrol oleh pemain dengan menekan tombol yang ada pada *keyboard* yang dimilikinya, seperti tombol WASD digunakan untuk mengatur langkah dari *avatar* pemain seperti maju dan mundur ke kanan atau ke kiri, tombol *Space Bar* digunakan untuk melompat dalam meraih tempat yang lebih tinggi, tombol *shift* digunakan untuk menyelipap secara perlahan tanpa membuat suara, dan tombol *Ctrl* digunakan untuk merunduk. Perangkat *keyboard* juga dapat digunakan dalam konteksnya untuk berkomunikasi dengan para pemain lainnya, yang dijelaskan pada bagian berikutnya. *Layout controls* di bawah ini menggambarkan tombol-tombol yang dapat difungsikan oleh pemain, fungsi dari tombol-tombol tersebut dapat diubah sesuai dengan kebutuhan yang dimilikinya.





Gambar 3: *Layout controls* perangkat *keyboard* dan *mouse* pada *game* ber-*genre shooter*, *Counter-Strike: Global Offensive*.

Seperti yang diketahui dari paragraf di atas bahwa *Counter-Strike: Global Offensive* mengandalkan perangkat *mouse* dan *keyboard* dari pemainnya layaknya *game* ber-*genre shooter* pada umumnya, mulai dari mengontrol pergerakan, penglihatan, hingga persenjataan dari avatar pemainnya.

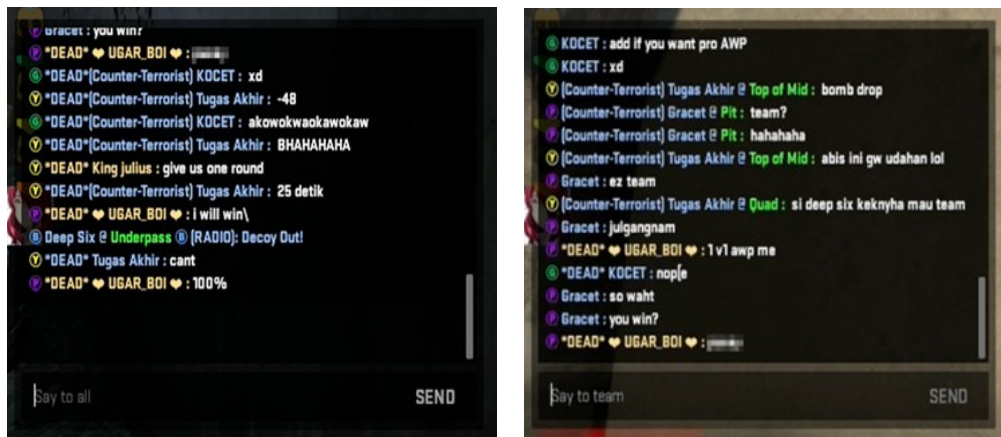
Mengingat sejarah dari *Counter-Strike: Global Offensive* yang dipaparkan pada bab sebelumnya ditambah faktanya bahwa *game* ini telah mengimplementasikan berbagai bentuk pembaharuan, *game* ini diketahui masih menggunakan sarana-sarana komunikasi verbal yang disediakan pada semua versi *game Counter-Strike* sebelumnya, mulai dari sarana komunikasi verbal yang paling klasik seperti obrolan berbasis teks dan suara, hingga sarana komunikasi verbal bawaannya sendiri, yang disebut dengan *radio commands*. Berdasarkan hasil observasi secara partisipatif yang dilakukan oleh penyusun, ketiga sarana komunikasi verbal tersebut dipaparkan di bawah ini sebagai berikut.

1) Obrolan Teks

Obrolan berbasis teks atau juga disebut dengan *text chat* merupakan sebuah sarana komunikasi yang menggunakan atribut teks yang ditampilkan di dalam kotak pada bagian kiri bawah layar. Pemain dapat memulai mengirimkan pesan teks dengan cara menekan tombol ‘Y’ (untuk membuka menu *all chat*, pesan akan dikirimkan ke semua pemain dalam *server* yang sama) atau ‘U’ (untuk membuka *team chat*, pesan akan dikirimkan khusus kepada tim pemain) lalu isi pesan yang dikehendaki pemain dapat diketik. Saat mengetikkan pesan melalui dalam *text box* di bawah, pemain tidak dapat menggerakkan *avatar*-nya kecuali *text box* ditutup, sampai ia menekan tombol ‘Enter’, yang akan mengirimkan frasa yang diketikkannya sebagai pesan.



Gambar 4: Tampilan awal *text box* sebelum menu *all chat* atau *team chat* ditampilkan oleh pemain.



Gambar 5: Tampilan *text box* setelah pemain menampilkan menu *all chat* (kiri) dan *team chat* (kanan).

Format dari pesan-pesan di kotak pesan ini diawali dengan ikon yang mengindikasikan kode warna dari pemain yang berinteraksi, kode warna tersebut digunakan di dalam tim pemain sebagai isyarat yang memudahkan para pemain dalam memanggil satu sama lain. Kode warna ini ditampilkan dalam bentuk warna-warna yang mewakili pemain, terdapat lima warna yang digunakan, yaitu *purple* (ungu), *yellow* (kuning), *green* (hijau), *orange* (oranye), dan *blue* (biru). Lalu *nickname* pemain ditampilkan setelahnya, prefiksasi berupa **DEAD** akan ditampilkan sebelum *nickname* pemain apabila *avatar* pemain tersebut dalam kondisi mati. Kemudian indikasi pesan yang dikirimkan melalui saluran *team chat* akan ditampilkan dengan nama tim dalam kurung dapat berupa (Counter-Terrorist) atau (Terrorist), apabila pesan yang dikirimkan melalui saluran *all chat*, maka tidak diindikasikan dengan atribut apapun. *Nickname* pemain terletak di sebelah atribut indikasi saluran pesan yang dilanjutkan dengan isi pesan. Warna dari pesan mengindikasikan tim dari pemain yang berkomunikasi.



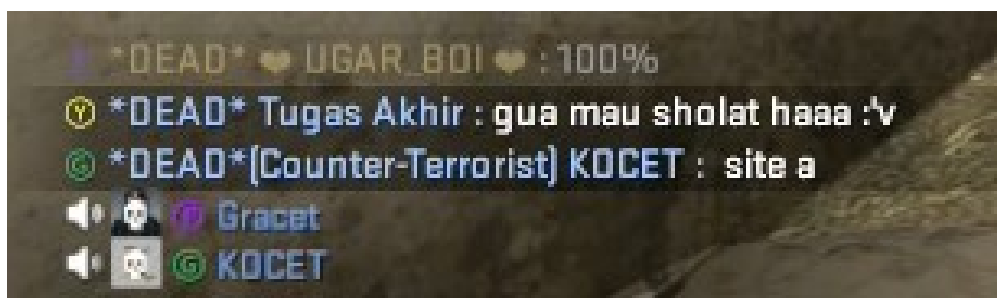
Gambar 6: Pesan dari sistem dimunculkan dengan teks yang semuanya berwarna putih.

Selain sebagai tempat untuk ditampilkannya pesan dari pemain, *text box* juga tempat bagi sistem untuk menampilkan pesan yang mengindikasikan adanya perubahan dalam permainan, sebagai contoh adalah ketika seorang pemain keluar dari *server* atau sesi permainan yang sedang berlangsung, sistem akan menampilkan pesan yang berisikan informasi bahwa pemain tersebut telah keluar, dilanjutkan dengan caranya ia keluar, yaitu dengan kemauannya sendiri (*disconnect*) atau karena kesalahan teknis (*Connection timed out*).

2) Obrolan Suara

Obrolan berbasis suara atau juga disebut dengan *voice chat* merupakan sebuah sarana komunikasi yang menggunakan atribut suara dalam memediasi komunikasi di antara pemain. Pemain menggunakan perangkat mikrofonnya dan mulai mengirimkan pesan melalui suara dengan menekan tombol 'K' pada *keyboard*. Pemain dapat menggunakan sarana komunikasi ini dengan

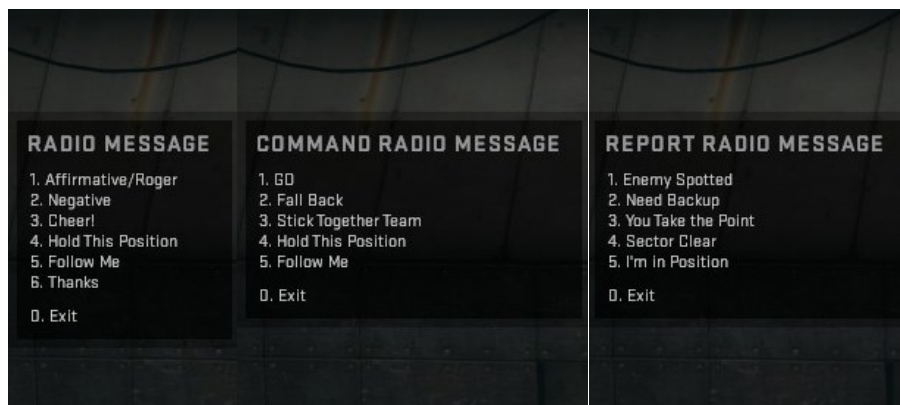
pengaturan yang dikehendakinya melalui *settings*, baik dengan menekan tombol untuk memulai transmisi suara sang pemain (*push-to-talk*) atau secara otomatis, yaitu dengan mengandalkan sistem permainan dalam mendeteksi suara pemain tersebut dari mikrofon (*open microphone*). Ketika seorang pemain mentransmisikan suaranya, akan muncul ikon berupa pengeras suara pada bagian kiri bawah layar dengan tampilan informasi pengguna *voice chat* seperti foto profil (apabila pemain yang menggunakan *voice chat* memiliki karakter *avatar* yang telah kalah atau dalam kondisi mati, maka akan muncul ikon tengkorak di depan foto profil mereka), lalu kode warna *avatar*, kemudian *nickname* pemain.



Gambar 7: Tampilan dari pemain dengan *avatar*-nya yang telah mati sedang menggunakan *voice chat*.

3) *Radio Commands*

Radio Commands merupakan sebuah sarana komunikasi yang menggunakan frasa-frasa dasar disediakan dari permainan *Counter-Strike: Global Offensive* yang dimunculkan dengan menggabungkan elemen teks dan suara dan dikeluarkan oleh *avatar* dari pemainnya.



Gambar 8: Ragam menu radio *commands*.

Untuk menggunakan sarana komunikasi ini, pemain menekan tombol ‘Z’ pada *keyboard* agar menu *Radio Message* akan muncul. Terdapat juga beberapa menu yang disembunyikan dalam *game* tersebut, menu-menu yang disembunyikan ini adalah *Command Radio Message* dan *Report Radio Message*. Secara standar, menu-menu ini tidak bisa dibuka oleh tombol apapun, namun dapat diakses apabila pemain memasukan tombol yang mereka inginkan melalui *settings* agar menu-menu tersebut dapat muncul. Setelah terbukanya menu, pemain dapat menggunakan tombol numerik pada *keyboard* mereka dalam menyampaikan frasa kalimat yang mereka pilih. Sistem kemudian akan meng-*output* frasa tersebut dengan cara disuarakan oleh *avatar* dan juga ditampilkan dalam bentuk teks di dalam *text box*.



Gambar 9: *Radio commands* juga muncul di dalam *text box*.

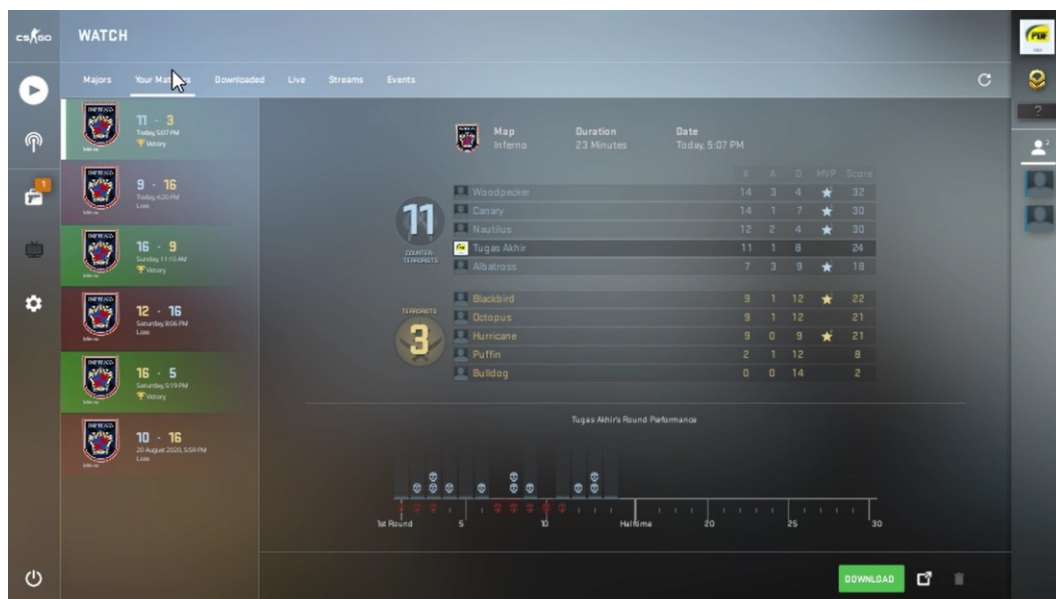
Format *radio commands* di dalam *text box* diawali dengan *nickname* pemain lalu lokasi pemain tersebut, kemudian dilanjutkan dengan tulisan (RADIO) yang disusul dengan frasa *radio command* yang dikirimkan.

Selain dari yang disediakan di dalam menu, *radio command* juga dikirimkan secara otomatis oleh sistem, seperti saat pemain melempar granat atau memasang bom. Dalam upaya tidak ‘merusak’ jalannya permainan, *radio commands* ini hanya dapat didengar dan dibaca oleh pemain di dalam satu tim.

4.2 Hasil Penelitian

Dalam upaya mendalami sarana-sarana komunikasi verbal yang dihadirkan pada *Counter-Strike: Global Offensive* dari dua sudut pandang, yaitu *computer-mediated communication* dan komunikasi verbal, maka data dikumpulkan dengan observasi partisipatif dan juga wawancara semi-terstruktur secara online.

Observasi secara partisipatif dilakukan oleh penyusun dengan berpartisipasi dalam satu sesi permainan di *Counter-Strike: Global Offensive* lalu ia mengamati serta mencatat secara sistematis berbagai penggunaan sarana-sarana komunikasi verbal dalam *Multiplayer Online Game* tersebut.



Gambar 10: Informasi dan histori sesi permainan yang menjadi bagian dari observasi yang dilakukan oleh penyusun.

Data observasi yang penyusun sajikan berupa transkrip pesan berisikan atas penggunaan komunikasi secara verbal dari berbagai subyek, baik itu teks, suara, maupun *radio commands*, mulai awal hingga akhir satu sesi permainan. Berikut ini detail mengenai observasi yang dilakukan penyusun.

Hari/Tanggal Observasi : Kamis, 27 Agustus 2020

Waktu Observasi : 17:07

Durasi Observasi : 23 Menit

Lokasi Observasi : Sesi Permainan *Counter-Strike: Global Offensive*

Server Permainan : VAC Secure Server

Mode Permainan : Competitive Match, *prime matches only*.

Map Permainan : Inferno

Kemudian, penyusun melakukan wawancara semi-terstruktur kepada informan sebanyak lima (5) orang yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Wawancara semi-terstruktur ini diketahui memberikan data yang meluas, berdasar pada jawaban dari para informan. Meskipun begitu, para informan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari penyusun sehingga data yang dikumpulkan nantinya dapat dianalisa sesuai dengan kriteria penelitian.

Para informan telah dimintakan persetujuannya dalam mengikuti wawancara dengan penyusun, begitu juga dengan izin mereka agar direkamnya wawancara tersebut, sehingga dari kelima wawancara semi-terstruktur yang dilakukan secara online didapat data yang berupa pernyataan-pernyataan dari informan dalam bentuk rekaman suara dengan fitur yang ditawarkan oleh *Zoom*, dan juga transkrip percakapan yang disediakan oleh media online jejaring sosial *LINE* dan *WhatsApp*.

Data yang dikumpulkan dari wawancara ini disajikan penyusun dalam bentuk transkrip yang berisikan atas perkataan dan tindakan, baik dari informan maupun penyusun, saat berjalannya proses wawancara. Identitas dari para informan yang dikumpulkan oleh penyusun, dipaparkan di bawah ini sebagai berikut.

1) Informan 1

Nama : Vinza Hedi Satria

Usia : 22 Tahun

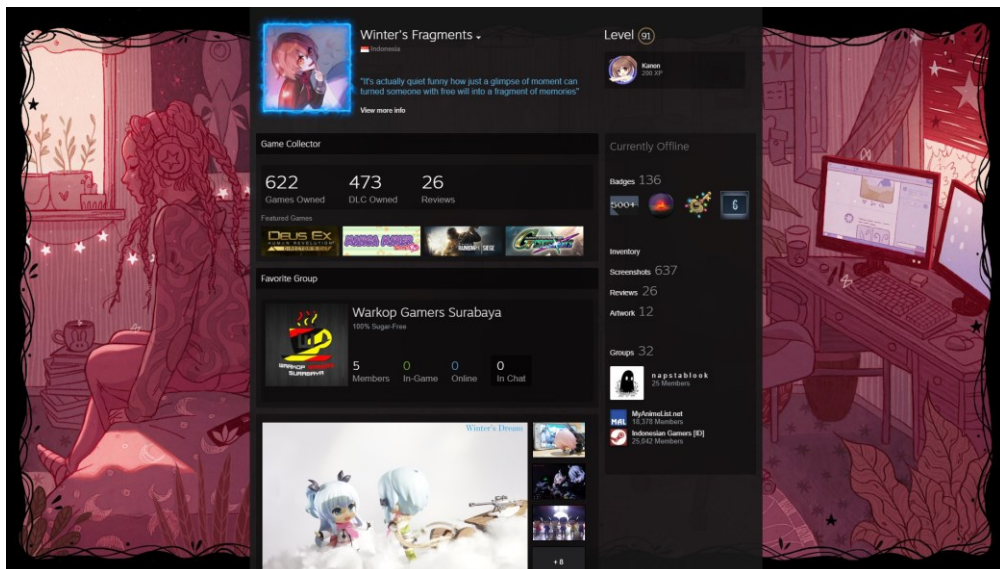
Domisili : Surabaya

Hari/Tanggal Wawancara : Minggu, 30 Agustus 2020

Waktu Wawancara : 22:15 s/d 02:17
 Durasi Wawancara : 4 jam 2 menit
 Lokasi Wawancara : *WhatsApp* (+62 812-****-95**)

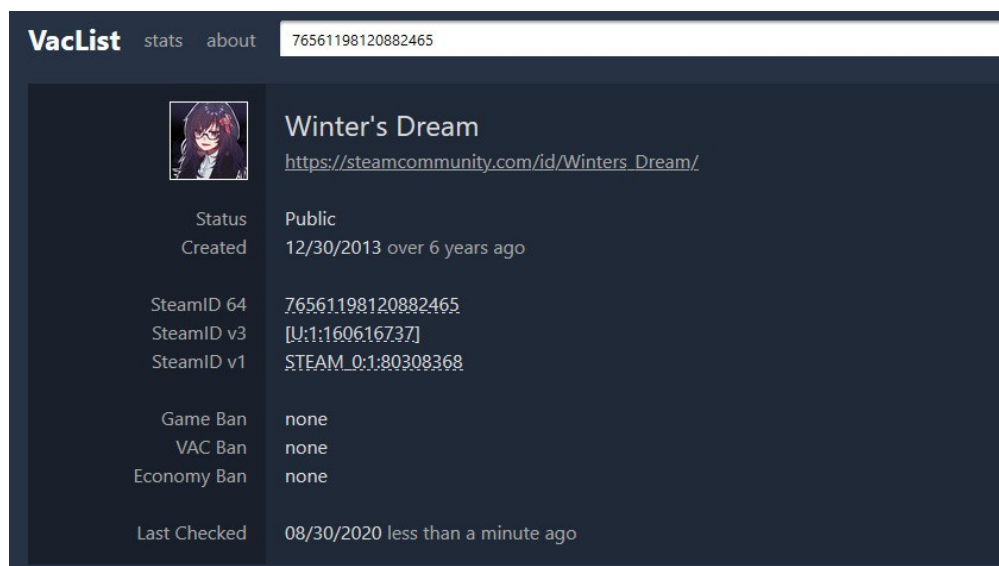
Dalam jejaring sosial *WhatsApp* wawancara pertama kali dapat dilakukan pada akhir pekan bulan Agustus, bersama informan yang dipilih karena pengetahuannya akan seluk beluk permasalahan pada *game Counter-Strike: Global Offensive*, utamanya pada sarana-sarana komunikasi verbal. Dengan ini, Vinza Hedi Satria bersedia memberikan pemahamannya secara mendalam.

Vinza Hedi Satria, berumur 22 tahun dan bertempat tinggal di Surabaya, adalah informan yang pertama kali dipilih oleh penyusun untuk bergabung dalam penelitian. Faktanya, ia memiliki total waktu bermain *game Counter-Strike: Global Offensive* selama 110 jam pada akun *steam* miliknya yang dapat diakses pada situs <http://steamcommunity.com/profiles/76561198120882465>.



Gambar 11: Akun *Steam* milik Vinza Hedi Satria.

Dalam situs tersebut, dapat ditemukan pula pada akun *Steam* yang dimilikinya bahwa ia mulai memainkan *game Counter-Strike: Global Offensive* pada tahun 2014. Selain itu, dengan tidak tampaknya notifikasi status *ban* dari *Valve Anti-Cheat (VAC)* pada akun *Steam* miliknya mengindikasikan bahwa ia tidak pernah melakukan tindakan yang melanggar ketentuan dari *Steam* ataupun *Valve*. Hal ini juga dikonfirmasi dengan pernyataannya saat wawancara, “Bersih Mas” yang diikuti dengan lampiran gambar menunjukkan status *VAC* dari *VacList* atas akun *Steam* miliknya.



Gambar 12: Lampiran gambar yang dikirimkan Informan 1 saat wawancara melalui *WhatsApp* bersamaan dengan pesan yang bertuliskan “*Bersih Mas.*”

Ia turut menegaskan bahwa ia sendiri tidak mengetahui cara menggunakan *cheat*, program ilegal tertentu yang diciptakan untuk memodifikasi permainan sehingga mampu melakukan hal-hal curang demi kepentingan pemain.

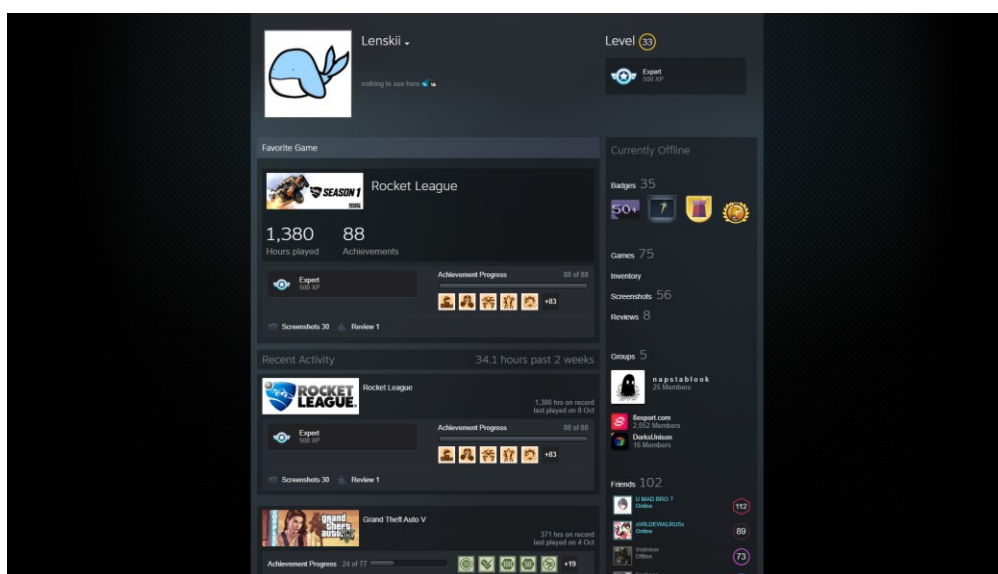
2) Informan 2

Nama : Dendy Candra
Usia : 18 Tahun
Domisili : Jakarta
Hari/Tanggal Wawancara : Senin, 31 Agustus 2020
Waktu Wawancara : 14:23 s/d 17:10
Durasi Wawancara : 3 jam 47 menit
Lokasi Wawancara : *LINE* (Le*****)

Wawancara berikutnya dilakukan oleh penyusun tepat pada esok harinya bersama Dendy Candra, yang lebih bersedia apabila wawancara tersebut dapat dilakukan melalui jejaring sosial selain *WhatsApp*. Lalu, ia pun memberikan sebuah *LINE ID* kepada penyusun yang tampak sebuah foto keluarga sebagai *display picture* dengan nama tampilan “dendy,” yang tidak terkecuali *LINE ID* tersebut merupakan akun personal milik Dendy Candra di jejaring sosial *LINE*.

Dendy Candra di umurnya yang 18 tahun, merupakan mahasiswa semester 3 dari Universitas Bina Nusantara (BINUS University) dan juga bertempat tinggal di Jakarta, kota yang sama dengan tempat ia berkuliah. *Counter-Strike: Global Offensive* mulai ia mainkan dari lima tahun yang lalu ia berada di bangku kelas 2 SMP bersama kawannya. *Game* tersebut ia dapatkan secara online dengan mengisi saldo *Steam Wallet* pada akun *Steam* miliknya melalui toserba 7-Eleven, kemudian ia membeli kopi *game Counter-Strike: Global Offensive* secara legal. Akun yang dimiliki Dendy menunjukkan bahwa ia memiliki *game* tersebut dan telah lama memainkannya, sesuai dengan

pernyataan darinya, “saya sudah bermain *game* ini sebanyak 1338 jam.” Selain itu penyusun tidak menemukan adanya keterangan “*VAC Ban on Record*” dalam akun *Steam* milik Dendy, yang dapat diakses pada situs <http://steamcommunity.com/profiles/76561198081280518>, dan dengan ini maka dapat dipastikan bahwa Dendy sama sekali tidak pernah melanggar aturan tertentu dari *Valve* ataupun juga *Steam*.



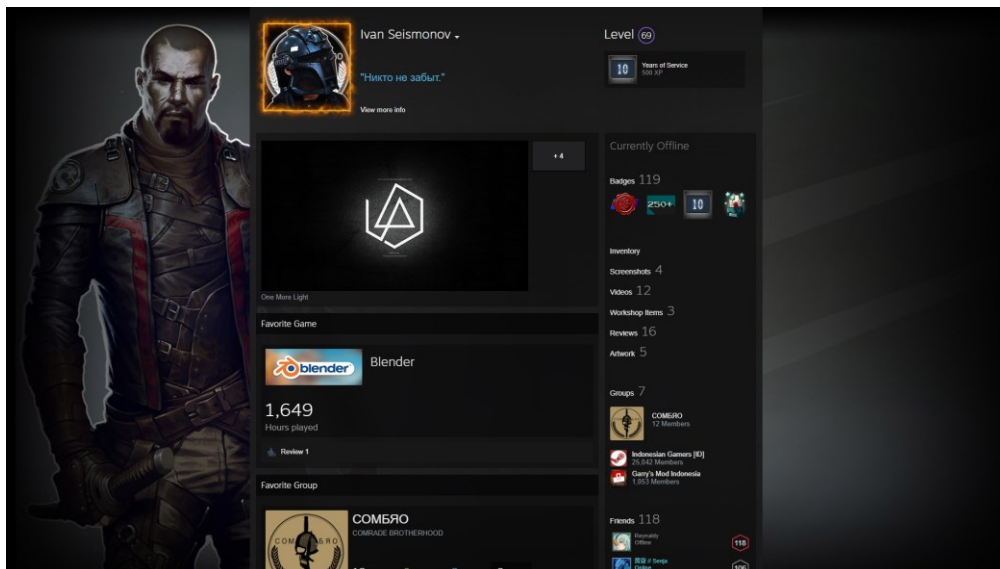
Gambar 13: Akun *Steam* milik Dendy Candra.

3) Informan 3

Nama : Pertiwang Sismananda
 Usia : 22 Tahun
 Domisili : Bandung
 Hari/Tanggal Wawancara : Senin, 31 Agustus 2020
 Waktu Wawancara : 20:44 s/d 23:18
 Durasi Wawancara : 2 jam 34 menit
 Lokasi Wawancara : *WhatsApp* (+62 822-****-52**)

Wawancara selanjutnya kembali dilakukan dengan jejaring sosial *WhatsApp*, dan atas dasar sukarela, Pertiwang Sismananda bergabung dalam wawancara bersama penyusun. Pertiwang, atau dapat dipanggil sebagai Iwang, merupakan informan ketiga yang kian berumur genap 22 tahun dan berasal dari Kota Bandung, Jawa Barat.

Dimulai pada akhir tahun 2014, ia membeli sebuah kopi *game Counter-Strike: Global Offensive*, dan meskipun ia memberi anggapan bahwa “*CS:GO*-nya sendiri tidak banyak saya mainkan,” ia telah mengerahkan waktunya selama 270 jam bermain secara online. Ia membagikan sebuah *link*, <http://steamcommunity.com/profiles/76561198022350934> yang merupakan akun *Steam* miliknya seraya menunjukkan bahwa akun tersebut dalam kondisi yang sehat tanpa adanya gejala “*VAC Ban on Record*,” atau seperti tuturnya, “*alhamdulillah sehat wal afiat.*”



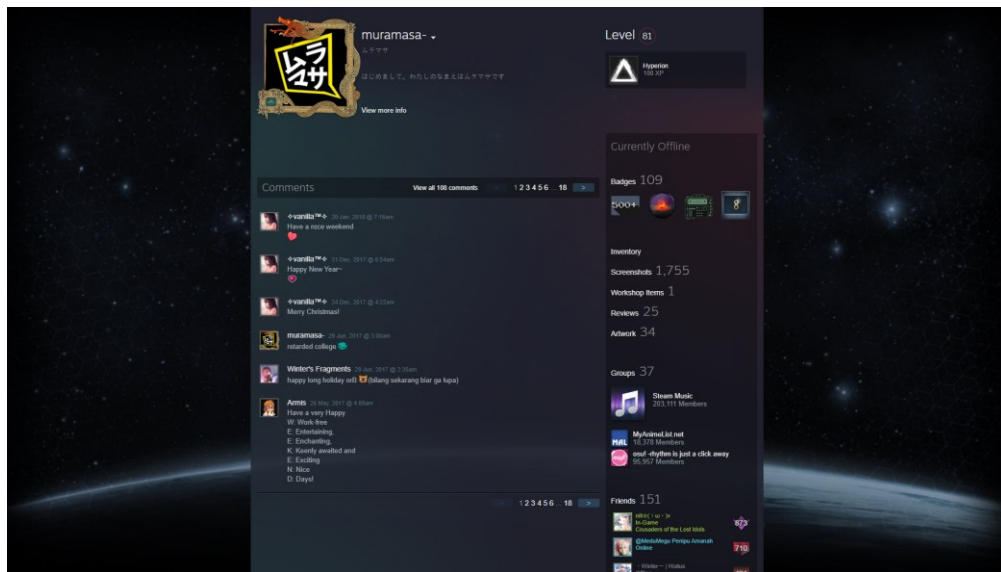
Gambar 14: Akun *Steam* milik Pertiwang Sismananda.

4) Informan 4

Nama : Rasyiq Farandi
Usia : 22 Tahun
Domisili : Surabaya
Hari/Tanggal Wawancara : Senin, 3 September 2020
Waktu Wawancara : 20:59 s/d 21:24
Durasi Wawancara : 24 menit
Lokasi Wawancara : *Zoom (Meeting ID 711 **** 54**)*

Pada wawancara yang keempat, telewicara online dilakukan bersama Rasyiq Farandi dalam sebuah *Zoom Meeting*. Rasyiq Farandi, atau yang biasa dipanggil dengan Rendi, berumur 22 tahun dan bertempat tinggal di Surabaya, Jawa Timur.

Sebuah kopi *game Counter-Strike: Global Offensive* pertama kali dibeli olehnya dari *Steam Store* pada tahun 2013 silam menggunakan saldo *Steam Wallet* yang dimilikinya. Sedari waktu ia membeli, ia memainkan *game* tersebut hingga total waktu bermainnya kini 162 jam dengan *track record* yang bersih pada akun *Steam* miliknya, dan sesuai yang dijelaskannya, “Sejauh ini masih bersih, belum pernah ada *record*, terkena *Banned* atau *Report* dari *Valve Anti-Cheat* sendiri.”



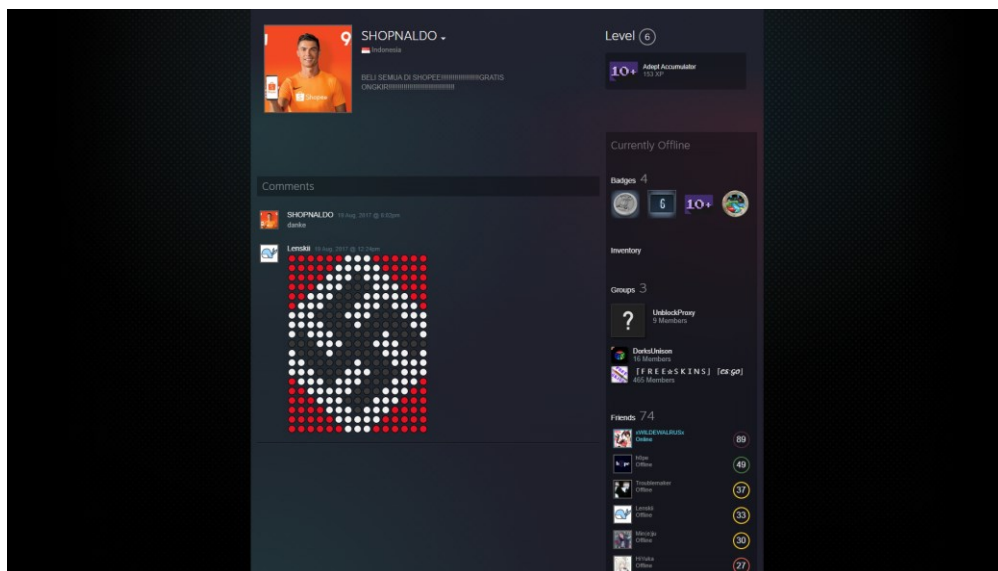
Gambar 15: Akun *Steam* milik Rasyiq Farandi.

5) Informan 5

Nama	: William Oestrai
Usia	: 19 Tahun
Domisili	: Jakarta Utara
Hari/Tanggal Wawancara	: Sabtu, 12 September 2020
Waktu Wawancara	: 19:42 s/d 20:00
Durasi Wawancara	: 17 menit
Lokasi Wawancara	: Zoom (<i>Meeting ID 775 **** 35**</i>)

William Oestrai, merupakan seorang mahasiswa berumur 19 tahun dari Jakarta Utara yang sedang menjalani studi semester tiga di Universitas Prasetiya Mulya. Melalui diadakannya *Zoom Meeting*, wawancara dapat dilakukan sehingga telewicara online berlangsung di antara William Oestrai dengan penyusun.

“Saya juga tidak... pernah sekalipun di-ban dari nge-*cheat* maupun melanggar aturan dari *Steam*-nya.” Pernyataannya selaras dengan pengalamannya dari bermain *Counter-Strike: Global Offensive* selama 700 jam sejauh yang dilihat penyusun dari mengakses akun milik William di <https://steamcommunity.com/profiles/76561198148637150>. Selain itu tampak bahwa ia membeli *game* tersebut secara langsung dari *Steam* dengan saldo *Steam Wallet* yang dimilikinya, sehingga dengan ini tanpa keraguan ia memainkan *game* tersebut secara legal.



Gambar 16: Akun *Steam* milik William Oestrai.

Berbagai data yang valid dan berpotensi membantu penyusun dalam penginterpretasian komunikasi verbal para pemain *Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive*, dikumpulkan oleh penyusun atas partisipasinya melakukan observasi begitu juga wawancara dengan para informan yang telah disebutkan di atas. Pernyataan yang diberikan oleh para informan mencerminkan pengetahuan dan pemahaman mereka atas terjadinya permasalahan, sehingga

dengan ini dijadikanlah sebagai data yang dapat disajikan dan dianalisa sesuai dengan substansi penelitian yang konseptual pada unsur dan karakteristiknya telah ditentukan oleh penyusun sebagai berikut.

4.2.1 Bentuk Sarana Komunikasi pada *Counter-Strike: Global Offensive*

1) Jenis Saluran Komunikasi Digunakan Oleh Pemain

Teknologi komunikasi telah berkembang pesat untuk memfasilitasi *computer-mediated communication*, baik yang berupa teks, suara, grafik, ataupun ketiganya sekaligus. Hal yang sama dapat dikatakan pada fasilitas yang dihadirkan di dalam *Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive*. Terdapat beberapa jenis saluran tertentu yang dapat digunakan oleh para pemain untuk berkomunikasi dengan sesamanya seraya mereka bermain. Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh penyusun, jenis-jenis saluran tersebut berupa obrolan teks, obrolan suara, dan *radio commands*. Saluran-saluran tersebut dijelaskan secara deskriptif oleh Informan 2 dengan penjelasan sebagai berikut.

Di *game* itu setahu saya ada 3 tipe komunikasi. Yang satu bisa lewat *chat*, jadi pemain bisa *chatting* dalam bentuk teks di kolom *chat*. Terus ada *voice chat*, kita bisa pencet tombol pada *keyboard* lalu suara kita akan di-*input*. Yang terakhir *radio commands*. *Radio commands* jarang sekali digunakan karena batasan jawaban yang hanya berupa *negative*, *affirmative*, *roger that*, dll. Tetapi *radio commands* dapat dengan cepat dilaksanakan, jadi tinggal pencet nomor *radio commands* secara urut nanti teksnya tampil di kolom *chat* dan mengeluarkan suara secara bersamaan, begitu.

2) Pembatasan Pada Sarana Komunikasi Pemain

Ketiga saluran tersebut memediasi komunikasi verbal di antara para pemain namun dengan batasan-batasan tertentu. Jumlah pemain yang dapat bergabung dalam satu sesi permainan dibedakan berdasarkan mode permainannya, seperti adanya pada sesi permainan yang diikuti oleh penyusun untuk kepentingan observasi, mode permainan *Competitive Match* menampung hingga maksimal 10 orang pemain dan dibagi rata dalam dua tim yang saling berlawanan. Lebih dalam mengenai jumlah pengguna saluran komunikasi verbal pada *game* ini dideskripsikan oleh Informan 2 sebagai berikut.

Banyaknya orang yang berkomunikasi sih setahu saya cuman 10 orang dalam mode *competitive*, tetapi dalam mode *competitive* permainan terbagi menjadi 2 tim, 5 lawan 5. Selain itu ada mode *casual* dan *deathmatch* yang tidak terlalu dianggap serius oleh pemain, mode-mode tersebut bervariasi dari sekitar 10 sampai 20 orang maksimum.

Informan 5 menambahkan bahwa terdapat kemungkinan komunikasi verbal di antara para pemain diurungkan yang disebabkan oleh sifat dari para pemainnya, digambarkan oleh Informan 1 sebagai berikut.

Tetapi terkadang ada juga pemain yang mungkin agak *introvert* jadi tidak menggunakan saluran komunikasi sama sekali sejak awal sampai akhir *match*.

Setelah diketahuinya jumlah pengguna saluran komunikasi, alur dan pola komunikasi yang hadir di antara para pengguna tersebut juga menjadi bagian dalam proses memahami para pengguna saluran komunikasi. Berdasarkan komunikasi verbal pada sesi permainan yang diikuti oleh penyusun dalam observasi, masing-masing pemain dapat

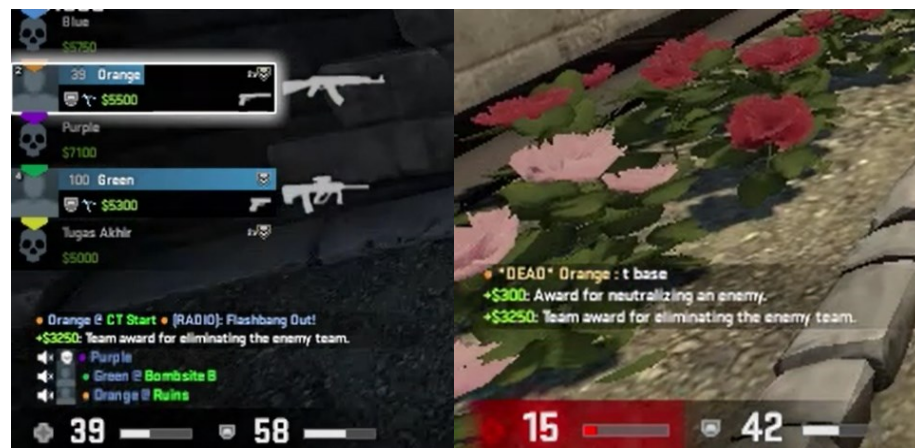
memilih agar pesannya dapat dilihat oleh timnya sendiri dengan *team chat* atau seluruh tim sekaligus dengan *all chat* hanya dengan menekan tombol tertentu pada *keyboard*, dan seperti pada sesi permainan tersebut para pemain dengan aktif saling mengirim pesannya kepada tim dan juga kepada semua pemain sehingga terlihat bahwa pola komunikasinya tidak hanya satu ke satu orang saja tetapi bahkan sejumlah orang semuanya sekaligus. Berdasarkan pengalaman yang dimiliki para informan, pola komunikasi yang hadir di antara para pemain *Counter-Strike Global Offensive* dijelaskan oleh Informan 2 sebagai berikut.

Biasanya pemain balas-balasan pesan, tapi pesan dapat dilihat oleh seluruh tim atau juga ada opsi untuk mengirim pesan ke semuanya agar lawan dapat melihat pesannya juga. Bukan 1 orang aja, tapi pemain lainnya bisa juga ikut berbicara, seperti itu. Jadi istilahnya tergantung dari siapa yang diajak bicara, kalau bicaranya ke tim ya tim dan tim doang yang bisa lihat dan balas. Sama halnya kirim pesan dari tim ke lawan, berarti semua pemain bisa lihat dan balas.

Informan 4 menambahkan adanya batasan tertentu pada saluran-saluran komunikasi verbal yang diimplementasikan dalam ronde-ronde tertentu sehingga mempengaruhi komunikasi verbal pemain *Counter-Strike: Global Offensive*.

... Lalu untuk komunikasi *voice chat* itu terbatas dalam lokal pada tim sendiri ya mas. Komunikasi *text chat* itu bisa dikirim secara global jadi bisa dikirim ke lawan atau ke lokal dalam tim sendiri.

Batasan penerimaan pesan pada saluran-saluran komunikasi verbal ini juga ditemukan pada sesi permainan yang penyusun amati dalam kegiatan observasi.



Gambar 17: Saluran komunikasi obrolan suara untuk tim (kiri) dan obrolan teks untuk semua pemain (kanan).

3) Komunikasi Antar Pemain yang *Synchronous*

Komunikasi yang dimediasi komputer berlangsung pada jenis-jenis saluran dengan kecepatan tertentu yang menentukan serentak tidaknya komunikasi dapat berlangsung. Pada *Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive* terdapat tiga jenis saluran komunikasi verbal yang berbeda dan berdasar pada data observasi ketiga saluran tersebut mampu mengirim dan menerima pesan dari para pemain secara serentak seraya sesi permainan berlangsung, sehingga ketiga saluran itu pun digunakan oleh para pemain dalam berkomunikasi. Caranya komunikasi di antara para pemain dapat terjadi secara serentak digambarkan oleh Informan 5 sebagai berikut.

Pada dasarnya itu sih biasanya baik itu teks, suara, ataupun *template*, pemain bisa juga mengirim pesan langsung sih... Yang bisa muncul untuk, dilihat atau didengar pemain lainnya jadi kaya serentak gitu, langsung balas-membalasnya.

Informan 1 menambahkan informasi yang lebih teknis dalam menjelaskan adanya keserentakan dalam komunikasi verbal di antara para pemain *Counter-Strike: Global Offensive*.

Bila menggunakan saluran *voice chat* sudah pasti serentak karena *voice* itu sendiri yang sistemnya *Real Time*. Lalu apabila tidak menggunakan *voice* tetap serentak karena pola komunikasi yang balas berbalas itu tadi, jadi tidak sempat ada *delay*, kalau ada pun sangat jarang.

4) Komunikasi Pemain Dimoderasi Oleh Sistem

Komunikasi dapat terjadi pada berbagai macam konteks, mulai di antara perseorangan saja hingga di depan banyak orang. Terdapatnya konteks inilah kesan personal tidaknya suatu komunikasi berlangsung dapat dinilai. Dalam komunikasi termediasi komputer, Konteks komunikasi umumnya dapat diatur sesuai keinginan dari para pesertanya. *Counter-Strike: Global Offensive* yang menghadirkan sejumlah pemain untuk saling berkomunikasi, juga memfasilitasi sistem yang mampu membedakan komunikasi di antara mereka agar mereka pun masih memiliki kontrol atas konteks suatu komunikasi yang dilakukannya. Pesan dapat dikirimkan kepada tim sendiri maupun kepada semua pemain sekaligus dengan disediakan *team chat* dan *all chat*, serta seperti yang diketahui dari data observasi penyusun, penggunaan *team chat* dan *all chat* ini menunjukkan bahwa perbedaan konteks komunikasi pada *Counter-Strike: Global Offensive* berorientasi pada tim pemain. Hal tersebut dibenarkan dengan pernyataan dari Informan 3, yang

berdasarkan oleh pengamatannya mampu mewakili pernyataan dari keempat informan lainnya.

Sejauh yang saya lihat komunikasi antar pemain biasanya secara umum karena yang dibahas tentang jalannya permainannya secara umum... Biasanya secara kolektif dan iya di dalam satu kelompok, sejauh yang saya lihat pemain-pemain jarang berkomunikasi dengan kelompok lain dan berfokus pada komunikasi dalam kelompoknya sendiri.

Mengetahui konteks dari komunikasi di antara para pemain *Counter-Strike: Global Offensive* yang terbilang umum maka tidaklah mustahil jalannya komunikasi mereka dimoderasi oleh pihak-pihak tertentu, atau yang dalam *game* ini moderasi dapat dilakukan melalui mekanisme yang telah diimplementasikan oleh para pengembangnya. Seperti contohnya dari observasi yang dilakukan penyusun, para pemain dapat menghentikan penerimaan pesan dari satu atau beberapa pemain tertentu tanpa pemain tersebut mengetahuinya, atau bahkan memulai “*vote kick*” atau pemilihan suara agar pemain tersebut “ditendang keluar” dari sesi permainan. Apabila suara yang didapat lebih memilih agar pemain tertentu dapat dikeluarkan maka sistem akan secara otomatis melakukan tindakan yang mendukung hasil pemilihan suara tersebut. Moderasi yang dapat terjadi di dalam sesi permainan *Counter-Strike Global Offensive* dijelaskan secara deskriptif oleh Informan 2 dengan contoh-contohnya sebagai berikut.

Setahu saya setiap pemain bisa *block* atau *mute* pemain lain yang bising atau tidak ingin berkomunikasi dengannya. Tapi ada juga opsi untuk melaporkan orang-orang tersebut jika menggunakan kata kasar dan sebagainya agar diberi peringatan oleh moderator *game*, jika ada banyak orang yang lapor, nanti moderatornya bisa

menindaklanjuti peringatan jadi pelanggaran. Contohnya jika pemain ketahuan melakukan *spamming* atau *mic spamming*, lalu pemain tersebut di-*ban* dari 1 jam, 24 jam, 7 hari, dan seterusnya tergantung oleh pelanggaran yang dilakukan pemain.

Selain itu, terdapat fitur-fitur lainnya yang juga diimplementasikan dalam *Counter-Strike: Global Offensive* untuk memoderasi komunikasi verbal para pemain, dijelaskan secara deskriptif oleh Informan 1 sebagai berikut.

Dari pihak *Valve* menyediakan fitur *text filtering* yang memeriksa setiap kata yang diucapkan oleh pemain, apabila ditemukan kata-kata yang tidak pantas, maka *text* akan berubah menjadi karakter *. Tetapi perlu diingat kalau fitur *text filtering* ini harus diaktifkan secara manual oleh pemain di pengaturan *game*. Selain itu pemain juga bisa turun langsung memoderasi komunikasi dengan melaporkan pemain lain yang menggunakan bahasa yang menyinggung, maka pemain yang dilaporkan akan secara otomatis tidak bisa berhubungan dengan pemain yang melaporkan melalui saluran komunikasi manapun.

4.2.2 Hubungan Antar Pemain

1) Komunikasi Antar Pemain Menyesuaikan Permainan

Salah satu caranya untuk mengetahui sifat hubungan para pemain ialah dengan mengukur lama terjadinya suatu komunikasi di antara mereka. Komunikasi dapat berlangsung hanya sekilas atau bahkan jangka panjang. Pada sesi permainan *Counter-Strike: Global Offensive* yang diikuti oleh penyusun dalam observasi, komunikasi di antara para pemain dapat berlangsung saat mereka bermain sampai selesai yang kemudian para pemain pun meninggalkan sesi permainan tersebut. Namun, lebih mudahnya dijelaskan oleh Informan 1 yang kutipannya mewakili jawaban dari Informan 3, 4, dan 5.

Tergantung dari rentang waktu permainan itu sendiri, karena CS:GO menggunakan sistem Ronde, jadi semakin panjang rondanya maka akan semakin lama perbincangan antar para pemain. Biasanya satu ronde 2-3 menitan, misalnya pada *competitive* kalau kita menang terus tanpa kalah maka lama waktu perbincangan sekitar 32 menit karena ada 16 ronde, untuk mode yang lain beda lagi.

Dengan ini diketahui bahwa para pemain menjadi faktor yang dapat menentukan lama berlangsungnya komunikasi verbal di antara mereka. Sebuah contoh adalah para pemain juga dapat keluar dari sesi permainan dan berhenti mengikuti komunikasi verbal yang hadir dalam sesi tersebut. seperti yang diungkapkan oleh Informan 5 mewakili jawaban dari Informan 2, 3, dan 4 sebagai berikut.

Biasanya sih, ikut dengan lama permainannya juga sih. Tetapi juga terkadang tidak selama itu karena pemainnya mungkin saja bisa keluar dari permainan, kalau misalnya dia ada yang terjadi sesuatu, atau bisa dibilang kalau mengalami memang masalah di koneksi, dan lain-lain lah.

Satu sesi permainan yang penyusun amati dalam kegiatan observasi juga menunjukkan adanya seorang pemain yang juga keluar saat sesi permainan masih berlangsung. Karena sanksi yang didapatnya, ia pun tidak dapat hadir kembali dalam sesi permainan tersebut untuk mengikuti komunikasi verbal dengan para pemain.



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.

Sifat hubungan para pemain *Counter-Strike: Global Offensive* juga dapat diamati dari suatu komunikasi yang mereka lakukan di dalam sesi permainan. Sejauh yang disaksikan dalam observasi, pada sesi permainan mode *Competitive Match* kebanyakan dari para pemain di dalam sesi permainan sama sekali tidak mengenal satu dengan yang lain. Meskipun begitu, mereka pun tetap berkomunikasi mengikuti jalannya permainan. Namun, apabila sesi permainan telah berakhir maka begitu juga dengan hubungan komunikasi mereka. Hal ini tampaknya dirasakan oleh kelima informan, yang jawaban mereka kurang-lebih sama dengan

jawaban dari Informan 1, mempersepsikan sifat dan hubungan komunikasi di antara para pemain *Counter-Strike: Global Offensive*.

Hubungan kalau menurut saya ada dua, pada saat berhubungan dengan tim sendiri lebih ke arah koordinasi dan kerjasama tim untuk memenangkan ronde dan syukur-syukur *match* tersebut. Sedangkan pada saat berhubungan dengan semua (tim dan musuh) lebih ke arah saling *roasting* mengenai kekalahan atau kemenangan ronde sebelumnya atau performa tim satu sama lain. Jadi hubungannya lebih mengacu kepada permainannya.

Dalam sesi permainan yang diobservasi, penyusun juga menemukan adanya hubungan komunikasi yang berbeda di antara para pemain dari dua tim yang berbeda seperti yang disebutkan oleh Informan 1.



Gambar 19: Anggota tim membantu sesama anggota dari timnya (kiri) dan anggota tim musuh menjatuhkan tim lawannya (kanan).

2) Tujuan Komunikasi Dalam Permainan

Hubungan antara para peserta dapat diamati dari topik yang mereka utarakan dalam suatu komunikasi termediasi komputer. Hubungan di antara para pemain *Counter-Strike: Global Offensive* juga dapat diamati pada topik yang mereka bicarakan selama sesi permainan mereka

berlangsung. Berdasarkan observasi yang dilakukan penyusun, para anggota tim membicarakan topik-topik yang berkaitan dengan jalannya permainan, seperti informasi mengenai lawan mereka dan berbagai hal tertentu yang diperlukan oleh tim. Topik yang dibicarakan pada *all chat* pun juga masih berhubungan dengan jalannya sesi permainan, satu-satunya yang berbeda dengan *team chat* adalah para anggota tim dapat berkomunikasi dengan lawan mereka. Lebih dalam mengenai topik yang dibicarakan oleh para pemain *Counter-Strike: Global Offensive* dijelaskan oleh Informan 5, yang seperti para keempat informan lainnya telah mengerahkan ratusan hingga ribuan jam berada di banyak sesi permainan.

Misalnya membahas dengan senjata dan cara pakainya. Atau, bisa juga membahas strategi, maupun taktik untuk membendung taktik tim lain... Bisa juga, pokoknya topik-topik yang bahasannya menguntungkan dirinya lah, untuk bisa menang, atau menguntungkan timnya, untuk bisa meraih kemenangan.

Tentunya para peserta komunikasi beralasan tertentu untuk menjalin komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Sedangkan tujuan dari tiap pemain *Counter-Strike Global Offensive* tidak dapat diketahui, transkrip percakapan observasi memperlihatkan topik yang mereka bicarakan dan kedua tim pemain pun saling berupaya memenangkan sesi permainan. Untuk mengetahui tujuan yang mungkin dimiliki oleh para pemain *Counter-Strike: Global Offensive*, para informan memberikan pemikirannya masing-masing seperti yang dilakukan oleh Informan 4 dengan kutipannya sebagai berikut.

Menurut saya ya, ada yang berkomunikasi untuk senang-senang ya mas. Jadi, mungkin menurut dia enggak peduli mau menang atau kalah yang penting *have fun* aja. Jadi berbagi momen, temen sesama tim atau bagaimana lah, pokoknya dia mencari kesenangan... Ada juga yang berkomunikasi untuk mencapai kemenangan mas, jadi dia harus menang dan komunikasinya tentunya pasti lebih mengarah ke arah permainan yang lebih serius, mas.

3) Tanggapan Para Pemain Mengenai Komunikasi Dalam Permainan

Membahas mengenai komunikasi yang dimediasi komputer, para peserta komunikasi memberikan reaksi tertentu berdasarkan pengalaman yang dimilikinya, reaksi tersebut dapat berupa rasa penuh antusias atau justru rasa berat hati. Para informan yang telah bermain *Counter-Strike: Global Offensive* selama ratusan hingga ribuan jam, mengikuti berbagai mode sesi permainan seraya selalu hadir dalam skenario penuh dengan komunikasi verbal, menunjukkan bahwa mereka bukanlah para pendatang baru dalam komunikasi yang macamnya dimediasi oleh komputer. Dengan pengalaman yang dimiliki, Informan 4 memberikan pujiannya terhadap manfaat-manfaat yang didapat dengan berkomunikasi secara verbal dengan para pemain, seperti yang dilakukan oleh Informan 2 dengan menambahkan contoh-contoh skenario yang dialaminya sebagai berikut.

Menurut saya pribadi, saya cukup puas dengan pengalaman saya ketika main *game* tersebut. Saya bertemu banyak orang dan mampu belajar bahasa asing dengan orang-orang tersebut. Saya selalu memainkannya dengan teman dari kehidupan nyata, jadi topik pembicaraan yang kami lakukan biasanya menyimpang dari isi *game*, tetapi komunikasi dengan orang asing tetap terjadi dan secara keseluruhan membuat saya senang memainkannya.

Dengan adanya sarana-sarana komunikasi verbal di dalam *Counter-Strike: Global Offensive* yang telah optimal, Informan 3 menyarankan bahwa para pemain juga harus bijak dalam menggunakan sarana-sarana komunikasi verbal tersebut, seperti contoh-contoh penggunaan yang praktis disebutkan oleh Informan 5 sebagai berikut.

Menurut saya sih, komunikasi yang bisa hadir di *game Counter-Strike: Global Offensive* ini komunikasinya verbal sih, untuk bisa saling koordinasi maupun menghimpun taktik, agar permainan bisa berjalan sesuai dengan kemampuan tim menghadapi tim lain gitu.

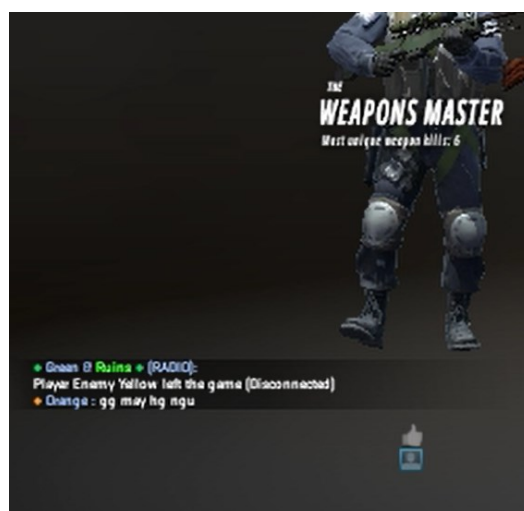
Dengan pengalaman bermain mereka di dalam *Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive*, penting diketahui sering tidaknya antara mereka mengandalkan sarana-sarana komunikasi verbal pada *game* tersebut untuk berkomunikasi atau justru tidak sama sekali. Data wawancara menunjukkan jawaban yang berbeda-beda. Mengingat *game* tersebut merupakan permainan tim yang taktis, Informan 1 dan 2 mengandalkan sarana-sarana komunikasi verbal pada permainan *Counter-Strike: Global Offensive*, seperti pernyataan dari Informan 2 sebagai berikut.

Cukup sering. Setiap memainkan *game* ini, saya selalu menyalakan *voice chat* dan bicara. Ketika sedang tidak bisa berbicara, saya pasti akan menggunakan fitur *chat* untuk mengutarakan pendapat saya.

Namun berbeda dengan pernyataan tersebut, Informan 3, 4, dan 5 tidak mengandalkan sarana-sarana komunikasi verbal dalam *game* tersebut dengan alasan seperti yang dimiliki oleh Informan 4 yaitu sebagai berikut.

Oh, kalau saya pribadi sih ya mas... Agak jarang sih, berkomunikasi. Jadi, memang ya enggak terlalu suka berkomunikasi, tapi kalau memang perlu biasanya cukup sebatas teks saja, kecuali kalau main bareng temen yo baru make *voice chat*. Ya karena memang saya pribadi agak males juga... berkomunikasi kalau ketemunya orang asing eh mas.

Dalam sesi permainan yang diobservasi, penyusun bergabung dengan tim yang beberapa anggotanya berbicara bahasa asing.



Gambar 20: “GG may hg ngu” merupakan sumpah serapah dari Bahasa Vietnam yang disampaikan untuk mengejek tim lawan.

4.2.3 Komunikasi Verbal Pemain

1) Perbendaharaan Kata yang Khusus Bagi Pemain

Kata dan bahasa merupakan dasar dari komunikasi verbal. Namun tepatnya pada unsur kata, suatu kerumitan tertentu dapat menjadi faktor penyebab akan ketidakberhasilan suatu komunikasi, sehingga dengan fakta tersebut maka terbilang bijak apabila peserta komunikasi menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti oleh para peserta komunikasi lainnya. Di lain sisi, terdapat para pemain *Multiplayer*

Online Game Counter-Strike: Global Offensive yang perbendaharaan kata mereka hanya dapat dipahami oleh sesama pemain saja dan dari transkrip observasi dapat terlihat intensitas penggunaan kata-kata tersebut dalam satu sesi permainan. Meskipun hal tersebut benar adanya, sepertinya perbendaharaan kata yang digunakan oleh para pemain terbilang mudah bagi para informan. Hal yang demikian disampaikan dalam pernyataan mereka saat wawancara, salah satunya disampaikan oleh Informan 4 sebagai berikut.

Oke, yah, menurut saya pribadi yah mudah seh mas untuk dimengerti lah, istilah-istilah yang seperti itu selama masih bahas konteks *game* online ya. Namun kalau untuk orang yang awam sama *game* online ya pasti kalau mendengar istilah-istilah yang aneh-aneh tentunya sulit untuk dipahami.

Perbendaharaan kata yang khusus digunakan para pemain, membutuhkan pemahaman arti yang khusus pula. Para informan mencoba membantu penyusun memahami beberapa kata yang digunakan secara verbal oleh para pemain *Counter-Strike: Global Offensive* dengan mengajarkan asal muasal dan arti dari kata-kata tersebut, salah satunya yaitu Informan 1 yang menjelaskan secara komprehensif kepada penyusun sebagai berikut.

Contohnya seperti kata berikut:

"GG" yang merupakan kepanjangan dari *Good Game* digunakan oleh para pemain untuk mengapresiasi satu sama lain karena mendapatkan pengalaman *match* yang menyenangkan, istilah ini merupakan istilah yang sering digunakan pada *game* lainnya termasuk DOTA, Starcraft dan lainnya.

"Rush B" yang sebenarnya merupakan sebuah strategi penyerangan pada CS:GO, dikarenakan CS:GO memiliki beberapa tempat untuk diserang, maka diberi komando untuk menyerang B, namun strategi

ini akhirnya menjadi istilah dan candaan di komunitas CS:GO karena telah menjadi *Meme*.

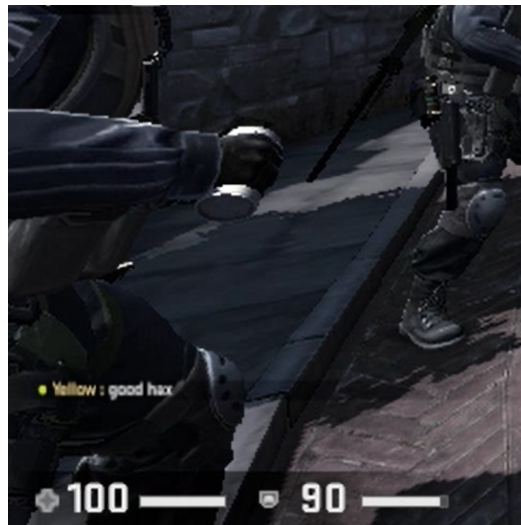
"o o f" yang biasanya digunakan untuk melakukan *roasting* pada seorang pemain yang kalah secara memalukan, istilah ini muncul dari suara anak kecil pada *game* Roblox yang menjadi terkenal karena unik

"F" yang bermakna memberikan hormat kepada pemain, istilah ini diadaptasi dari *game Call Of Duty* di mana pemain diharuskan mengklik [F] untuk menghormati sahabatnya yang meninggal di pemakaman dan menjadi terkenal karena lucu.

Pada dasarnya, perbendaharaan kata yang digunakan sebaiknya tidak saling bertabrakan dan tidak memiliki arti rangkap, dengan alasan agar kata-kata tersebut tidak disalahartikan dan tidak menimbulkan kesalahpahaman ketika komunikasi berlangsung. Perbendaharaan kata yang digunakan oleh para pemain *Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive* tampaknya hanya terpaut pada permainan itu sendiri dan hanya sengaja digunakan seraya jalannya permainan tersebut, sehingga kecil kemungkinannya timbul suatu penyalahartian kecuali apabila kata-kata yang dimaksudkan memang mengacu pada arti lainnya. Pernyataan yang sama dipastikan oleh para informan dengan salah satu penjelasan dari Informan 1 sebagai berikut.

Dikarenakan asal muasal dari istilah tersebut yang diadaptasi dari *trend* di internet yang diketahui oleh hampir semua pemain, jadi dapat dikatakan antar pemain sangat memahami istilah yang disebutkan oleh pemain lain tanpa adanya ambiguitas.

Perbendaharaan kata yang diadaptasi dari tren di internet tersebut digunakan oleh para pemain saat berkomunikasi secara verbal di dalam sesi permainan yang diamati oleh penyusun pada kegiatan observasinya.



Gambar 21: “*Good hax*” merupakan frasa disebutkan oleh pemain untuk menuduh pemain lainnya yang menggunakan program ilegal saat sedang bermain (*hacks*).

Sempat disinggung bahwa terdapat suatu pemaknaan kata secara konotatif dan denotatif. Kedua pemaknaan tersebut secara khusus mengacu pada cara suatu kata dapat diartikan, baik kata tersebut dihubungkan dengan nilai-nilai tertentu atau hanya diartikan secara harfiah atau sesuai adanya. Untuk mengetahui cara para pemain *Counter-Strike: Global Offensive* mengartikan kata-kata yang biasa mereka gunakan saat bermain adalah dengan ikut serta dan hadir pada sesi permainan mereka. Seperti yang dinyatakan sebelumnya bahwa perbendaharaan kata yang mereka gunakan hanya seputar pada permainan itu sendiri, hal tersebut dibenarkan dengan observasi yang dilakukan oleh penyusun. Baik kata-kata yang disebutkan oleh para pemain adalah kata-kata yang memang ditampilkan pada *game Counter-Strike: Global Offensive* atau kata-kata tersebut diucapkan berdasarkan

deskripsi fisik yang dimunculkan pada *game Counter-Strike: Global Offensive*. Atau secara spesifik, Informan 3 menjelaskan asal dari kata-kata yang mungkin tidak muncul pada *game* tersebut, sebagai berikut.

Biasanya mereka mengartikannya sendiri lewat pengalaman mereka sebagai pemain *game* online atau mereka bertanya kepada pemain lainnya, dan juga ada yang mencari menggunakan mesin pencari kayak Google atau Bing.

2) Penggunaan Bahasa yang Mengadaptasi Jalannya Permainan

Membahas mengenai bahasa dengan kejelasan dan ringkasnya suatu penggunaan bahasa tentu menjadi pembahasan utama dalam meminimalisasi kemungkinan terjadinya kesalahpahaman pada komunikasi. Secara singkatnya, ringkasnya pesan dibuat dan jelasnya pesan disampaikan maka pemahaman pesan pun menjadi lebih mudah. Mengurangi kesalahpahaman tampaknya akan lebih dianjurkan apabila sedikitnya waktu yang diberikan pada situasi tertentu, seperti *Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive* yang menjadikan waktu sebagai faktor kemenangan bagi para pemainnya. Bahkan dalam transkrip percakapan observasi pun dapat terlihat bahwa jarang sekali para pemain dalam sebuah sesi permainan menyampaikan suatu pesan panjang untuk dipahami oleh pemain lainnya, hal tersebut dapat terjadi dikarenakan faktanya bahwa mereka selalu dihadapkan pada situasi yang mendesak ronde demi ronde dan ditambah keinginan mereka untuk memenangkan satu sesi permainan mode *Competitive Match* mendukung pemikiran yang bijak agar pesan dapat disampaikan ringkas dan sejelas mungkin. Pemikiran bijak ini pun menjadi prioritas bagi para informan

yang secara aktif bermain *Counter-Strike: Global Offensive*, dan berikut yang diungkapkan oleh Informan 5 mengenai penggunaan pesan yang jelas dan ringkas dalam sesi permainan.

... Kalau dalam *game* yang semuanya serba cepat ini justru lebih baik disingkat daripada menetik, dan mengucapnya kebanyakan yang ujungnya makin susah dipahamin.

Saat sesi permainan yang diobservasi penyusun sedang berlangsung, salah satu anggota tim mengucapkan, "*I, care B.*" Pesan tersebut yang diucapkan oleh *Green* secara verbal menggunakan obrolan suara, merupakan salah satu contoh pesan yang ringkas digunakan untuk memberitahukan pada anggota tim lainnya bahwa dirinya akan menjaga *Bombsite B*.

Dengan pesan-pesan yang jelas dan ringkasnya dibuat sedemikian, menjadi muncul kekhawatiran bahwa mereka yang menangkapnya tidak memahami sama sekali. Mengetahui permasalahan yang mungkin dihadapi oleh para pemain *Counter-Strike: Global Offensive* yang masih awam, para informan membagikan contoh-contoh pesan yang ringkas dan dijelaskan secara praktis sesuai dengan keadaan di saat sesi permainan berlangsung, atau dengan cara-cara tertentu yang dapat dipelajari dari Informan 3 seperti berikut ini.

Misalnya indikasi lokasi musuh menggunakan format yang diawali dengan jumlah musuh dan lokasi contohnya "*2 mid*" atau "*3 A*" atau "*A*," ada juga yang diawali dengan identitas pemain seperti contohnya "*Yellow go A*" atau "*Blue go B.*" Format-format ini kurang lebih sering digunakan oleh para pemain, karena selain format ini singkat, format ini juga jelas dan gampang dipahami.

Penyebutan nama lokasi berkali-kali disampaikan secara verbal oleh para pemain dari sesi permainan yang diobservasi.



Gambar 22: *Apartment* dan *T-Base* merupakan beberapa lokasi dalam permainan yang disebutkan oleh pemain untuk menunjukkan lokasi dari pemain lainnya.

Berhubungan dengan bahasa pesan yang jelas dan ringkas, intonasi atau nada bicara pun dapat memengaruhi para peserta komunikasi dalam mempersepsikan suatu pesan. Selain pesan yang ringkas, nada bicara dapat digunakan secara efektif dalam situasi tertentu. Seperti contohnya para pemain *Counter-Strike: Global Offensive* berhadapan pada situasi yang selalu berubah dalam kurun waktu yang singkat. Dalam sesi permainan yang diobservasi, terlihat bahwa nada bicara seperti panik atau gembira mereka gunakan sesuai keadaan tim dan juga dirinya

sendiri. Penggunaan nada bicara seperti ini pada *Counter-Strike: Global Offensive* dijelaskan lebih spesifik oleh Informan 3 sebagai berikut.

Intonasi pemain biasanya terasa serius mengikuti jalannya *game*, terutama jika kemenangan sesi permainan tersebut penting untuk para pemain. Jika lewat *voice chat* maka nada bicara akan lebih tinggi dan ada kesan perintah, sementara lewat *chat text* biasanya menggunakan *caps* atau mengulangi kata yang sama beberapa kali untuk mengindikasikan kepentingan pesan tersebut.

Pada dasarnya, nada bicara ditampakkan sebagai hasil dari emosi yang dimiliki oleh para peserta komunikasi. Dengan adanya kebutuhan akan komunikasi yang selalu disarankan jelas dan ringkas, memberikan perhatian pada ruang bagi emosi untuk ditampakkan. Meskipun terbatas secara verbal, para pemain *Multiplayer Online Game Counter-Strike: Global Offensive* dapat meluapkan emosinya baik dengan teks, suara, maupun *radio commands*. Sejauh yang disaksikan oleh penyusun dalam observasi, nada bicara yang para pemain gunakan mencerminkan emosinya terhadap jalannya sesi permainan mereka. Semakin tidak dapat dipungkiri lagi bahwa para pemain cenderung menggunakan sarana-sarana komunikasi verbal pada *game* tersebut untuk menyalurkan emosi yang dimilikinya, dengan deskripsi-deskripsi seperti yang diberikan oleh Informan 5 seperti berikut ini.

Emosinya sih biasanya muncul sih, kalau misalnya karena terlalu tegang... dari situasi. Kalau sudah tegang seperti ini, wah, bisa ribet banget sih. Soalnya suara pemain bisa lebih keras lagi terkadang sampai tidak jelas, ngomongnya bisa tidak karuan. Kalau lewat tulisan ya tulisannya pakai huruf besar diulang-ulangin... sampai boks teks yang di bawah itu kelihatan penuh banget buat para pemain bisa lihat.

Emosi yang muncul saat para pemain menghadapi situasi yang tegang ini juga ditemukan dalam sesi permainan yang diamati oleh penyusun pada kegiatan observasinya. Emosi tersebut dimunculkan oleh para pemain dalam pesan-pesan yang mereka sampaikan secara verbal, baik itu berupa teks maupun suara.



Gambar 23: Salah seorang anggota berkomunikasi memenuhi *text box* dalam upaya membantu tim memenangkan ronde permainan.

Selain nada bicara, terdapat kecepatan berbicara yang juga dapat dimanfaatkan dalam waktu yang dibatasi dan situasi-situasi serupa lainnya. Dalam *Counter-Strike: Global Offensive*, waktu yang sensitif seraya buruknya situasi yang dihadapi pemain menyebabkan tekanan untuk menang kian meningkat. Dengan ini, kecepatan berbicara dapat menentukan kemenangan dari suatu tim, yang penggunaannya dijelaskan oleh Informan 1 sebagai berikut.

Kecepatan berbicara menurut saya sangat berguna dalam pengaturan strategi masing-masing tim. Karena CS:GO merupakan *game* yang dibatasi oleh waktu pada setiap rondonya maka ada saat di mana waktu yang dimiliki oleh pemain menjadi sedikit, pada saat itu kecepatan berbicara untuk mengatur strategi sangat berguna seperti melakukan koordinasi terhadap *site* dari bom, karena terdapat lebih dari satu *site* maka koordinasi yang cepat harus dilakukan.

Mengingat pentingnya pesan disampaikan dengan jelas dan ringkas, maka kecepatan berbicara pun perlu memerhatikan keduanya. Penggunaan dari kecepatan berbicara dapat berupa pengulangan cepat seperti pada *Counter-Strike: Global Offensive* yang para pemainnya melakukan hal tersebut demi membantu anggota tim mereka menghadapi situasi genting. Pengulangan cepat ini terjadi sering kali dengan menggunakan sarana obrolan suara, seperti adanya pada sesi permainan selama observasi dengan penyusun berjalan. Kecepatan berbicara digunakan pada sarana-sarana komunikasi verbal di dalam sesi permainan dan berikut adalah cara para pemain menyesuaikan kecepatan berbicara dengan kejelasan pesan, sesuai pengalaman dari Informan 1.

Dengan menyampaikan pesan yang pendek, sama dan diulang. Sebagai contoh seperti saat mengetahui sebuah *site* berada di A, maka pemain akan memberitahu timnya dengan mengatakan "*go a*" secara cepat dan berulang-ulang agar pesan yang disampaikan menjadi jelas kepada pemain lainnya.

"B, B, B, B, B, B... B!" Teriak keras dari *Green*, salah satu anggota tim dalam sesi permainan yang diamati oleh penyusun, yang menggunakan saluran obrolan suara untuk mengabarkan bahwa musuh akan segera datang menuju *Bombsite B*.

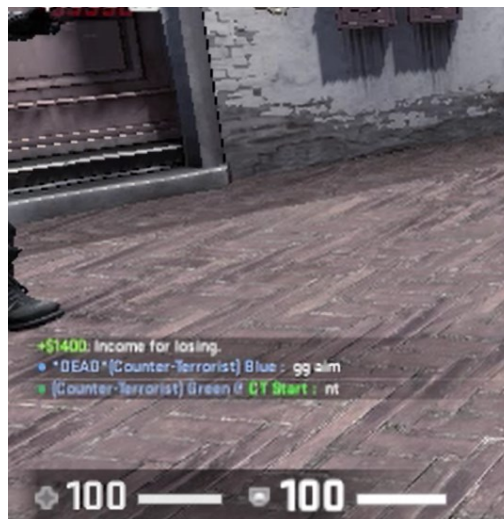
Kembali kepada perihal emosi, humor merupakan salah satu cara dalam memberikan dukungan moral bagi seluruh peserta komunikasi dan juga meningkatkan kualitas dari komunikasi yang mereka jalin, terutama apabila komunikasi tersebut berjalan tegang. Hal yang semacamnya dapat dimanfaatkan bagi para pemain *Counter-Strike: Global Offensive* mengingat tekanan yang mereka rasakan selama sesi permainan berlangsung. Menurut Informan 1, 2, dan 5 terdapat berbagai upaya dalam mengurangi tekanan tersebut dan beberapa cara disebutkan oleh Informan 5 sebagai berikut.

Ketegangan pada saat permainan... Sudah sering terjadi sih. Kalau misalnya ingin mengurangi ketegangannya ya membahas lainnya lah, pokoknya sekitar seputar permainan. Misalnya bergurau tentang kesalahan yang dilakukan di ronde awal... Sekalian bergurau, sekalian berpikir juga bagaimana caranya biar tidak terulang lagi.

Informan 3 dan 4 menambahkan adanya situasi-situasi tegang yang umumnya terjadi dan memerlukan tindakan khusus dari para pemain, contoh-contoh dari situasi tersebut dan upaya yang dapat dilakukan para pemain dijelaskan oleh Informan 3 sebagai berikut.

Biasanya ketegangan terjadi setelah situasi genting berakhir dan misalnya seorang anggota tim berbuat kesalahan, maka anggota yg lain biasanya akan berkata "*it's OK*" atau "*NT*" yang merupakan abreviasi dari "*nice try.*" Jika ketegangan terjadi karena seorang anggota tim emosi dan menghina anggota tim lain, biasanya tidak ada upaya mengurangi ketegangan dan jika anggota tim lain sudah muak maka anggota tim yang emosi tersebut akan di-*voting* untuk dikeluarkan dari *game* jadi ketegangan pun setidaknya bisa berkurang, begitu.

Dalam sesi permainan yang diobservasi oleh penyusun, beberapa pesan disertai dengan abreviasi yang serupa juga disampaikan oleh para pemain pada situasi seperti yang disebutkan oleh Informan 3, utamanya oleh para anggota tim.



Gambar 31: Salah seorang anggota tim mengirimkan pesan “NT” setelah timnya mengalami kekalahan dari ronde sebelumnya.

4.3 Pembahasan

Salah satu dari beberapa kriteria permainan *first person shooter* berbasis tim menurut Ernest Adams (2014) adalah menciptakan sebuah lingkungan yang para pemainnya dapat saling bekerja sama sebagai anggota tim secara kolektif. Dengan ini, *Counter-Strike: Global Offensive* menyediakan sarana-sarana komunikasi termediasi komputer, yang Chris Mann dan Fiona Stewart (2000) sebut sebagai *synchronous* CMC, agar memungkinkan para pemainnya untuk saling bertukar pesan verbal secara bersamaan. Namun, bentuk CMC yang demikian hanya berfokus pada pekerjaan, menjadikan komunikasi yang berlangsung dapat dinilai impersonal (Wood & Smith, 2005). Komunikasi yang impersonal ini diketahui dari

hubungan antar pemain *Counter-Strike: Global Offensive* yang hanya berlangsung sebatas jalannya permainan saja, seperti contohnya para pemain lebih terpaku pada perannya masing-masing sebagai anggota tim, dan topik yang mereka bahas pun topik-topik yang mengikuti pada jalannya permainan seperti strategi meraih kemenangan dan taktik berisikan informasi yang berpotensi mampu menjatuhkan lawan. Hasil penelitian ini nyatanya selaras dengan hasil penelitian yang didapat oleh David Holmes (2005) yang menunjukkan bahwa sebagian besar komunikasi berlangsung di internet merupakan komunikasi yang hubungan di antara pemainnya secara tidak interpersonal, ditambahkan oleh pula Adam S. Kahn dan Dmitri Williams (2015) dengan alasan bahwa komunikasi antar para pemain lebih diasosiasikan pada koordinasi tim untuk memenangkan permainan.

Temuan lain yang penyusun temukan adalah caranya para pemain *Counter-Strike: Global Offensive* menggantikan hilangnya isyarat-isyarat visual dalam komunikasi di antara mereka. Isyarat visual dalam *social presence* atau kehadiran sosial merujuk pada gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan juga tatapan mata (Thurlow et al, 2004). Dengan sarana komunikasi verbal *Counter-Strike: Global Offensive*, baik itu teks, suara, maupun *radio commands*, isyarat-isyarat visual tersebut tidak dapat ditampilkan, akibatnya hubungan interpersonal di antara para pemain saat berkomunikasi pun tidak dapat terjalin. Dengan keterbatasan ini, para pemain diketahui menggunakan bahasa dan cara bicara yang disebut sebagai *netlingo* dan *netspeak*, yang penggunaannya dibagikan secara eksklusif di antara para pemain.

Bahasa merupakan pusat dari proses pengungkapan makna dan juga komunikasi di antara para pembicaranya, sedangkan bahasa yang digunakan oleh

para pemain berasal dari bahasa baku yang sebagian besar telah diubah demi kepentingan permainan mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Mark Aakhus dan Stephen DiDomenico (Rocci & Saussure, 2016) yang menunjukkan bahwa kebanyakan pengguna yang berkomunikasi melalui media komputer tanpa bertatap muka mengadaptasi prinsip dari suatu tatanan bahasa yang baku ke dalam media tersebut, pada akhirnya terciptalah variasi bahasa yang benar-benar baru.

Netlingo dan *netspeak* mendasari bahasa yang sebagian besar digunakan oleh para pengguna internet (Thurlow et al, 2004). Berawal dari kendala fisik yang diakibatkan oleh perangkat *keyboard*, bahasa internet, atau yang disebut dengan *netlingo* dan *netspeak* ini juga digunakan oleh para pemain *Counter-Strike: Global Offensive*. Mengingat situasi dan kondisi yang dihadapi oleh para pemain saat sesi permainan mereka berlangsung, kata-kata yang konvensional diringkasnya menjadi berbagai kata abreviasi dan lain sebagainya, dengan ini pesan yang mereka kirimkan pun secara keseluruhan dapat menjadi ringkas dan hemat kata.

Dengan menerapkan bahasa percakapan *netlingo* dan *netspeak* ke dalam sesi permainan mereka, serta berbagai cara-cara imajinatif yang dijabarkan panjang lebar oleh para informan dalam penelitian, komunikasi verbal pemain *Counter-Strike: Global Offensive* pun menjadi interaktif, dinamis, dan spontan mengingat berbagai keterbatasan yang ada. Selain itu, terdapatnya sistem moderasi seperti *mute* atau *block communications*, *text filtering*, *report*, dan juga *vote kick* yang diimplementasikan untuk menghindari penyimpangan norma kesopanan dalam pesan-pesan yang dikirimkan secara verbal ini diketahui juga dapat memperkaya pengalaman berkomunikasi yang dirasakan para pemain.

Sifat dari CMC yang hanya berfokus pada penyelesaian pekerjaan ini, atau yang dianggap penting bagi para pemain yaitu kemenangan, mendukung kepentingan para pemain yang mengharapkan untuk tidak menjalin hubungan interpersonal saat permainan berlangsung. Tetapi, juga dirasa penting bagi para peserta komunikasi untuk tetap saling mengadopsi sudut pandang yang berbeda (Rocci & Saussure, 2016) sebagaimana para pemain tidak selalu memiliki ambisi yang sama dalam memenangkan permainan, seperti contohnya yaitu mereka yang mencari interaksi sosial saat bermain. Mengetahui hal ini, maka para pengembang *Multiplayer Online Game* disarankan agar mengimplementasikan ide-ide yang dapat memberikan para pemainnya pilihan untuk lebih “terhubung” satu sama lain.