

**BUDAYA & POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM  
KOMUNITAS *GAME ONLINE* COUNTER STRIKE 2  
INDONESIA**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**NAJWA SYAIFUDIN BASSAM  
20043010243**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UPN VETERAN JAWA TIMUR  
SURABAYA  
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

**BUDAYA & POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS  
GAME ONLINE COUNTER STRIKE 2 INDONESIA**

Disusun oleh:

Najwa Syaifudin Bassam  
NPM. 20043010243

Telah disetujui mengikuti ujian lisan skripsi

Menyetujui,

**DOSEN PEMBIMBING**



Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D  
NPT. 3 8207 06 02161

Mengetahui,

**DEKAN FISIP**



Dr. Catur Suratnoaji, MSI  
NPT. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

BUDAYA & POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS  
GAME ONLINE COUNTER STRIKE 2 INDONESIA


Oleh:


Najwa Syaifudin Bassam  
NPM. 20043010243


Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji  
Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan  
Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa  
Timur pada tanggal 15 November 2024


PEMBIMBING

TIM PENGUJI,

  
Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D  
NPT. 3 8207 06 02161

  
Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D  
NPT. 3 8207 06 02161

  
Ahmad Zamzamy, S.Sos., M.Med.Kom  
NIP. 198312012021211004

  
Windri Saifudin, S.Sos., M.Med.Kom  
NIP. 21119850518326

Mengetahui  
DEKAN FISIP

  
Dr. Gatur Suratnoaji, M.Si  
NIP. 196804182021211006

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Najwa Syaifuddin Bassam

NPM : 20043010243

Angkatan : 2020

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Surabaya, 26 November 2024



Najwa Syaifudin Bassam

## KATA PENGANTAR

Peneliti mengucapkan syukur kepada Allah SWT karena atas segala Rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul **Budaya & Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas *Game online Counter Strike 2* Indonesia** dengan baik. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT.,IPU selaku Rektor Universitas Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur.
2. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur.
3. Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Kom selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur.
4. Aulia Rahmawati, S.Sos, M.Si, Ph.D selaku Dosen Pembimbing.
5. Roziana Febriantia, S.Sos, MA selaku Dosen Wali.
6. Seluruh Sivitas Akademika Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur.
7. Keluarga, orang terdekat dan teman-teman yang senantiasa mendukung saya.

Akhir kata, peneliti berharap semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran sangat peneliti harapkan demi skripsi maupun bagi peneliti.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Pola Komunikasi .....	11
2.3 Komunikasi Virtual .....	16
2.4 Etnografi Virtual.....	19
2.4.1 Prinsip Etnografi Virtual .....	22
2.4.2 Analisis Media Siber Pada Etnografi Virtual .....	29
2.5 <i>Game online</i> .....	33
2.6 Komunitas <i>Gamer</i> Indonesia.....	36
2.7 Kerangka Berpikir.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	42
3.2 Metode Penelitian.....	43
3.3 Definisi Konseptual.....	44
3.3.1 <i>Game online</i> .....	44
3.3.2 Komunitas Counter Strike 2 Indonesia .....	44
3.3.3 Pola Komunikasi .....	45
3.4 Lokasi Penelitian.....	46
3.5 Subjek Penelitian.....	47
3.6 Objek Penelitian .....	48
3.7 Teknik Penentuan Informan .....	48
3.8 Teknik Pengumpulan Data .....	49
3.8.1 Observasi Partisipatif .....	49
3.8.2 Wawancara .....	50
3.8.3 Dokumentasi .....	50

3.9 Teknik Analisis Data .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Gambaran Umum <i>Game online</i> Counter Strike 2 .....	53
4.2 Identitas Informan .....	56
4.3 Hasil Penelitian .....	58
4.3.1 Media Game online Counter Strike 2.....	58
4.3.2 Bahasa dan Kode dalam Counter Strike 2.....	63
4.3.3 Interaksi pemain dalam game Counter Strike 2 .....	72
4.3.4 Pengalaman bermain Counter Strike 2 dengan komunitas .....	76
4.4 Pembahasan.....	81
4.4.1 Pola Komunikasi Primer .....	82
4.4.2 Pola Komunikasi Sekunder .....	84
4.4.3 Pola Komunikasi Sirkular .....	86
4.4.4 Komunikasi Virtual .....	89
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>92</b>
5.1 Kesimpulan .....	92
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	95
LAMPIRAN.....	98
Lampiran I. Pedoman Wawancara .....	98
Lampiran II. Transkrip Wawancara.....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Aristoteles .....	13
Gambar 2.2 Model Laswell.....	14
Gambar 2.3 Model Shannon dan Weaver.....	15
Gambar 2.4 Model Scramm .....	16
Gambar 2.6 Level Mikro-Makro Etnografi.....	30
Gambar 2.8 Bagan Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 4.9 Tampilan Mode Permainan Competitive.....	56
Gambar 4.10 Tampilan Saat Membuka Akun Steam .....	59
Gambar 4.11 Tampilan Lobi Game Online Counter Strike 2.....	61
Gambar 4.12 Farih (FroID) Menggunakan Fitur Voice .....	62
Gambar 4.13 Penggunaan Fitur Text Saluran Semua Pemain .....	62
Gambar 4.14 Lambang Non Verbal Kode Low .....	65
Gambar 4.15 Lambang Non Verbal Kode Ace.....	67
Gambar 4.16 Lambang Non Verbal Kode Botfrag.....	69
Gambar 4.17 Lambang Non Verbal Kode Topfrag .....	69
Gambar 4.19 Penerapan Model Aristoteles.....	84
Gambar 4.20 Penerapan Model Laswell .....	86
Gambar 4.21 Penerapan Model Schraam.....	88



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karakteristik Penelitian Etnografi .....	20
Tabel 2.2 Analisis Media Siber .....	31
Tabel 4.3 Identitas Informan Komunitas a gaming server .....	57
Tabel 4.4 Identitas Informan Komunitas a gaming server .....	57
Tabel 5.4 Identitas Informan Komunitas YOWW .....	58

## ABSTRAK

Aktivitas bermain *game online* di Indonesia sangat populer khususnya genre *game FPS (First Person Shooting)* seperti *game online Counter Strike 2*. *Counter Strike 2* merupakan sebuah *game* dengan genre FPS yang dimana membutuhkan komunikasi antar tim yang baik dalam bermain, adanya fitur fitur komunikasi dalam *game online Counter Strike 2* sebagai sarana melakukan interaksi dengan antar individu selama bermain tentu menciptakan sebuah fenomena komunikasi virtual. Kepopuleran *game online Counter Strike 2* juga memberikan dampak terhadap kemunculan berbagai macam komunitas *game online FPS* di Indonesia khususnya *game online Counter Strike 2* sendiri, keberagaman komunitas virtual yang terbentuk juga memunculkan budaya yang beragam di setiap komunitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui budaya dan pola komunikasi yang terjadi pada komunitas *game online Counter Strike 2* Indonesia. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan etnografi virtual dengan empat level analisis media siber. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan budaya yang terjadi pada setiap komunitas *Counter Strike 2* Indonesia yang dipengaruhi oleh motif dan motivasi setiap anggota pada dunia *offline*. serta adanya tiga penggunaan pola komunikasi virtual pada kedua anggota komunitas selama bermain *game online Counter Strike 2* berupa pola komunikasi sekunder, primer dan sirkular.

**Kata Kunci:** Pola Komunikasi Virtual, Etnografi Virtual, *Counter Strike 2*, *Game Online*, Analisis Media Siber.

## **ABSTRACT**

*The activity of playing online games in Indonesia is very popular, especially in the FPS (First Person Shooter) genre, such as the online game Counter Strike 2. Counter Strike 2 is an FPS game that requires good team communication during gameplay. The communication features within the online game Counter Strike 2 serve as a means of interaction between individuals while playing, creating a phenomenon of virtual communication.*

*The popularity of the online game Counter Strike 2 has also contributed to the emergence of various online FPS game communities in Indonesia, particularly within the Counter Strike 2 community. The diversity of these virtual communities has led to the development of varied cultures within each community. This study aims to examine the culture and communication patterns that occur within the Counter Strike 2 online game community in Indonesia.*

*The study employs a qualitative method with a virtual ethnography approach, using four levels of cyber media analysis. Data collection techniques include participant observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate cultural differences within each Counter Strike 2 community in Indonesia, influenced by the motives and motivations of each member in the offline world. Additionally, three patterns of virtual communication were identified among community members during online gameplay in Counter Strike 2, namely secondary, primary, and circular communication patterns.*

**Keywords:** *Virtual Communication Patterns, Counter-Strike 2, Online Game, Cyber Media Analysis.*