Pola Komunikasi Virtual dalam Komunitas *Game Online Counter Strike* 2 Indonesia

Najwa Syaifudin Bassam
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia
E-mail: najwabasssam@gmail.com

Article Info
Article History
Received: 2024-07-22
Revised: 2024-08-19
Published: 2024-09-04

Keywords:
Virtual Communication Patterns;
Virtual Ethnography;
Counter Strike 2;
Online Game;
Cyber Media Analysis.

Abstract
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. Based on the results of observations and analysis with a virtual ethnography approach involving participant observation, interviews, and documentation, it was found that there were cultural differences between the a gaming server community and the YOWW community in playing the online game Counter Strike 2. These differences can be seen at four levels of cyber media analysis: media space, media object, media archive, and experiential stories. At the media space level, differences are seen in account ownership, with members of the a gaming server community generally having two accounts, while YOWW members only have one.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2024-07-22
Direvisi: 2024-08-19
Dipublikasi: 2024-09-04

Kata kunci:
Pola Komunikasi Virtual;
Etnografi Virtual;
Counter Strike 2;
Game Online;
Analisis Media Siber.

Abstrak
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 artisipan, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan budaya yang terjadi pada setiap komunitas *Counter Strike* 2 indonesia yang di pengaruhi 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, premier dan sirkular. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis dengan pendekatan etnografi virtual yang melibatkan observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan adanya perbedaan budaya antara komunitas a gaming server dan komunitas YOWW dalam bermain game online Counter Strike 2. Perbedaan ini terlihat pada empat level analisis *media siber: media space, media object, media archive*, dan *experiential stories*. Pada level media space, perbedaan tampak dalam kepemilikan akun, dengan anggota komunitas a gaming server yang umumnya memiliki dua akun, sedangkan anggota YOWW hanya satu.

I. PENDAHULUAN

Aktivitas bermain game online telah menjadi fenomena global, termasuk di Indonesia, di mana berbagai kalangan dari anak-anak hingga dewasa terlibat aktif dalam permainan ini. Game online, yang dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja melalui jaringan internet, menawarkan lebih dari sekadar hiburan. Data menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara kedua dengan jumlah pemain game terbanyak di dunia, di mana 94,8% pengguna internet berusia 16 hingga 64 tahun aktif bermain video game pada Januari 2023. Hal ini menciptakan peluang besar bagi perusahaan pengembang game untuk memperluas pasar mereka di Asia, terutama di Indonesia (Stefanus & Sari, 2020). Dengan begitu, tren ini juga menjadi sorotan penting dalam kajian sosial budaya.

Game online merupakan salah satu hasil dari perkembangan media online, di mana semua orang dapat mengakses informasi secara cepat dan tanpa batas melalui internet. Media online menjadi sarana penting dalam memperoleh informasi dan hiburan, menciptakan interaksi virtual yang memfasilitasi komunikasi tanpa batasan jarak dan waktu. Fenomena ini

menjadikan terbentuknya komunitas virtual, di mana individu dengan minat yang sama berkumpul dan berinteraksi secara online. Komunitas ini berkembang berdasarkan berbagai motif seperti hobi, minat, dan pekerjaan, dan menjadi salah satu aspek penting dari komunikasi kelompok di dunia maya (Kustiawan et al., 2022). Hal ini menunjukkan bagaimana media online mengubah cara manusia berinteraksi dan membangun komunitas.

Di Indonesia, game kompetitif online, seperti Mobile Legend dan Counter Strike 2, sangat populer. Counter Strike 2, yang dikembangkan oleh Valve dan dirilis pada September 2023, adalah seri terbaru dalam franchise Counter Strike. Game ini terkenal dengan mekanisme permainan yang ikonis dan telah menarik banyak penggemar di seluruh dunia. Popularitas Counter Strike 2 juga mendukung ekosistem industri game, komunitas, dan turnamen e-sport, dengan jumlah pemain aktif yang terus meningkat setiap tahun (Al Fayyad & Sumanti, 2023). Hal ini mencerminkan pengaruh besar game ini dalam budaya game global.

Penggunaan internet yang semakin mudah memberikan kontribusi signifikan terhadap terciptanya realitas sosial-siber, di mana komunikasi virtual menjadi bagian dari budaya komunitas online. Interaksi di dunia maya ini membentuk kebiasaan baru yang dikenal sebagai budaya sosial-siber, hasil dari koneksi antar pengguna dalam satu jaringan. Etnografi virtual digunakan untuk menggambarkan budaya ini, yang terus berkembang seiring dengan dinamika manusia dan teknologi (Iskandar Fikrisya & Irawati Indira, 2023). Proses ini menyoroti bagaimana teknologi mempengaruhi dan membentuk identitas sosial dalam konteks digital.

Perkembangan teknologi dan game online menjadikan munculnya berbagai variasi komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Dalam konteks game FPS seperti Counter Strike 2, komunikasi menjadi kunci penting dalam menyusun strategi tim untuk mencapai kemenangan. Game ini menyediakan berbagai fitur komunikasi yang mendukung interaksi antar pemain, memperkuat pola komunikasi virtual yang efektif dalam komunitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi virtual dalam game online Counter Strike 2 di Indonesia menggunakan metode etnografi virtual untuk memahami bagaimana pola tersebut terbentuk dalam konteks menyusun strategi permainan (Nurhaliza & Fauziah, 2020). Dengan demikian, penelitian ini akan membantu dalam memahami dinamika komunikasi dalam komunitas game.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Farah Hasna Arifah pada tahun 2022, meneliti pola komunikasi virtual dalam komunitas game online Genshin Impact di Indonesia. Penelitian tersebut lebih berfokus pada proses interaksi dan pola komunikasi antar anggota komunitas, sementara penelitian ini akan lebih mendalami bagaimana pola komunikasi virtual terbentuk dalam konteks komunitas game Counter Strike 2 di Indonesia (Farah Hasna Arifah, 2022). Fokus ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai aspek budaya dalam komunitas game tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan budaya yang terbentuk dalam komunitas game online Counter Strike 2 Indonesia dan pola komunikasi virtual yang terjadi dalam komunitas tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai interaksi dan dinamika dalam komunitas ini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual untuk mempelajari interaksi dan komunikasi di internet, khususnya dalam komunitas *Counter Strike 2* di platform Discord. Data dikumpulkan melalui triangulasi, meliputi wawancara, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk memahami kondisi alami, budaya komunitas, serta pola komunikasi dalam game. Objek penelitian adalah fitur komunikasi dalam *Counter Strike 2*, dengan fokus pada dua komunitas: *a gaming server* dan *YOWW*. Informan dipilih berdasarkan keterlibatan aktif dalam komunitas, dan data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Game Online Counter Strike 2

   Counter Strike 2 adalah sebuah game online berbasis genre FPS (*First Person Shooter*), di mana elemen utama dalam permainan ini melibatkan pertempuran dan penggunaan senjata dari sudut pandang orang pertama. Game ini dikembangkan oleh Valve dan dirilis pada 29 September 2023, sebagai penerus dari game Counter Strike Global Offensive,

dengan peningkatan dalam aspek visual dan mekanisme permainan.

Dalam Counter Strike 2, terdapat beberapa kategori permainan yang ditawarkan, antara lain:

a) *Official Matchmaking*: Mode resmi di bawah pengawasan Counter Strike 2, di mana pemain dapat bermain sesuai aturan yang telah ditetapkan. Terdapat beberapa sub-mode di dalamnya, seperti Premier, Competitive, Wingman, Casual, Deathmatch, dan Arm Race.
b) *Practice*: Mode latihan di mana pemain dapat berlatih dengan bot atau mengasah keterampilan dalam menggunakan utility seperti smoke dan flash. Pemain memiliki kendali penuh dalam pengaturan permainan.
c) *Workshop Maps*: Mode di mana pemain dapat bermain di berbagai map yang dirancang oleh komunitas Counter Strike 2. Pemain harus berlangganan workshop untuk mengunduh konten yang diinginkan.
d) *Community Server*: Mode yang menampilkan server yang dibuat oleh komunitas dengan berbagai macam aturan dan mode permainan.

2. Identitas Informan

Penelitian ini melibatkan dua komunitas berbeda, yaitu komunitas a gaming server dan komunitas YOWW, dengan masing-masing komunitas diwakili oleh empat anggota sebagai informan, sehingga total terdapat delapan informan. Kedua komunitas ini dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, terutama terkait dengan jam bermain yang berbeda di antara kedua komunitas, yang diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih baik mengenai perbedaan budaya komunitas dan pola komunikasi dalam bermain Counter Strike 2. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi, di mana peneliti bergabung dan berinteraksi langsung dengan kedua komunitas dalam aktivitas bermain game *Counter Strike* 2 selama dua bulan. Data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi ini kemudian dianalisis untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian.

3. Output Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pola komunikasi virtual yang terjadi dalam komunitas game online Counter Strike 2 di Indonesia, dengan menggunakan teknik level analisis media siber dalam etnografi virtual. Empat level analisis media siber yang diterapkan adalah media space, media archive, media object, dan experiential stories, yang digunakan untuk menganalisis interaksi dan komunikasi dalam komunitas ini selama bermain game.

a) Media Game Online *Counter Strike* 2

Level media space dalam analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur dan prosedur yang ada di media internet, dalam hal ini game *Counter Strike* 2. Akses ke game ini membutuhkan pembuatan akun di platform Steam, di mana pengguna harus melalui beberapa langkah seperti mengunduh aplikasi Steam, membuat akun, dan mengunduh game Counter Strike 2. Setelah game terpasang, pengguna dapat langsung memainkannya tanpa batasan akun.

Dalam komunitas *a gaming server*, mayoritas anggota memiliki lebih dari satu akun, yang digunakan untuk berbagai tujuan, seperti bermain serius atau bersenang-senang. Sebaliknya, anggota komunitas YOWW cenderung hanya memiliki satu akun, mengingat frekuensi bermain yang lebih rendah.

Gambar 1. Tampilan Lobi *Game Online Counter Strike* 2
(Sumber: Analisis Data Primer, 2024)

Fitur komunikasi dalam game *Counter Strike* 2 terdiri dari voice chat dan text chat, yang menjadi elemen penting dalam strategi permainan. Anggota komunitas juga menggunakan aplikasi tambahan seperti Discord untuk dapat meningkatkan kualitas

komunikasi. Penggunaan fitur *voice chat* lebih dominan karena dinilai lebih efektif, sementara text chat digunakan dalam situasi tertentu.

Gambar 2. Farih (FroID) Menggunakan Fitur Voice
(Sumber: Analisis Data Primer, 2024)

b) Bahasa dan Kode dalam *Counter Strike* 2

Level media archive membahas bagaimana teks dan makna dalam komunikasi di game *Counter Strike* 2 diproduksi dan disebarluaskan. Dalam game ini, pemain menggunakan kode-kode khusus seperti "Low", "Flank", "Eco", "AFK", "Rush", dan lain-lain untuk berkomunikasi dengan rekan tim. Kode-kode ini sering kali diiringi dengan lambang non-verbal seperti intonasi dan emosi, yang memberikan makna lebih dalam pada komunikasi.

Gambar 3. Lambang Non-Verbal Kode Low
(Sumber: Analisis Data Primer, 2024)

Selama observasi, terlihat bahwa komunitas a gaming server lebih aktif dalam menggunakan kode-kode ini dibandingkan dengan komunitas YOWW. Penggunaan bahasa juga berbeda, di mana komunitas YOWW lebih sering menggunakan bahasa Indonesia karena keanggotaan yang beragam, sementara komunitas a gaming server cenderung menggunakan bahasa Jawa karena kesamaan latar belakang anggotanya.

Gambar 4. Lambang Non-Verbal Kode Ace
(Sumber: Analisis Data Primer, 2024)

c) Interaksi Pemain dalam *Game Counter Strike* 2

Level media object meneliti interaksi dan aktivitas yang terjadi di antara pengguna. Dalam komunitas a gaming server, semua anggota memiliki peran aktif dalam menyusun strategi dan mengatur permainan. Setiap anggota bebas memberikan saran dan ide, meskipun peran yang lebih dominan biasanya dipegang oleh pemain dengan skor tertinggi (*top fragger*). Sebaliknya, di komunitas YOWW, meskipun semua anggota bebas berpendapat, tidak ada peran yang spesifik saat bermain. Komunitas ini lebih fokus pada permainan dan strategi, dengan sedikit pembahasan topik di luar game. Kendala dalam komunikasi biasanya disebabkan oleh masalah teknis seperti koneksi internet atau kualitas perangkat keras.

d) Pengalaman Bermain *Counter Strike* 2 dengan Komunitas

Level experiential stories menggambarkan motivasi dan dampak dari aktivitas di dunia online yang terkait dengan realitas offline. Dalam komunitas a gaming server, alasan utama pembentukan komunitas adalah untuk mengisi waktu selama pandemi COVID-19. Anggota komunitas ini cenderung bermain secara rutin, terutama di akhir pekan, meskipun mereka tetap bermain meskipun tidak dengan formasi lengkap. Komunitas YOWW memiliki motivasi yang serupa, namun anggota komunitas ini cenderung lebih jarang bermain dan lebih memilih bermain bersama dalam waktu-waktu tertentu. Selain *Counter Strike* 2, anggota YOWW juga sering bermain game lain bersama.

B. Pembahasan

Setelah data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, langkah selanjutnya adalah menganalisis data menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman, yang dikombinasikan dengan analisis media siber dari Rulli Nasrullah. Hasil analisis ini kemudian dikaitkan dengan model pola komunikasi dan konsep dasar komunikasi virtual dari Werner J & Tankard.

1. Pola Komunikasi Primer

Pola komunikasi primer adalah proses komunikasi dasar yang melibatkan penggunaan simbol sebagai media pertama, baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Dalam konteks komunitas game online seperti a gaming server dan YOWW, penggunaan bahasa dan kode-kode khusus menjadi alat utama dalam berkomunikasi. Misalnya, komunitas a gaming server yang sering menggunakan bahasa Jawa sebagai bentuk komunikasi sehari-hari antaranggota. Ini menunjukkan bahwa bahasa tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga mencerminkan identitas kelompok dan rasa kebersamaan.

Penggunaan bahasa Indonesia oleh komunitas YOWW yang memiliki anggota dari berbagai daerah, menunjukkan adaptasi bahasa untuk memastikan semua anggota dapat berpartisipasi secara efektif dalam komunikasi. Bahasa dalam komunitas ini digunakan tidak hanya untuk berinteraksi, tetapi juga untuk menciptakan hubungan yang lebih dalam di antara anggota, yang kemudian berdampak pada efektivitas kerja sama dalam permainan.

Selain bahasa, penggunaan kode-kode khusus dalam game Counter Strike 2 seperti "*Low*," "*Flank*," dan "*Eco*" merupakan bentuk lain dari pola komunikasi primer. Kode-kode ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan cepat, tetapi juga mengandung makna yang dipahami bersama oleh anggota tim. Kode tersebut menjadikan pemain untuk segera memahami situasi dalam game dan meresponsnya dengan tepat, sehingga meningkatkan koordinasi tim dan ada untuk memenangkan pertandingan.

Gambar 5. Penerapan Model Aristoteles
(Sumber: Analisis Data Primer, 2024)

Dalam hal ini, pola komunikasi primer dapat dijelaskan melalui model klasik Aristoteles yang terdiri dari tiga elemen utama: pembicara (*speaker*), pesan (*message*), dan pendengar (*listener*). Dalam konteks *game Counter Strike* 2, pembicara adalah anggota tim yang memberikan instruksi atau informasi, pesan adalah kode atau bahasa yang digunakan, dan pendengar adalah anggota tim lainnya yang menerima dan menindaklanjuti informasi tersebut. Proses ini menciptakan alur komunikasi yang efektif dan efisien, yang sangat penting dalam lingkungan permainan yang cepat dan kompetitif.

2. Pola Komunikasi Sekunder

Pola komunikasi sekunder melibatkan penggunaan media kedua setelah simbol verbal atau non-verbal dalam proses komunikasi. Dalam komunitas *game Counter Strike* 2, media kedua ini sering kali berupa fitur-fitur komunikasi dalam game seperti voice chat dan text chat, serta aplikasi tambahan seperti Discord. Fitur-fitur ini digunakan untuk memperkuat komunikasi dan membentuk anggota tim untuk berinteraksi lebih efektif, terutama dalam situasi di mana kecepatan dan kejelasan komunikasi sangat penting.

Voice chat, misalnya, membentuk komunikasi langsung dan real-time antaranggota tim, yang sangat berguna saat mereka perlu menyampaikan informasi atau instruksi secara cepat. Sebagai contoh, ketika seorang pemain menggunakan kode "rush" untuk menginstruksikan timnya untuk melakukan serangan frontal, pesan tersebut dapat segera ditanggapi oleh anggota tim lainnya melalui voice chat. Hal ini menciptakan aliran komunikasi yang cepat dan responsif, yang sangat penting dalam pertandingan yang berlangsung dengan cepat.

Gambar 6. Penerapan Model Laswell
(Sumber: Analisis Data Primer, 2024)

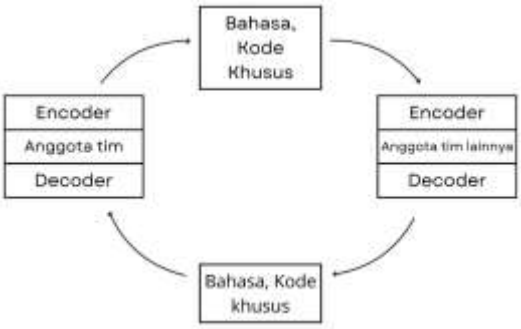
Text chat juga memainkan peran penting, terutama dalam situasi di mana komunikasi verbal tidak diinginkan. Misalnya, pemain dapat menggunakan text chat untuk berkomunikasi dengan lawan atau untuk mengirim pesan yang tidak memerlukan tanggapan langsung. Penggunaan text chat menjadikan komunikasi yang lebih fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti memberi instruksi, bercanda, atau bahkan memancing emosi lawan. *Discord*, sebagai aplikasi komunikasi tambahan, digunakan oleh kedua komunitas karena dianggap memiliki kualitas suara yang lebih baik dan server yang lebih stabil dibandingkan dengan fitur bawaan game. Penggunaan Discord menunjukkan bagaimana pemain mencari alat tambahan untuk meningkatkan kualitas komunikasi mereka, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas permainan dan interaksi sosial dalam komunitas.

Pola komunikasi sekunder ini dapat dijelaskan melalui model komunikasi Laswell, yang mencakup lima elemen: siapa (*who*), mengatakan apa (*says what*), melalui saluran apa (*in which channel*), kepada siapa (*to whom*), dan apa efeknya (*with what effect*). Dalam hal ini, pemain yang memberikan instruksi melalui *voice chat* atau *text chat* berperan sebagai "siapa," pesan yang disampaikan adalah "apa," saluran yang digunakan adalah "saluran apa," anggota tim yang menerima pesan adalah "kepada siapa," dan tindakan yang diambil oleh anggota tim setelah menerima pesan adalah "efek." Model ini membantu menjelaskan bagaimana komunikasi berlangsung secara efektif dalam lingkungan permainan yang dinamis dan kompetitif.

3. Pola Komunikasi Sirkular

Pola komunikasi sirkular terjadi ketika ada umpan balik dalam komunikasi, yang menunjukkan bahwa proses komunikasi tersebut berhasil dan berlanjut secara terus-menerus. Dalam *game Counter Strike* 2, pola komunikasi sirkular sangat penting karena membentuk adanya interaksi yang berkelanjutan antara anggota tim. Misalnya, ketika seorang anggota tim memberikan instruksi atau informasi, anggota lain merespons dengan memberikan umpan balik yang kemudian memengaruhi tindakan berikutnya.

Proses ini tidak hanya melibatkan pengiriman pesan, tetapi juga penerimaan dan respons terhadap pesan tersebut, yang menciptakan alur komunikasi yang interaktif dan dinamis. Contohnya, ketika seorang pemain memberikan instruksi untuk "eco" atau menghemat uang dalam permainan, anggota tim lainnya akan memberikan umpan balik yang berupa persetujuan atau saran alternatif. Respons ini kemudian mempengaruhi keputusan tim tentang bagaimana mereka akan bermain dalam ronde berikutnya.



Gambar 7. Penerapan Model Schraam
(Sumber: Analisis Data Primer, 2024)

Model komunikasi sirkular dapat dijelaskan melalui model Schraam, yang menekankan pentingnya umpan balik dalam proses komunikasi. Dalam model ini, setiap individu dalam komunikasi berperan sebagai enkoder dan dekoder sekaligus, yang berarti mereka tidak hanya mengirim pesan tetapi juga menerima dan menafsirkan pesan dari orang lain. Dalam konteks *game Counter Strike* 2, ini berarti setiap anggota tim tidak hanya memberikan instruksi atau informasi, tetapi juga menerima dan merespons instruksi dari anggota tim lainnya. Proses ini menciptakan "lingkaran" komunikasi yang berkelanjutan, di mana setiap pesan yang dikirim diikuti oleh umpan balik yang mempengaruhi tindakan selanjutnya.

Komunikasi sirkular sangat penting dalam game seperti Counter Strike 2, di mana keputusan yang cepat dan koordinasi yang efektif dapat membuat perbedaan antara kemenangan dan kekalahan. Dengan adanya umpan balik yang cepat dan tepat, tim dapat menyesuaikan strategi mereka secara real-time dan merespons perubahan dalam permainan dengan lebih efektif.

4. Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual dalam game Counter Strike 2 melibatkan berbagai konsep dasar yang memfasilitasi interaksi antara pemain dalam lingkungan online. Salah satu konsep utama adalah cyberspace, yang dalam hal ini adalah dunia maya di mana game Counter Strike 2 berlangsung. Cyberspace menjadikan pemain dari berbagai lokasi geografis untuk terhubung dan berinteraksi dalam waktu nyata, menciptakan pengalaman bermain yang mendalam dan imersif. Komunitas maya yang terbentuk di sekitar game ini juga menjadi elemen penting dari komunikasi virtual. Komunitas a gaming server dan YOWW adalah contoh bagaimana minat yang sama terhadap game tertentu dapat mempersatukan individu-individu menjadi sebuah komunitas yang berfungsi untuk berbagi pengalaman, strategi, dan tips bermain. Komunitas ini berfungsi sebagai ruang di mana pemain dapat terlibat dalam diskusi yang lebih luas tentang game, berbagi informasi, dan juga membangun hubungan sosial.

Dalam hal interaktivitas, game Counter Strike 2 menyediakan berbagai fitur yang menjadikan pemain untuk berpartisipasi aktif dalam permainan. Misalnya, fitur voice chat dan text chat membentuk adanya komunikasi langsung antar pemain, sementara fitur-fitur seperti peta dan item dalam game menyediakan alat yang diperlukan untuk berkolaborasi dan bersaing. Interaktivitas ini tidak hanya menciptakan pengalaman bermain yang lebih menarik, tetapi juga menjadikan pemain untuk membangun keterampilan dan strategi yang lebih baik melalui interaksi dengan pemain lain. Konsep *hypertext* dalam game ini juga penting, di mana informasi tambahan seperti panduan dan berita terbaru dapat diakses melalui game itu sendiri. Hal tersebut menjadikan pemain untuk terus terhubung dengan perkembangan terbaru dalam game dan meningkatkan pemahaman mereka tentang mekanisme permainan.

Multimedia juga memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang lebih kaya dan mendalam. Kombinasi grafis 2D dan 3D, efek suara, dan elemen visual lainnya dalam Counter Strike 2 menciptakan lingkungan permainan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung komunikasi dan kolaborasi antar pemain.

Dengan menggabungkan semua elemen ini, komunikasi virtual dalam game Counter Strike 2 menjadi lebih dari sekadar alat untuk berkomunikasi. Ini menjadi sarana untuk dapat membangun komunitas, meningkatkan keterampilan, dan menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan memuaskan. Pola komunikasi yang terjadi dalam game ini mencerminkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung interaksi sosial dan kolaborasi dalam lingkungan virtual, yang pada gilirannya memperkaya pengalaman bermain dan memperkuat ikatan sosial di antara pemain.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis dengan pendekatan etnografi virtual yang melibatkan observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan adanya perbedaan budaya antara komunitas a gaming server dan komunitas YOWW dalam bermain game online Counter Strike 2. Perbedaan ini terlihat pada empat level analisis *media siber: media space, media object, media archive*, dan *experiential stories*. Pada level media space, perbedaan tampak dalam kepemilikan akun, dengan anggota komunitas a gaming server yang umumnya memiliki dua akun, sedangkan anggota YOWW hanya satu.

Pada level *media archive*, komunitas a gaming server lebih variatif dalam penggunaan kode-kode permainan dan cenderung menggunakan bahasa Jawa, sementara komunitas YOWW lebih sering menggunakan bahasa Indonesia. Pada level *media object*, komunitas *a gaming server* memiliki peran spesifik dalam permainan dan topik komunikasi yang lebih beragam dibandingkan dengan komunitas YOWW yang lebih fokus pada game. Pada level *experiential stories*, anggota komunitas *a gaming server* bermain lebih sering dan lebih fokus pada *game Counter Strike* 2, sedangkan YOWW memainkan beragam game.

Pola komunikasi primer terlihat dalam penggunaan simbol dan kode-kode, pola sekunder dalam penggunaan fitur komunikasi seperti voice dan *text chat*, dan pola sirkular dalam interaksi berkelanjutan yang melibatkan umpan balik antara anggota tim.

Secara keseluruhan, media *game online Counter Strike* 2 memenuhi beberapa konsep dasar komunikasi virtual seperti *cyberspace*, komunitas maya, chat *room, MUD & Bot*, interaktivitas, *hypertext*, dan multimedia, yang semuanya memainkan peran penting dalam membentuk dan memfasilitasi komunikasi antar pemain di dunia virtual.

B. Saran

Saran dari hasil penelitian tersebut adalah dilakukan penelitian lebih lanjut yang fokus pada kode-kode dan interaksi simbolik yang ada dalam game online, terutama karena setiap map dalam game Counter Strike 2 memiliki variasi kode dan simbol yang berbeda. Penelitian ini penting untuk memahami lebih dalam tentang komunikasi non-verbal yang terjadi dalam game dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi strategi dan interaksi antar pemain. Selanjutnya, disarankan adanya peningkatan dalam hubungan komunikasi di antara anggota komunitas YOWW. Peningkatan komunikasi ini dapat dilakukan dengan lebih banyak interaksi dan kolaborasi selama permainan, yang dapat memperkuat solidaritas komunitas dan meningkatkan efektivitas dalam bermain sebagai tim.

DAFTAR RUJUKAN

Al Fayyad, M., & Sumanti, S. T. (2023). Pola Komunikasi Virtual dalam Penggunaan E-Sport Games (Studi Kasus: Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara). Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi, 4(3), 1146–1153.

Arifah, H. A. (2022). Pola Komunikasi Virtual dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). UPN "Veteran" Jawa Timur.

Effendy, O. U. (2008). Dinamika Komunikasi. Remaja Rosdakarya.

Indriyani, M., Bambang, A. A., & Hapsari, D. T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Online Tirto.id terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Berita Livi Zheng. KOMUNIKA: Jurnal Ilmu Komunikasi, 8(1), 12–18. https://doi.org/10.22236/komunika.v8i1.5714

Iskandar Fikrisya, & Irawati Indira. (2023). Penelitian Etnografi Virtual dalam Mengkaji Fenomena Masyarakat Informasi di Media Sosial: Tinjauan Literatur Sistematis. ANUVA, 7(4), 679–696.

Kustiawan, W., Ja'far, Siregar, A. A., Purba, A. M., & Muhammad, M. (2022). Manajemen Media Online. JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi, 2(2), 13–17.

Nasrullah, R. (2022). Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet. Simbiosa Rekatama Media.

Stefanus, I., & Sari, W. P. (2020). Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam Game Online League of Legends. Koneksi, 4(2), 331–337.