

## KARAKTER VISUAL TOKOH PADA GAME *COUNTER STRIKE*

Teguh Meirizky Girdayanto<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bunda Mulia, Fakultas Teknologi dan Desain, Desain Komunikasi Visual  
Diterima: 14 Februari 2019 / Disetujui: 4 Maret 2019

### ABSTRACT

*Videogames according to the Office Dictionary of Defense Modeling & Simulation are translated as a physical and mental competition by players to achieve goals under the rules set in the storyline. Videogames are a combination of art, technology and economic products. Content and character developed in a game, if viewed from a design point of view, is a form of systematic effort by game developers to create added value in their products to produce products that have economic value. The characters found in the Counter-Strike game that display war content by displaying terrorist and counter-terrorist characters, visually lead consumers to self-image in relation to the visual appearance of Counter-Strike game characters.*

**Keywords:** character, visual, game, Counter-Strike

### ABSTRAK

*Videogames menurut Office Dictionary of Defense Modelling & Simulation yang diterjemahkan sebagai suatu kompetisi fisik dan mental yang dilakukan para pemain untuk mencapai tujuan-tujuan di bawah aturan yang ditetapkan dalam jalan cerita. Videogames merupakan bentuk kombinasi antara seni, teknologi dan produk ekonomi. Konten dan karakter yang dikembangkan dalam sebuah game, jika ditinjau dari sudut pandang desain merupakan bentuk upaya sistematis pengembang game untuk menciptakan added value dalam produknya sehingga menghasilkan produk yang memiliki nilai ekonomis. Karakter yang ditemukan pada game Counter-Strike yang menampilkan konten peperangan dengan menampilkan karakter terrorist dan counter-terrorist, secara visual menggiring konsumennya kepada pencitraan diri dalam kaitannya pada tampilan visual karakter game Counter-Strike*

**Kata kunci:** karakter, visual, gim, Counter-Strike

### PENDAHULUAN

*Permainan (games) didefinisikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi-terstruktur yang pada umumnya ditujukan untuk kesenangan dan dimanfaatkan pula sebagai sarana pembelajaran. Videogames merupakan sebuah permainan yang melibatkan interaksi antara pemain dan mesin (sistem) dalam bentuk visual yang bersumber dari perangkat audio video.*

Dibandingkan jenis-jenis media sebelumnya, *videogames* menawarkan sebuah segi yang tidak diperoleh media lain, yakni interaksi antara pemakai (*gamer*) dengan program permainan komputer yang menghasilkan keragaman stimulus

berdasarkan input yang diberikan pemainnya. Bagaimana seorang pemain bermain, bertindak dan membuat pilihan-pilihan akan mempengaruhi keseluruhan pengalaman bermainnya tersebut. *Videogames* memiliki kemampuan untuk mempresentasikan dunia-dunia mikro dalam arti memberikan konteks-konteks untuk berpikir menghadapi permasalahan, mengambil tindakan sendiri sebagai bagian solusinya dan membangun arti intuitif dari peran mereka dalam dunia permainan tersebut. Konteks dan konten dunia mikro ini erat kaitannya dengan isu-isu kebudayaan, sosial-politik dan peradaban yang nyata terjadi di dunia makro.

***Games Counter Strike***

\*email: tgirdayanto@bundamulia.ac.id

*Counter Strike*, merupakan merupakan *games* dengan konten peperangan antara karakter *terrorist* dan *counter-terrorist* atau Blok Barat-Blok Timur memiliki konsep desain yang cukup baik sehingga secara keseluruhan produk *games* ini menjadi *benchmarking* dalam desain *videogames* bergenre *FPS* di seluruh dunia. yang mampu menyuguhkan permainan skala besar, baik dalam jumlah pemain maupun interaktivitas sehingga para pemain dibawa ke dalam suasana peperangan maya berintensitas tinggi dan sangat mendalami karakter yang dimainkan.

Dalam game *Counter Strike* para pemain memiliki kebebasan dalam menentukan peran, bisa menjadi teroris ataupun *countet terrorist*. Dalam game ini pemain diberikan berbagai macam ruang untuk berperang yang disesuaikan dengan tema dari jalan cerita dari game tersebut, ruang yang ada di dalam game seolah tak terbatas, setiap pemain diberi peluang untuk mengeksplorasi dunia di dalam game sampai hal-hal yang terkecil sekalipun.

Implikasi dari permintaan pasar ini memunculkan games dengan karakter yang lebih realistik dan sangat *personalized*. Karakter yang dibangun dalam games mulai menyentuh ranah simbolisasi tokoh, kelompok dan golongan tertentu yang populer secara global. Desain karakter dalam sebuah games ditujukan untuk memunculkan citra diri dari sebuah penokohan yang dibuat secara sistematis dan terencana untuk menghasilkan sebuah keterikatan visual antara pengguna dan objek visualnya. Secara khusus, contoh karakter pasukan *counter-terrorist* pada game *Counter-Strike* merupakan simbolisasi karakter pasukan elit negara-negara sekutu (*Navy Seals, SAS, Gign, Spetmaz*) yang melawan karakter teroris yang diidentikkan dengan negara-negara Timur Tengah dan Eropa Timur.

Dalam game karakter di buat sedemikian rupa agar dapat terlihat menarik dan mampu mencerminkan sifat dan karakteristik dirinya melalui tampilan visual

dan gerak tubuh (*gesture*). *Counter Strike* adalah game yang menampilkan karakter menjadi 2 kelompok yang saling bertentangan, didalamnya terdapat banyak simbol -simbol yang di visualisasikan melalui pakaian, asesoris dan senjata antara lain kelompok *counter terrorist* yang yang di simbolkan sebagai kelompok penegak hukum, dan kelompok *terrorist* disimbolkan sebagai gerakan militan yang sering menebar teror, keduanya mempunyai ciri khas sendiri dan mampu membawa makna dan pesan ideologis dari kelompok yang dibawanya.

Berdasarkan rumusan masalah tersaji di atas, maka diajukan pertanyaan

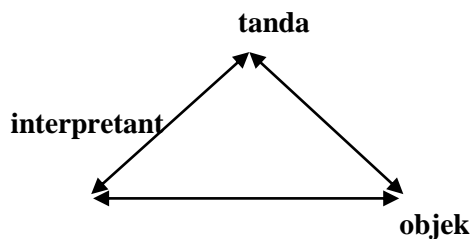
1. Bagaimanakah karakter game direpresentasikan melalui tampilan grafis, *interface*, sistem audio video, teknik animasi dan fitur – fitur lain sehingga mampu menyampaikan makna pesan tentang karakter itu sendiri..?
2. Bagaimanakah konten *games Counter Strike*, dalam kaitannya dalam tampilan visual karakter game *first Person Shooter (FPS)*..?

## Semiotika

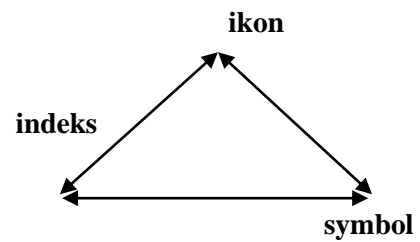
Semiotika berasal dari kata Yunani *semeion*, yang berarti tanda (Semiotika adalah sebuah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi atau pesan baik secara verbal maupun non-verbal sehingga bersifat komunikatif, hal tersebut memunculkan suatu proses pemaknaan oleh penerima tanda akan makna informasi atau pesan dari pengirim pesan.

Salah satu tokoh semiotika adalah *Charles Sander Peirce* (1839-1914). *Pierce* melihat tanda (*representament*) sebagai bagian yang tak terpisahkan dari objek referensinya serta pemahaman subjek atas tanda (*interpretant*). (*Alex Sobur, 2003 : XII*) Menurut *Pierce*, tanda (*representamen*) ialah sesuatu

yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu (Eco, 1979:15). Tanda akan selalu mengacu ke sesuatu yang lain, oleh Pierce disebut obyek (*denotatum*). Mengacu berarti mewakili atau menggantikan. Tanda baru dapat berfungsi bila diinterpretasikan dalam benak penerima tanda melalui *Interpretant*. Jadi *interpretant* ialah pemahaman makna yang muncul dalam diri penerima tanda. Artinya, tanda baru dapat berfungsi sebagai tanda bila dapat ditangkap dan pemahaman terjadi berkat *ground*, yaitu pengetahuan tentang sistem tanda dalam suatu masyarakat. Hubungan ketiga unsur yang dikemukakan Pierce terkenal dengan nama segitiga semiotik.



Selanjutnya dikatakan, tanda dalam hubungan dengan acuannya dibedakan menjadi tanda yang dikenal dengan *ikon*, *indeks*, dan *simbol*. *Ikon* adalah tanda yang antara tanda dengan acuannya ada hubungan kemiripan dan biasa disebut *metafora*. Contoh *ikon* adalah potret keluarga. Bila ada hubungan kedekatan eksistensi, tanda demikian disebut *indeks*. Tanda seperti ini disebut *metonimi*. Contoh *indeks* adalah tanda panah petunjuk arah bahwa di sekitar tempat itu ada bangunan tertentu, langit berawan tanda hari akan hujan. *Simbol* adalah tanda yang diakui keberadaannya berdasarkan hukum konvensi. Contoh *simbol* adalah bahasa tulisan. Peirce membagi tanda menjadi tiga tipe, yaitu *ikon*, *indeks*, dan *simbol*. Ketiganya bisa dimodelkan ke dalam sebuah segitiga berikut:



Bila dikaji melalui pendekatan semiotika dengan menggunakan teori Pierce, maka tanda-tanda dalam *Game Counter Strike* dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik, antara lain : ikon, indeks dan simbol.

- a. *Ikon* adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Misalnya, karakter personel US Navy Seals dalam *game Counter-Strike* sebagai pihak penegak hukum merupakan ikon dari para personel US Navy Seals yang bertugas sebagai pasukan elit *counter-terrorist* yang dimiliki Amerika Serikat.
- b. *Indeks* merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya, atau disebut juga tanda sebagai bukti. Misalnya : asap dan api dalam aksi *game Counter Strike* menunjukkan aktifitas tembak-menembak atau lemparan granat dari personel kawan atau bahkan lawan. Jejak ceceran darah yang terdapat dalam *game Counter Strike* merupakan tanda indeks bahwa seseorang (karakter) telah tertembak di tempat itu.
- c. Simbol adalah tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama yang bersifat universal. Dalam kasus *game Counter Strike*, salah satu simbol yang paling mudah dikenali adalah warna loreng (*commo/woodland*) yang dikenakan oleh personel teroris yang menandakan bahwa karakter ini mensimbolkan gerakan militan separatis yang melakukan teror.

## ANALISIS

## Karakter *Games Counter Strike*

### 1. Karakter *Counter-Terrorist*

Karakter *Counter-Terrorist* dalam *game Counter-Strike* terdiri dari 4 set karakter yang terdiri dari ikon kesatuan khusus (special forces) anti-teroris. Karakter ini dibangun dengan set aksi dan perlengkapan yang merupakan simbolisasi dari kesatuan-kesatuan elit tersebut.



Gambar 1. Karakter *Counter-Terrorist*

Karakter *Counter Terrorist* mengenakan “pakaian resmi” penegak hukum dengan seragam bernuansa hitam dan hijau tua dan biru tua. Karakter *Counter Terrorist* (biasa disebut CT) dilengkapi senjata-senjata canggih buatan negara Barat. Senjata yang digunakan yaitu senjata standar *NATO*, diantaranya yang paling mencolok adalah varian *M4* dan *Steyr AUG*.

Penggunaan seragam militeristik khas pasukan elit negara Barat menyimbolkan bahwa memang kekuatan pasukan elit inilah yang saat ini banyak berperan dalam memerangi teroris di dunia. Sebut saja karakter personel *US Navy-Seals*, *SWAT*, *Gign*, *SAS*, dan *Spetnaz* yang dalam *game* ini ditampilkan sebagai sosok penegak hukum dengan ikon identitas seragam hitam-hitam dan senjata *M4* merupakan simbolisasi dari personel kesatuan elit tersebut. Pemilihan ikon karakter ini secara ideologis menunjukkan *kode kultural* dalam pandangan superioritas

negara-negara *NATO* dalam memerangi teroris.

### 2. Karakter *Terrorist*

Kelompok *Terrorist* merupakan karakter yang selalu tampil “*un-official*” dengan pakaian yang relatif tidak seragam. Tampil dengan simbol garang dan brutal dilengkapi dengan senjata-senjata buatan negara “musuh” seperti *AK-47* dan *Galil*.



Gambar 2. Karakter *Terrorist*

Beberapa karakter secara sengaja menonjolkan ikon teroris asal Irlandia Utara (*IRA*) dengan mengenakan seragam loreng putih (*white-cammo*) dan karakter gerakan separatis di Asia dan Amerika Selatan yang menggunakan loreng berwarna hijau dan ikat kepala.

Identitas teroris juga dikenali melalui jenis senjata yang digunakan, yaitu varian *AK 47* dan *Galil* yang banyak digunakan kaum separatis di dunia. Para *gamers* secara sadar segera mengafiliasikan simbol senjata ini dengan kaum teroris. Seperti kita sepakati bersama, para teroris yang sering terlihat di layar televisi banyak menggunakan varian senjata ini dalam aksinya. Maka dari itu, simbol senjata *AK 47* akan dipahami sebagai simbol dari karakter teroris.

Para *gamers* dengan preferensi karakter *terrorist* akan memiliki agresifitas yang cukup brutal dalam bermain. Pada beberapa kasus, *clan war* *terrorist* bermain dengan pola-pola yang acak dan sulit untuk dikoordinasikan. Pola permainan dalam kelompok ini menerapkan kebebasan bertindak untuk

mencapai tujuan. Terkadang terjadi pula pola-pola “bunuh diri” dengan masuk ke markas CT seorang diri untuk mengalihkan perhatian atau memancing para CT ke area pembantaian.

Para *gamers* yang menggunakan karakter teroris sebagai pilihan

utamanya mengaku terinspirasi oleh pola-pola gerakan separatis yang biasa mereka saksikan di televisi atau internet. Mereka mengagumi karakter ini atas independensi dan kreatifitas yang sangat luas dalam permainan.

## 1. Karakter Counter-Terrorist


### a. NAVY SEAL TEAM 6 (DEVGRU)

			
<p><b>NAVY SEAL TEAM 6 (DEVGRU)</b> <b>NAVAL SPECIAL WARFARE DEVELOPMENT GROUP</b></p>			

- Seal Team 6 didirikan pada 1980 dibawah komando Lieutenant-Commander Richard Marcincko. Seal Team 6 bertugas untuk peringatan permanen untuk merespon serangan teroris terhadap Amerika dari ancaman. Merupakan salah satu karakter yang paling banyak digunakan gamers Counter-Strike.
- Navy Seals Team 6 DEVGRU (Naval Special Warfare Development Group) merupakan ikon pasukan khusus yang digunakan sebagai kekuatan penegak hukum Amerika Serikat dengan spesialisasi pertempuran non-konvensional dan pemebarantasan teroris.
- Menampilkan ikon pasukan khusus Amerika Serikat dengan senjata standar ikon M4A1, pelindung tubuh, pistol 45 USP dan pisau tempur.
- Dilengkapi dengan peralatan penjinak bom dan beberapa jenis bom untuk menampilkan efek karakter yang sesuai dengan pertempuran sesungguhnya.
- Seragam berwarna hijau menunjukkan indeks penyamaran terhadap lingkungan operasi yang dipenuhi unsur hijau (rumput/pohon).
- Dikenal memiliki karakter yang taktis dan menguasai matra darat, laut, udara sehingga karakter Navy Seals ini dalam permainan biasanya digunakan oleh para *gamers* sebagai pemimpin kelompok.

- Pencitraan utama dari Navy Seals adalah karakter penegak hukum yang mengutamakan kerahasiaan operasi dengan bertindak cepat dan tepat untuk menanggulangi teroris serta membawa nama Amerika Serikat sebagai penegak hukum terbaik di dunia.






**b. GERMAN GRENZCHUTZGRUPPE 9 (GSG 9)**

			
<p><b>GERMAN GSG 9</b> GERMAN GRENZCHUTZGRUPPE 9</p>			

- GSG-9 didirikan karena peristiwa tragis yang menyebabkan kematian beberapa atlet Israel pada Olimpiade 1972 di Munich, Jerman.
- Menampilkan ikon pasukan khusus Jerman yang didirikan untuk pemberantasan dan pencegahan kegiatan terorisme di Negara maju tersebut.
- Dilengkapi dengan ikon senjata standar FNp90, pistol, pelindung tubuh dan pisau tempur sebagai perlengkapan utama dalam permainan.
- Helm pelindung kepala dan warna pakaian biru-hitam merupakan indeks standar karakter dalam games *Counter-Strike* yang menunjukkan bahwa karakter ini didesain untuk pergerakan secara hati-hati dan mengutamakan keselamatan.
- Karakter GSG 9 dalam games *Counter-Strike* memberikan nuansa penegakan hukum yang didasari oleh prosedur dan taktik yang cukup reaktif terhadap setiap aksi yang dilakukan oleh para teroris.
- Para *gamers* dengan preferensi karakter GSG-9 memiliki pemahaman terhadap pergerakan pasukan yang taktis dan mengutamakan keberhasilan setiap misi.



c. **BRITISH SAS (SPECIAL AIR SERVICE)**

			
<p><b>BRITISH SAS</b> (SPECIAL AIR SERVICE)</p>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• The world-renowned British SAS didirikan pada saat Perang Dunia 2 oleh David Stirling. Operasi atau tugas mereka pada saat Perang Dunia 2 yaitu mengumpulkan mata-mata yang berada di kawasan musuh dan penyerangan pada target.</li><li>• Karakter British SAS merupakan satu-satunya ikon karakter dalam <i>games</i> Counter - Strike yang menggunakan <i>masker</i> wajah sebagai pelindung kepala.</li><li>• Ikon karakter British SAS dilengkapi dengan senjata standar Styer-Aug, pistol dan <i>flak jacket</i> untuk melindungi tubuh dari tembakan.</li><li>• Perlengkapan pendukung seperti ikon penjinak bom, bom asap dan beberap jenis bahan peledak lainnya ditempatkan secara tersembunyi bersama <i>flak jacket</i> yang dikenakan.</li><li>• Warna pakaian yang berwarna hitam-biru merupakan suatu indeks terhadap konsensus warna pakaian taktis penegak hukum anti teroris di dunia, terutama NATO.</li><li>• Karakter British SAS menjadi karakter favorit bagi para <i>gamers</i> yang menginginkan pergerakan bebas karena karakter asli dari British SAS adalah bekerja secara independen dengan motto ; <i>Who Dares Wins</i>.</li></ul>			

**d. FRENCH GROUPE D'INTERVENTION DE LA GENDARMERIE NATIONALE (GIGN)**

			
<p><b>FRENCH GIGN</b> (GROUPE D'INTERVENTION DE LA GENDARMERIE NATIONALE)</p>			

- GIGN adalah unit elit Counter-Terrorist Prancis, dilatih dengan respon yang cepat sehingga dapat menangani insiden teroris dalam skala besar. Jumlah anggotanya tidak lebih dari 100 orang, GIGN telah mendapat reputasi yang baik lewat dari sejarahnya dari dulu.
- Ikon karakter GIGN dilengkapi dengan senjata MP5 Navy, sebuah senjata otomatis yang saat ini diklaim sebagai senapan serbu yang paling banyak digunakan pasukan khusus di dunia.
- Ikon perlengkapan lain seperti penjinak bom, bahan peledak dan *flak jacket* dapat ditemukan pada karakter GIGN di setiap permainan Counter-Strike.
- Jenis pakaian yang digunakan oleh ikon karakter ini mencerminkan bahwa warna biru-hitam kembali menjadi pilihan karakter pasukan anti-teror.
- Indeks pakaian dan jenis senjata yang digunakan, dapat menjadi analisa yang tepat untuk menggambarkan standar perlengkapan dan peralatan pasukan khusus anti-teror negara-negara NATO, termasuk Perancis.

**REVIEW ANALISIS SEMIOTIK KARAKTER COUNTER-TERRORIST**

			
<p align="center"><b>NAVY SEAL TEAM 6 (DEVGRU)</b>          NAVAL SPECIAL WARFARE          DEVELOPMENT GROUP</p>	<p align="center"><b>GERMAN GSG 9</b>          GERMAN GRENZSCHUTZGRUPPE 9</p>	<p align="center"><b>BRITISH SAS</b>          (SPECIAL AIR SERVICE)</p>	<p align="center"><b>FRENCH GIGN</b>          (GROUPE D'INTERVENTION DE LA          GENDARMERIE NATIONALE)</p>

IKON	INDEKS	SIMBOL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghadirkan ikon dengan gender laki-laki dari kesatuan pasukan anti-teror Navy Seals, British SAS, GSG 9 dan France Gign</li> <li>• Setiap ikon karakter dilengkapi dengan perlengkapan lapangan berupa :                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- senjata utama : berupa senjata serbu (rifle) yang mencerminkan ikon senjata standar NATO berkarakter taktis dan sarat teknologi tinggi</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan seragam taktis dengan standar kelengkapan yang relatif sama menunjukkan formalitas dan legalisasi pasukan khusus yang berasal dari ngera-negara NATO</li> <li>• Warna hitam, biru tua dan hijau tua merupakan indeks dari penyesuaian antara perlengkapan perseorangan dengan kondisi medan operasi yang dihadapi.</li> <li>• Indeks seragam warna hijau menunjukkan medan operasi luar ruangan berupa rawa,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan warna seragam yang tidak mencolok menunjukkan ketajaman olah pikir, kerahasiaan dan mengimbangi medan operasi yang diasumsikan berada di ruangan gelap.</li> <li>• Dalam organisasi aslinya, pasukan khusus ini menggunakan simbol burung, sayap, pisau sangkur dan bendera sebagai simbol pengenalan organisasi. Simbol benda-benda ini diyakini mampu mengilhami dan menjadi filosofi dari tugas pokok setiap</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>- senjata sekunder: berupa ikon senjata genggam buatan negara-negara NATO serta pisau sangkur</li><li>- Perlengkapan lain :<ul style="list-style-type: none"><li>- alat penjinak bom berupa ikon alat menyerupai tang yang digunakan untuk melumpuhkan bom C4 yang dipasang oleh teroris</li><li>- rompi anti peluru berupa jaket/rompi berwarna hitam yang mampu memberikan perlindungan sebanyak 100 health dalam permainan</li><li>- beberapa ikon bom taktis yang digunakan adalah <i>flashbang</i> dan <i>smoke granade</i></li><li>- helm dan penutup wajah yang memiliki fungsi melindungi kepala, menutup wajah dari asap beracun serta menutupi identitas</li></ul></li><li>• Dalam permainan, terdapat ikon karakter dengan <i>gesture</i> tegap menunjukkan sikap dasar seorang prajurit dan <i>gesture</i> siaga ketika bergerak menunjukkan adaptasi sikap tubuh untuk mengimbangi gerakan yang cepat dan senyap</li></ul>	<p>laut, sungai dan pantai seta hutan dan rumput</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Indeks warna biru tua dan hitam menunjukkan medan operasi dalam ruangan untuk menyamarkan gerakan.</li><li>• Indeks kelengkapan berupa jaket anti peluru dan <i>holster</i> merupakan penanda standar keselamatan yang digunakan pasukan khusus anti-teror untuk melakukan operasinya.</li><li>• Perbedaan indeks posisi senjata genggam antara Navy Seals-SAS dengan GSG 9-Gign menunjukkan perbedaan budaya penggunaan senjata dimana Amerika dan Inggris menggunakan tangan kanan, sedangkan German dan Perancis menggunakan tangan kiri untuk menggunakan senjata.</li></ul>	<p>organisasi sesuai dengan karakternya masing-masing.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Simbol burung atau sayap diartikan memiliki keleluasaan jangkauan dan kewaspadaan, sedangkan simbol pisau sangkur diartikan sebagai ketajaman berpikri dan bertindak.</li><li>• Dalam permainan, simbol-simbol ini memang tidak muncul secara jelas, namun para gamers biasanya mendalami karakter dalam permainan dengan mengeksplorasi simbol-simbol organisasi ini.</li><li>• Simbol bahasa muncul dalam bentuk sandi-sandi operasi dan perintah yang secara teknis dilakukan untuk memudahkan koordinasi antar pemain. Komunikasi yang dijalin, dilakukan dengan menggunakan kombinasi perintah yang dipicu dari papan perintah pada komputer.</li></ul>
---	---	---

## 2. Karakter Terrorist

### a. PHOENIX CONNEXION



**PHOENIX CONNEXION**



- Phoenix Faction dibentuk setelah bubarnya USSR. Bereputasi sebagai pembunuh yang kejam, Phoenix Faction adalah salah satu teroris yang ditakuti di bagian Eropa Timur.
- Menampilkan ikon kelompok teroris yang berasal dari Eropa Timur dengan pakaian loreng putih yang menunjukkan indeks geografis kelompok ini beraksi.
- Senjata standar yang digunakan adalah jenis shotgun XM 1014 dengan senjata sekunder berupa ikon pistol Glock 18.
- Mengenakan topeng yang menutupi bagian kepala dan wajah untuk menyamarkan identitas sebagaimana karakter teroris sesungguhnya.

b. ELITE CREW








			
<p><b>ELITE CREW</b></p>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Grup yang berada di Timur Tengah yang mendominasi dunia dan melakukan banyak perbuatan jahat lainnya.</li><li>• Tampil dengan kostum <i>casual</i>, ikon karakter teroris ini dilengkapi dengan senjata standar berupa jenis pistol Dual Elite yang menunjukkan indeks gerakan yang sederhana namun mematikan.</li><li>• Ikon karakter Elite Crew mengenakan pakaian kemeja lapangan dan celana panjang yang dilengkapi dengan <i>tactical boots</i> dan <i>gun holster</i> di bagian paha kiri untuk menyimpan senjata.</li><li>• Bagi para <i>gamers</i>, ikon karakter ini memiliki nuansa “santai” dan sangat bebas.</li></ul>			

c. ARCTIC AVENGERS

			
<p>ARCTIC AVENGERS</p>			

- Grup teroris Swedia yang didirikan pada tahun 1977. Terkenal dengan peledakan kedutaan besar Kanada pada tahun 1990.
- Ikon karakter ini menggunakan pakaian lapangan dengan warna putih loreng sebagai indeks karakter lingkungan yang menjadi wilayah operasinya yaitu salju.
- Dilengkapi dengan ikon senjata standar AK-47, sebuah jenis senjata yang paling banyak digunakan kelompok radikal di dunia.
- Perlengkapan lain yang digunakan adalah pistol, *flak jacket*, bom C4 dan tas ransel sebagai pembawa bom.
- Karakter ini dimainkan dengan efek psikologis bergerak brutal sesuai dengan perwajahan yang muncul dalam warna yang cukup garang.

#### d. GUIRELLA WARFARE

			
<p><b>GUIRELLA WARFARE</b></p>			

- Guerilla Warfare adalah kelompok teroris yang berada di Timur Tengah mempunyai reputasi yang dikenal sangat kasar. Mereka muak dengan gaya hidup Amerika yang mereka tunjukkan dengan meledakkan sebuah bus sekolah pada tahun 1982 yang dipenuhi dengan musisi Rock and Roll.
- Menampilkan ikon karakter teroris yang menggunakan pakaian lapangan sederhana dengan ikat warna merah yang menyimbolkan perlawanan dan kekerasan.
- Dipersenjatai dengan ikon senjata standar FN M249 PARA yang merupakan senjata mesin terberat dalam *games* Counter Strike.
- Sebagai sebuah ikon karakter, Guirella Warfare mewakili ideologi *gamers* yang menyukai aksi brutal dan penentangan terhadap keamanan.



**REVIEW ANALISIS SEMIOTIK KARAKTER TERRORIST**



IKON	INDEKS	SIMBOL
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghadirkan ikon teroris yang berasal dari kelompok yang berbeda dengan motif pergerakan yang berbeda pula.</li> <li>Setiap ikon karakter dilengkapi dengan peralatan penunjang permainan berupa :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Senjata utama : lazimnya AK 47 dan Galil yang merupakan ikon senjata para teroris dunia</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan pakaian tempur yang berbeda menunjukkan bahwa tidak terdapat standar yang sama antara kelompok teroris satu dan lainnya. Independensi kelompok merupakan hal yang paling utama dalam kegiatan terorisme.</li> <li>Indeks yang paling mencolok dari set karakter teroris adalah warna pakaian yang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Simbol teroris dikenal masyarakat secara luas melalui jenis senjata AK-47, topeng penutup wajah dan karakter perwajahan yang menampilkan agresivitas.</li> <li>Dalam games Counter-Strike, simbol teroris muncul melalui jenis senjata AK-47 dan Galil, baju <i>cammo</i> yang berkesan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>- Senjata genggam berupa pistol dan pisau sangkur</li><li>- Tas ransel berisi bom C4 serta bahan peledak lainnya</li><li>- Peralatan pelindung tubuh berupa rompi anti peluru</li><li>- Alat penutup wajah danacamata</li><li>• Dalam permainan, ikon karakter teroris digambarkan dengan perwajahan serius relatif sangar untuk menunjukkan bahwa karakter ini merupakan karakter yang memiliki sifat brutal dan bringas.</li><li>• Penggunaan alat-alat dan penampilan yang secara utuh dinilai lebih fleksibel, menunjukkan bahwa ikon karakter teroris tidak terikat dengan aturan.</li></ul>	<p>menunjukkan daerah operasi dan gaya bertempur dari masing-masing karakter. Karakter dengan <i>cammo</i> warna terang menunjukkan kelompok yang beroperasi di daerah bersalju (Eropa Timur), karakter denganacamata hitam dan baju <i>casual</i> menunjukkan gerakan teroris yang melakukan aksi di perkotaan, sedangkan warna <i>cammo</i> coklat dan hijau dengan ikat kepala menunjukkan indeks kelompok teroris yang beraksi di hutan dan pedalaman</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Penempatan perlengkapan, khususnya senjata genggam yang berbeda pada setiap karakter teroris menunjukkan indeks fungsi pakaian dan penempatan senjata yang disesuaikan dengan kebutuhan pergerakan yang diperlukan oleh setiap karakter. Cara menyimpan senjata genggam di dada atau pada bagian kaki memiliki pertimbangan tertentu.</li><li>• Sikap tubuh para teroris digambarkan selalu berada pada posisi untuk siap berlari sebagaimana karakter khas teroris : <i>hit and run</i>.</li></ul>	<p><i>casual</i>, ikat kepala, penutup wajah dan tas ransel berisi bom C-4.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Secara jelas, penggunaan <i>cammo</i> berwarna terang memiliki arti visual mengenai daerah operasi teroris pemakainya. Sedangkan ikat kepala dan <i>cammo</i> berwarna coklat dan merah menunjukkan simbol-simbol perlawanan dan daerah operasi hutan dan pedalaman.</li><li>• Penggunaan sarung tangan pada 3 set karakter menunjukkan indeks kehati-hatian dalam setiap aksi terorisme yaitu tidak meninggalkan jejak.</li></ul>
---	---	--

## KESIMPULAN

Secara ilmiah, ditemukan beberapa kesimpulan yang dihasilkan melalui analisa terhadap objek penelitian yang telah ditentukan, sebagai berikut.

1. *Games Counter Strike* memiliki konten ideologi dan sistem tanda (sistem semiotik) yang memberikan pengaruh terhadap perilaku bermain *games* para konsumen *games Counter Strike*. Sistem tanda yang diwujudkan dalam konten dan karakter *Counter-Strike* secara visual memberikan stimulus psikologis yang dimaknai secara beragam dengan berbagai tingkat pemaknaan tanda oleh para *gamers*.
2. *Games Counter-Strike* secara utuh mampu mempengaruhi aspek kognitif terlihat dari bertambahnya pengetahuan *gamers* mengenai kelompok teroris dan pasukan khusus dunia, terutama negara-negara NATO, lengkap dengan karakter dan cara operasinya. Selain itu, para *gamers* mengalami peningkatan pengetahuan mengenai senjata dan karakteristik penggunaannya secara relatif mengalami peningkatan.
3. *Games Counter-Strike* diketahui mampu memberikan perubahan pandangan mengenai isu terorisme dunia. Terdapat

pandangan dan sikap mengenai isu terorisme dan penanggulangannya. Para *gamers* terkotakkan menjadi dua, yaitu kelompok pendukung gerakan teroris (dipenuhi oleh *gamers* yang memiliki preferensi tinggi terhadap karakter teroris), dan kelompok *gamers* yang memiliki pandangan ekstrim bahwa teroris harus dibasmi dengan segala cara (dipenuhi oleh para *gamers* yang memiliki preferensi tinggi terhadap karakter *Counter-Terrorist*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Lusiana. 2009. Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Game Online Jenis Agresif dan Non Agresif. Skripsi Program Sarjana, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Koentjaraningrat. 1974. Kebudayaan, Mentalit dan Pembangunan. Jakarta: PT. Gramedia.
- Oxland, Kevin. 2004. *Gameplay and Design*. England: Addison Wesley.
- Hurlock, Elizabeth B. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.