

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Dunia teknologi komunikasi terus berkembang pesat. Dengan adanya Internet kini setiap orang mampu terhubung antara satu dengan yang lain dimanapun dan kapanpun. Tak butuh waktu yang cukup lama bagi internet untuk mampu menerobos dan menjadi tempat segala aktivitas manusia dengan multiorientasi dari mulai yang hanya bertujuan mencari informasi, mencari relasi, berdagang, beriklan, dan mencari hiburan. Seiring berjalannya waktu, semakin banyak inovasi-inovasi menarik yang dihadirkan dalam media baru tersebut, kemunculan ragam permainan elektronik berbasis virtual yang biasa disebut *game online* menjadi salah satunya.

Dengan adanya koneksi internet yang mudah saat ini membuat sebagian besar game saat ini menawarkan fitur online (Korppoo 2015:1). Hal tersebut membuat game online tidak dapat terlepas oleh jaringan internet yang telah ditemukan pada tahun 70-an oleh militer di Amerika (Juju 2008:2). Dari penemuan internet yang diawali dengan Lokal Area Network permainan game online sudah dapat dimainkan dengan komputer yang saling terhubung menggunakan kabel LAN (Lokal Area Network).

Banyaknya peminat dari permainan game online kini muncullah game center yaitu tempat dimana kita dapat bermain game online dengan berbagai fasilitas didalamnya. Ada yang dilengkapi dengan AC, mouse gaming, headphone gaming, keyboard gaming dan tentunya PC (Personal Computer) yang memadai untuk bermain game online.

Menurut Liga game Indonesia, dalam tulisan Ramadhani (2013: 137), *game online* muncul di Indonesia pertama kali pada tahun 2001. Dimulai dengan masuknya *Nexia Online (Nexia – The Kingdom of The Wind)* yaitu sebuah game online yang dimiliki oleh Boleh game hingga Puncaknya pada tahun 2003 dimana LYTO (Game portal Indonesia : Penerbit game online) memperkenalkan

game Ragnarok Online (RO) yang dibuat oleh Gravity Corporation yang berasal dari Korea Selatan. Saat itu game online masih belum terlalu banyak dan menjamur karena pilihan permainan yang masih sedikit karena sedikitnya industri game yang masuk ke Indonesia.

Namun pada saat ini banyak sekali game online yang dapat dimainkan karena semakin banyak industri game yang masuk ke Indonesia melalui distributor game secara resmi seperti Steam, Uplay, Origin dll. Salah satu distributor yang memiliki pengguna yang banyak adalah Steam, menurut *Metrotvnews* Steam telah mencapai 8 juta pengguna didalamnya. Game online yang dapat dimainkan didalam Steam – pun bervariasi mulai dari *Warframe*, *Battle Ground*, *Team Fortress*, dan *Dota 2*.

Di dalam *Steam store* terdapat kategori untuk game yang paling populer untuk di mainkan adapun peringkat teratas sampai saat ini dalam kategori *most popular* yaitu *Dota 2* disusul oleh *Team fortress 2* dan *Warframe* sebagai game *free to play most popular* . Game online *Dota 2* yang diterbitkan oleh *Valve* yaitu salah satu perusahaan game, ini telah menerima 715.645 *Review* (www.steam.com) dari para gammer sehingga game ini sangat direkomendasikan.

Menurut salah satu website internasional (<https://venturebeat.com>), game online *Dota 2* telah memberikan penghasilan sebesar \$18 juta setiap bulannya. Dikutip dari *industry-intelligence SuperData*, dalam tahun ini pasar game di seluruh dunia memiliki penghasilan total sebesar \$7,38 Miliar baik dari konsol maupun mobile dan didalamnya termasuk game online *dota 2*. *Dota* adalah permainan kompetisi aksi dan strategi, game ini sangat banyak diminati orang – orang di dunia. Didalam game ini seseorang akan memilih seorang *hero* (karakter yang dipilih dari dalam game) (www.Steam.com). Didalam game online *Dota 2* terdapat dua area, kedua area ini dibatasi oleh sebuah sungai yang berada di tengah – tengahnya. Area *the Dire* adalah area yang gersang yang didalamnya hanya terdapat pepohonan yang kering tanpa dedaunan sedangkan area *The Radiant* memiliki area yang subur dan hijau dengan pepohonan yang memiliki daun lebat. Pertarungan yang dilakukan antara kedua tim yaitu memiliki tujuan utama yaitu saling menghancurkan tower. Tim yang dapat menghancurkan tower

hingga area *ancients* (Area tower terdalam) maka akan menjadi pemenangnya. Strategi dan akurasi dibutuhkan dalam permainan ini karena setiap individu harus mampu bekerjasama untuk menyusun strategi yang mampu memenangkan pertandingan. Pemain akan memilih seorang *Hero* (karakter yang di pilih oleh seorang pemain) yang memiliki kemampuan yang berbeda – beda setiap karakternya. Ada beberapa tipe hero seperti Carry (Hero yang membawa kemenangan), Support (Hero yang bertugas menjaga hero tipe *Carry*), Stunner (Hero yang mampu membuat musuh tidak dapat bergerak dengan skillnya), Tanker (Hero yang memiliki darah tebal biasanya berada di barisan terdepan) dll.

Game online dota 2 juga memiliki banyak kompetisi internasional salah satunya adalah “*The International*” yang selalu diadakan setiap setahun sekali. Pada The International 2016 hadiah yang diberikan sebesar \$21 juta. Tidak heran jika banyak sekali yang tertarik untuk bermain game online Dota 2 dan menjadi pemain profesional sehingga dapat mencapai pertandingan internasional.

Game online dota 2 adalah sebuah permainan yang kini menjadi sebuah *e-sport*. Menurut kamus bahasa inggris *e-sport* adalah sebuah kompetisi atau turnamen video game yang dilakukan oleh para pemain game professional. Team professional yang sangat terkenal seperti EG (Evil Geniuses) yang telah menjuarai Dota 2 Asia Championship, Tim Wings Gaming yaitu tim asal Tiongkok yang berhasil menjuarai kompetisi TI (The International) tahun 2016 dan membawa pulang sekitar Rp 119 Miliar dan Tim OG yang menjuarai Boston Major tahun 2016. Untuk Indonesia sendiri yang mendapat undangan untuk pertandingan seleksi Dota 2 Asia Championship 2017 yaitu Tim Rex Regum Qeon. RRQ (Rex Regum Qeon) sendiri memiliki sponsor utama yaitu Biznet dan salah satu perusahaan ojek online yang sangat terkenal di Indonesia yaitu Go-Jek yang diumumkan di laman Facebook RRQ (Rex Regum Qeon).

Game Dota 2 dapat dikatakan sangat populer di Indonesia dengan adanya Tim dota 2 Indonesia yang terus berusaha untuk maju menuju pertandingan Internasional. Bahkan menurut Kukuh Azhari Ismail dalam skripsinya (2016: 23), *Dota 2* menjadi salah satu *game* yang wajib ada di *Game Center*. Tak hanya itu, di kancah internasional *Dota 2* pun juga memiliki popularitas yang tinggi.

Terbukti dengan hasil penelitian yang diadakan pihak perusahaan *valve* (dalam Kukuh Azhari Ismail, 2016: 36) pada tahun 2015 dimana ditemukan bahwa dalam satu bulan terakhir terdapat lebih dari satu juta *unique palyer* atau pemain berbeda yang memainkan *game Dota 2* di seluruh dunia. Apalagi hal itu di dukung dengan diadakannya kompetisi tahunan *the international Dota 2 championship* yang diikuti peserta dari berbagai belahan dunia.

Dota 2 telah menuai pujian dari para kritikus *game* karena pola permainannya, pada game online *Dota 2* kualitas gambar yang ditampilkan juga menarik dan *Dota 2* juga tidak menghilangkan kesetiiaanya terhadap pendahulunya yaitu *Dota mod Warcraft 3*, mengutip dari skripsi yang ditulis oleh (Sugiarto 2017:42) . Selain itu, *Dota 2* juga menjadi *game online* yang memiliki aktifitas pemain yang sangat banyak didalam *Steam.com*, dengan puncak 800,000 pemain *online* yang secara bersamaan aktif setiap harinya. Di Indonesia sendiri, *Dota 2* berhasil masuk dalam top 10 list *Game PC Online* terbaik 2014 menurut salah satu web *game online* lokal di Indonesia (*Duniaku.net*)

Didalam game online *dota 2* para pemain game tentunya tidak berkomunikasi tatap muka. Mereka bertemu didalam komunitas virtual dan melakukan komunikasi melalu internet. Adapun Kelompok Virtual yaitu kelompok dimana anggotanya berasal dari komunitas virtual atau internet (Rangkuti 2009:116). Saat ini berkomunikasi tidak hanya melalui tatap muka saja namun juga dapat melalui media internet yaitu didalam dunia maya.

Pengertian kelompok tentunya sangatlah umum karena banyak sekali kelompok yang ada namun disini kelompok yang peneliti maksud adalah kelompok virtual / *Cyber – Community*. Howard Rheingold (1993) menjelaskan dalam Anhier dan Toepler (2010:597), jika kelompok virtual itu adalah kelompok sosial yang berada didalam dunia maya dan kelompok virtual tersebut berada didalam dunia maya untuk suatu kepentingan seperti berdiskusi didalam suatu web atau melakukan kegiatan – kegiatan virtual lainnya. Kelompok virtual adalah kelompok yang berada didalam dunia maya yang saling melakukan interaksi dan membentuk suatu jaringan dan hubungan antar individu yang berada didalamnya.

Adapun karakteristik dari komunitas virtual ini menurut *Koh & Kim ,2003 – 2004* yang dikutip dari buku *encyclopedia of virtual communities and thecnologies*

“ Three virtual community characterustics were identified as meaningful antecedents : Leaders’ enthusiasm (helps member feel that the virtual community is activated), off – line activities (complement the low social presence inherent in most computer – mediated environments) and enjoy ability (playfulness derived from the community’s content, pleasure, satisfication and interactions with other member).”

Didalam game online Dota 2 setiap individu tentunya memiliki beragam karakteristik diatas mulai dari bersifat pemimpin yang selalu mengatur timnya dan memberi motivasi didalam pertandingan, ada yang hanya mengikuti saja tanpa memiliki argumen sedikitpun dan adapula yang menentang dan memiliki argumennya sendiri.

Komunikasi diperlukan sekali didalam suatu kelompok sebagai sarana interaksi penyampaian pesan yang bergerak dari satu ke yang lainnya, komunikasi kelompok ini memusatkan perhatian pada proses komunikasi yang terjadi (Wiryanto 2004:46).

Tujuan utama dari bermain Dota 2 adalah mempertahankan tower yang berdiri tegak membentengi area. Dalam mempertahankan tower tersebut diperlukan komunikasi yang baik antara anggota tim. Komunikasi yang dilakukan memiliki tujuan yaitu menghancurkan tower lawan dengan bagaimana pun caranya. Namun, saat menyusun strategi atau melakukan serangan tidak jarang ada individu yang melakukan sesuatu diluar dari rencana. Sehingga individu tersebutpun akan dianggap tidak dapat bekerjasama dengan tim. Individu tersebut akan menerima *blame* (hinaan), di bully dan di kucilkan. Disaat itulah individu yang di kucilkan tersebut akan mempertahankan dirinya dari terpaan – terpaan pesan negatif yang diterima dari setiap orang. Seseorang yang lain mungkin akan ikut mengucilkannya namun tidak jarang juga akan ada yang mencoba menjadi seorang penengah untuk mempertahankan *teamwork*.

Didalam game online DotA 2 terdapat poin MMR yang menjadi tolak ukur profesionalitas setiap pemain game online DotA 2. Untuk mendapatkan poin

MMR yang tinggi tentunya setiap pemain harus mampu memenangkan pertandingan demi pertandingan (didalam ranked match) sehingga poin yang dimiliki akan bertambah, jika pemain tersebut terlampau sering kalah didalam pertandingan maka, poin MMR yang dimilikinya akan menurun, hal tersebut tentunya akan menurunkan kasta atau tingkatan profesionalitas pemain game online DotA 2 tersebut.

Didalam setiap pertandingan tentunya setiap pemain antara anggota tim memerlukan seorang pemimpin yang mampu menjadi komunikator dominan untuk membawa tim menuju kemenangan, terutama dengan memberikan arahan dan strategi penyerangan atau bertahan. Weber menjelaskan bahwa ada tiga tipe otoritas yaitu tradisional, karismatik, dan legal – rational (Williams 2003:1) dalam memimpin atau menjadi seorang komunikator dominan tentunya akan disepakati oleh anggota tim sehingga untuk mampu melihat sejauh mana profesionalitas pemain tersebut akan diwakili oleh poin MMR sebagai tolak ukur awal.

Otoritas kekuasaan yang terjadi didalam game online DotA 2 tentunya menjadi sangat menarik, melihat bagaimana tipikal pemimpin yang diharapkan oleh setiap pemain dalam mengendalikan proses komunikasi komunitas virtual game online DotA 2 ini. Bagaimana para pemain dengan poin MMR tinggi ini dapat mempengaruhi para pemain lain untuk mengikuti pesan yang disampaikan oleh para komunikator dominan tersebut. Hal tersebutlah yang menjadikan peneliti melakukan penelitian ini untuk melihat otoritas kekuasaan didalam proses komunikasi komunitas virtual game online DotA 2 disamping poin MMR yang menjadi tolak ukur dan cerminan profesionalitas (status) pemain game online DotA 2.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimanakah dinamika otoritas kekuasaan yang terjadi didalam komunitas virtual game online DotA 2 ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini fokus kepada etnografi virtual dan proses komunikasi yang ada didalam komunitas virtual game online dota 2 sehingga penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu :

1. Memahami bagaimana proses komunikasi yang terjadi didalam dunia virtual game online dota 2
2. Meningkatkan pemahaman tentang dunia virtual dan pola – pola komunikasi yang ada didalamnya
3. Mengetahui dan memahami bagaimana para gamer berinteraksi didalam dunia virtual dengan melihat proses yang terjadi didalamnya

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis yaitu sebagai pemikiran dan tambahan ilmu pengetahuan bagi dunia pendidikan

2. Manfaat Praktis

Dapat menambah wawasan keilmuan mengenai proses komunikasi yang terjadi didalam dunia virtual. Dapat menjadi pertimbangan dan perbandingan antara komunikasi yang terjadi didalam dunia virtual dan dunia nyata. Dapat menjadi wawasan dan referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian tentang proses komunikasi di dalam dunia virtual bagi peneliti berikutnya.

E. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya yang telah melakukan penelitian dengan tema yang sama menjadi acuan bagi penulis untuk memperkuat penelitian yang dilakukan oleh penulis. Penelitian pertama dilakukan oleh Kukuh Azhari Ismail (2016) yang berjudul “Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (DOTA2) pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa metode observasi, metode wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan oleh peneliti menggunakan reduksi data, penyajian data kemudian penarikan kesimpulan. Dari penelitian tersebut di tarik kesimpulan bahwa fenomena permainan game online Dota 2 bagi para mahasiswa di kota Malang memiliki banyak peminat dan sangat digemari karena pola permainan yang menarik dan komunikasi yang juga menarik sehingga membuat para pemain game online memiliki banyak teman. Game online dota 2 ini juga sudah menjadi candu bagi para mahasiswa sehingga dapat membuat prestasi akademik mahasiswa menurun.

Penelitian ke dua yaitu journal yang ditulis oleh Mehmet Firat (2011) dengan judul “*Virtual Ethnography Research on Second Life Virtual Communities*”. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian dengan fokus etnografi. Peneliti beranggapan bahwa komunikasi yang dilakukan di dunia virtual adalah berbasis komunikasi yang cukup cepat dan fleksibel. Peneliti disini fokus kepada sebuah game online yaitu *Second Life*. *Second Life* adalah aplikasi dunia maya yang berbentuk 3D yang dibuat oleh perusahaan Amerika Serikat bernama Linden Lab. Dalam penelitian ini dunia maya digambarkan sebagai genre komunitas online yang berbentuk simulasi. Dalam game *Second Life* pemain game dapat berinteraksi satu dengan yang lain dengan cara membuat sebuah karakter yang disebut avatar. Pengguna atau pemain game online ini akan menghuni dan berinteraksi di dalam dunia virtual dengan lingkungan yang interaktif. Avatar yang dibuat mewakili para pemain game di dalam dunia virtual tersebut. *Second Life* menunjukkan kepada kita adanya sebuah komunitas baru yaitu komunitas virtual yang berbentuk 3D dan budaya baru yang terjadi didalamnya sangat unik dengan ciri khasnya sendiri. Penelitian yang dilakukan mencakup pengamatan dan wawancara dengan individu dan orang terkait untuk

menjelaskan dan menggambarkan pengalaman sehari – hari yang dilakukan didalam dunia virtual.

Komunikasi yang dilakukan didalam game *Second Life* cukup canggih dengan obrolan suara dan juga dapat menggunakan teks juga pesan instan. Avatar dapat digerakkan berjalan ke individu yang lain dan melakukan interaksi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah didalam dunia virtual game online *Second Life* masyarakat membentuk budayanya sendiri sesuai dengan komunitasnya.

Penelitian ke tiga yaitu journal yang ditulis oleh Dorothy E. Warner dan Mike Raiter (2005) yang berjudul “*Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space*”.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk membandingkan dua komunitas game yaitu game online Disney’s Toontown yang banyak di mainkan oleh anak – anak dengan, game online World of Warcraft yang di mainkan oleh orang dewasa. Disini peneliti mencoba mencari tahu bagaimana konteks sosial didalamnya seperti komunikasi yang terjadi dan bagaimana konflik di kelola di dunia game tersebut. Game online Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs) adalah tipikal game bersaing dan strategis dan sering menimbulkan konflik tentang berbagi sumber daya yang ada di dalamnya seperti pengembangan identitas, membangun komunitas, menetapkan peraturan perilaku, dan upaya mengelola konflik yang terjadi didalam komunitas game itu sendiri. Dalam game tersebut ditemukan bahwa individu dapat bermain dengan atau melawan pemain lain.

Dalam game online WoW (World of Warcraft) pemain dapat membentuk guild atau komunitas, hal tersebut memudahkan pemain dalam bermain game karena saling bergotong royong membangun komunitasnya. Sedangkan dalam game TT (ToonTown) pemain melindungi dan mempertahankan dunia warna – warni. Dalam game ini Disney memberikan dua pilihan untuk berkomunikasi yaitu SpeedChat dan Secret Friends namun untuk dapat berkomunikasi atau berbicara lebih leluasa dengan pemain lain digunakan Secret Friends sebelumnya pemain harus menukarkan kode keamanan yang dihasilkan permainan, yang

hanya bisa ditukar di luar permainan, sehingga pemain yang saling kenal saja yang dapat berkomunikasi di dalam dunia game ini. Hal tersebut berguna untuk menjaga komunikasi anak – anak dalam bermain game tersebut.

Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa perspektif konsekuensial yang diangkat oleh pemain adalah, bahwa segala sesuatu yang terjadi didalam permainan hanyalah bagian dari permainan karena tidak “nyata” sehingga pemain dapat bebas melakukan tindakan apapun dan konteks permainan menetapkan bahwa, dalam keadaan normatif, pemain secara implisit memahami bahwa apa yang dilakukan didalam game tersebut adalah tindakan tidak nyata sehingga para pemain game tidak merasa takut dengan adanya pelanggaran – pelanggaran yang ada dalam game tersebut. Namun hal ini tentunya dapat mempengaruhi dalam kehidupan nyata jika seorang pemain adalah anak – anak maka komunikasi yang terjadi didalamnya akan mampu merubah perilaku komunikasi anak – anak yang bisa saja ia dapat dari dalam game online. Maka dari itu sangat berbeda sekali antara game online *World of Warcraft* dengan *Disney's ToonTown* yang dalam proses komunikasi antara sesama pemain dibatasi sehingga didalam game *Disney's ToonTown* pemain game tidak dapat berkomunikasi secara leluasa karena mereka harus saling bertukar sandi terlebih dahulu agar dapat berkomunikasi lebih luas.

Penelitian ke empat adalah sebuah penelitian yang dibukukan yang ditulis oleh Tom Boellstorff (2015) yang berjudul “*Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human*”.

Dalam penelitian ini Tom menjelaskan dengan sangat detil bagaimana proses yang dilakukan dalam melakukan penelitian etnografi virtual mengenai game online *Second Life*. Didalamnya dia melihat bagaimana kehidupan seseorang yang diwakili oleh sebuah avatar menjalankan kesehariannya, ia melakukan wawancara didalam game tersebut sembari mengamati kegiatan para pemain game online tersebut. Terdapat gereja didalamnya dimana orang – orang beribadah dan berdoa didalam dunia virtual, bekerja sebagai seorang penjual pakaian dan penjual sepatu. Mereka mendapatkan penghasilan melalui dunia virtual tersebut sampai ada yang keluar dari pekerjaannya didunia nyata karena

menurut nya penghasilan didalam dunia virtual lebih besar yaitu lima ribu dolar AS setiap bulannya. Tujuan buku penelitian yang ia buat ini adalah substantif: memberikan potret etnografis *Second Life* dan untuk mempelajari sesuatu yang terjadi di dunia maya. Dalam penelitian ini juga dijelaskan bagaimana kehidupan budaya dan komunikasi di dalam dunia virtual yang sangat berbeda dengan dunia nyata. Didalam buku ini juga menjelaskan bagaimana kehidupan Tom didalam dunia virtual menggunakan avatar yang dibuatnya. Banyak sekali orang – orang yang dapat ditemui didalamnya dan membentuk sebuah komunitas – komunitas sehingga kehidupan didalamnya seperti di dalam dunia nyata namun di dalam dunia virtual dapat melakukan segala hal dan berkomunikasi dengan siapa saja dan dari mana saja.

F. KERANGKA TEORI

1. CMC (Communication Mediated Computer)

Dalam melakukan komunikasi dan interaksi didalam media online tentunya kita memerlukan sebuah perangkat teknis yang membantu untuk terhubung kepada jaringan internet, perangkat teknis tersebut adalah komputer. Kita membutuhkan komputer untuk melakukan komunikasi secara online, komunikasi yang dilakukan dengan perangkat tersebut bermediasi komputer atau CMC. Mengutip dari buku *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*, CMC adalah suatu proses dimana manusia saling berinteraksi, menciptakan, memelihara, dan mengubah makna dalam berkomunikasi dengan menggunakan komunikasi yang bermedia didalam komputer atau terkomputerisasi (*Lindlof & Taylor, 2002: 249*).

Dalam melakukan komunikasi termediasi komputer ini memiliki cakupan yang begitu luas seperti E-mail, media sosial, media massa online dsb. Komunikasi termediasi komputer atau CMC ini adalah sarana interaksi sosial yang multimodal dan dinamis (*Siitonen 2007:61*). Berjalan dari banyaknya media yang digunakan untuk berkomunikasi menggunakan media komputer peneliti mencoba untuk mengaitkan hal tersebut dengan game online multiplayer yang dimana didalam permainan game online multiplayer setiap pemain tentunya

memerlukan sarana komunikasi secara online karena terpisah jarak antar setiap pemain. Untuk melakukan komunikasi yang termediasi oleh komputer ini, tentunya kita dapat melihat bagaimana dalam berkomunikasi menggunakan jaringan internet dan komputer ini sangat multimodal, karena banyaknya media yang bisa digunakan dalam berkomunikasi secara online sehingga terjalin interaksi sosial. Seperti didalam game online multiplayer pemain dapat menggunakan beragam cara untuk melakukan komunikasi dan interaksi sosial. Didalam buku *Social Interaction in Online Multiplayer Communities* menjelaskan beragam cara pemain game online multiplayer dalam melakukan interaksi sosial diantaranya ialah

1. Pesan Teks (Pesan Menggunakan Teks)

Setiap permainan game online tentunya menyediakan sarana untuk melakukan interaksi dengan mengirimkan pesan text. Hal ini bertujuan untuk pemain melakukan interaksi didalam pertandingan maupun diluar pertandingan. Pesan teks ini juga terbagi dalam penyampaian pesan dari komunikator terhadap komunikatornya yaitu :

- a. Mengirimkan pesan kesemua peserta (Satu kebanyakan orang yang lebih umum)
- b. Mengirim pesan kepada grup yang dipilih (satu kebanyakan orang dengan pilihan kelompok atau grup tertentu)
- c. Mengirim pesan kepada masing – masing pemain (Satu kepada satu, pesan lebih personal)

(Siitonen 2007:66)

2. *Vocal Communication*

Pesan tidak ditulis menggunakan text namun pesan disampaikan secara langsung menggunakan suara atau vokal dari setiap pemain. Pesan ini mempermudah para pemain game online multiplayer untuk lebih cepat dalam menyampaikan pesan.

3. *Non Verbal Communication*

Dalam melakukan komunikasi tidak seterusnya pemain game online menggunakan komunikasi yang dapat secara langsung dibaca dan dipahami namun pemain juga dapat menggunakan komunikasi non verbal yang telah disepakati didalam setiap game online, komunikasi non verbal ini juga mempermudah setiap pemain untuk melakukan interaksi sosial di dalam game online multiplayer.

4. Jargon in Multiplayer Game Online

Pemain dari game online tertentu seperti sekelompok orang yang tertutup, karena setiap pemain game online tertentu memiliki jargon yang digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi, jargon tersebut adalah istilah – istilah yang digunakan seperti semacam teknologi informal ketika berbicara antar setiap pemain game online multiplayer (Siitonen 2007:68).

2. Proses Komunikasi

Mengutip dari buku “Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi” yang ditulis oleh Suprpto (2009:7) menjelaskan bahwa proses komunikasi adalah proses atau tahapan komunikasi terjadi mulai dari membuat suatu pesan atau informasi sampai pesan disampaikan dan dipahami oleh komunikan. Dimana suatu pesan dibuat oleh komunikator lalu di sampaikan menggunakan media tertentu sehingga dapat dipahami oleh komunikan.

1. Langkah Proses Komunikasi

Menurut Suranto (2011:11) ada enam langkah proses komunikasi yang menjadikan seseorang berkomunikasi atau berinteraksi, yakni :

a. Keinginan Berkomunikasi

Adanya keinginan dari setiap individu untuk melakukan komunikasi tersebut, tentunya hal ini mengakibatkan adanya komunikator dan komunikan didalam berinteraksi sosial.

b. *Encoding* oleh Komunikator

Encoding adalah pengkodean atau penyandian dimana informasi di bentuk atau dibuat dari suatu sumber menjadi sebuah kode, kata – kata, tulisan yang dapat diungkapkan dan disampaikan dari komunikator untuk komunikan

c. Pengiriman Pesan

Komunikator setelah membuat pesan yang ingin disampaikan maka pesan tersebut akan dikirimkan atau disampaikan kepada komunikan melalui suatu medium tertentu. Medium yang digunakan disesuaikan oleh kebutuhan komunikator dan bentuk pesan yang telah di *encoding*

d. Penerima Pesan

Dalam melakukan interaksi sosial atau melakukan komunikasi tentunya ada unsur yang tidak boleh dilewatkan yaitu komunikan. Komunikan adalah penerima pesan yang disampaikan oleh komunikator.

e. *Decoding* oleh Komunikan

Decoding adalah penerjemahan pesan yang dilakukan oleh komunikan, jika komunikator membuat pesan dengan cara *encoding* maka untuk menerima pesan tersebut *decoding* dilakukan oleh komunikan untuk dapat memaknai pesan yang disampaikan dengan menggunakan indera sebagai stimuli.

f. Umpan Balik (*Feedback*)

Feedback adalah respon yang timbul setelah komunikan memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator. Dengan umpan bali atau *feedback* maka pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat dikatakan berhasil dalam menyampaikan pesan atau berkomunikasi.

2. Lasswel's "5W" Model

Harold Lasswell adalah seorang ilmuwan politik dan ahli teori komunikasi Amerika di tahun 1948 ia mengembangkan model komunikasi dimana ia sebagai

penggagas model komunikasi yang paling berpengaruh (Muth, Finley & Muth, 1990) mengutip dari jurnal *Analysis of New Media Communication Based on Lasswell's "5W" Model* yang ditulis oleh Wenxiu (2015:245).

Lasswell menemukan cara untuk menjawab bagaimana proses komunikasi tersebut terjadi dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut :



Wenxiu (2015:245)

Teori ini tentunya ditemukan sangat lama sekali sehingga banyak orang beranggapan bahwa teori ini adalah teori yang kuno dengan model komunikasi yang sangat sederhana, banyak peneliti mengatakan model ini adalah model komunikasi linier dan ketinggalan jaman namun model hanyalah salah satu dari banyak manifestasi yang bisa saja terjadi dalam proses konseptualisasi (Sapienza, Iyer & Veenstra 2015:612) dalam buku *“Reading Lasswell's Model of Communication Backward: Three Scholarly Misconceptions”*.

Tentunya banyak yang meragukan teori yang sudah lama ditemukan karena dianggap tidak relevan dengan keadaan pada saat ini. Melihat perkembangan teknologi yang semakin pesat maka media yang digunakan dalam penyampaian pesanpun cukup beragam. Untuk menjawab pertanyaan tersebut beberapa peneliti menjelaskan bahwa untuk penelitian saat ini teori tersebut masih relevan karena sangat fleksibel. Dari sudut pandang konseptual dalam buku *“Reading Lasswell's Model of Communication Backward: Three Scholarly Misconceptions”* menjelaskan bahwa konstruksi yang telah dibangun oleh Lasswell secara inheren cukup fleksibel karena Lasswell menekankan perlunya kontekstualisasi dan sebagai hasil dari itu adalah, penggunaan teori Lasswell ini mendorong bagi peneliti untuk memodifikasi sesuai kebutuhan karena pandangan tentang teori Lasswell yang dianggap linier gagal untuk menyadari bahwa konstruksinya dimaksudkan untuk dimodifikasi dengan tepat. Lasswell memiliki cukup wawasan untuk memprediksi bahwa konstruksinya perlu tetap fleksibel

bagi penelitian dimasa depan. Modifikasi yang telah dilakukan contohnya adalah mengubah kategori efek dengan umpan balik, atau menyusun kembali konstruk sehingga fokusnya ada pada penerima bukan pada pengirim pesan (Sapienza, Iyer & Veenstra 2015:616-618)

3. Pola Komunikasi

Pergerakan arus pesan ini membentuk garis – garis yang menentukan pola komunikasi dalam suatu kelompok, hal ini di teliti oleh Bavelas dan Leavitt (dalam Goldhaber, 1993:253) dilihat adanya pola – pola yang terjadi dalam penyampaian pesan. Pola – pola itu adalah :

1. Pola Circle

Proses yang terjadi pada pola ini adalah proses siklis pesan yang berpindah akan berputar searah sehingga menghasilkan kepuasan kelompok yang tinggi, karena semua orang merasa sama sehingga tidak ada perbedaan pendapat dan tidak ada yang menjadi dominan dalam perjalanan arus pesan diatas.

2. Pola *Chain*

Pola ini memiliki satu titik yang menjadi pusat dari semua arus pesan. Satu titik tersebut adalah seseorang yang mendominasi yang memiliki komando yang mempengaruhi yang lain.

3. Pola Y

Pola Y hampir sama seperti pola *chain* dimana ada yang menjadi pusat dan menjadi komando, bedanya adalah jika pola y ini ada posisi yang menjadi posisi peripheral sehingga menunjukkan pendapat dan semangat yang berbeda dalam kelompok.

4. Pola *Wheel*

Dalam pola ini komunikasi yang terjadi bergantung pada seseorang yang bertindak sebagai pemimpin yang terpusat untuk seluruh anggota

yang berada langsung dibawah pemimpin tersebut. Pemimpin tersebut menjadi garda terdepan dalam setiap keputusan yang didapat.

5. Pola *All-Channel*

Menurut (Robbins, 2002 : 153) Pola ini memiliki pergerakan pesan yang luas karena setiap anggota kelompok mampu berkomunikasi secara aktif dari satu anggota kepada anggota lainnya tanpa ada pengecualian.

Dalam berkelompok tentunya kita memiliki tujuan utama yang akan menjadi sebuah kesepakatan. Menurut Bormann (1990 : 240) proses pengambilan keputusan dalam sebuah kelompok, emosional sangat mempengaruhi dalam pengambilan keputusan karena emosional telah menjadi mayoritas dibandingkan hal lain. Dalam penelitian Fisher yang dijabarkan oleh Poole (Cragan 2009:34 – 36)

1. *Orientation*

Tahap ini berfokus pada apa yang menjadi tujuan kelompok tersebut dan apa yang di harapkan didalam kelompok tersebut. Dalam tahap ini anggota masih ragu – ragu dalam memberi usulan

2. *Ideational Conflict*

Dalam tahapan ini setiap anggota mulai memiliki pendapat dan mulai mengusulkan ide – ide terhadap masalah, namun juga menunjukkan rasa tidak setuju. Didalam tahap ini lah mulai terjadi perdebatan antara anggota kelompok karena mereka akan memilih menerima atau menolak (Miller 2003:163)

3. *Idea Emergence*

Tahapan ini mulai ada peningkatan didalam kelompok untuk saling sepakat. Mereka yang pada awalnya menolak dan menentang ide – ide yang diajukan akan mulai berfikir dan mempersiapkan untuk mendukung ide tersebut. Namun pada tahapan ini memungkinkan untuk kembali kepada tahapan sebelumnya untuk memantapkan beberapa penawaran atau

ide yang diberikan sehingga dapat dibandingkan antara untung dan rugi dari beberapa pendapat.

4. *Idea Reinforcement*

Tahapan akhir ini dimana kelompok mulai saling sepakat dengan anggota lain dan kelompok menganggap bahwa telah menemukan solusi yang terbaik melalui berbagai macam pertimbangan dan perdebatan pada tahap sebelumnya.

Menurut Bales (Morissan, 2013 : 336), analisis proses interaksi terdiri atas enam kategori yaitu :

1. Jika setiap anggota kelompok tidak saling memberikan informasi yang cukup, maka kelompok tersebut akan mengalami “masalah komunikasi”
2. Jika masing – masing anggota kelompok tidak saling memberi pendapat maka kelompok tersebut akan mengalami “masalah evaluasi”
3. Jika setiap anggota kelompok tidak saling memberi saran dan saling bertanya atau berkomentar, maka kelompok akan mengalami “masalah pengawasan”
4. Jika masing – masing anggota kelompok tidak bisa mencapai kesepakatan maka mereka akan mendapatkan “masalah keputusan”
5. Jika tidak terdapat cukup dramatisasi maka akan muncul “masalah ketegangan”
6. Jika setiap anggota kelompok tidak saling ramah dan bersahabat, maka akan terdapat “masalah reintegrasi”, yang berarti kelompok tersebut tidak dapat membangun “perasaan kita” atau kesatuan (cohesifness) didalam kelompok.

Bales (morisson, 2013 : 336 – 339) menjelaskan bahwa ada dua kelas prilaku komunikasi, terdiri dari sosioemosional yang mewakili tindakan – tindakan seperti bersahabat, menunjukkan ketegangan dan dramatisasi serta kategori kedua adalah prilaku pekerjaan yang diwakili saran, pendapat, dan informasi. Bagaimana seseorang dipandang oleh anggota kelompok lainnya

didalam kelompok tersebut sangat ditentukan oleh bagaimana ia mengombinasikan ketiga dimensi dominan, instrumental dalam dirinya dan dalam komunikasinya.

4. Komunitas Virtual

Dalam buku yang ditulis oleh Felicia Wu Song (2009) Komunitas virtual adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjukkan pada suatu kelompok atau jaringan yang melakukan komunikasi satu sama lain di dalam internet. Adapun karakteristik dari komunitas virtual ini menurut *Koh & Kim, 2003 – 2004* yang dikutip dari buku *encyclopedia of virtual communities and thecnologies*, ada seseorang yang bersifat pemimpin didalamnya yang mengatur didalam komunitas virtual tersebut adapula orang – orang yang hanya mengikuti alurnya saja dan sebagai pelengkap didalam komunitas tersebut dan ada pula orang yang menikmati semua proses yang terjadi didalam komunitas tersebut untuk kesenangannya. Masyarakat maya dibangun oleh interaksi – interaksi yang terjadi didalam dunia maya melalui internet. Didalam dunia nyata kita dapat berkomunikasi dengan syarat memiliki kontak sosial, maka didalam dunia maya atau virtual komunikasi yang terjadi di wakili oleh sebuah akun atau karakter bahkan avatar.

Hubungan yang dibangun didalam komunitas virtual melalui jaringan – jaringan komputer adalah hubungan yang dibangun untuk saling berinteraksi sesama masyarakat dan mesin – mesin itu hanyalah suatu media yang mereka gunakan, pendapat ini dikutip dari Bungin (2008 : 162). Kita dapat memahami bahwa media internet adalah suatu alat yg digunakan untuk membantu proses komunikasi virtual, karena dengan adanya internet maka manusia dapat menjadi jaringan – jaringan yang saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Dengan menggunakan observasi dan wawancara secara online, teknik ini mencoba untuk menjelaskan prilaku yang terjadi pada suatu komunitas virtual dalam berkomunikasi, interaksi dan menggunakan teknologi.

Untuk memahami prilaku sebuah komunitas virtual maka digunakanlah etnografi virtual. Karena penelitian ini membutuhkan jaringan internet yang

mampu melihat dan mengobservasi suatu kelompok yang ada didalamnya, maka peneliti mencoba untuk dapat terjun langsung ke lapangan yaitu didalam dunia maya atau dunia virtual. Pada dasarnya penelitian didalam dunia virtual ini identik dengan percakapan online sehingga tidak tatap muka namun melalui media online yang ada didalamnya.

Game online DotA 2 memiliki media untuk melakukan interaksi seperti kolom chat bahkan open mic (komunikasi melalui suara) layaknya kita saat sedang berkomunikasi menggunakan telpon genggam. Tentunya didalam media online terdapat budaya yang berbeda dengan dunia nyata, Menurut Christine Hine (2000) dalam buku etnografi virtual yang ditulis oleh Nasrullah (2017 : 17) menjelaskan konsep budaya. Pertama, dengan term budaya (*culture*) internet adalah suatu model komunikasi yang sangat sederhana dibandingkan dengan komunikasi secara langsung di dunia nyata. Sehingga internet merupakan konteks institusional maupun domestik karena didalam internet terdapat simbol – simbol yang membuat sebuah percakapan menjadi lebih singkat, simbol – simbol tersebut juga menggantikan beberapa konteks yang ingin disampaikan oleh pengguna media online tersebut atau komunitas virtual.

1. Karakteristik Komunitas Virtual

Dalam komunitas virtual ada berbagai macam bentuk – bentuk dan tipe setiap komunitas yang ada didalamnya. Dijelaskan didalam buku *Leveraging Knowledge for innovation in Collaborative Network* (2009) komunitas virtual terbagi sangat beragam. Dalam jenis anggota komunitas virtual terbagi menjadi (*private individuals, professional individuals, organization*). Pada jenis tujuan dari masyarakatnya komunitas virtual tersebut terbagi menjadi (*private, social, business*). Pada bentuk kerjasamanya didalamnya terbagi menjadi (*free, formal*). Pada jenis partisipasinya terbagi menjadi (*voluntary, voluntary organized, formally organized*) (Luis, Matos, Camarinha, Iraklis, Hamideh 2009 : 394). Ada tiga jenis dasar yang membagikan suatu komunitas virtual yang berbeda – beda yaitu :

a. *Community / network of independent intellectual workers (IIW)*

- b. *Virtual Organizations (VO) – formalized cooperation of different remote business units*
- c. *(Voluntary) virtual communities – random connection among individuals or group of people*
 - 1. *Working voluntary for a common goal of community*
 - 2. *Collaborate in a certain field of hobby, discuss a topic without special responsibility (Luis, Matos, Camarinha, Iraklis, Hamideh 2009 : 394)*

2. Ideal Types of Virtual Communities

Dalam sebuah komunitas tentunya memiliki perbedaan antara komunitas virtual dengan komunitas di kehidupan nyata. Mengutip dari Tesis yang ditulis oleh (Ratnasari, 2012) yang berjudul Fandom dan Konsumsi Media menjelaskan bahwa komunitas virtual dengan komunitas di dunia nyata memiliki hubungan yang lepas karena seseorang yang bertemu didalam dunia nyata akan memiliki batasan dalam berkomunikasi dan bahasa yang digunakan adalah bahasa yang umum yang sudah kita pahami sejak lama, bahasa non verbal yang digunakan dalam komunitas organik (komunitas di dunia nyata) cenderung dapat terlihat secara langsung menggunakan indera karena bertemu secara langsung di dunia nyata.

Menurut Van Dijk (mengutip dari Sari 2012) komunitas virtual memiliki beberapa karakteristik yang membuat komunitas virtual tersebut terlepas daripada komunitas organik yaitu *Loose affiliation, Special activities, Not tied to place and time, verbal and paralanguage, Partial plural, dan Heterogeneous*.

a. Loose Affiliation

Dalam komunitas virtual tentunya setiap individu memiliki hubungan namun didalam hubungan itu terjalin tidak begitu kompleks sehingga membuat setiap individu kapan saja mampu untuk pergi dan beranjak dari komunitas tersebut karena tidak memiliki hubungan yang begitu erat (Sari 2012).

a. Special Activity

Kegiatan yang terjadi didalam dunia virtual tentunya sangat banyak dan unik hal ini terlepas dengan kegiatan yang berada di dunia nyata (Sari 2012).

b. Not Tied to Place and Time

Jika ingin bertemu dengan seseorang didalam dunia nyata kita harus berkomunikasi dengan orang tersebut untuk menentukan waktu dan tempat dimana kita akan bertemu bahkan kita dapat memilih akses bagaimana untuk menuju tempat tersebut (Sari 2012).

c. Verbal and Paralanguage

Kita dapat berekspresi dengan menggunakan gerak tubuh atau wajah untuk menyampaikan pesan terhadap seseorang, gerakan – gerakan yang kita lakukan akan menimbulkan pesan nonverbal hal tersebut yang terjadi saat kita bertemu dengan seseorang dan berinteraksi secara tatap muka (Sari 2012).

d. Partial Plural

Kita tentunya memiliki teman didalam kehidupan kita sehari – hari, untuk menjalin hubungan dan berinteraksi maka kita akan merasa lebih nyaman untuk berbagi bersama orang – orang yang memiliki usia setara atau usia yang tidak jauh dari kita. Hal tersebut akan berlaku dalam dunia nyata, jika didalam dunia virtual kita akan memiliki berbagai macam teman yang kita tidak ketahui usianya (Sari 2012).

e. Heterogeneous

Didalam komunitas virtual akan bertemu setiap individu dari berbagai macam negara karena tidak adanya batasan tempat dan waktu sehingga seseorang dari berbagai negara tersebut dapat berkumpul menjadi satu didalamnya sehingga anggota dari komunitas virtual tersebut menjadi sangat beragam.

3. *Gameinschaft dan Gesellschaft*

Dalam buku Etnografi Virtual yang ditulis oleh Nasrullah menjelaskan bahwa komunitas tersebut terbagi menjadi dua yaitu *gameinschaft* dan *gesellschaft* (Nasrullah, 2017:70). *Gameinschaft* merujuk pada komunikasi yang terjadi secara vertikal dan horizontal, juga terjadi dalam waktu yang lama, ikatan yang terjadi setiap individu juga begitu kuat karena terjalin cukup lama (Nasrullah, 2017:70).

Gesellschaft, komunitas ini terbentuk dari banyaknya karakter setiap individu atau heterogen, sehingga tidak terjalin ikatan antara setiap individu didalamnya hubungan yang terjadi didalam komunitas ini juga tidak terlalu dalam dan hanya sekedar instrumen formal saja karena setiap individu akan bertemu dengan individu lainnya dan tidak terjalin lama cenderung parsial dan sementara (Nasrullah, 2017:70).

5. Etnografi Virtual

Internet telah membawa level baru dalam penelitian etnografi. Kolaborasi antara teknologi, perangkat, entitas, dan bahasa yang ada didunia virtual dalam konteks tertentu tidak bisa didekati oleh metode tradisional yang selama ini ada (Gauntlett, Silver, & Cheung,2000b; Hine, 2000; Markham & Baym, 2009).

Kita memahami komunikasi langsung yang terjadi *face to face* dimana konteks yang ada berbeda dengan komunikasi yang terjadi didalam media online. Jika kita berbicara secara langsung dengan seseorang maka kita akan mengetahui bagaimana perasaan seseorang yang sedang menyampaikan pesan tersebut, bahagia, sedih, atau justru sedang marah. Sedangkan didalam dunia virtual kita tidak melihat wajah seseorang yang sedang berkomunikasi dengan kita pada akhirnya perasaan – perasaan tersebut diwakilkan oleh simbol – simbol yang dibuat oleh media tersebut. Didalam game online DotA 2 tentunya dalam bermain game seseorang akan memiliki perasaan yang berbeda – beda, sebab jika ia bermain sekian lama misalnya saja berjam – jam telah bermain game namun tidak pernah menang maka akan terlihat jika ia lebih emosional. Dari hasil observasi sederhana yang saya lakukan saya mengetahui bahwa bermain game online DotA

2 ternyata tidak hanya sebagai kesenangan atau hiburan saja, namun juga sebagai sarana kompetisi untuk menunjukkan siapa yang lebih berpengalaman dan lebih hebat.

Sehingga secara sederhana, etnografi virtual bisa dikatakan sebagai metodologi riset bidang kualitatif yang diadaptasi dari teknik riset etnografi yang mempelajari artefak, seperti budaya dan komunitas (Kozinets, 2002: 65). Mengutip dari buku Etnografi Virtual yang ditulis oleh Nasrullah (2017:03) (Hymes, 1996) Menjelaskan bahwa metode ini adalah suatu metode yang mencoba untuk memberi cerminan terhadap realitas yang tampak maupun tidak tampak di tengah komunitas dengan cara observasi dan partisipasi peneliti. Dengan menggunakan metode etnografi virtual maka peneliti akan berpartisipasi didalam komunitas untuk mencari sesuatu yang terjadi didalam suatu komunitas tersebut. Dengan etnografi virtual maka peneliti akan berada didalam dunia virtual atau internet untuk dapat berpartisipasi dengan komunitas virtual yang berada didalamnya.

1. Prinsip didalam Etnografi Virtual

Internet digunakan oleh komunitas virtual yang bermain game online maupun bermedia sosial. Ada beberapa hal yang dapat diteliti didalam kemunculan internet ini: (1) konvergensi media, (2) identitas yang termediasi, (3) redefinisi tentang batas – batas sosial (4) batasan geografis yang semakin transparan Implikasi tersebut menurut Annete N. Markham dan Nancy K. Baym (2009) dikutip dari buku Etnografi Virtual (2017:23). Prinsip dasar yang dapat ditanamkan dalam melakukan penelitian etnografi virtual ini adalah, memandang internet sebagai dunia baru yang prinsipnya berbeda dengan realitas yang terjadi secara online dan offline (Nasrullah, 2017:24).

Dengan adanya internet dan komunitas virtual sebagai lapangan penelitian dapat kita simpulkan secara sederhana bahwa apa yang terjadi didalam komunitas virtual tentunya berbeda dengan komunitas di dunia nyata atau offline. Sehingga penelitian dengan etnografi virtual ini data yang diambil oleh peneliti adalah data

yang berada didalam internet dengan melakukan observasi secara virtual dan partisipasi didalam komunitas virtual itu sendiri.

a. Keberadaan peneliti didalam komunitas virtual

Peneliti yang akan melakukan penelitian didalam komunitas virtual harus memahami lokasi yang digunakan sebagai penelitian, dalam arti memahami persoalan yang terjadi didalamnya. Dalam penelitian etnografi virtual tentunya peneliti akan berkaitan erat dengan internet, karena internet sebagai sarana untuk menghubungkan jaringan antar setiap komunitas secara virtual. Internet juga harus dapat dilihat sebagai konteks yang begitu luas, dimana internet adalah tempat yang tidak sekedar sebagai medium untuk berkomunikasi saja namun juga sebagai tempat keberadaan dari sebuah komunitas, interaksi antar individu didalam komunitas dan sebagai wujud dari komunitas itu sendiri yang dapat menjadi arsip virtual (Nasrullah, 2017: 25).

b. Medium interaksi virtual

Didalam internet peneliti harus mampu berpartisipasi didalam komunitas virtual karena bahasa dan budaya virtual tentunya berbeda dengan realitas offline atau dunia nyata. Jika didalam kehidupan nyata kita dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa yang kita saling pahami maka, didalam komunitas virtual tentunya setiap komunitas memiliki istilah dan bahasa yang tidak umum yang disepakati oleh komunitas tersebut. Menurut Nasrullah (2017) Etnografer harus memahami konteks yang terjadi didalam berdasarkan situasi dan bagaimana prosedur teknologi itu terjadi, karena internet memberikan beragam kesimpulan dengan beragam proses dan keterlibatan entitas (pengguna dan perangkat teknologi).

c. Medium komunikasi yang berkembang

Dalam etnografi virtual, seorang etnografer harus mampu memahami dan memandang medium sebagai sarana komunikasi yang ada

didalamnya, dengan cara tidak sekedar melihat medium tersebut hanya sebagai sarana untuk berkomunikasi namun dapat melihat bagaimana medium tersebut membentuk bahasa didalam komunitas virtual dan budaya – budaya didalam komunitas virtual dengan menggunakan medium tertentu didalam internet.

Prinsip ini menimbulkan bahwasannya dalam melakukan penelitian virtual maka dengan medium yang sama akan menghasilkan hasil yang berbeda karena perkembangan dari medium tersebut yang dapat memunculkan aspek – aspek baru Nasrullah (2017:26)

d. Memahami lokasi dan hubungan jaringan antar pengguna

Penelitian yang menggunakan etnografi virtual harus mampu melepaskan pemahaman umum tentang lokasi dan batas – batas fisik atau geografis, memfokuskan pada arus dan konektivitas antar pengguna internet, Nasrullah (2017). Lokasi didalam internet tidak hanya sekedar lokasi saja namun dapat dipahami bagaimana tempat tersebut dibentuk dan diperbarui karena internet sangat fleksibel dan selalu bergerak seiring dengan perkembangan jaman sehingga, penelitian dengan etnografi virtual ini menggunakan internet dimana internet adalah tempat yang interaktif dan selalu bergerak.

e. Memberikan batasan

Memberikan batasan bagi para etnografer adalah suatu tantangan dalam penelitian etnografi virtual untuk membedakan koneksi atau hubungan yang terjadi didalam dunia virtual dan didalam dunia nyata. Membatasi waktu untuk menghentikan penggalian data agar peneliti tidak terjebak didalam komunitas virtual dan berlanjut hingga tidak berkesudahan, hal tersebut melihat dari internet yang selalu bergerak dan selalu berkembang.

6. Game Online

1. Pengertian Game Online

Game online sering sekali kita mendengar istilah tersebut pada saat ini. Game online tidak dapat terlepas dari yang namanya internet karena jika ingin bermain game online maka kita harus terkoneksi melalui jaringan internet. Menurut Adams & Rollings (2007) menjelaskan bahwa game online diakses oleh banyak orang dimana alat – alat atau mesin yang digunakan oleh para pemain game dihubungkan dengan internet. Menurut penjelasan tersebut kita dapat memahami bahwa menggunakan alat apapun untuk bermain game yang terhubung menggunakan internet secara online maka dinamakan game online, baik menggunakan komputer, *handphone*, *console*, dan lain sebagainya.

Game online saat ini memiliki banyak kategori yang dapat dimainkan seperti petualangan, strategi, simulasi, *arcade*, dan Moba. Semua kategori game tersebut kini dapat ditemukan disetiap pencarian aplikasi game misalnya saja jika melalui *Android* maka kita dapat menemukannya di *playstore*, pengguna *Apple* dapat menemukannya di *market*. Jika menggunakan komputer maka ada banyak sekali situs game yang menjual game secara gratis maupun bayar seperti *Steam*, *Uplay*, *Origin* dll.

Menurut situs online www.mandamalaya.com menjelaskan beberapa pengertian game dan menyimpulkan game adalah suatu rancangan yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia yaitu sebagai hiburan. Game saat ini memiliki banyak genre yang dapat dimainkan yaitu RPG (*Role – Playing Game*), MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role – Playing Game*), FPS (*First Person Shooter*), TPS (*Third Person Shooter*), *Simulator*, *Adventure*, dan *Action*. (www.jalan tikus.com)

2. Perkembangan Game Online

Game online berkembang di Indonesia tidak lepas dari sejarah kemunculan internet yang muncul di Amerika Serikat pada tahun 1969 oleh Departemen Pertahanan Amerika. Dari internet itulah maka muncul suatu

permainan yang dapat terkoneksi di seluruh dunia hingga saat ini. Dalam penjelasan mengenai perkembangan game online ini saya mengutip dari situs online tentang info game yaitu www.kotakgame.com.

Pada tahun 2003 – 2004 perkembangan game online di Indonesia begitu pesat yaitu dengan munculnya berbagai macam game online baru yang hadir di Indonesia seperti *Laghaim*, *Ragnarock Online*, *Gun Bound*, *Xian Online*, *Risk Your Life*, *Tantra Online* dan *Survival Project*. Dari beberapa game tersebut game yang sangat populer pada saat itu adalah *Ragnarock Online*. Berangkat dari game tersebutlah hingga saat ini mulai banyak game online yang dapat dimainkan secara gratis maupun tidak (bayar).

7. Otoritas Kekuasaan

Max Weber telah menjelaskan beberapa hal tentang otoritas kekuasaan yang mencakup tiga jenis otoritas yaitu tradisional, legal-rasional, kharismatik (Williams 2003:1). Pengertian otoritas itu sendiri adalah kemampuan seseorang untuk membuat orang lain patuh dalam suatu perintah, kekuasaan sendiri tidak aka nada artinya jika tanpa adanya otoritas itu sendiri (Marbun 1996:28). Tentunya untuk menjalankan suatu organisasi atau pemerintahan memiliki suatu kekuasaan yang dipegang oleh seorang pemimpin. Dalam menjalankan kekuasaan tersebut harus mampu dipercaya oleh orang lain yang mengikutinya dan disetujui agar kekuasaan tersebut mampu berjalan lama dan tidak singkat (Marbun 1996:28)

Weber sendiri menjelaskan tiga tipe otoritas didalam kekuasaan yang menentukan wewenang bagi para penguasa itu sendiri. Yaitu tipe otoritas tradisional, legal-rasional, dan kharismatik.

1. Tipe Otoritas Tradisional

Tentunya kita pernah mendengar kekuasaan yang memiliki garis keturunan, kekuasaan tersebut adalah kekuasaan kerajaan dimana setiap yang memegang kekuasaan diturunkan oleh garis keturunan yang sudah ditetapkan. Seperti yang dijelaskan didalam jurnal yang dituliskan oleh (Marbun 1996:35),

kekuasaan tradisional cenderung kepada arah tuan dan hamba karena kepatuhan otoritas tradisional itu sendiri bukan kepada aturan atau hukum yang dibuat namun kepatuhan terhadap pribadi yang memegang kekuasaan tersebut (tuan/raja).

2. Otoritas Legal-Rasional

Dalam otoritas rasional kekuasaan berlaku karena adanya hukum yang ada didalam masyarakat itu sendiri. Masyarakat tunduk dengan adanya penguasa yang membuat hukum didalam masyarakat tersebut atau aturan – aturan legalitas-formal (Marbun 1996:34). Sehingga hukum dapat dibuat secara formal oleh pemegang kuasa, hal ini berkaitan dengan anti-authority (demokrasi) dimana terdapat seorang pemimpin yang memegang kekuasaan dalam jangka waktu tertentu dan membuat aturan – aturan formal melalui persetujuan atas kuasa.

Sedangkan otoritas legal dengan jabatan adalah otoritas yang berkaitan dengan birokrasi. Tipe otoritas ini dijelaskan oleh Weber dalam (Marbun 1996:35)

“memiliki kebebasan pribadi dan bukan hanya hirarkhi tetap; mempunyai kompetensi Jabatan tetap; diangkat atas dasar kontrak dengan pilihan bebas dan atas dasar kemahiran dalam bidangnya; menerima imbalan gaji dalam bentuk uang dan hak pensiun; jabatan merupakan profesi utama; kenaikan karier, pangkat berdasarkan masa kerja atau keduanya; disiplin jabatan dan pengawasan yang seragam dan keras”

Birokrasi rasional yang bersandar pada otoritas legal – rasional yang terdapat lima prinsip dasar yaitu (1) standarisasi dan formalisasi; (2) pembagian kerja dan spesialisasi ; (3) hirarki otoritas ; (4) profesionalisasi ; (5) dokumentasi tertulis (Weber, 1947:330 – 332) dikutip dari jurnal yang ditulis oleh (Kadir 2015:41)

a. Standarisasi dan formalisasi

Otoritas legal – rasional sendiri adalah otoritas yang bersandarkan pada keyakinan formalistik dalam hukum yang dibuat atau rasionalitas yaitu suatu hukum alam (Williams 2003:2). Tompkins (2005:60) mengidentifikasi empat aspek dalam literatur teori organisasi klasik,

namun analisis deskriptif yang ditulis oleh Max Weber memfokuskan perhatian pada, standarisasi proses kerja dan standarisasi keterampilan pekerja untuk dapat melakukan koordinasi pada suatu aktivitas kerja (Kadir 2015:44).

Formalisasi dalam organisasi sendiri merujuk pada bagaimana standar – standar yang telah ditetapkan secara formal didalam organisasi itu sendiri. Hal tersebut menyangkut seperti peraturan, prosedur, intruksi, dan komunikasi (Robbins, 1994:103 dalam Kadir 2015:44).

b. Pembagian kerja dan spesialisasi

Pembagian kerja adalah perincian tugas – tugas kedalam suatu komponen – komponen sederhana yang dapat dilaksanakan dalam suatu basis yang berulang – ulang (Robbins and Barnwell, 2002:36 – 37).

Spesialisasi dan pembagian kerja sendiri adalah penentuan suatu bidang kerja didalam suatu birokrasi untuk mampu melancarkan dan membangun koordinasi kerja yang baik sesuai dengan bidang ahli yang dimiliki (pembagian kerja) atau dikenal juga sebagai spesialisasi fungsional (Robbins and Barnwell, 2002:36-37; Robbins,1994:92 dalam Kadir 2015:44).

c. Hirarki otoritas

Dalam Max Weber (1947:333) dikutip dari (Kadir 2015:45), menyatakan bahwa anggota organisasi mentaati otoritas pejabat hanyalah sebagai kapasitasnya sebagai anggota organisasi dan yang dipatuhinya semata – mata adalah hukum. Hal tersebut berarti seorang yang menjadi pegawai dibawah kekuasaan ini adalah individu yang bebas namun patuh terhadap hukum kekuasaan yang telah dibuat didalam birokrasi tersebut. Karena setiap orang didalam birokrasi tersebut bukan patuh terhadap individu pemegang kekuasaan tetapi lebih kepada perintah yang diberikan atas seseorang yang memegang kuasa tersebut (Kadir 2015:45).

Burke and Stewart (2006:131 – 136 dan Jaques (1990:5) dalam Kadir (2015:45 – 46) tentang otoritas minimum dan otoritas tambahan yang dikelompokkan menjadi tiga (1) otoritas kepegawaian ; (2) otoritas ketatalaksanaan dan (3) otoritas keuangan.

1. Otoritas Kepegawaian

Mencakup otoritas – otoritas untuk: melakukan veto terhadap hasil seleksi; memprakarsai pemindahan jabatan; dan melakukan seleksi anggota organisasi.

2. Otoritas Ketatalaksanaan

Mencakup otoritas – otoritas untuk : memberikan penguasaan; memberi pengakuan atas kinerja, tinjauan ulang kinerja dan memberi ganjaran atas kinerja.

3. Otoritas Keuangan

Otoritas keuangan mencakup otoritas – otoritas untuk: membelanjakan uang; mengalokasikan sumber daya material dan menandatangani kontrak organisasi.

4. Profesionalisasi

Bevir (2007:752) menyatakan bahwa profesionalisasi adalah suatu proses untuk mendorong dan melindungi kepentingan pemangku jabatan secara professional. Yates (2009:88-90 dalam Kadir 2015:46) Profesionalisasi adalah pengembangan level dan pengetahuan bagaimana seorang dalam bekerja untuk mampu memiliki kemampuan yang layak sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan. Standar kompetensi professional ini akan dilakukan bagi mereka yang akan masuk kedalam profesi maupun yang telah ada didalamnya.

Pengetahuan yang lebih dan kemampuan didalam suatu birokrasi akan menjadikan birokrasi tersebut berjalan dengan baik, sehingga Weber menjelaskan bahwa untuk melakukan seleksi terhadap calon pejabat birokrasi agar sesuai dengan kualifikasi teknis yang ditetapkan. Hal tersebut agar setiap anggota yang masuk kedalam jabatan birokrasi tersebut terbebas dari pandangan segala aspek yang tidak sesuai dengan integritas professional seperti intervensi politik dll.

3. Otoritas Karismatik

Pada otoritas ini Weber memberikan pemahaman bahwa otoritas karismatik adalah hasil kekuasaan yang muncul akibat kualitas istimewa seseorang, misalnya adalah kepahlawanan, dan kesetiaan terhadap individu tertentu serta komunitas bentukannya (Ranoh 1999:53).

Pada otoritas ini seseorang akan dipandang tidak dari latar belakang yang dimilikinya namun dari antusiasme dan rasa kagum terhadap seseorang yang memiliki karisma tersebut. Dasar otoritas karismatik ini muncul pada awalnya pada sifat – sifat luar biasa yang dimiliki seseorang yang pada mulanya terdapat oleh para nabi, ahli – ahli penyembuh, ahli hukum dan para pahlawan – pahlawan perang (Marbun 1996:35). Mereka yang muncul karismanya tentu dilihat karena kemampuannya yang mampu membuat seseorang yang lain menjadi sangat kagum terhadapnya dan kemampuan yang luar biasa tersebut mampu mempengaruhi setiap pengikutnya.

G. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu menggunakan pengambilan data secara kualitatif. Menurut Creswell (2008) kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mencari tahu sesuatu dan memahami suatu masalah yang terjadi. Suatu masalah tersebut dapat dimengerti dengan melakukan mewawancarai partisipan dengan pertanyaan yang luas dan mendalam, pertanyaan tersebut meruncing mulai dari hal yang sederhana hingga hal yang lebih kompleks atau lebih rinci. Informasi dan data yang diperoleh lalu dikumpulkan menjadi satu. Informasi tersebut biasanya berupa teks atau kata. Data – data tersebut lalu di analisis sehingga hasil dari analisis data tersebut dapat di deskripsikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif karena untuk memahami suatu masalah yang terjadi pada proses komunikasi didalam game online Dota 2 diperlukan wawancara mendalam yang dilakukan secara bertahap hingga mendapatkan data yang rinci dan mendalam.

Pertanyaan pada metode penelitian kualitatif tidaklah rinci seperti penelitian kuantitatif namun mendalam yaitu, dimulai dari pertanyaan yang umum sehingga meruncing dan mendetail. John Creswell (2008) menjelaskan bagaimana tahapan dalam penelitian kualitatif. Pertama, peneliti mulai mengidentifikasi masalah yang akan dituju dalam penelitiannya. Identifikasi ini dilakukan untuk mengetahui isu atau gejala yang akan diteliti dan dipelajari. Dalam identifikasi ini kita dapat mengetahui apakah masalah tersebut layak untuk diteliti dan seberapa penting penelitian yang akan dilakukan.

Kedua, mencari penelitian – penelitian terdahulu atau bahan bacaan terkait masalah yang sedang diteliti. Melalui literatur yang dibaca maka peneliti dapat memahami dan menguasai tentang masalah yang sedang diteliti tersebut. Dari membaca berbagai bahan bacaan terkait masalah maka peneliti juga mampu menentukan strategi untuk melakukan sebuah penelitian.

Ketiga, Peneliti mulai mencari informan yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Informan berfungsi untuk menggali informasi secara mendalam mengenai suatu masalah dan melihat berbagai sudut pandang yang berbeda dari berbagai aspek namun masih dalam ruang lingkup masalah tersebut.

Keempat, Mencoba untuk mengumpulkan data – data . Data dapat diperoleh melalui berbagai macam sumber misalnya wawancara, pengamatan terhadap sesuatu yang sedang di teliti, dan artefak atau berkas – berkas yang ada, yang mampu mendukung data dalam penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode etnografi virtual. Etnografi virtual adalah suatu etnografi, dimana dalam penelitian etnografi ini dilakukan menggunakan internet yang dipahami sebagai pendekatan adaptif dan sepenuhnya parsial yang mengarah pada koneksi daripada lokasi dalam mendefinisikan objeknya (Hine, 2000:10). Dijelaskan bahwa etnografi virtual ini memiliki objek sebuah topik dan bukan sebuah lokasi (Hine, 2000:67).

Secara sederhana etnografi virtual dapat diartikan sebagai proses melakukan etnografi menggunakan lingkungan virtual sebagai lokasi dalam

penelitian. Dalam etnografi virtual pengumpulan data yang berbeda dengan etnografi tradisional. Dalam etnografi tradisional yang dilakukan didalam kehidupan nyata peneliti lebih menggali pengalaman detail tentang orang – orang disuatu tempat tertentu dengan budayanya yang menurut peneliti sangat menarik. Etnografi tradisional dilakukan dengan cara dimana peneliti mengikuti setiap kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat tertentu dan terjun langsung kedalam dunia dan budaya mereka.

Menurut (Schau dan Gully, 2003) Netnografi mengungkapkan dan menganalisis strategi presentasi diri yang digunakan orang untuk membangun sebuah ‘diri digital’. Netnografi juga di pelajari untuk mengetahui etika dan presepsi global dari peer – to – peer file – sharing yang ilegal (chon dan Vaccaro, 2006).

Sedangkan menurut Tom Boellstorff (2008) Etnografi virtual didalam dunia virtual ada hal yang harus kita pahami terkait hal tersebut yaitu dunia virtual harus dipahami “*in their own term*”. Dalam penelitiannya tentang game online *second life* Boellstorff melakukan pengamatan secara mendalam, berperan serta, wawancara, dan bahkan focus group yang dilakukan didalam game *second life* itu sendiri. Penelitian yang dilakukan oleh Boellstorff tersebut murni didalam dunia virtual menggunakan internet dan tidak melakukan penelitian diluar dari lingkungan itu, bahkan menurutnya Boellstorff (2008) pengumpulan data penelitian yang dilakukan diluar dari lokasi itu maka akan melanggar prinsip “*in their own term*” karena makna pada sesuatu itu berbeda sehingga untuk mendapatkan makna yang sebenarnya dilakukanlah didalam ruang lingkup itu sendiri. Segala sesuatu memiliki makna dalam konteksnya sendiri.

Kelima, Setelah mencari data dan mengumpulkannya maka diperlukan analisis. Analisis dilakukan untuk menyimpulkan apa yang di dapat dari pengumpulan data tersebut.

Keenam, Setelah semua tahapan telah dilalui maka peneliti perlu untuk menyimpulkannya. Peneliti dapat menjelaskan hasil temuannya melalui tulisan – tulisan atau narasi dan dalam penulisan tersebut peneliti juga harus mengevaluasi hasil temuannya agar penelitian yang dilakukan benar – benar objektif dan tidak memiliki kepentingan peneliti itu sendiri atau penguasa.

H. WAKTU DAN LOKASI

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini adalah etnografi virtual sehingga apapun yang dilakukan semuanya berkaitan dengan dunia virtual, hal itu mengakibatkan peneliti tidak dapat lepas dari internet yang menghubungkan dan mengkoneksikan didalam dunia virtual.

Peneliti akan membagi penelitian ini berdasarkan bulan kegiatan, dimulai dari awal penyusunan proposal hingga penyusunan hasil penelitian.

September 2017. Peneliti melakukan tahap awal yaitu mempersiapkan segala sesuatu untuk kepentingan penelitian. Penyusunan proposal awal akan dilakukan pada bulan ini sebagai awal dari penelitian.

Oktober 2017. Peneliti mulai melakukan observasi didunia virtual game online dota 2 dengan menonton setiap pertandingan online yang ada di dalam game tersebut untuk memahami proses komunikasi antar sesama team maupun antar lawan. Pada bulan ini peneliti akan mulai menentukan informan yang sekiranya layak untuk di wawancarai terkait komunikasi yang dilakukan didalam dunia virtual. Informan yang diambil kemungkinan adalah beberapa team yang sedang bermain online didalam game online dota 2.

November 2017. Peneliti mencoba mencari data berupa gambar. Komunikasi yang dilakukan didalam game online dota 2 tidak semuanya melalui pembicaraan secara langsung namun juga melalui kolom chat yang disediakan didalam game. Peneliti mencoba untuk mencari data berupa foto untuk diambil dan dilakukan pengamatan mengenai komunikasi via chat tersebut.

Desember 2017. Data yang didapatkan oleh peneliti akan di analisis secara mendalam dan data – data tersebut akan di deskripsikan menjadi tulisan – tulisan deskriptif.

Januari 2018. Peneliti mulai menyusun hasil penelitian berupa laporan penelitian dan mengevaluasi data yang telah diperoleh.

I. NARASUMBER ATAU INFORMAN

Dalam mencari narasumber peneliti akan melihat para pemain game online dota 2 yang sekiranya layak untuk menjadi informan. Peneliti akan melihat seberapa sering pemain game online dota 2 tersebut bermain game dan seberapa aktif dia didalam pertandingan tersebut. Seseorang yang aktif didalam game online tersebut tentunya memiliki pengalaman – pengalaman yang cukup banyak tentang pemain – pemain lain oleh karena itu peneliti memiliki karakteristik tersendiri untuk mengambil narasumber.

J. PENGUMPULAN DATA

Ada beberapa sumber data yang akan diperoleh oleh peneliti. Data – data tersebut berupa data skunder maupun data primer. Observasi dan wawancara tentunya akan dilakukan sebagai perolehan data.

a. Wawancara

Penelitian ini akan menggunakan teknik wawancara dalam pengambilan datanya. Menurut Guba dan Lincoln (1985: 186) dalam Moleong (2011: 186), Wawancara ialah percakapan dengan tujuan tertentu. Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (*Interviewer*) dan terwawancara (*Interviewee*). Wawancara dapat digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengetahui suatu kejadian, budaya, masyarakat, informasi, dll. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara mendalam yang dimulai dari hal yang umum hingga meruncing dan mendetail.

b. Observasi partisipasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, proses yang tersusun secara biologis dan psikologis. Yaitu proses – proses pengamatan dikemukakan oleh Hadi (Sugiyono, 2010:203). Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas yang terjadi didalam dunia virtual. Bagaimana para pemain game online dota 2 didalam dunia virtual tersebut, maka untuk mengetahuinya peneliti melakukan pengamatan dengan melihat setiap pertandingan yang ada di dalam game online tersebut dan juga turut serta didalam game tersebut.

c. Foto

Data berupa foto ini adalah data yang diambil melalui hasil *capture* melalui komputer. Dalam berkomunikasi para pemain game online tidak hanya berbicara saja namun juga melakukan komunikasi via chat dan komunikasi non verbal melalui simbol – simbol yang di aplikasikan.

K. ANALISIS DATA

Pada penelitian ini analisis data dilakukan secara berkelanjutan dari awal proses penelitian hingga akhir. Analisis data yang dilakukan akan berlangsung bersamaan dengan pengambilan data. Sehingga data yang diperoleh dapat di analisis secara langsung. Menurut Bungin (2001:99) ada tiga tahapan dalam analisis data yaitu reduksi, penyajian dan simpulan.

a. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan cara mencatat atau memilah – milah seluruh hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di lapangan (dunia virtual). Reduksi data juga berfungsi untuk mengambil data – data yang sangat penting sehingga membuang data – data yang sekiranya tidak terlalu penting untuk di masukkan.

b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan untuk mencari kesimpulan dari banyaknya data. Penyajian ini dapat dilakukan dengan cara menguraikannya secara singkat, bagan dan hubungan antar kategori. menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2010:314) dalam penelitian kualitatif biasanya data di sajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif.

c. Menarik kesimpulan

Langkah selanjutnya yaitu menarik kesimpulan, dari setiap data yang didapat maka ditariklah kesimpulannya, menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2010:345) dalam analisis data kualitatif penarikan kesimpulan dan verifikasi. Prosesnya adalah berawal dari pengumpulan data lalu mereduksi dan menyajikannya. Penyajian data tersebut juga dapat disimpulkan dan dalam simpulan tersebut reduksi sangat diperlukan untuk mengambil data yang penting saja.

d. Validitas Data

Dalam penelitian, data yang telah di peroleh harus dapat di pertanggung jawabkan dan dapat dilihat kebenarannya. Peneliti disini mencoba menjelaskan bagaimana pemeriksaan data yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan teknik sebagai berikut.

e. Triangulasi

Peneliti akan membandingkan data yang telah diperoleh melalui informan. Triangulasi yang dilakukan adalah triangulasi sumber, jadi peneliti akan membandingkan data yang diperoleh melalui narasumber satu dengan yang lain sehingga benar – benar mendapatkan data yang akurat.

Triangulasi sumber dapat di lakukan dengan cara mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang didapatkan. Hal ini dapat diperoleh dengan cara membandingkan hasil wawancara antar narasumber (Moleong, 2007:330 – 331)

f. Menggunakan bahan referensi

Bahan referensi sangat di perlukan untuk mendukung sebuah penelitian. Seperti penelitian – penelitian terdahulu yang memperkuat penelitian saat ini dan penelitian terdahulu juga mampu berfungsi sebagai pembandingan untuk penelitian saat ini. Hasil wawancara juga perlu adanya bukti seperti rekaman suara, transkrip wawancara, rekaman video, foto – foto atau dokumen – dokumen untuk mendukung data yang diperoleh oleh peneliti.