

BAB III

Temuan Data

Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual, mengutip dari buku Etnografi Virtual yang ditulis oleh Nasrullah (2017:03) 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 (Hymes, 1996). Sehingga peneliti secara langsung turut serta kedalam beberapa pertandingan didalam game online DotA 2.

Game online DotA 2 tentunya adalah permainan strategi yang membutuhkan komunikasi antar setiap pemainnya, maka untuk dapat terjalin suatu interaksi yang baik dibutuhkan pula komunikasi yang baik didalamnya. Hal tersebutlah yang membuat game online DotA 2 cukup menarik untuk diteliti didalam komunikasi.

Disamping itu banyaknya tipe dan karakter *hero* yang memiliki perannya masing – masing membuat game online DotA 2 begitu kompleks dalam pertandingannya sehingga untuk mampu memenangkan pertandingan pemain harus mampu menyesuaikan dengan kondisi lawan untuk mampu melakukan perlawanan dan menyesuaikan dengan keinginan tim untuk mampu bergerak secara sinergi dan terjalin kerjasama yang baik. Untuk mengetahui hal tersebut maka peneliti memilih metode etnografi virtual ini dalam pengambilan data.

A. Game 1 : 20 Desember 1017

Tipe Game : Ranked Game Single Player (Solo MMR)

Server : South East Asia

1. Observasi Partisipan Virtual

Peneliti melakukan observasi partisipan dimana peneliti juga bermain game online DotA 2 bersama dengan pemain lain secara acak sehingga para pemain lain adalah pemain yang tidak pernah diketahui atau dikenal sebelumnya. Pertandingan ini adalah pertandingan yang biasa disebut ranked yaitu

pertandingan yang jika menang maka akan menambah poin dan jika kalah maka poin akan dikurangi sehingga permainan ini dapat dinilai lebih serius dalam pertandingannya. Peneliti bermain di server SEA (South East Asia) yaitu server yang tergabung se – Asia Tenggara.

Tahapan pertama dalam pertandingan ini adalah pemilihan hero dimana setiap pemain memiliki kesempatan masing – masing untuk memilih hero yang diinginkan. Pemain akan memilih hero secara bergantian sehingga tidak dapat memilih secara bersamaan. Setiap team memiliki kesempatannya masing – masing untuk memilih dan bergantian dengan team lawan.

Pemain pertama memilih hero bernama Centaur Warrunner, Didalam DotA 2 karakter yang dipilih tersebut disebut hero. Pemain kedua memilih hero bernama Slardar, pemain ketiga memilih hero bernama Techis, pemain keempat adalah peneliti memilih hero bernama Rubick, pemain kelima memilih hero bernama juggernaut, pemain keenam memilih hero bernama clinks, pemain ketujuh memilih hero bernama Medusa, pemain kedelapan dan kesembilan memilih hero bernama Riki dan Disruptor, dan yang terakhir pemain kesepuluh memilih hero bernama ogre magi.

Untuk mempermudah peneliti akan memberikan kode angka pada setiap pemain yang menjadi satu team dengan peneliti. Dari team peneliti sendiri diurutkan sebagai berikut :

Pemain satu : Hero – Slardar

Pemain dua : Hero – Ogre Magi

Pemain tiga : Hero – Rubick

Pemain empat : Hero – Medusa

Pemain Lima : Hero – Juggernaut

Setelah memilih hero maka pertandingan siap untuk dimulai dengan 1 menit 30 detik adalah waktu persiapan sebelum sangkakala berperangan dibunyikan maka pemain mempersiapkan item dan strategi pada menit tersebut.

Pemain empat memulai percakapan pada menit pertama untuk mencoba memotivasi team “Serius ya, ini ranked”, lalu dibalas oleh pemain satu melalui multichat dengan capslock “GUE TETAP ROAM, BODO AMAT” dan pemain lima merespon hal tersebut “Ya jangan marah – marah, slow aja”. Terlihat disini jika menggunakan tulisan dengan capslock (huruf besar) maka pemain lain akan berpresepsi bahwasannya pemain satu sedang marah atau meluapkan emosi, hal tersebut terlihat ketika pemain lima merespon tanggapan pemain satu.

Peperangan telah dimulai didalam game dan terlihat tanda di berikan oleh pemain satu dan pada akhirnya pemain satu membuka peperangan dengan hero yang dipilihnya yaitu hero slardar. Pada awalnya pemain satu melihat musuh di area hutan lalu menyerangnya, dan disusul oleh pemain lima untuk membantu dan pemain tiga.



Gambar 3.1 Pemain satu menyerang lebih dulu lalu disusul oleh pemain lima dan tiga

Pada akhirnya team berhasil membunuh satu hero lawan, namun hal buruk terjadi pada pemain satu karena setelah membunuh lawan pemain satu berjalan menyusuri hutan dan terkena jebakan yang telah dipasang di area tersebut dan terbunuh.

Diarea bawah para pemain mulai saling menyerang antara satu dengan yang lain namun terlihat pemain lima lebih banyak terbunuh akhirnya pemain satu memberikan peringatan “MAINNYA YANG KALEM WOIII, BELI LIFESTEAL

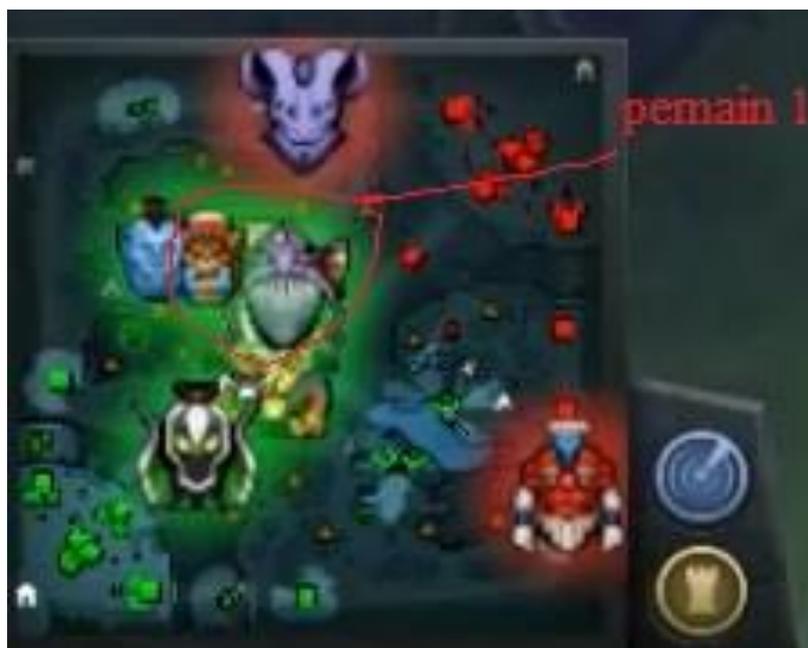
(item yang dapat menambah darah saat melakukan hit) AJA DULU” mencoba untuk memberikan saran kepada pemain lima pemain satu memperingati dengan tulisan capslock. Disini pemain lima tidak merespon apapun dan tidak menjawab peringatan yang diberikan oleh pemain satu. Pada akhirnya pemain satu berpindah ke area atas mencoba untuk membantu namun terbunuh oleh musuh akhirnya pemain dua memberikan respon terhadap pemain satu “KALEM LAH LOO” dan setelah terbunuh dan diberi peringatan pemain satu tidak merespon apapun terhadap pemain dua.

Pada beberapa menit kemudian didalam pertandingan pemain satu dan pemain lima telah banyak terbunuh oleh para musuh karena terlihat mereka selalu melakukan push (mencoba mendorong dan menghancurkan tower lawan) karena jika melakukan push maka pemain akan lebih sering bertemu dengan lawan, karena tidak mungkin lawan membiarkan pemain lain mencoba untuk menghancurkan tower yang dimilikinya. Pemain satu memiliki strategi untuk selalu menyerang “MEDUSA (Pemain empat) TERUSIN AJA (meneruskan untuk terus mendorong dan menghancurkan tower musuh sendirian) LEBIH BAIK NYERANG DARIPADA NAHAN” karena pemain satu memerintahkan pemain empat untuk menyerang dan tidak ada respon apapun yang diberikan oleh pemain empat dan pemain empat juga tidak memiliki strategi lain karena hanya mengikuti pemain satu. Namun beberapa saat kemudian pemain dua menanggapi strategi yang diberikan oleh pemain satu “Lebih terhormat nahan sambil nyerang”.

Pemain dua lebih bermain bertahan dan tidak pernah mengikuti signal yang diberikan oleh pemain satu. Saat pemain satu memberikan signal untuk menyerang tower bagian atas musuh, pemain dua lebih memilih untuk bertahan lebih dulu. Akhirnya pemain satu melakukan perintahnya melalui chat karena signal yang diberikan tidak digubris “Yokk keatas” yang mengikuti hanya pemain empat saja akhirnya mereka pergi ke area atas dan terjadi hal buruk saat itu keduanya diserang oleh pemain lawan, melihat kejadian itu pemain dua mencoba untuk membantu dan bergegas pergi ke area atas namun hal buruk telah terjadi dimana pemain satu terbunuh oleh pemain lawan. Namun pemain empat berhasil

diselamatkan dan pemain empat juga berhasil mendapatkan tower area atas musuh.

Beberapa menit kemudian pemain satu telah hidup kembali setelah terbunuh sebelumnya. Pemain satu langsung menuju area hutan lawan untuk mencoba menyerang, berniat membantu pemain empat pemain satu langsung menyusuri area lawan. Namun pada akhirnya pemain dua memberikan respon atas tindakan yang dilakukan oleh pemain satu “Sabar woiii nunggu gue dulu”. Tidak menuruti pemain dua akhirnya pemain satu terbunuh lagi oleh lawan dan memberikan argumennya dengan menyalahkan saya sebagai pemain “Woi rubick (hero yang dipilih peneliti) ngapain, Kontol lahh ?”



Gambar 3.2 Terlihat pada map pemain 1 (lingkaran merah) menuju hutan lawan

Peneliti mencoba merespon “gue defense dulu bro” lalu pemain satu membalas “pasang ward (item yang dapat menerangi area yang gelap sehingga musuh dapat terlihat) lahh”. Saya tidak merespon lagi ucapan yang dikeluarkan oleh pemain satu namun, pemain dua membela saya “Lah bener dia defense”. Pada akhirnya kami terbunuh dan tidak mampu menahan serangan lawan yang dilakukan pada saat itu sehingga team peneliti mengalami kekalahan. Pada saat

akan berakhir para pemain saling menyalahkan antara satu dengan yang lain dan saling mengomentari pola permainan para pemain. Seperti pemain satu yang memiliki ambisi untuk menyerang area musuh pada saat pemain dua ingin melakukan strategi bertahan, sehingga pemain satu menyalahkan pemain dua karena strategi bertahan yang lebih lama tidak mampu membawa kemenangan didalam tim tersebut. Begitu juga sebaliknya pemain dua menyalahkan strategi yang diberikan pemain satu, pemain dua mencoba menunjukkan bahwa strategi yang diberikannya lebih tepat dengan cara bertahan terlebih dahulu lalu menyerang setelah ada kesempatan yang memungkinkan. Untuk melakukan pembelaan terhadap dirinya sendiri pemain satu membantah hal itu dengan menyalahkan pemain lain seperti pemain lima yang tidak bisa bermain dengan baik dan saya sebagai support dalam pertandingan juga disalahkan olehnya.

2. Wawancara dengan Pemain Game Online

Setelah pertandingan berakhir saya melakukan wawancara terhadap salah satu pemain melalui chat pada akun steam.com (akun untuk bermain game online DotA 2) yaitu dengan pemain bernama akun Mii... saya melakukan wawancara dengan pemain tersebut setelah pemain tersebut menerima saya sebagai teman didalam game sehingga saya dapat melakukan chat personal terhadap pemain tersebut.

Dalam pertandingan tersebut pemain bernama Mii.. merasa percaya diri akan strategi yang diberikannya sehingga ia berani untuk meyakinkan pemain lain dan memerintah pemain lain untuk mengikuti apa yang dia inginkan. Walaupun memiliki point MMR yang tidak begitu tinggi pemain bernama Mii... tetap memberikan saran atau strategi terhadap para pemain lain.

“saya cuek aja mas, kan gak salah semua bisa jadi pemimpin, kalo saya sih masa bodoh aja. saya gak peduli lah mau ada yg lebih tinggi tetap aja saya marahin atau saya atur2 gitu, saya punya pola permainan saya sendiri dan saya yakin aja sama diri sendiri. pede lah mas gak bakalan ada yg salah kalo kita punya strategi sendiri yahh kalo yg lain mau ngikutin yah ayok kalo endak yah saya gak peduli”

Dalam permainan game online tersebut pemain yang memiliki point MMR rendah pun mampu mengutarakan pendapatnya. Pemain tersebut mencoba untuk mengutarakan pendapat yang dimilikinya melalui chat, *open mic* (komunikasi melalui suara), dan komunikasi non verbal seperti tanda atau signal didalam game online atau dengan chat singkat *shortcut chat* yang terdapat didalam game online

“yahh saya kasih tau aja biasanya open mic kalo mau geng mid, atau ayo deff yah ngomong aja di mic. ntar yang lain juga paham kalo saya perlu bantuan, atau enggak saya ping di tower aja kalo misalnya saya nyuruh deff (defense atau bertahan saat bertanding)” (Mii... 20 Desember 2017)

Dalam pertandingan pemain dengan point MMR rendah dapat mengatur namun tidak semua mampu menuruti apa yang dia inginkan karena, para pemain yang lain memiliki strategi sendiri yang mampu membawa team sehingga tidak mengikuti apa yang diinginkan oleh pemain tersebut. Dalam pertandingan pemain yang memiliki point lebih tinggi cenderung memerintah dan jika diperintah maka ia memilih untuk bermain dengan caranya sendiri. Hal ini saya temukan saat melakukan permainan bersama di dalam game dengan observasi dan melakukan wawancara terhadap pemain. Pemain beranggapan tidak masalah jika ada seseorang yang tidak mengikuti perintah yang diberikannya namun dengan syarat mampu membawa team untuk menang.

“kalo dia bangkang tapi bisa ngebawa team menang yah saya gak marahin dia tapi, kalo bangkang, ngefeed (banyak mati didalam pertandingan), apalagi ngetrhow (bermain asal-asalan tanpa dan membebani tim) yaa saya bully. iya gpp mas soalnya kalo ranked itu ngincar menang mas, susah banget naikin MMR” (Mii... 20 Desember 2017)

Respon pemain lain setelah di bully atau di bentak sangat beragam ada pemain yang hanya diam saja dan tidak merespon sama sekali dan ada pemain yang merespon dengan membentak atau membully balik pemain tersebut. Jika berujung perselisihan maka pemain biasanya melakukan pertandingan satu lawan satu (by 1 atau 1 vs 1) untuk membuktikan pemain mana yang memiliki skill cukup tinggi.

“kadang ada yg diem aja cuma main teruss, ada juga yang ngotot balik akhirnya berantem, kalo udah berantem ngajakin by-1 (bertanding satu lawan satu di area tengah untuk membuktikan ketangkasan bermain) buat buktiin siapa yg lebih jago” (Mii... 20 Desember 2017)

Setiap pemain memiliki respon yang berbeda dalam menanggapi percakapan pemain lain, pemain bernama Mii.. ini begitu percaya diri walaupun point MMR yang dimilikinya tidak terlalu tinggi hanya 1700. Dari pertandingan tersebut peneliti hanya mewawancarai salah seorang pemain saja dikarenakan pemain random yang lain tidak menerima undangan pertemanan untuk bisa diwawancarai.

B. Game 2 : 20 Desember 2017

Tipe Game : Ranked Game Single Player (Solo MMR)

Server : South East Asia

1. Observasi Partisipan Virtual

Di game kedua ini pertama saya akan menjelaskan bagaimana situasi saat pemilihan hero. Hero dari team peneliti sendiri telah memilih 5 hero yakni Sandking, Treant Protector, Shadow Fiend, Juggernaut, dan Pudge. Dari team musuh pun telah memilih hero Invoker, Magnus, Lion, Zeus, dan Monkey King. Seperti pada penjelasan sebelumnya peneliti akan memberikan nama pemain dengan urutan untuk mempermudah dalam penjelasannya, urutan tersebut peneliti berikan untuk team peneliti sendiri.

Pemain satu : Hero – Sand King

Pemain dua : Hero – Treant Protector

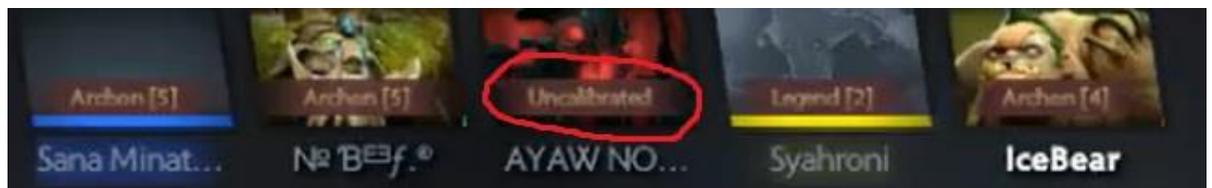
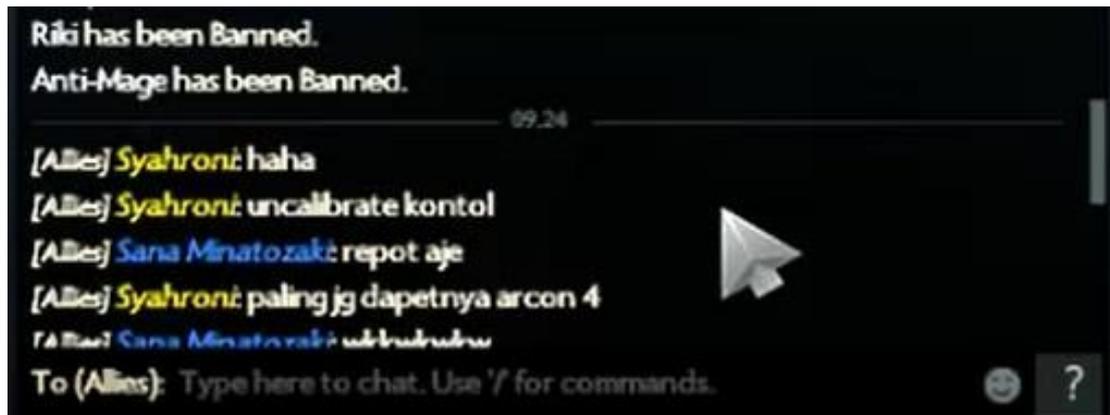
Pemain tiga : Hero – Shadow Fiend

Pemain empat : Hero – Juggernaut

Pemain lima : Hero – Pudge

Pada saat awal pemilihan hero pemain empat melakukan bully terhadap pemain tiga karena melihat point yang dimiliki oleh pemain tiga “Hahahaha, Uncalibrate (Point pemain tidak ada, karena belum mendapatkan point) kontrol” dan pemain yang lain mengikuti penghinaan tersebut “Report (melakukan pengaduan terhadap server) aje” lalu pemain empat melanjutkan “Paling juga dapetnya Archon (setara dengan 2000 poin MMR)” dan pemain tiga menanggapi bulian tersebut “i counter hero” lalu pemain empat melanjutkan “I dont care” pemain tiga memiliki sebuah strategi dan mencoba untuk menyampaikan dengan menyuruh pemain lain memilih hero bernama Enigma “Enigma please” karena beranggapan bahwa pemain tiga adalah orang pilipina maka pemain empat mencoba menggunakan bahasa pilipina “Walang galan”. Sebenarnya pemain

empat adalah orang Indonesia dia mengucapkan bahasa Filipina yang biasa diucapkan didalam game namun peneliti tidak memahami arti dari kalimat tersebut.



Gambar 3.3 Terlihat pemain tiga memiliki point MMR yang belum terbuka.

Memasuki area pertempuran yaitu di menit awal persiapan terjadi diskusi untuk menentukan posisi setiap pemain. Percakapan dibuka oleh pemain tiga yang meminta sebuah item heal (item yang berfungsi untuk mengobati pemain yang terluka) karena pemain tersebut ingin mengambil area middle (area tengah didalam pertandingan, dimana pemain bertarung satu lawan satu dan biasanya di ambil oleh pemain yang memiliki skill atau kemampuan yang lebih atau MMR tinggi). "Siapa off (maksudnya adalah offlaner, pemain solo di area atas) nye?" lalu pemain empat menjelaskan posisi setiap pemain "Sk lah off, Pudge mana bisa off" tanpa memberikan komentar dan tanggapan pemain satu menuruti perintah pemain empat. Namun beberapa saat kemudian pemain satu merasa khawatir

Pada menit 1:41 pemain empat menginstruksikan kepada kami yang berada di area bawah untuk menyerang kembali “Gassss” lalu pemain dua mulai membuka peperangan dengan memukul musuh, disusul dengan saya namun aksi kami gagal karena pemain lawan memiliki skill yang dapat menghentikan pergerakan hero. Tanpa instruksi, pada menit 2:21 pemain dua berinisiatif menyerang lawan sontak kami terpancing dan mengikutinya untuk menyerang dan pada akhirnya kami berhasil melumpuhkan lawan.

Pada akhirnya dari menit 5:23 hingga menit 37:36 tidak ada percakapan yang dilakukan oleh setiap pemain. Para pemain hanya menggunakan quick chat (chat yang disediakan oleh game online untuk melakukan chat singkat dan cepat) sebagai sarana informasi dan menggunakan komunikasi non verbal seperti symbol dan tanda pada maps sampai akhirnya pada menit 37:37 pemain tiga memberikan perintah “SOMEONE DEF BOT (bottom/area bawah pada map)” namun hal tersebut di tanggapi oleh pemain empat “why u not stick with us ?” dan pemain tiga membalas “WE NEED TO PUSH (mendorong musuh menuju tower), RAT (maksud dari rat adalah menyerang secara diam – diam / Griliya)” dan pemain empat lebih memilih untuk menyerang bersama “we can push top” akhirnya kami bersembunyi di hutan area lawan di bagian atas dan menunggu musuh datang. Beberapa saat kemudia dua orang musuh terlihat datang mencoba melakukan pertahanan terhadap tower mereka. “SS (Special Skill yaitu skill utama yang dimiliki setiap hero)” pemain tiga memerintahkan untk melakukan SS. “Dust (item yang dapat membuat musuh tak terlihat menjadi terlihat)” Hanya berempat tanpa pemain tiga kami mampu mengalahkan lima pemain lawan di area atas dengan pemain empat yang membunuh cukup banyak yaitu dari lima pemain lawan pemain empat mampu membunuh empat dan satu pemain dibunuh oleh pemain lima yaitu saya sendiri. Kami berhasil menembus semua pertahanan lawan karena semua lawan telah terbunuh dan kami memenangkan pertandingan tersebut.



Gambar 3.5 Team berhasil memenangi pertandingan dan menghancurkan semua pertahanan musuh

2. Wawancara dengan Pemain Game Online

Peneliti mencoba untuk melakukan wawancara kepada dua orang pemain yaitu pemain dengan nama Syahroni dan AYAW NOY!!!. Kedua pemain tersebut memiliki point MMR yang berbeda dimana AYAW NOY!!! Memiliki point MMR dibawah dari Syahroni. Setiap pemain memiliki caranya masing – masing dalam menyampaikan pesannya melihat pertandingan diatas AYAW NOY!!! Dengan point MMR yang tidak begitu tinggi memiliki keberanian untuk mengambil Midlane (area tengah dimana pertandingan berlangsung dan hanya terdapat 1 hero yang mengisi lane tersebut, biasanya pemain dengan skill tinggi yang dipercaya untuk mengambil midlane). Ada pemain yang merasa posisinya diambil jika ia memiliki skill yang cukup hebat namun tidak mendapatkan midlane

“gue udah milih hero mid (area tengah) terus ada yg mmrnya dibawah gue minta mid wahh parah tu orang pasti noob (sebutan untuk pemain yang tidak hebat dan memiliki skill rendah). pasti bakalan gue hina2 karna gue udah tau skill gue sendiri gimana dibanding org itu. mmrnya aja

dibawah gue otomatis gue lebih jago dari dia” (Syahroni 22 Desember 2017)

Pemain tersebut merasa dilangkahi posisinya karena dia merasa lebih pantas untuk mengambil area midlane dengan alasan point MMR yang lebih tinggi sehingga ia yakin memiliki skill yang lebih baik daripada pemain yang lain. Mencoba menjelaskan kepada peneliti pemain syahroni sangat merasa tidak nyaman dengan pemain yang tiba – tiba lebih dulu mengambil area midlane tanpa melihat pemain yang lain. Ada beberapa kemungkinan yang terjadi jika para pemain mulai saling egois dan ingin menguasai area midlane. Salah satu pemain bisa saja mengalah dan mengambil area yang lain seperti toplane atau bottomlane atau situasi akan menjadi kacau jika saling berebut dan ingin menguasai area midlane maka bisa saja dua pemain berada di area midlane dan hal tersebut bukanlah suatu strategi atau permainan yang baik.

“kacau sih kalo rebutan mid terus dia kaga mau minggir dari mid. yah gue kasih liat aja last hit (membunuh creep untuk mendapatkan gold) gue ntar dia juga bakalan minggir sendiri. gue nunjukin lah skill gue didalam game kalo gue lebih jago” (Syahroni 22 Desember 2017)

Para pemain yang saling berebut area midlane akan saling berdebat dan saling menunjukkan skillnya masing – masing sehingga salah satu pemain yang lain akan merasa kalah dan mencari area lane yang lain. Cara untuk menunjukkan skill siapa yang lebih tinggi adalah dengan memperoleh sebanyak – banyaknya lasthit (membunuh creep lawan untuk mendapatkan gold) jika pemain lain tidak mampu untuk mendapatkan banyak lasthit maka otomatis pemain tersebut tidak akan mendapatkan gold yang lebih banyak dan akan sangat menjadi beban karena item yang dimiliki tidak mapan.

Disini pemain juga menjelaskan betapa sulitnya untuk mengatur orang – orang agar sesuai dengan keinginannya karena terkadang setiap orang memiliki strateginya masing – masing dan ingin menunjukkan bahwa strategi yang dimilikinya akan membawa kemenangan. Akhirnya setiap pemain akan menunjukkan situasi tersebut dilapangan dengan cara memberi tahu setiap pemain untuk mengikutinya. Jika strategi yang dijalankan gagal atau tidak sesuai maka

pemain yang memberi saran tersebut akan mendapatkan kesan negatif dari pemain lain yang memiliki strategi berbeda. Merespon dari cacian yang dilontarkan oleh pemain lain, pemain bernama Syahroni ini memilih untuk tidak bermain serius atau membiarkan game kalah karena merasa dirinya tidak didengar dan melihat permainan sangat kacau. Maka pemain ini lebih memilih untuk membiarkan teamnya kalah sehingga permainan akan cepat berakhir dan ia memulai permainan yang baru dengan orang – orang baru lagi.

“mereka sering minta mid, kaga mau pick support (hero yang membantu membunuh dan melindungi hero yang lain, bertugas juga membeli item – item penyembuh dan penerang area map), kaga mau beli ward. yahh pinoy (sebutan laki – laki bagi orang pilipina) itu mau menangnya sendiri. kurang cocoklah sama gue. yahh kadang gue bacotin lewat chat. kadang kalo udah males yah gue trhow (bermain asal – asalan) aja biarin game nya cepet kelar. kaga mikir lagi dah buat menang” (Syahroni 22 Desember 2017)

Pemain lain melihat pemain yang membiarkan gamenya kalahpun juga memiliki respon dengan melaporkannya kepada pemegang server game agar pemain tersebut dikenakan sanksi tidak dapat bermain didalam Ranked dengan jangka waktu tertentu, isitilah ini biasanya disebut dengan LP (Low Priority). Didalam game LP akan berkumpul setiap pemain yang terkena pelanggaran karena bermain tidak jelas atau toxic.

“kadang yah gue di report kena bane yaudahlahhh masuk LP”
(Syahroni 22 Desember 2017)

Peneliti pun mencoba untuk mewawancarai pemain satu team yang lain yaitu bernama AYAW NOY!!! yaitu pemain yang sempat mendapat respon negatif dari pemain yang bernama Syahroni. Peneliti ingin mengetahui bagaimana tanggapan pemain tersebut saat di bully dan dianggap tidak mampu untuk membawa kemenangan didalam game tersebut. Melihat dari nama dan bahasa yang di gunakan didalam game pemain tersebut tidak berasal dari Indonesia melainkan dari Pilipina sehingga wawancara dilakukan dengan menggunakan bahasa internasional yaitu bahasa Inggris.

Beberapa pemain sangat yakin untuk mengambil posisi midlane karena merasa percaya diri dan tidak memperdulikan seberapa tinggi point MMR yang dimilikinya. Seperti halnya AYAW NOY!!! yang mengambil midlane karena merasa dirinya begitu yakin mampu membawa game tersebut.

“i dont care, i just play because i wantt it. love mid lane because that make me easy. i dont care about the people talk” (AYAW NOY!!! 22 Desember 2017)

Pemain tersebut tidak memperdulikan tanggapan dari pemain lain yang membuli di awal game, karena dia merasa senang untuk mengambil area mid atau midlane sehingga dia melakukan hal tersebut sesuai keinginannya. Walaupun pemain bernama Syahroni mencela dan meremehkan skillnya pada saat itu namun pemain tersebut tetap percaya diri karena merasa yakin dengan dirinya. Pemain tersebut berpikir pemain yang bernama Syahroni sangat payah karena tidak pernah membantunya dan tidak pernah menghiraukannya disaat dia berada di midlane.

“i think that carry is noob, because he never gank to mid” (AYAW NOY!!! 22 Desember 2017)

Pemain ini merasa pemain bernama Syahroni bermain tidak cukup baik walaupun point MMR yang dimilikinya cukup tinggi, hal tersebut beralasan karena pemain bernama Syahroni tersebut selalu membulinya didalam game dan tidak pernah membantunya untuk bertarung di area midlane.

“not really because he always judge me, i'm not realy understand other people judge me pinoy” (AYAW NOY!!! 22 Desember 2017)

Pinoy adalah sebutan untuk para pemain yang berasal dari pilipina. Dengan alasan selalu dibuli pemain bernama AYAW NOY!!! ini merasa permainan yang dimiliki atau skill yang dimiliki oleh Syahroni tidak begitu baik. Pemain ini justru merasa pemain bernama Syahroni seharusnya tidak menjadi pemimpin dalam game walaupun point MMR yang dimilikinya cukup tinggi.

Akhirnya saya mengarahkan pembahasan tentang pemimpin yang ada didalam Dota 2, apakah pemain tersebut merasa lebih nyaman jika diatur dan dipimpin oleh pemain lain ?. Untuk melancarkan sebuah pertarungan didalam game terkadang seseorang membutuhkan pemimpin agar memahami bagaimana harusnya menyerang dan kapan saat yang tepat untuk menyerang seperti yang dijelaskan oleh salah satu pemain tersebut.

“yeah sometimes we need that but i'm not enjoy people he always order me to tell me how to play” (AYAW NOY!!! 22 Desember 2017)

Pemain ini justru merasa tidak nyaman dengan adanya pemain lain yang selalu mengaturnya setiap saat bermain game. Namun, pemain ini terkadang membutuhkan hal tersebut. Melihat pertandingan didalam game pemain bernama Syahroni sangat sering menunjukkan waktu yang tepat untuk menyerang atau tidak. Sehingga pemain bernama AYAW NOY!!! ini merasa permainannya sangat terbatas karena selalu diatur. Karena tidak mengikuti apa yang diperintahkan lagi – lagi pemain ini mendapatkan respon negatif dari team dan dari pemimpin yang mencoba mengatur pola permainan tersebut. Pemain yang mulai mendapat respon negatif tersebut tentunya memiliki tanggapan tersendiri untuk membela dirinya.

“sometimes i ignore them, but i always talk to them i better than him, and show my skill to them. if i mad to them i will afk the game to make them lose” (AYAW NOY!!! 22 Desember 2017)

Pemain ini lebih memilih untuk tidak menghiraukan respon negatif yang diberikan oleh pemain lain dan dia cenderung menunjukkan skill yang dimilikinya yaitu melakukan pembuktian bahwa dia mampu menjadi lebih baik dari pemain lain yang memberinya respon negatif. Jika terus – terusan dibuli dan merasa sangat marah pemain ini akan meninggalkan game dan membiarkan teamnya kalah karena merasa sangat tidak dihargai dan merasa lebih baik kalah untuk membela dirinya sendiri.

C. Game 3 : 04 Januari 2018

Tipe Game : Ranked Game Party (Party MMR)

Server : South East Asia

1. Observasi Partisipan Virtual

Peneliti bermain *party Ranked Match (MMR)* yaitu game yang dimainkan bersama dengan orang – orang yang kita kenal sehingga menjadi satu team didalamnya. Party MMR juga dapat dilakukan bersama dengan orang – orang yang tidak kita kenal dengan cara mengundang orang lain untuk bergabung didalam kolom party kita sehingga kita dapat bermain bersama dan menjadi satu team. Disini peneliti bertemu dengan salah seorang pemain yang memiliki skill yang cukup tinggi yaitu pemain yang bernama Lone. Pemain tersebut memiliki point MMR sejumlah 4500. Dalam permainan ini sangat terlihat jika pemain yang memiliki point MMR yang sangat tinggi tersebut akan sangat berpengaruh dalam pola permainan dan strategi didalam permainan.

Didalam pemilihan hero pemain bernama Lone ini sudah memulai untuk mengatur kita untuk memilih hero yang sesuai dengan situasi dan kondisi musuh. Saya akan memberikan penjelasan tentang hero yang dipilih oleh setiap pemain dengan memberikan nama setiap pemain seperti pada subab sebelumnya.

Pemain satu : Hero – Bloodseeker

Pemain dua : Hero – Tidehunter

Pemain tiga : Hero – IO

Pemain empat : Hero – Pudge

Pemain lima : Hero – Dark Willow

Pemain dua mencoba menegaskan kepada pemain satu untuk memilih hero yang benar – benar mampu ia gunakan agar, hero yang di gunakan tersebut nantinya mampu untuk membawa team untuk memenangkan pertandingan “Kamu pake hero yang bener – bener aja. Biar aku pake hero yang aneh – aneh aja gpp”.

Pemain dua memerintahkan pemain satu untuk mengambil area midlane “ambil aja tengah gpp”. Pada awalnya pemain satu ingin mengambil hero yang bernama *Sniper* namun pemain lima mencoba memberikan saran kepada pemain satu agar tidak memilih *sniper* “jangan ambil snip ada slark cuk” Namun pemain dua memberikan komentarnya “pake aja hero apa yang pengen kamu pake, pake aja ambil mid” akhirnya pemain satu memilih hero *Bloodseeker*.

Dalam menentukan posisinya pemain dua yang memiliki point MMR yang sangat tinggi tersebut mengatur kembali penentuan posisi yang akan di ambil sebelumnya, pemain tiga menanyakan kepada pemain dua “Ehh cok kamu mau solo apa mau betiga ?” pemain duapun menjawab “kamu sama aku anjing, Pudge bawah aja sama *Dark Willow*”

Pada awal pertarungan team dari musuh mencoba untuk menyerang lebih dulu namun pemain dua menegaskan kepada kami untuk tidak melawannya “Jangan dilawan, kalian mati semua itu *stunnernya* ada dua” Namun pemain lima tetap memerintah untuk melawan dengan memberikan instruksi melalui signal tanda seru (!)



Gambar 3.6 Pemain lima saat memberikan sinyal tanda seru terlihat didalam lingkaran

Pada menit 11:20 pemain lima menginformasikan kepada pemain lain dengan menggunakan *shortcut chat* “*Bottom is missing!*” Dimana chat tersebut

digunakan dengan cara memencet tombol tertentu sehingga tidak perlu mengetik. Menginformasikan bahwa musuh di area bawah menghilang dan tidak ada sama sekali agar pemain di area lain dapat berhati – hati karena, bisa saja terjadi serangan mendadak dari musuh.



Gambar 3.7 Pemain lima memberi informasi menghilangnya musuh di area bawah

Benar dugaan pemain lima bahwa terjadi serangan di area atas sehingga pemain yang berada diatas pemain satu menginstruksi “Atas rame banget sini” akhirnya pemain lima melakukan teleportasi ke area atas “otw otw otw” memberikan perintah menyerang kepada team pemain dua “hook aja hook” namun tiba – tiba musuh yang awalnya terlihat seorang diri dibantu oleh teman – temannya yg lain sehingga pemain dua memerintahkan untuk mundur “woy back woy back woy, astaga liat – liat map lahh. Ngapain perang disitu” akhirnya peneliti terbunuh dan pemain lain melarikan diri untuk menyelamatkan dirinya masing – masing namun musuh terus mengejar dan pemain lima terbunuh juga oleh lawan.

Pada menit 15 kami mencoba menyerang musuh namun pemain dua pesimis dengan serangan yang kami lakukan “aihh rame semua ini cukk rata kita ini” sehingga kami memilih mundur namun pemain tiga dan pemain empat terbunuh. Dengan sangat emosi pemain lima memberitahukan kepada kami “COK JANGAN KAYA GITULAHH, KALO MEREKA MAJU KAYA GITU PASTI RAME ITU 1000% KITA INI GAK ADA YANG TUKANG PUKULNYA!”.

Kami akhirnya mencoba menyerang di area tengah untuk membantu pemain satu dan berhasil membunuh dua hero musuh. Pertarungan masih berlanjut di area mid “Hajar necronya ka hajar necronya” dan lagi – lagi kami membunuh dua hero lawan dan mendapatkan tower area tengah.

Di lain pertarungan kami berada di posisi atas dan pemain dua berada di posisi tengah. Pemain lima mencoba untuk memerintahkan menyerang namun pemain dua memperingati kami “Gak ada aku, back aja aku jauh” namun kami masih menyerang lawan dan akhirnya seorang dari kami terbunuh. Beberapa saat kemudian pemain dua menegaskan kembali “Ayo ayo serang” akhirnya team menyerang sampai ke area hutan lawan dan team berhasil membunuh beberapa hero lawan lalu intruksi mundur dikeluarkan oleh pemain dua “Back back udah lari aja aku gak usah ditolong, biar aja aku mati”

Di area atas tower kami diserang oleh lawan dan mencoba untuk meruntuhkannya dan pemain lima memerintah untuk maju “ayo cok maju cok” kami pun menyerang lawan namun gagal karena lawan memilih untuk mundur. Beberapa saat kemudian pemain dua memanggil kami untuk ke area bawah “Ini serang ini” dengan memberikan signal tanda seru untuk menandai musuh yang harus diserang dan hal tersebut terlihat didalam peta.



Gambar 3.8 Pemain dua menandai musuh untuk diserang, terlihat lingkaran berada di peta

Namun kami tidak jadi menyerang karena tidak memiliki teleportasi sehingga pemain dua memerintahkan untuk membiarkan area tower bawah hancur. Namun pada menit 35:06 musuh mencoba menyerang melalui hutan kami dan ternyata ia hanya seorang diri dan kami berhasil membunuhnya bersama – sama. Tidak hanya diam pemain dua menerobos area tengah karena merasa item yang dimilikinya sudah begitu mapan “Ayo lagi ini tengah aku dapat lagi ini” dan pemain tiga merespon “ayo cok ulti aja” “sabar woy tunggu dulu” jawab pemain dua dan akhirnya kami berhasil membunuh semua musuh pada saat itu. Menerobos terus hingga ke area pertahanan lawan kami menghancurkan banyak tower pertahanan musuh dan mampu memenangkan pertandingan saat itu.



Gambar 3.9 Peperangan terjadi saat semua musuh terbunuh dan kami berhasil menerobos area pertahanan melalui hutan lawan dan menuju area pertahanan di tengah

2. Wawancara dengan Pemain Game Online

Setelah game berakhir peneliti melakukan wawancara terhadap pemain bernama Lone. Dimana pemain tersebut sangat berpengaruh didalam team. Pada awalnya peneliti tidak mengenal pemain tersebut namun peneliti mengikuti permainan bersama pemain dua selama beberapa hari untuk bermain *party* sehingga kami menjadi kenal didalam dunia virtual dan tidak pernah bertemu sebelumnya didalam dunia nyata.

Pemain bernama Lone sangat percaya diri untuk mengatur didalam game karena merasa kemampuan yang dimilikinya lebih daripada pemain yang lain sehingga ia yang menentukan pola permainan dan tempo permainan. Dimana pemain bernama Lone melihat pola permainan kami dibawah dari yang dimilikinya sehingga ia yang menentukan strategi penyerangan dan bertahan bahkan untuk pembuatan item itu sendiri.

“karena saya tau didalam setiap game itu skill saya lebih tinggi dari pada teman – teman saya itu.” (Lone 04 Januari 2018)

Pemain bernama Lone ini juga beranggapan bila pemain lain tentunya bisa menjadi pemimpin namun dengan syarat harus menunjukkan kemampuan yang dimilikinya apakah, pemain tersebut layak atau tidak menjadi seorang pemimpin didalam game tersebut akan terlihat jika permainan yang ditunjukkannya benar – benar hebat. Jika pemain yang ingin mengatur tersebut memiliki kemampuan dibawah dari pada pemain bernama Lone ini maka ia tidak akan membiarkan pemain tersebut mengatur pola dan strategi permainan.

“tergantung mas, kalo misalnya dia mainnya bagus ya saya bakalan nurut sama dia tapi kalo misalnya dia skillnya lebih tinggi dari saya tapi mainnya jelek saya bakalan tetap jadi leader” (Lone 04 Januari 2018)

Pemain tersebut akan mengikuti pemain dengan kemampuan yang tinggi sehingga ia percaya bahwa pemain yang sudah membuktikan kemampuannya tersebut mampu memimpin didalam permainan. Walaupun point MMR lebih tinggi dari pada pemain tersebut maka ia tidak akan mempercayainya untuk mengatur permainan karena kemampuanlah yang akan menentukan seorang pemain tersebut dapat menjadi pemimpin atau tidak.

Namun didalam setiap pertandingan seorang pemain cenderung merasa tidak nyaman dengan adanya pemain yang memiliki point MMR rendah namun tidak mau mengikuti apa yang diperintahkannya terlebih tidak memiliki kemampuan yang mumpuni karena, pemain yang memiliki point MMR rendah tersebut dianggap harus mengikuti pemain yang memiliki kemampuan yang lebih tinggi. Dari pengalaman pemain ini respon pemain saat menghadapi pemain seperti itu ialah membiarkan pemain tersebut bermain apa adanya tanpa melakukan komunikasi sama sekali dan memilih untuk bermain acak – acakan sehingga membuat permainan menjadi kalah.

“ohh kalo kaya gitu pilihan saya ada dua mas. Pertama saya muted supaya saya gak bisa komunikasi sama dia lagi dan dia juga gak bisa komunikasi sama saya. Kalo yang kedua saya lebih milih toxic dalam game, artinya saya males main gara – gara orang itu gak mau dengerin saya, jadi saya main sembarangan biarpun mati – mati yah gapapa gak peduli bodo amat lahhh. Soalnya mas kalo

ada yang gak nurut gitu game itu pasti hancur. Apa lagi kalo ngeliat pengalaman orang main dalam game itu kan kita udah bisa ngebaca sendiri gimana cara mainnya seseorang itu. Kalo memang keliatannya jago yah mending kita nurut sama dia, tapi kalo mas dibawah terus gak nurut itu tambah parah mass.” (Lone 04 Januari 2018)

Pemain bernama Lone lebih memilih untuk mengatur pola permainan dengan strateginya sendiri dan memberikan berbagai macam intruksi yang mampu membawa permainan menuju kemenangan. Jika, didalam game tersebut terdapat pemain yang noob (tidak mampu bermain dengan baik dan tidak mendengar perintah) maka pemain akan cenderung merusak pola permainan karena beranggapan bahwa hal tersebut tidak mungkin lagi untuk diperbaiki.

“kalo saya sih udah malas mas kalo kaya gitu mendingan saya cepatin gamenya, kalahin gamenya dan buka game baru lagi atau new game lagi. Yahhh buka lembaran baru lagi. Masalahnya orang yang sudah main gak jelas gitu percuma mas kita marah – marahin kita kasih tau gak mau nurut sudah tau skillnya dibawah kita yah dia gak bakalan bisa mimpin kita lagi lahh. “(Lone 04 Januari 2018)

Melihat dari sudut pandang yang lain akhirnya saya mewawancarai pemain lain yang ada didalam permainan diatas yaitu pemain lima yang bernama StopBully !. Untuk memahami bagaimana cara seorang pemain menunjukkan kemampuannya kepada pemain lain pemain ini memiliki caranya yaitu dengan melakukan kerja sama team bahwa ia mampu bekerja sama dan tidak akan membebani team tersebut. Pemain cenderung mengajak pemain lain secara baik – baik dan mencoba untuk membangun kerja sama team.

“Langsung ngomong aja, Nyampein aja gitu ayukk push aku pasang ward dulu. Ayukk cok aku cover kmu dari belakang”
(StopBully ! 04 Januari 2018)

Didalam pertandingan pemain bernama Lone sangat mendominasi dalam memimpin dan peneliti mencoba memahami bagaimana respon pemain lain yang dipimpin oleh pemain tersebut. Pemain merasa harus mengikuti pemain bernama Lone karena memiliki pengalaman dan kemampuan yang lebih dibandingkan dirinya. Melihat dari data pemain Lone juga memiliki point MMR yang lebih

tinggi sehingga pemain lain harus mengikuti perintah pemain yang bernama Lone ini.

“Yahh mau gimna lagi dia mmr lebih gede dan gua mesti ikutin. Tapi yg gua merasa benar. Terus pengalaman dotanya lebih banyak soalnya, mmr juga mewakili jam terbang seseorang” (StopBully ! 04 Januari 2018)

Pemain ini juga memilih untuk melakukan pembuktian kepada pemain lain jika didalam pertandingan ia dipojokkan namun tidak membela secara ucapan atau omongan karena, pemain ini lebih memilih untuk menunjukkan kemampuan sehingga mampu mematahkan persepsi pemain lain yang menganggapnya salah meskipun point MMR pemain tersebut lebih tinggi karena pembuktian sangat diperlukan untuk menjadi tolak ukur didalam mengambil keputusan didalam permainan.

“Iya dengan membuktikan misalnya jangan war disitu ada ward dan sentry”

Setiap pemain juga akan merasa percaya diri untuk memimpin permainan jika berada di point MMR tertinggi daripada pemain yang lain. Karena, dengan melihat point MMR setiap pemain sudah memiliki tolak ukur yang jelas dari hasil data yang telah diberikan didalam permainan tersebut namun hal tersebut juga perlu pembuktian didalam game. Pemimpin sangat diperlukan didalam permainan karena akan sulit untuk memenangkan pertandingan jika tidak ada yang mengatur dan menentukan strategi yang tepat karena, permainan DotA 2 adalah permainan yang menuntut kerja sama team dan strategi.

“Harus bro soalnya klo gak ada yg jadi insiator/leader dalam sebuah game bakalan susah menang soalnya dota 2 adalah game stategi” (StopBully ! 04 Januari 2018)