

## BAB IV

### TEMUAN PENELITIAN

#### A. KOMUNITAS VIRTUAL

Dalam buku yang ditulis oleh 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 (Wu Song 2009:01)

Berkaitan dengan game online DotA 2 komunikasi terjadi didalam sebuah jaringan internet karena berbasis game online, sehingga individu yang saling bertemu didalamnya akan membentuk sebuah komunitas baik secara regional atau bahkan menjadi satu team didalam pertandingan, hal ini berhubungan dengan teori diatas karena melakukan komunikasi didalam dunia virtual atau didalam internet. Untuk regional didalam game online DotA 2 peneliti berada didalam ruang lingkup komunitas SEA (South East Asia) karena berada didalam server Asia Tenggara.

##### 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)

Didalam game online DotA 2 komunitas virtual didalamnya memiliki keberagaman individu sehingga setiap individu didalamnya sangat beragam dan tergabung menjadi satu didalam satu komunitas yaitu game online DotA 2. Seseorang yang berpartisipasi didalam game online DotA 2 tidak memiliki paksaan dan keterikatan didalamnya sehingga muncul sebuah kebebasan setiap individu untuk bergabung didalam komunitas virtual game online DotA 2. Tujuan setiap individu didalam game online DotA 2 tersebut sangat beragam namun tujuan utama yang mereka lakukan adalah bermain game online dan melakukan interaksi secara virtual didalam game online DotA 2.

Seperti yang dijelaskan dalam buku *Leveraging Knowledge for innovation in Collaborative Network (2009)*, komunitas virtual berbeda – beda salah satunya ialah bertujuan untuk menjalin koneksi dan interaksi antara individu, didalam menjalin interaksi tersebut terbagi pula dalam bidang tertentu seperti hobi, hiburan atau berdiskusi dalam topik tertentu tanpa adanya batasan. Setiap orang yang bermain game online DotA 2 tentunya memiliki tujuan untuk hiburan pada awalnya, atau bahkan karena mereka memiliki hobi bermain game online sehingga mereka memilih untuk bergabung didalam komunitas virtual game online DotA 2 tersebut. Hal tersebut adalah pembeda antara komunitas virtual game online DotA 2 dengan komunitas virtual yang lain karena adanya tujuan tertentu yang berfungsi sebagai hiburan bagi individu yang bergabung didalam komunitas virtual game online DotA 2 tersebut. Selain melakukan hobi yang sama setiap individu juga dapat melakukan interaksi sosial untuk mengenal satu dengan yang lain atau untuk memberikan informasi untuk mencapai kemenangan didalam pertandingan game online DotA 2. Dalam melakukan diskusi atau interaksi didalam game online DotA 2 setiap orang memiliki kebebasan dalam menyampaikan pesan sehingga diskusi yang terjadi tidak terikat dengan sesuatu

apapun dan topik yang ada didalamnya juga tidak khusus, hal tersebut membuat diskusi didalam game online DotA 2 tidak terikat dan bebas.

Menurut Markus (2002) Komunitas virtual memiliki tujuan untuk *social, professional, or commercial orientation*. Tipe komunitas yang bertujuan untuk sosial tentunya memiliki orientasi terhadap dua hal seperti membangun hubungan dan hiburan. Game online DotA 2 sangat erat kaitannya dengan hiburan karena permainan game online tentunya memiliki orientasi sebagai sarana untuk hiburan bagi para pemain game (Markus 2002). Hiburan ini juga termasuk kedalam kategori sosial didalam komunitas virtual karena didalam komunitas ini setiap orang akan dipertemukan untuk menjadi satu kelompok secara acak dan melakukan komunikasi secara berjauhan melalui media online atau internet. Hal tersebut menjadikan komunitas virtual game online DotA 2 adalah komunitas yang berorientasi pada kegiatan hiburan dan sosial.

Beberapa individu tertentu bergabung didalam komunitas virtual game online DotA 2 dengan alasan untuk menyenangkan diri namun saat berada didalam komunitas tersebut dan telah mengenal game online DotA 2 tersebut seseorang memiliki harapan yang tinggi terhadap dirinya untuk mampu menjadi seorang pemain professional. Hal tersebut peneliti temukan saat melakukan wawancara terhadap salah seorang informan didalam game online DotA 2 dimana pemain game online tersebut begitu berambisi untuk dapat meraih point MMR tertinggi didalam game online DotA 2. Mengikuti berbagai macam pertandingan kompetisi untuk mencapai tujuannya dalam meningkatkan kemampuan sehingga dapat menjadi pemain professional didalam game online DotA 2 adalah salah satu cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Dari hasil observasi partisipasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahawa game online DotA 2 juga menjadi sarana kompetisi setiap individu yang berlomba – lomba untuk mencapai point MMR tertinggi. Hal tersebut dilakukan agar setiap orang akan percaya dengan kemampuannya karena dengan tolak ukur point MMR dapat mewakili kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bermain game online DotA 2. Kompetisi ini terjadi tidak hanya didalam pertandingan 5 v 5 saja namun didalam kelompok yang berjumlah 5

orang pada suatu team tersebut pun juga terjadi kompetisi yaitu terlihat saat setiap orang mencoba untuk memberikan berbagai macam argumen dan strategi yang dimiliki untuk mencapai tujuan kemenangan didalam pertandingan tersebut. Sehingga game online DotA 2 mengarahkan setiap individu untuk bersaing didalamnya dengan segala kemampuan bermain game online yang dimiliki oleh setiap individu hal ini terjadi didalam pertandingan *Ranked Match* DotA 2 yaitu pertandingan yang dilakukan untuk meningkatkan point MMR yang dimiliki oleh setiap pemain game online DotA 2. Jika didalam pertandingan *normal match* setiap individu akan bersaing namun persaingan yang terjadi tidak begitu kuat karena pertandingan dilakukan hanya sekedar pertandingan untuk merebutkan status menang dan kalah, jika menang tidak mendapatkan point MMR dan jika kalah tidak mengurangi point MMR yang dimiliki setiap individu.

## ***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 (Sari, 2012) yang berjudul *Fandom dan Konsumsi Media* menjelaskan bahwa komunitas virtual dengan komunitas didunia 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. Didalam komunitas virtual seorang individu sangat bebas dalam menentukan waktu untuk berkomunikasi karena setiap orang bisa online kapan saja dan tidak perlu berada di tempat yang sama untuk mampu berkomunikasi.

Menurut Van Dijk 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*. Disini peneliti akan

menghubungkan teori yang di kemukakan oleh Van Dijk tersebut terhadap game online DotA 2.

*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).

Didalam game online DotA 2 setiap orang memiliki ketertarikannya masing – masing, untuk mampu berada di dalam komunitas virtual game online DotA 2, seseorang harus tertarik dan menyukai permainan game online DotA 2 tersebut namun, setiap orang akan memiliki kejenuhannya dan lambat laun akan meninggalkan untuk sementara atau bahkan selamanya terhadap game online DotA 2 itu sendiri. Komunitas virtual game online DotA 2 ini memberikan kebebasan kepada setiap individu jika kita ingin bergabung maka hal terpenting adalah memiliki *account* untuk melakukan *log in* kedalam game dan bertemu dengan individu lainnya didalam komunitas game online DotA 2 jika ingin lebih dalam untuk mengenal satu sama lain seseorang bisa menambahkan teman atau *add friend* seseorang yang lain untuk bermain bersama atau berdiskusi bersama.

Hubungan yang tidak begitu kompleks yang terjadi didalam game online DotA 2 membuat setiap pemain memiliki wewenangnya masing – masing untuk bermain game online DotA 2. Setiap pemain memiliki kesenangannya tersendiri terhadap sesuatu sehingga didalam game online DotA 2 setiap pemain bisa saja beranjak dari game online DotA 2 dan keluar dari komunitas virtual tersebut karena tidak adanya keterikatan atau pelanggaran tertentu jika kita memilih untuk keluar dari game online DotA 2 tersebut. Hubungan yang terjadi didalam game online DotA 2 begitu luas dan tidak terlalu terikat karena setiap orang akan bertemu dengan orang

yang lain dengan cara mereka masing – masing. Tidak terikatnya seorang pemain terhadap pemain lain tersebutlah yang menimbulkan kebebasan terhadap seorang pemain untuk bergabung didalam komunitas virtual game online DotA 2.

*b. 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). Sesuatu yang berada didunia virtual belum tentu dapat dilakukan didunia nyata dan begitupun sebaliknya. Jika didalam game online DotA 2 seseorang memiliki aktivitas bermain game untuk menaikkan point MMR atau bahkan sekedar untuk mencari kesenangan. Aktivitas tersebutlah yang membuat seseorang berada didalam komunitas virtual tersebut untuk bertemu dengan individu lain dan menjadi satu, berbaur dan bermain game bersama secara virtual atau online menggunakan jaringan internet.

Aktivitas yang dilakukan tentunya berbeda dengan komunitas organik bahkan dengan komunitas virtual yang lain. Jika seseorang membuat sebuah komunitas didalam internet untuk membahas sesuatu hal yang sama – sama mereka sukai dan saling bertukar informasi dengan orang lain tentang hal tersebut maka didalam game online DotA 2 seseorang merealisasikan kesukaannya terhadap sesuatu tersebut dengan aktivitas bermain game online DotA 2. Hal ini hanya terdapat didalam komunitas game online dan jika kita menariknya lebih dalam lagi ada aktivitas yang dilakukan selain bermain game online tersebut yaitu melakukan interaksi antar individu untuk bertukar informasi bahkan tidak hanya bertukar informasi namun juga merencanakan sesuatu dengan berinteraksi didalam game online DotA 2 tersebut. Interaksi dilakukan untuk saling memahami anatara satu dengan yang lain untuk merencanakan sebuah strategi didalamnya sehingga bermain game online tidak hanya sekedar bermain saja namun terdapat hal – hal lain yang berkaitan dengan pertandingan atau permainan yang dimainkan. Aktivitas ini tentunya dilakukan didalam game online DotA 2 sehingga didalam

game online tersebut terdapat sebuah aktivitas yang beragam yang mungkin tidak dapat dilakukan pada komunitas organik atau bahkan komunitas virtual yang lain.

*c. 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). Didalam dunia virtual setiap orang bisa bertemu kapan saja jika seseorang sedang *online* maka seseorang tersebut sudah berada ditempat dimana mereka bertemu untuk masalah waktu tentunya berbeda – beda karena setiap bagian dunia memiliki waktu yang berbeda sehingga kita tidak bisa menentukan waktu yang sama. Saat bermain game online DotA 2 tentunya setiap orang sudah memiliki tempatnya untuk bertemu yaitu didalam game tersebut, sedangkan masalah waktu setiap orang tidak terikat dengan waktu yang sama karena berada ditempat yang berbeda didunia nyata, hal tersebut membuat setiap orang tidak terikat tempat dan waktu didalam dunia virtual. Akses yang digunakan untuk menuju tempat tersebut adalah jaringan internet karena dengan menggunakan jaringan internet seseorang akan terkoneksi dengan yang lainnya dan bertemu didalam dunia virtual.

Seseorang akan bermain game online disuatu tempat di Indonesia dan seseorang yang lain juga melakukan hal yang sama namun di tempat lain di Amerika. Secara tempat mereka berada di belahan dunia yang berbeda karena berada di benua yang berbeda yaitu benua Amerika dan benua Asia. Perbedaan tempat tidak menjadi masalah seseorang untuk dapat bertemu didalam dunia virtual karena mereka dapat bertemu menggunakan *account* yang dimiliki sebagai representasi dirinya didalam dunia virtual. Jika didalam komunitas organik seseorang yang ingin bertemu harus menuju suatu tempat tertentu yaitu tempat yang sama sehingga mereka dapat bertatap muka. Di dalam komunitas virtual ini seseorang dapat bertemu dengan seseorang yang lain di belahan dunia lain

dengan terkoneksi menggunakan jaringan internet sehingga tempat tidaklah menjadi hambatan karena mereka tidak terikat tempat atau jarak antara tempat yang mereka tempati dan tinggal.

Dalam hal lain komunitas virtual juga tidak terikat dengan waktu. Waktu setiap negara satu dengan yang lain tentunya berbeda – beda karena berada di tempat yang berbeda, jika seseorang ingin bertemu didunia virtual seseorang bisa online kapan saja sesuai keinginan mereka sehingga pesan yang sampai pun saat melakukan interaksi juga langsung sampai tanpa harus menunggu lama. Mereka tidak terikat waktu karena apa yang ada didalam dunia virtual semua akan berinteraksi secara bersamaan karena tidak memandang siang atau malam semua sesuai dengan keinginan mereka kapan saja ingin mengakses atau *online* untuk terkoneksi dengan yang lainnya.

#### *d. 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). Didalam game online DotA 2 pesan – pesan verbal akan terjadi saat didalam pertandingan ataupun diluar pertandingan, kita dapat berkomunikasi menggunakan pesan yang kita ketik melalui kolom chat atau berbicara sehingga menghasilkan suara yang dapat didengar dengan orang lain menggunakan *mic*. Untuk pesan nonverbal yang dilakukan didalamnya seseorang yang belum berada didalam pertandingan dapat mengirimkan berbagai macam *emoticon* yang mampu mewakili pesan verbal sedang saat didalam game begitu banyak pesan non verbal yang harus kita pahami untuk mampu menjalin kerjasama team didalamnya. Seseorang akan menyerang jika seseorang yang lain memberikan tanda menyerang didalam pertandingan, tanda tersebut berbentuk gambar yang berada didalam game seketika setiap orang akan paham bahwa ada orang lain yang memerintahkan menyerang di area tertentu dan untuk



memperingati teman sesama team seseorang dapat memberikan tanda (X) didalam pertandingan yang menandakan bahwa area tersebut tidak aman atau belum saatnya untuk maju dan menyerang musuh.

*e. 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. Saat bermain game online DotA 2 kita tentunya tidak mengetahui usia teman dalam satu team kita atau musuh kita sehingga kita berkomunikasi atau berinteraksi tidak di pengaruhi oleh batasan umur karena apa yang kita lihat di dunia virtual adalah identitas seseorang yang ia buat sesuka hati atau sesuai keinginannya didalam komunitas virtual.

*f. 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. Didalam game online DotA 2 sekumpulan negara tersebut dibagi menjadi beberapa server seperti SEA (South East Asia), Europe (Eropa), China dll. Peneliti disini tergabung didalam server SEA (South East Asia) yang terdiri dari berbagai negara di Asia Tenggara. Server ini dibuat untuk mempermudah jaringan yang ada didalam game tersebut. Untuk kompetisi pertandingan pun tidak jarang di kategorikan sesuai dengan server area. Banyaknya pemain yang tergabung dari berbagai macam negara tersebut membuat game online DotA 2 memiliki pemain yang heterogen yang mampu menjadi satu didalam komunitas virtual itu sendiri.

### 3. Pengelompokan Komunitas virtual game online DotA 2

Dalam hal ini kita harus melihat terlebih dahulu bagaimana komunitas virtual tersebut terbentuk. Dalam buku *Etnografi Virtual* yang ditulis oleh Nasrullah menjelaskan bahwa komunitas tersebut terbagi menjadi dua yaitu *gameinschaft* dan *gesellschaft* (Nasrullah, 2017:70).

#### *Gameinschaft dan Gesellschaft*

*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).

Dalam hal tersebut setiap individu memiliki ikatan yang sangat kuat didalam sebuah komunitas sehingga memiliki kecintaan yang sama dan tidak akan berubah – ubah karena hal tersebutlah komunitas yang masuk kategori *gameinschaft* tersebut muncul. Contoh halnya kita dapat melihat akun – akun fanbase yang ada di dalam media sosial karena memiliki kecintaan yang sama maka terbentuklah komunitas didalam fanbase tersebut untuk saling berkomunikasi dan saling berinteraksi sesuai dengan kebutuhan mereka.

*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).

Hal ini berkaitan dengan permainan solo ranked dalam game online DotA 2 dimana setiap pemain bertemu hanya sesaat dan menjadi satu team namun, setelah game berakhir setiap pemain akan berpisah dan tidak akan bertemu lagi sehingga hubungan komunitas yang terjadi hanya sementara saja untuk saling berkomunikasi.

Dalam hal ini komunitas virtual game online DotA 2 tentunya tetap mampu saling berkomunikasi dan berinteraksi baik didalam komunitas secara

*gesselschaft*. Komunikasi virtual yang terjadi tersebut tentunya tidak terlepas melalui media internet atau media online baik secara chat maupun suara saat didalam game. Komunitas virtual game online DotA 2 lebih cenderung kepada arah *gesselschaft* karena setiap individu begitu heterogen yaitu berasal dari berbagai negara dan tidak memiliki ikatan yang begitu pasti dan erat didalamnya, setiap individu juga tergabung didalam komunitas virtual tersebut karena tujuan ingin bermain game online DotA 2 yaitu sebatas kesenangan dalam bermain game diluar dari pada itu komunitas – komunitas virtual dapat terbentuk dan masuk kedalam kategori *Gameinschaft* jika setiap individu membentuk komunitas diluar dari kecintaan terhadap game tersebut.

Komunikasi yang terjadi didalam komunitas virtual tentunya sangat berbeda – beda jika melihat secara luas maka komunikasi yang terjadi didalamnya begitu unik karena menggunakan bahasa yang berbeda daripada bahasa sehari – hari. Bukan berarti bahasa setiap negara namun, bahasa didalam komunitas virtual itu sendiri yaitu bahasa teknologi. Jika didalam game online DotA 2 maka setiap orang akan sangat paham dengan kalimat – kalimat tertentu yang sering muncul saat melakukan aktivitas komunikasi didalam komunitas virtual seperti GGWP (Good Game Well Played), Stun, Push Mid, Missing, GLHF (Good Luck and Have Fun), Noob dll. Bahasa – bahasa tersebut hanya terdapat didalam komunitas virtual game online DotA 2 sehingga dari sini kita dapat menyimpulkan bahwasannya setiap komunitas virtual memiliki bahasa yang unik dan berbeda – beda dalam penyampaian pesannya dan jaringan yang luas membuat setiap individu menyepakati hal tersebut didalam komunitas virtual tersebut untuk lebih memahami dan memudahkannya dalam berkomunikasi.

Didalam komunitas virtual game online DotA 2 setiap individu bertemu secara acak dan tidak saling mengenal antara satu dengan yang lainnya. Hal tersebut terjadi karena banyaknya anggota yang tergabung didalam komunitas tersebut sehingga keberagaman yang muncul didalamnya membuat komunitas virtual game online DotA 2 ini termasuk kedalam komunitas *gesselschaft*.

Setiap individu yang masuk kedalam komunitas game online DotA 2 akan dipertemukan dengan individu yang lainnya. Mereka tidak saling kenal didalam

dunia nyata maupun didalam dunia virtual. Pada saat didalam pertandingan setiap individu akan dikelompokkan menjadi dua team karena dalam pertandingan *solo MMR* individu tidak dapat memilih anggota teamnya karena akan terpilih secara *random*. Hal tersebut akhirnya membuat setiap individu tersebut dapat berinteraksi antara satu dengan yang lain karena dari komunitas yang luas tersebut mereka menjadi satu team dalam pertandingan didalam game online DotA 2.

Keberagaman setiap individu menjadikan komunikasi yang terjadi didalamnya begitu beragam. Setiap individu tentunya beragam baik secara karakter, latar belakang, kemampuan, dan tipe atau strategi permainan. Ada pemain yang berjiwa *support*, *carry*, *midlaner* dsb, hal tersebut akan menjadi satu didalam pertandingan karena perbedaan tersebut sangat dibutuhkan didalam game online DotA 2. Saat pertandingan berlangsung setiap pemain akan saling berinteraksi untuk menentukan karakter *hero* yang dipilih karena setiap karakter *hero* memiliki kemampuannya tersendiri yang dapat saling melengkapi didalam pertandingan.

Jika didalam pertandingan setiap pemain dituntut untuk saling bekerjasama antara satu dengan yang lain sehingga dapat menuju tujuan yang ingin di capai maka, setiap pemain akan memiliki ikatan didalamnya yaitu ikatan sebagai rekan satu team namun, setelah pertandingan tersebut berlangsung atau saat pertandingan berakhir mereka akan memutus interaksi tersebut. Ada pemain yang saling merasa cocok dengan pemain yang lain sehingga iya akan melanjutkan pertandingan lain bersama dan memiliki hubungan antara setiap individu. Hal tersebut dapat terjadi jika terjadi hubungan bertemanan antara pemain yang pada awalnya tidak saling mengenal dan akhirnya mencoba untuk saling mengenal dan melanjutkan percakapan atau komunikasi diluar dari pertandingan. Mereka dapat bermain bersama dengan melakukan pertandingan *party MMR*. Hubungan tersebut terjadi karena keinginan setiap individu yang ada didalamnya, sehingga jika setiap individu tersebut tidak menjalin hubungan setelah pertandingan, tentunya bukan suatu masalah karena keputusan berada pada mereka masing – masing.

Dari penjelasan tersebut tentunya kita dapat menyimpulkan bahwasannya komunitas game online DotA 2 termasuk kedalam komunitas *gesselschaft*, karena tidak adanya hubungan yang benar – benar terikat antara setiap anggota komunitas didalamnya. Seperti itulah komunitas game online DotA 2 dimana setiap individu berada pada suatu komunitas game online DotA 2 karena ketertarikan untuk bermain game dan mencari kesenangan atau meningkatkan point *MMR* dan komunitas lain juga dapat terbentuk seperti misalnya komunitas game online DotA 2 Malang, komunitas DotA 2 Jogjakarta dsb. Hubungan yang pasti tersebut termasuk didalam komunitas *Gameinschaft* karena ada hubungan yang pasti dan terikat baik secara vertikal dan horizontal. Sedangkan komunitas virtual game online DotA 2 adalah komunitas *gesselschaft* karena hubungan yang begitu luas dan tidak begitu terikat antara individu satu dengan yang lainnya.

## **B. CMC DALAM MULTIPLAYER GAME ONLINE**

Bermain game online mungkin membuat sebagian orang beranggapan terhadap seorang pemain game online adalah anti sosial, karena kegiatan yang dilakukan selalu didepan sebuah media komputer dan hanya berdiam saja tanpa berpindah – pindah tempat. Didalam media game online sebenarnya cukup banyak sekali interaksi sosial yang terjadi jika kita mencoba untuk mencari tahu hal tersebut. Penggunaan media komputer sebagai sarana untuk interaksi ini di gunakan melalui jaringan internet yang menghubungkan setiap orang dari belahan dunia. Di dalam komunitas virtual game online yang terkomputerisasi inilah interaksi setiap pemain game online terjadi baik didalam pertandingan maupun diluar pertandingan dimulai.

## 1. CMC (*Computer-mediated communication*)

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*). Sebelum memulai pembahasan lebih mendalam tentang bagaimana para pemain game online melakukan komunikasi didalam komunitas virtual game online DotA 2, terlebih dahulu peneliti mencoba untuk memahami tentang CMC yang sangat berkaitan erat dengan media yang digunakan untuk berkomunikasi online. CMC tentunya tidak hanya berkaitan dengan media sosial dan media massa online. CMC dapat dikaitkan dengan permainan game online DotA 2, dimana komunikasi yang terjadi didalam game online DotA 2 menghubungkan individu terhadap individu lain bahkan kelompok menggunakan media komputer dan internet.

Dalam berkomunikasi atau melakukan interaksi didalam game online DotA 2 tentunya memerlukan suatu media yang berkaitan dengan komputer yang terhubung oleh jaringan internet sehingga mampu terkoneksi oleh pemain lain yang berada di tempat berbeda. Komunikasi yang terjadi pun cukup beragam, beragam dalam arti media yang digunakan didalam game online DotA 2 tersebut. Didalam game online DotA 2 komunikasi dapat terjadi melalui beragam cara seperti *text, vocal communication dan nonverbal communication*. Cara berkomunikasi dengan media komputer tersebut dilakukan sesuai dengan kebutuhan pemain, sehingga interaksi didalam game online DotA 2 cukup beragam. Adapun didalam komunikasi menggunakan *text* melalui via *chat* pemain juga dapat menggunakan mode *shortcut chat*, yaitu pesan yang disampaikan disediakan oleh pembuat game tersebut, sehingga pesan berisi sangat singkat untuk mempermudah interaksi yang terjadi didalam pertandingan. Karena didalam pertandingan tentunya pemain membutuhkan fokus terhadap situasi maka, penggunaan *shortcut chat* ini diperlukan untuk mempermudah dalam berinteraksi.

Dalam permainan *multiplayer game online* pemain tentunya saling berinteraksi antara satu dengan yang lain, pemain tentunya dapat berkomunikasi

secara online atau pun offline untuk saling berinteraksi. Komunikasi secara offline disini dimaksudkan bagi para pemain yang merasa cocok dengan pemain lain sehingga ingin memper erat hubungan antar kedua pemain, untuk pemain yang berada didaerah yang sama tentunya mereka dapat bertemu secara tatap muka. Adapun pemain yang hanya melakukan interaksi didalam game online multiplayer itu saja dan tidak melakukan interaksi offline terhadap pemain game online lain, hal itu tentunya untuk membatasi interaksi yang terjadi antar pemain sehingga bergantung pada setiap pemain game online tersebut. Disini peneliti akan membahas bagaimana kemungkinan interaksi yang terjadi didalam multiplayer game online ini menggunakan sarana yang telah disediakan oleh game online tersebut, misalnya menggunakan komunikasi *text (chat)*, *vocal*, dan *non verbal*.

a. 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. Misalnya didalam game online DotA 2 pemain dapat berkomunikasi diluar pertandingan saat pemain tidak sedang bermain game, namun pemain sedang online dan berada didalam komunitas virtual tersebut. Komunikasi yang terjadi didalamnya dapat berupa chat regional dari setiap daerah, channel, bahkan pemain dapat mengunggah status didalam game online tersebut seperti didalam media sosial. Hal ini tentunya digunakan untuk saling mengenal atau bahkan mencari informasi tertentu tentang game online DotA 2. Namun, penggunaan pesan di channel dan regional user didalam game online DotA 2 lebih berfungsi kepada pemain yang ingin bermain party didalam game online. Dengan adanya channel chat yang hampir mirip dengan forum tersebut pemain dapat melakukan penyebaran identitas dirinya agar pemain lain dapat mengundangnya dan bermain bersama.

Didalam buku *Social Interaction in Online Multiplayer Communities* ada 3 kemungkinan pemain menggunakan sistem pesan text tersebut (Siitonen 2007:65)

### 1. Mengirimkan pesan kesemua peserta

Disini pemain game online mengirimkan pesan kepada semua peserta yang berada didalam komunitas virtual tersebut, sehingga siapapun dapat membaca pesan yang telah dikirimkannya. Contoh, kita berada didalam komunitas South East Asia, maka setiap orang yang berada didalam server tersebut dapat membaca pesan yang dikirimkan.

### 2. Mengirim pesan kepada grup yang dipilih

Pada pilihan ini pemain yang mengirimkan pesan dapat memilih siapa saja yang dapat melihat pesan yang ia kirimkan. Pesan yang dikirim tentunya dipilih kedalam grup tertentu seperti pada channel tertentu. Contoh, ingin bermain *party* bersama orang – orang yang berada di belahan dunia tertentu maka pemain dapat mengirim pesan kepada area regional tertentu seperti Jakarta, Bangkok, Kuala Lumpur, Los Angels dsb.

### 3. Mengirim pesan kepada masing – masing pemain

Dalam hal ini pemain tentunya melakukan interaksi kepada pemain lain seperti individu dan individu. Sehingga, pesan yang dikirim lebih kearah personal seperti chat yang dilakukan terhadap pemain tertentu. Didalam game online DotA 2 pemain dapat mengirimkan pesan personal kepada pemain lain dengan cara menjadi teman terlebih dahulu didalam game tersebut



Gambar 4.1 Pesan text regional



Hal tersebut tentunya terjadi saat diluar pertandingan game online. Didalam pertandingan konteks dari pesan tersebut tentunya berbeda dengan saat diluar pertandingan. Jika diluar pertandingan pemain menggunakan pesan text untuk mencari teman bermain, mengutarakan perasaan menggunakan text (mengunggah status), mencari informasi tentang game online, namun didalam pertandingan isi pesan lebih kearah untuk memenangkan pertandingan yaitu strategi, interaksi untuk bekerjasama didalam team, memberi motivasi dll.



Gambar 4.2 Pesan text didalam pertandingan game online DotA 2

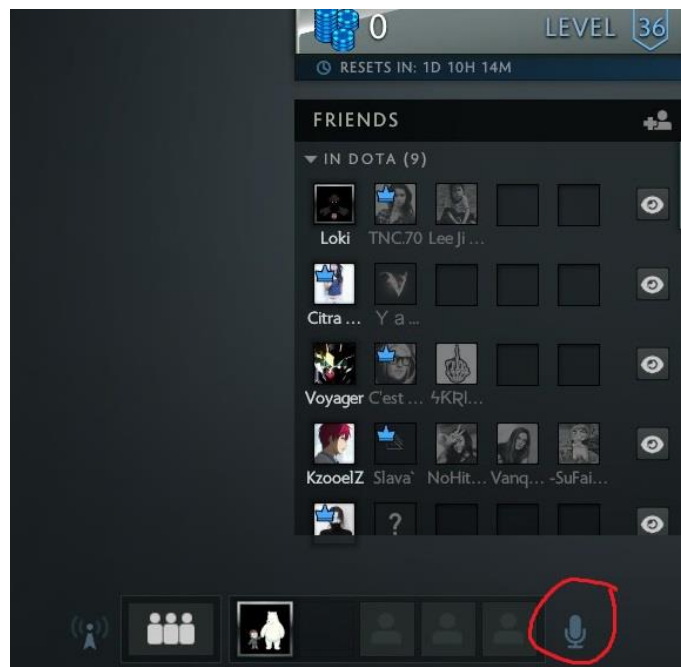
Didalam pertandingan pemain menggunakan pesan text dengan mengirim pesan kepada pemain lain, tepatnya individu kepada kelompok sehingga tidak ada pesan personal yang lebih privat didalam pertandingan tersebut. Arah pesan lebih kepada satu orang kebanyakan orang. Untuk penerima pesan pemain juga dapat memilih antara *chat all* atau *chat team*, jika memilih *chat all* maka semua pemain didalam pertandingan tersebut dapat membaca pesan yang telah dikirimkan baik kawan maupun lawan, sedangkan *chat team* hanya pemain satu tim saja yang dapat membaca pesan tersebut.

#### b. Vocal Communication

Bahasa verbal yaitu bahasa yang digunakan sebagai sarana untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan suatu maksud tertentu (Deddy Mulyana 2014:261). Pesan yang disampaikan secara langsung menggunakan komunikasi vokal didalam game online DotA 2 tentunya menggunakan bahasa yang dapat

dipahami oleh para pemain game online DotA 2, didalam permainan ini pemain menggunakan bahasa internasional yaitu bahasa inggris dalam penyampaian pesannya karena beragamnya pemain yang ada didalam game online DotA 2 tersebut.

Tidak hanya berkomunikasi menggunakan teks saja namun didalam game online kita dapat berkomunikasi menggunakan suara. Didalam game online DotA 2 komunikasi ini biasa di sebut dengan *open mic*. Komunikasi menggunakan suara ini dapat dilakukan saat didalam *lobby* bersama teman – teman satu tim, sehingga interaksi antar pemain terjadi didalam *lobby* tersebut. Alasan beberapa pemain enggan menggunakan komunikasi text adalah untuk mempercepat komunikasi yang terjadi antar setiap pemain, karena mereka merasa komunikasi menggunakan text dapat menghambat jalannya pertandingan dimana pemain harus menetik pesan yang ingin mereka sampaikan. Dengan menggunakan komunikasi vokal ini maka pemain dapat fokus dalam bermain game dan melakukan interaksi secara cepat, karena tidak perlu menetik lama untuk menyampaikan pesan didalam game.



**Gambar 4.3** Lingkaran merah adalah sarana untuk melakukan open mic

Komunikasi vocal didalam pertandingan game online DotA 2 tentunya hanya dapat didengar oleh teman satu tim dan lawan tidak dapat mendengar apa yang kita ucapkan ketika menyampaikan pesan menggunakan komunikasi vokal ini. Pemain tentunya merasa terbantu dengan adanya fasilitas *open mic* yang disediakan oleh pihak game, namun ada beberapa pemain yang merasa tidak nyaman dengan komunikasi *open mic* ini, tidak jarang ada pemain yang merasa terganggu jika seseorang yang berkomunikasi secara vokal ini membicarakan hal yang tidak penting dan hanya membuat kebisingan. Untuk mengantisipasi ketidaknyamanan tersebut, pihak game online DotA 2 menyediakan pilihan pengaturan pada pemain lain yang menurutnya mengganggu karena komunikasi vokal ini, yaitu dengan cara melakukan *muted* kepada pemain yang kita inginkan untuk tidak terdengar suaranya.

#### c. Non Verbal Communication

Komunikasi non verbal yang terjadi didalam game online DotA 2 tidak hanya dalam bentuk emotikon dan avatar dalam pesan text saja, namun komunikasi nonverbal didalam game online Dota 2 dapat dilihat secara indrawi seperti tanda – tanda yang muncul didalam pertandingan. Tanda – tanda tersebut merupakan suatu kesepakatan yang telah di sepakati maknanya oleh para pemain game online DotA 2, sehingga setiap pemain sangat jelas memahami makna dari tanda – tanda yang muncul didalam pertandingan tersebut.



**Gambar 4.4** Tanda seru di area rune (tempat mengambil free gold)



Gambar 4.5 Tanda silang untuk larangan tertentu

Untuk memberikan informasi kepada teman satu tim tentang pergerakan lawan, pemain dapat menekan tombol CTRL + ALT + Klik kiri, maka pada layar area yang kita pilih akan muncul tanda silang (X) yang menandakan bahwa area tersebut berbahaya atau larangan untuk menuju area tersebut. Adapun jika kita menekan tombol ALT + Klik kiri pada area tertentu maka akan muncul tanda seru (!) di area yang dipilih, hal tersebut menandakan kepada pemain satu tim untuk menginformasikan pergerakan yang harus dilakukan adalah menuju area tersebut atau area tersebut di tandakan bahwa menyerang dilakukan melalui area tersebut, pesan tanda seru (!) ini juga dapat diartikan untuk berkumpul di area tertentu yang merupakan perwakilan pesan untuk mengkoordinasikan kepada teman satu tim.



Gambar 4.6 Berbagai simbol digunakan untuk komunikasi non verbal

Untuk menggunakan pesan non verbal yang lain pemain juga dapat menekan tombol ALT + menahan klik kiri pada mouse. Maka akan muncul lima simbol berbeda yang dapat digunakan, simbol – simbol tersebut akan merepresentasikan tanda yang muncul sebagai sarana komunikasi non verbal yang dapat dipahami oleh setiap pemain game online DotA 2. Hal ini tentunya cukup membantu para pemain untuk berkomunikasi secara cepat dengan cara pintas dan kesepakatan untuk memahami tanda yang muncul tersebut tentunya hanya berlaku didalam game online DotA 2 saja. Seseorang yang tidak bermain game online DotA 2 tentunya tidak akan mengetahui maksud dari tanda – tanda tersebut karena komunikasi non verbal menggunakan tanda ini .

#### d. Jargon didalam game online *multiplayer*

Jargon adalah semacam terminologi informal untuk melakukan komunikasi antara satu dengan yang lain didalam game online (Siitonen 2007:68). Setiap game online tentunya memiliki jargonnya masing – masing untuk melakukan komunikasi yang bersifat pujian, bullian, lelucon bahkan pernyataan kagum terhadap seorang pemain. Beberapa jargon yang sering digunakan didalam game online DotA 2 diantaranya adalah *noob*, *GGWP*, *GLHF*, *LOL*, dan *ROFL*

##### 1. GGWP ( *Good Game Well Played* )

Pernyataan ini digunakan dikala pemain sudah mulai menyerah dan menganggap lawan lebih tangguh daripadanya. Sehingga penggunaan jargon GGWP cenderung digunakan di akhir pertandingan.

##### 2. *Noob*

Jargon ini digunakan untuk menyindir pemain yang bermain tidak terlalu baik atau bahkan menjadi beban didalam tim itu sendiri, sehingga sindiran ini biasanya di gunakan saat ada pemain yang bermain tidak sesuai harapan didalam tim atau juga dapat digunakan untuk menyindir lawan.

### 3. GLHF (*Good Luck and Have Fun*)

Saat awal pertandingan dimulai pemain biasanya mengucapkan jargon ini untuk menyatakan jargon ini sebagai pembuka.

### 4. LOL (*Laughing of Loudy*) dan ROFL (*Rolling on The Floor Laughing*)

Dimana pemain menggunakan jargon ini untuk sesuatu yang lucu atau bahkan jika ada suatu momen yang membuat pemain tertawa.

## **C. PROSES KOMUNIKASI KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE**

### **DOTA 2**

#### **1. Proses dan pola komunikasi masing – masing *match* game online**

##### **DotA 2**

Dalam menjelaskan proses komunikasi game online DotA 2 ini peneliti menggunakan beberapa teori yang berkaitan dengan proses komunikasi. Diantaranya ialah proses komunikasi yang dikemukakan oleh Suranto dan Laswell. Teori proses komunikasi yang disampaikan oleh suranto berkaitan dengan penyimpulan data yang akan di gabungkan dengan teori yang di sampaikan oleh Laswell. Karena dalam teori proses komunikasi Laswell arah proses lebih kepada efek yang timbul daripada komunikan, sedangkan proses komunikasi Suranto memahami bagaimana umpan balik yang timbul dari komunikan.

Sedangkan untuk hasil analisis data setiap game yang terjadi didalam observasi partisipasi yang dilakukan oleh peneliti digunakan teori proses komunikasi Lasswell untuk melihat pesan yang disampaikan oleh komunikator. Dari teori tersebut peneliti dapat mengetahui bagaimana pola komunikasi yang ada didalamnya dan masalah proses interaksi seperti apa yang terjadi didalam proses komunikasi tersebut. Pola komunikasi yang terjadi peneliti menggunakan teori yang disampaikan oleh Bavelas dan Leavitt (dalam Goldhaber, 1993:253) dan untuk masalah proses interaksi teori yang digunakan adalah teori menurut Bales (Morissan, 2013 : 336).



**Gambar 4.7 Teori proses komunikasi Lasswell  
dalam (Wenxiu 2015:245)**

**Game 1 : 20 Desember 2017**

**Tipe Game : *Ranked Match Single Player (Solo MMR)***

**Server : *South East Asia (SEA)***

Dalam permainan pertama ini terdapat dua orang yang sangat mendominasi didalam komunitas virtual game online DotA 2 ini. Dua orang tersebut memiliki keinginan untuk berkomunikasi yang sangat besar. Pemain pertama sudah mulai mendominasi sejak awal pertandingan dengan menentukan posisi dirinya untuk bergerak didalam pertandingan. Pemain kedua mulai mendominasi dalam berkomunikasi setelah melihat tindakan dari pemain pertama. Respon yang muncul dari pemain kedua tersebut bersumber dari keinginannya untuk tidak mengikuti perintah dari pemain pertama. Pemain yang lain memilih untuk merespon dengan tindakan yaitu sebagai komunikasi non verbal dan hanya memberikan komunikasi verbal berupa teks hanya beberapa saat saja.

Disini peneliti mencoba mengaitkan teori yang dikemukakan oleh Lasswell tentang proses komunikasi yang terjadi terhadap pertandingan game online DotA 2 ini. Lasswell menemukan cara untuk menjawab bagaimana proses komunikasi tersebut terjadi dengan menjawab beberapa pertanyaan. Peneliti mengambil komunikator yang dominan didalam pertandingan ini, sebut saja pemain satu dan pemain dua.

1. *Who* : Pemain satu

*Says What* : “GUE TETAP ROAM, BODO AMAT”

*In Witch Channel* : Verbal – pesan teks

*Whom* : *Audiance* – tim party

*With What Effect* : Pemain satu menentukan strategi posisi karakter *hero* yang dipilih. Tulisan teks pemain satu menggunakan huruf kapital sehingga pemain lain berasumsi bahwa pemain satu sedang marah. Respon pemain lain menggunakan pesan teks “Ya jangan marah – marah, slow aja”.

2. *Who* : Pemain satu

*Says What* : “MEDUSA TERUSIN AJA (meneruskan untuk terus mendorong dan menghancurkan tower musuh sendirian) LEBIH BAIK NYERANG DARIPADA NAHAN”

*In Witch Channel* : Verbal – Pesan teks

*Whom* : *Audiance* – Pemain lain (personal)

*With What Effect* : Pemain satu memerintahkan pemain lain untuk menyerang, pemain dua merespon pemain satu dengan memberi umpan balik pesan teks “Lebih terhormat nahan sambil nyerang”.

Pemain satu yang memberikan perintah menggunakan pesan teks dengan inisiasinya sendiri mendapatkan respon tanggapan oleh pemain lain melalui pesan teks juga. Beberapa pemain merasa ada sesuatu yang harus ditanggapi sehingga menimbulkan keinginannya untuk berkomunikasi. Pesan yang disampaikan oleh pemain satu lebih sering menggunakan media teks dan penulisan dengan huruf kapital sehingga terkesan sedang marah, hal tersebut terlihat dari tanggapan pemain lain.

Saat memerintahkan untuk menyerang kepada pemain lain, pemain satu masih menggunakan penulisan dengan huruf kapital. Pemain yang diperintah tidak menanggapi pesan yang disampaikan oleh pemain satu sebagai komunikator. Dalam penggunaan pesan disini pemain satu sudah memenuhi semua proses komunikasi, namun efek dan umpan balik yang timbul terlihat bagaimana komunikasi memaknai pesan tersebut, sekalipun pemain yang diperintahkan sebagai komunikan memahami maksud dari pesan tersebut



3. *Who* : Pemain dua

*Says What* : “Sabar woiii nunggu gw dulu” (sabar dalam arti untuk tidak melakukan peperangan)

*In Witch Channel* : *Verbal* – pesan teks

*Whom* : Pemain satu (Personal)

*With What Effect* : Pemain dua mencoba memperingati untuk tidak menyerang, namun pemain satu tidak merespon dan akhirnya pemain satu terbunuh di medan perang.

Di dalam pertandingan ini kita dapat melihat bahwa ada dua pemain yang mendominasi sebagai komunikator sehingga tiga pemain lain cenderung merasa bingung untuk bertindak dan menanggapi pesan dari pemain satu atau pemain dua. Dua pemain ini selalu berbeda pendapat, dimana pemain satu memiliki strategi untuk selalu menyerang dan pemain dua memiliki strategi untuk bertahan. Pada akhirnya proses komunikasi yang terjadi mengalami kegagalan interaksi. Kegagalan interaksi tersebut terdapat dalam pengambilan keputusan karena setiap pemain tidak dapat menuju satu kesepakatan untuk menyerang terlebih dahulu atau untuk bertahan. Dua orang yang saling berbeda pendapat ini memiliki caranya masing – masing untuk mencapai tujuan kemenangan didalam tim. Kembali pada teori analisis interaksi Bales (Morissan, 2013:336) maka didalam pertandingan ini terdapat beberapa masalah proses interaksi dalam komunikasi yaitu :

1. Setiap anggota kelompok tidak saling memberikan informasi yang cukup, maka kelompok tersebut mengalami “masalah komunikasi”
2. Masing – masing anggota kelompok tidak saling memberi pendapat maka kelompok tersebut mengalami “masalah evaluasi”

3. Setiap anggota kelompok tidak saling memberi saran dan saling bertanya atau berkomentar, maka kelompok mengalami “masalah pengawasan”
4. Masing – masing anggota kelompok tidak bisa mencapai kesepakatan maka mereka mendapatkan “masalah keputusan”
5. Didalam kelompok tidak terdapat cukup dramatisasi maka muncul “masalah ketegangan”
6. Setiap anggota kelompok tidak saling ramah dan bersahabat, maka terdapat “masalah reintegrasi”, yang berarti kelompok tersebut tidak dapat membangun “perasaan kita” atau kesatuan (*cohesifness*) didalam kelompok.

Tidak terdapat pola didalam proses komunikasi tersebut karena pemain cenderung bermain sendiri – sendiri dan bingung untuk menanggapi penyampaian pesan oleh komunikator, karena pemain yang sangat mendominasi berjumlah dua orang dan masing – masing pemain tidak saling bekerjasama untuk pemecahan suatu masalah. Komunikator bergerak tidak terarah karena arahan dari setiap komunikator selalu berbeda – beda sehingga timbul masalah keputusan yang mengakibatkan setiap pemain tidak mampu mengatur strategi untuk bergerak menyerang ataupun bertahan.

**Game 2** : 20 Desember 2017

**Tipe Game** : *Ranked Match Single Player (Solo MMR)*

**Server** : *South East Asia (SEA)*

Didalam pertandingan ini terdapat satu orang yang mendominasi didalam pertandingan. Dominasi tersebut tidak hanya melalui pesan verbal saja namun juga melalui tindakan, karena pemain tersebut memiliki point MMR yang cukup tinggi sehingga pemain lain mempercayai kemampuan yang dimiliki oleh pemain tersebut.

1. *Who* : Pemain satu

*Says What* : “Gasss” (diiringi dengan pesan signal)

*In Witch Channel* : *Verbal & Non Verbal* – pesan teks dan signal

*Whom* : Pemain yang berada di area bawah

*With What Effect* : Instruksi dari pemain satu untuk menyerang lawan di area bawah dan diikuti oleh pemain yang berada di area bawah untuk melakukan serangan.



**Gambar 4.8** Mencoba menyerang musuh yang memasuki di area hutan dengan signal yang diberikan.

2. *Who* : Pemain satu

*Says What* : “why u not stick with us ?”

*In Witch Channel* : *Verbal* – pesan teks

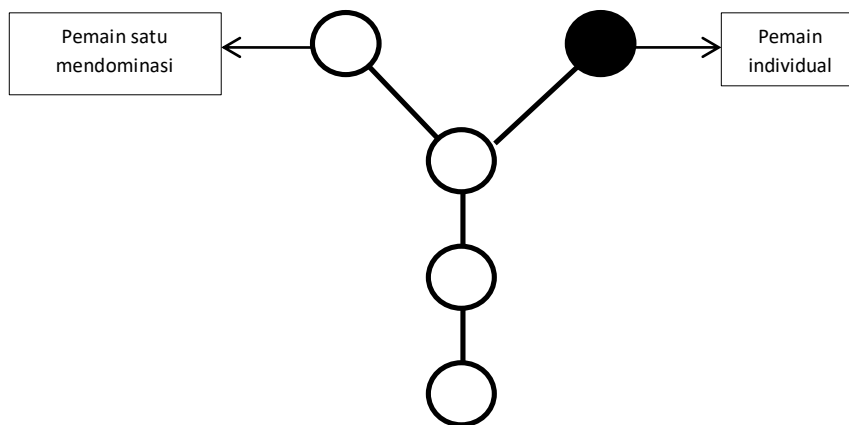
*Whom* : Pemain yang tidak bergerak bersama tim (menyendiri dan bermain individu)

*With What Effect* : Pemain satu sebagai komunikator menyampaikan pesan untuk bergerak bersama. Komunikator adalah pemain yang bermain secara individu. Pemain yang bermain secara individu itu pun merespon pemain satu “WE NEED TO PUSH, RAT (maksud dari rat adalah menyerang secara diam – diam / Griliya)” Pemain tersebut tidak bergabung dan bergerak bersama tim.

Dalam pertandingan ini semua pemain mengikuti instruksi pemain satu yang mendominasi didalam pertandingan. Namun tidak dengan pemain lain yang bermain secara individu jadi ada perbedaan pendapat antara empat orang dengan satu orang yang bermain dengan strateginya sendiri. Sebagai komunikator yang mendominasi pemain satu berhasil menerima respon positif dari pemain lain kecuali salah seorang pemain yang bermain individual tersebut. Hal itu terlihat karena point MMR yang cukup tinggi yang dimiliki oleh pemain satu sehingga pemain lain beranggapan bahwa pemain satu lebih berpengalaman dibanding pemain lain yang bermain secara individu tersebut. Pemain yang bermain secara individu tersebut memiliki point MMR yang tidak cukup tinggi dibandingkan pemain satu sehingga tidak ada pemain lain yang mengikuti pergerakan dari pemain satu.

Komunikasi verbal yang terjadi didalam pertandingan ini cukup jarang karena pemain satu cenderung memberi komunikasi non verbal berupa signal dan

pergerakan yang langsung mendapat respon dari pemain lain yang mengikutinya. Masalah interaksi hanya terjadi pada pemain satu dengan pemain dua, karena pemain dua lebih memilih untuk bergerak sendiri tanpa mengikuti tim atau perintah dari pemain satu. Pola komunikasi yang terjadi pada pertandingan ini adalah pola Y seperti yang dijelaskan oleh Bavelas dan Leavitt (dalam Goldhaber, 1993:253) pada pola Y ini ada yang menjadi pusat dan menjadi komando, namun ada yang menjadi posisi peripheral sehingga menunjukkan pendapat dan semangat yang berbeda dalam kelompok.



**Gambar 4.9** Pola Komunikasi Y

Dengan adanya satu orang pemain yang mendominasi sebagai komunikator dan pemain lain sebagai audiens yang mengikuti pemain tersebut, maka pemain tidak mengalami masalah proses interaksi. Permasalahan timbul pada pemain yang bermain sendiri yang tidak mengikuti komunikator yang mendominasi, namun konflik berlebih tidak terjadi seperti pertandingan pertama karena pemain tidak saling adu argumen, pemain lebih cenderung menunjukkan pergerakan dan tindakan dalam pertandingan. Sehingga, pembuktian yang dilakukan oleh setiap pemain menimbulkan kepercayaan terhadap pemain lain, untuk mengikuti siapa, dalam pergerakan didalam game online DotA 2 tersebut.

**Game 3 : 04 Januari 2018**

**Tipe Game : Ranked Game Party (Party MMR)**

**Server : South East Asia (SEA)**

Pertandingan kali ini berbeda dari pertandingan sebelumnya, karena dalam pertandingan didalam game 3 ini setiap pemain saling mengenal antara satu dengan yang lain. Jika didalam pertandingan – pertandingan sebelumnya setiap pemain tidak saling mengenal maka didalam pertandingan ini pemain sudah menjadi teman didalam game online DotA 2 dan saling mengenal. Peneliti melakukan pendekatan kepada salah seorang pemain yang memiliki kemampuan diatas rata – rata dengan point MMR sebesar 4500. Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap pemain tersebut sekitar satu bulan untuk dapat kenal dan bermain bersama.

Dalam proses komunikasi pemain bernama Lone yang memiliki point MMR tertinggi tersebut menjadi komunikator dominan namun tidak membatasi pemain lain untuk menjadi komunikator juga didalam memberikan saran dan strategi.

1. *Who* : Lone

*Says What* : “Ehh cok kamu mau solo apa mau betiga ?”

*In Witch Channel : Verbal – Vocal*

*Whom* : Pemain lain (personal)

*With What Effect* : Pemain bernama lone mencoba mendiskusikan posisi pemain lain untuk memilih posisi. Penerimaan saran dari pemain lain mendapatkan respon untuk menentukan strategi. “kamu sama aku anjing, Pudge bawah aja sama *Dark Willow*”

2. *Who* : Lone

*Says What* : “COK JANGAN KAYA GITULAAH, KALO MEREKA MAJU KAYA GITU PASTI RAME ITU 1000% KITA INI GAK ADA YANG TUKANG PUKULNYA!”

*In What Channel* : *Verbal – Vocal*

*Whom* : Setiap pemain (satu tim)

*With What Effect* : Pemain melakukan inisiasi serangan tanpa instruksi dari Lone sehingga ia memperingati kepada pemain satu timnya untuk tidak melakukan kesalahan. Akhirnya semua pemain mengikuti perintah pemain bernama Lone untuk bergerak sesuai dengan arahnya.

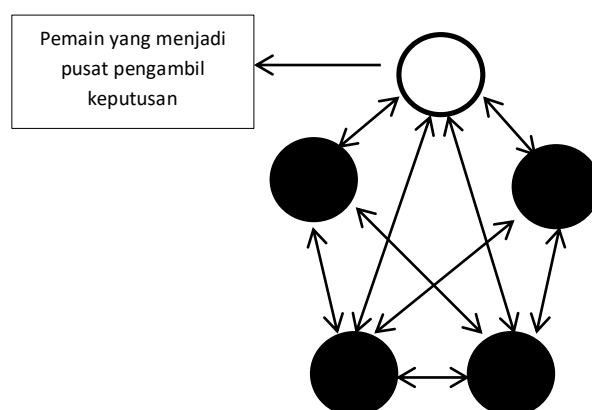
Dalam pertandingan ini proses komunikasi terjadi dari komunikator yang dipercaya oleh setiap pemain untuk memulai dalam penentuan strategi, baik menyerang atau bertahan, namun pemain lain memiliki kebebasan untuk memberikan arahan kepada pemain lain jika memiliki strategi yang dinilai cukup efektif. Pengaruh pesan sangat besar oleh pemain bernama Lone karena latar belakang pemain yang dinilai memiliki kemampuan diatas rata – rata. Permasalahan terjadi pada evaluasi setelah melakukan tindakan didalam game sehingga evaluasi berlangsung ketika hal buruk yang dinilai merugikan tim terjadi. Evaluasi tidak dilakukan setelah game berakhir namun saat sesuatu yang dirasa salah dalam bertindak didalam tim terjadi. Pengawasan juga dilakukan oleh pemain bernama Lone karena pemain tersebut selalu melihat tindakan yang

dilakukan didalam timnya. Hal ini tentunya berkaitan dengan Bales (Morissan, 2013:336), tentang analisis proses interaksi point 2 dan 3.

Didalam pertandingan ketiga ini tidak ada masalah proses interaksi yang terjadi karena setiap pemain saling berkordinasi dan saling membangun kerjasama tim dengan motivasi utama untuk memenangkan pertandingan dan mendapatkan point *MMR*.

Dalam pertandingan ini tentu yang menjadi pusat kordinasi adalah pemain dengan point *MMR* tertinggi tersebut. Karena pemain lain sudah mengenal pemain tersebut, melihat dari pengalaman pemain yang sudah cukup lama didalam game online DotA 2. Pola komunikasi yang terjadi didalam pertandingan ini adalah pola *All – Channel*. Dimana setiap pemain menjadi komunikator dan komunikan secara bergantian. Dalam penentuan strategi pemain lain dapat memberikan saran kepada pemain yang menjadi puncak tertinggi dalam mengendalikan pesan, sehingga menyerang dan bertahan di tentukan oleh satu orang tetapi cara untuk menyerang tersebut bersumber dari setiap pemain yang memberikan saran.

Kembali pada Bavelas dan Leavitt (dalam Goldhaber, 1993:253) untuk melihat bagaimana pola *All – Channel* ini 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.



**Gambar 4.10** Pola Komunikasi *All - Channel*



Melihat dari tiga pertandingan tersebut, peneliti dapat memahami bagaimana proses komunikasi dan pola komunikasi yang efektif didalam pertandingan game online DotA 2. Dalam pertandingan pertama, tidak terdapat pola komunikasi dan terjadi banyak masalah interaksi dalam komunikasi. Hal tersebut menyebabkan pertandingan pertama mengalami kekalahan didalam timnya.

Sedangkan dalam pertandingan kedua, setiap pemain mempercayai satu orang yang dipercaya sebagai komunikator dominan. Pola yang terbentuk adalah pola Y karena, ada satu orang pemain yang tidak mengikuti apa yang diperintahkan oleh komunikator dominan tersebut sehingga memiliki strategi dan semangat sendiri untuk menyelesaikan pertandingan tersebut. Masalah proses interaksi terjadi pada pemain yang bergerak secara individu tersebut karena tidak mengikuti pergerakan pemain lain yang memilih percaya kepada komunikator dominan yang memiliki poin MMR yang cukup tinggi. Dalam pertandingan ini tim berhasil memenangkan pertandingan.

Pertandingan ketiga, setiap pemain mampu saling berkordinasi karena tidak ada batasan dan arah pesan berputar sesuai dengan pola *All – Chain*. Dimana komunikator dominan memegang kendali pertandingan dan menerima setiap saran dan masukan dari setiap tim tanpa terkecuali. Komunikator dominan tersebut juga melakukan pengawasan terhadap pergerakan yang dilakukan oleh tim sehingga ada evaluasi yang dilakukan jika tindakan tidak sesuai dengan harapan dan mengalami kegagalan baik dalam posisi menyerang ataupun bertahan. Tidak ada masalah proses interaksi didalam pertandingan ini sehingga pertandingan ini berhasil dimenangkan oleh tim tersebut.

Dari hasil setiap pertandingan tersebut peneliti menemukan proses komunikasi yang terjadi didalam komunitas virtual game online DotA 2. Dimana proses komunikasi ini terbentuk setelah melakukan analisis data dan mengaitkannya dengan teori – teori yang telah ada. Penggabungan dari teori – teori tersebut akhirnya mengambil satu kesimpulan yang membentuk sebuah proses komunikasi komunitas virtual game online DotA 2.

## **2. Penggabungan Proses Komunikasi dengan Konten Penyampaian Pesan di dalam Game Online DotA 2**

Proses komunikasi yang terjadi didalam game online DotA 2 melalui beberapa tahapan. Tahapan – tahapan tersebut terlihat pada gambar diatas dimana pesan berasal dari komunikator hingga sampai kepada komunikan, berawal dari encoding sampai decoding.

### **1. Encoding**

Pada tahap ini komunikator akan melihat situasi dan kondisi yang terjadi didalam pertandingan, setelah memahami hal yang terjadi maka komunikator mulai merancang atau melakukan encoding sebuah pesan sesuai dengan situasi tersebut. Encoding adalah dimana informasi dibentuk dan dibuat oleh komunikator yang akan menghasilkan pesan berupa sandi atau kata – kata sebagai informasi yang akan disampaikan kepada komunikan. Pada proses encoding ini pemain game online akan membuat pesan yang akan disampaikannya, pesan tersebut dapat berupa verbal ataupun non verbal tergantung daripada komunikator ingin menyampaikannya. Pesan yang dibuat ini akan dikirimkan kepada komunikan melalui media yang tersedia didalam game online DotA 2 tersebut. Media – media yang ada didalamnya tentunya beragam, mulai dari pesan teks, vocal, gambar / tanda dan tindakan.

Untuk dapat membentuk sebuah pesan, tentunya komunikator harus mampu melihat situasi dan kondisi yang ada didalam pertandingan. Situasi dan kondisi didalam pertandingan tersebut akan menjadi bahan referensi bagi komunikator untuk membuat sebuah informasi terkait pertandingan didalam game online DotA 2 yang akan disampaikan kepada komunikan untuk dilakukan proses decoding pada akhirnya.

### **2. Pesan verbal dan non verbal**

Pesan yang telah dibuat oleh komunikator akan menghasilkan dua tipe pesan yaitu pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal ini dimaksudkan pesan yang disampaikan secara langsung kepada komunikan sehingga komunikan dapat

dengan cepat melakukan decoding terhadap pesan tersebut karena pesan tersebut bersifat secara langsung maka pemaknaannya pun dapat dilakukan secara langsung oleh komunikan. Adapun pesan secara verbal ini ialah Pesan teks yang dikirimkan melalui tulisan teks dan dikirim melalui media *chat* dan pesan vocal yang dikirim melalui media vokal (*open mic*) yang tersedia didalam game online DotA 2 tersebut.

Pesan non verbal adalah pesan yang sering sekali digunakan oleh pemain yang pasif dalam berkomunikasi secara verbal, sehingga dalam menyampaikan sesuatu ia hanya mengirimkan tanda/gambar kepada pemain lain didalam peta game online tersebut, sehingga pemain dapat melihat tanda non verbal yang diberikannya. Pemahaman tanda/gambar didalam game online DotA 2 tersebut dapat dipahami oleh pemain lain karena adanya hal yang disepakati didalam game tersebut, untuk mempermudah melakukan interaksi. Setiap pemain game online DotA 2 memahami tanda – tanda dan yang tersedia didalam game online DotA 2 tersebut sebagai pesan non verbal.

Sedangkan pesan berupa tindakan biasanya diberikan oleh pemain sebagai komunikator kepada komunikan untuk memberikan informasi melalui tindakan atau pergerakan karakter hero didalam game online. Pergerakan karakter hero pemain tentunya dapat dipahami sebagai pesan non verbal misalnya, seorang pemain yang memilih karakter *hero support* bergerak menuju arena tengah, maka pergerakan karakter *hero support* tersebut ingin membantu penyerangan pada arena tengah, istilah ini biasa disebut *gank mid* didalam game online DotA 2. Tanpa menyampaikan maksudnya tentu pemain yang berada di arena tengah dapat memahami maksud dari pemain sebagai komunikator yaitu karakter *hero support* dengan melihat pergerakan dan tindakan yang dilakukan oleh karakter *hero support* tersebut.

### **3. Decoding, Effect & Feedback**

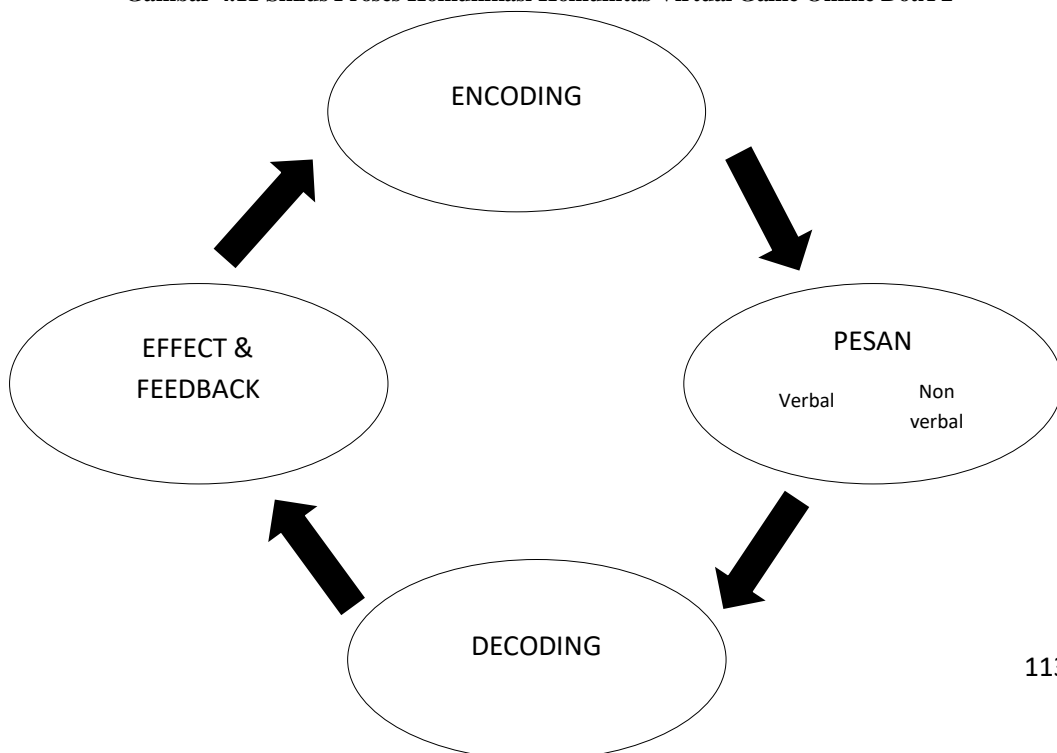
Pesan – pesan yang telah dirancang tadi akhirnya dikirimkan kepada komunikan sebagai penerima pesan. Komunikan menerima pesan tersebut dan lalu melakukan decoding terhadap pesan yang telah dikirimkan kepadanya.

Decoding adalah penerjemahan pesan yang dilakukan oleh komunikan sehingga pesan tersebut dapat dimaknai oleh komunikan. Dalam memaknai pesan yang telah diterima tersebut komunikan dapat memberikan *feedback* dan *effect*.

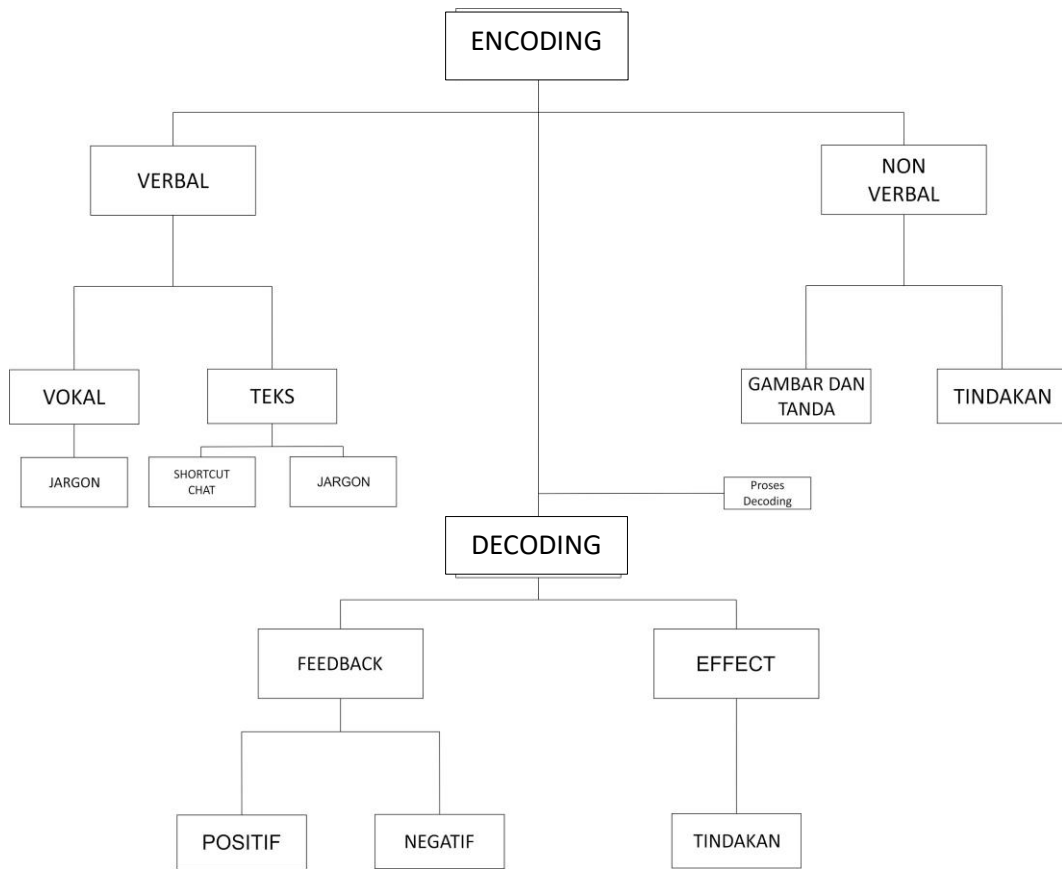
Hal tersebut sesuai dengan hasil pemaknaan yang terjadi oleh komunikan. *Feedback* yang diberikan oleh komunikan terhadap komunikator bisa positif dan negatif. *Feedback* yang positif biasanya adalah *feedback* yang sesuai dengan keinginan komunikator sehingga tidak bertolak belakang dengan apa yang disampaikan oleh komunikator. Misalnya saat kita melihat hasil data pertandingan game online DotA 2. Ada pemain yang mencoba untuk mengatur menyerang namun pemain lain tersebut tidak ingin mengikuti perintahnya karena dinilai tidak benar. Penolakan terhadap perintah pemain lain adalah hasil dari umpan balik terhadap pesan yang diberikan kepada pemain sebagai komunikan bagaimana dia memaknai pesan tersebut dengan melalui proses decoding. Begitupun *Effect* yang diberikan kepada pemain, arahnya cenderung pada tindakan dari seseorang yang telah memaknai pesan dengan proses decoding sehingga ia akan membalas pesan yang ia telah terima dan pahami dengan sebuah efek tindakan.

Proses komunikasi komunitas virtual diatas adalah hasil observasi partisipasi peneliti pada setiap pertandingan didalam game online DotA 2 dan hasil dari referensi peneliti sebelumnya seperti teori proses komunikasi Suranto dan Lasswel.

**Gambar 4.11 Siklus Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2**



sGambar 4.12 Proses Komunikasi Komunitas Virtual Secara Struktur



#### **D. Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Komunitas Virtual Game Online DotA 2**

Sering sekali kita memahami didalam suatu kelompok atau komunitas tertentu pastinya terdapat seseorang yang mampu mempengaruhi orang lain, baik dari cara ia berbicara dan menyampaikan pesan hingga bagaimana ia berperilaku. Setiap orang tentunya memiliki beragam karakter dan tipikal dalam mengatur atau meyakinkan orang lain.

Didalam komunitas virtual terdapat berbagai macam identitas yang mampu dipahami oleh setiap orang, karena anggota komunitas virtual tersebut tidak bertemu secara langsung dan bertatap muka. Sehingga, yang mampu mewakili kemampuan dan karakter seseorang didalam komunitas virtual tersebut adalah bagaimana seseorang itu berkomunikasi dan identitas virtual yang terdapat didalam akun yang dimilikinya. Seseorang akan mengenali satu antara lain melalui percakapan virtual dan identitas virtual tersebut.

Didalam game online DotA 2 identitas tersebut diwakili oleh sebuah user id atau nickname (nama yang tertera sebagai nama virtual merepresentasikan seseorang didalam komunitas virtual). Sehingga setiap orang memiliki identitasnya sendiri didalam komunitas virtual tersebut. Untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam bermain game misalnya, didalam game online DotA 2 terdapat data statistik setiap pemain seperti farm (seberapa tangkas ia membunuh creep untuk mendapatkan gold), push (seberapa sering ia melakukan penyerangan terhadap tower lawan), fighting (Seberapa sering mengikuti pertarungan didalam pertandingan) dll.

Namun, tidak hanya melihat dari tolak ukur statistik itu saja pemain game online DotA 2 juga memiliki sebuah poin yang menjadi tolak ukur profesionalitas pemainnya yakni poin MMR. Poin MMR ini diyakini mampu mewakili kemampuan atau skill pemain didalam game online DotA 2. Dari poin MMR tersebut maka terdapat tingkatan antara pemain yang bermain biasa saja dan pemain yang dianggap lebih, dalam kemampuan bermain game online DotA 2. Sehingga hal tersebut menjadikan bermain game online DotA 2 tidak hanya sekedar bermain game, namun juga sebagai sarana untuk mengejar tingkatan poin

MMR tersebut. Ada beberapa kelas dalam bermain DotA 2 yang dilihat dari peroleh poin MMR menurut *Gamebrott.com* yaitu MMR 0 – 2000 berada di kelas *normal skill player*, MMR 2500 – 3500 tergolong sebagai *high skill player*, dan yang terakhir ialah mereka yang berada pada *very high skill player* dengan MMR 3500+++.

Dengan adanya poin MMR tersebut maka terbentuklah sebuah otoritas yang menjadikan tidak setiap pemain dipandang sama di dalam pertandingan, melainkan ada pemain yang dianggap tidak mampu membawa kemenangan sehingga harus mengikuti perintah dan strategi yang diberikan oleh pemain dengan poin MMR tinggi. Hal ini tentu cukup menarik untuk di teliti karena ternyata tidak hanya didalam kehidupan nyata saja seseorang memiliki tingkatan seperti gelar pendidikan, pengalaman, usia, jabatan, keturunan dll. Seperti yang dijelaskan oleh Rakhmat (2013:95) Setiap orang memiliki *self presentation* (penampilan diri) dimana jika seseorang memiliki status rendah maka ia tidak akan mendapatkan pelayanan istimewa. Status MMR adalah sebagai *self presentation* dari setiap pemain game online DotA 2. Lantas bagaimanakah dinamika itu terbentuk didalam otoritas komunitas virtual game online DotA 2 ?

### **1. Kekuasaan dan Otoritas Poin MMR**

Spencer menjelaskan bahwa ada dua komponen dasar yaitu norma – norma dan otoritas, norma – norma dan otoritas saling mewakili dalam organisasi sosial, dalam satu hal bersandar pada aturan dan prinsip yang lain disandarkan pada kepatuhan pada perintah (Spencer 1970:124 dalam Williams 2003:1). Permainan game online DotA 2 adalah permainan tim dimana satu tim terdapat lima orang anggota sehingga, untuk mencapai tujuan kemenangan didalam tim tentunya setiap anggota tim harus mampu saling berkordinasi. Untuk berkordinasi tentunya ada seseorang yang memerintah didalam tim tersebut. Perintah yang diberikan oleh seseorang yang disepakati sebagai seorang pemimpin yang memegang kendali dan pola strategi dalam pertandingan akan mempengaruhi pergerakan dan pola permainan tim.

Dipandang memiliki poin MMR yang cukup tinggi, seorang pemain tentunya akan dapat dipercaya memiliki tingkat profesionalitas yang tinggi pula. Melihat poin MMR sebagai *first impression* seseorang didalam game online DotA 2. Karena mereka tidak pernah bertemu dan bermain bersama sebelumnya maka, poin MMR dirasa dapat mewakili bagaimana pemain tersebut bermain.

Poin MMR ini juga mempengaruhi kedudukan area yang diambil oleh pemain game online. Jika kita melihat didalam kehidupan nyata, seseorang yang memiliki jabatan tinggi tentunya akan duduk dibangku manajer atau CEO tidak mungkin seorang berjabatan tinggi tersebut menjadi *office boy* atau seorang *helper*. Didalam game online DotA 2 area dibagi menjadi tiga jalur yang menentukan posisi setiap pemain, diantaranya adalah *offlane* (area yang diisi oleh hero *offlane*, yang biasanya hanya sendiri untuk menahan dua atau tiga orang lawan), *Midlane* (area yang sering diperebutkan oleh setiap pemain karena focus pada satu lawan satu sehingga kenaikan level dan gold lebih cepat), *safelane* (area yang biasanya diisi oleh dua hero atau bahkan tiga, dimana satu hero sebagai *carry* yaitu hero pembunuh yang dilindungi oleh seorang atau bahkan dua orang *support*).

Perebutan area *midlane* tentunya didasari karena kenaikan level yang lebih cepat dan gold yang lebih banyak sehingga area tersebut sering diisi oleh pemain dengan poin MMR yang cukup tinggi. Jika ada pemain yang memiliki poin MMR rendah mengambil area *midlane* maka tidak heran pemain lain akan melakukan bully yang didasari oleh poin MMR rendah yang dimilikinya. Bahkan ada pemain yang memaksakan diri untuk berada di *midlane* dan pada akhirnya pemain tersebut saling berebut diarea *midlane* biasanya terjadi antara pemain poin MMR tinggi dan pemain dengan poin MMR rendah yang mencoba menunjukkan kemampuannya di area *midlane*.

Kegagalan diarea *midlane* didalam pertandingan biasanya juga dapat mempengaruhi kemenangan dari tim tersebut. Karena *midlane* dianggap sebagai kunci dari kemenangan sehingga tidak jarang jika terkadang pemain yang memilih hero *support* berada di area *midlane* untuk membantu membunuh lawan dan hero *support* tersebut tidak boleh mengambil kill (membunuh lawan/*kill secure*



didalam DotA 2 biasa disebut KS) namun hanya membantu dan memberikan hero *midlane* untuk membunuh lawan demi gold yang lebih banyak yang akan diberikan kepada hero *midlane* tersebut.

Pemain dengan poin MMR rendah cenderung memilih hero *support* yaitu hero yang membantu untuk membunuh lawan dengan cara melindungi hero yang lain. Jabatan didalam komunitas virtual ini tidak diberikan berdasarkan hukum namun berdasarkan kesepakatan setiap pemain yang telah tertanam bahwasannya pemain dengan poin MMR rendah hanya dapat bermain hero *support* dan tidak pantas untuk memilih hero dengan tipikal *carry* atau *midlane* karena hero *carry* adalah hero yang membawa kemenangan. Jika item hero tersebut tidak mempuni hingga akhir game maka akan beresiko tinggi bagi tim untuk mendapatkan kekalahan.

Sehingga seseorang yang memiliki poin MMR tinggi tersebut seakan memiliki kekuasaan didalam pertandingan game online DotA 2. Menurut Dahl, Power atau kekuasaan identik dengan influence, authority, and rule (mengutip dari Muhliadi 2013:21). Tentu saja kekuasaan itu berhubungan dengan otoritas karena didalam kekuasaan seseorang yang berkuasa akan menuntut seseorang yang lain untuk menuruti apa yang dikehendakinya. Seperti seseorang dengan poin MMR tinggi selalu memiliki kehendak untuk memilih hero *carry* dan *midlane* sehingga memerintah kepada pemain dengan poin MMR rendah untuk memilih hero *support* yang melindungi dan membantunya dalam pertandingan.

Pemain yang memiliki poin MMR tinggi seharusnya dapat mempengaruhi pemain lain dengan cara yang dimilikinya. Setiap pemain memiliki caranya sendiri untuk membuat pemain lain percaya, ada yang menyebutkan angka dan poin MMR yang dimilikinya, ada yang menyatakan kemampuannya sangat handal dalam beberapa hal, dan ada yang hanya mengucapkan bahwa dia adalah professional sehingga harus mempercayainya. Seseorang yang mempengaruhi dengan cara seperti itu biasanya tidak langsung di tanggapi positif oleh pemain lain, karena pemain lain membutuhkan pembuktian untuk mampu melihat skill yang dimilikinya. Pembuktian tersebut dilakukan saat didalam pertandingan.

Dalam membuktikan kemampuannya pemain akan dilihat oleh pemain lain, misalnya saja ketika ia memilih area *midlane* jika area *midlane* tidak gagal (*fail mid*) maka pemain lain akan mempercayai ucapan dan perintah yang diberikan karena merasa pemain tersebut memang layak untuk menjadi panutan. Adapun pemain yang tidak dapat membuktikan skill yang dimilikinya maka akan menerima *blame* (hinaan dan bully), pemain lain akan beranggapan bahwa pemain tersebut tidak layak mendapatkan poin MMR tinggi dan mereka akan sulit percaya dengan perintah dan pola strategi yang diberikan oleh pemain tersebut.

## **2. Tipe Otoritas didalam Game Online DotA 2**

Weber menjelaskan bahwa ada tiga tipe otoritas yaitu tradisional, karismatik, dan legal – rational (Williams 2003:1). Kepemimpinan yang dimiliki setiap karakter individu didalam game online DotA 2 tentu berbeda – beda, begitupun respon dari pada individu yang dipimpin, sehingga didalam pertandingan game online DotA 2 tidak heran jika ada pemain yang benar – benar percaya terhadap pemimpinnya dan ada juga pemain yang tidak mudah untuk diatur oleh pemimpin tersebut. Peneliti akan membahas bagaimana setiap tipe otoritas tersebut berkaitan dengan game online DotA 2 dan tipikal pemimpin dengan otoritas seperti apa yang lebih sesuai didalam pertandingan game online DotA 2.

### **a. Otoritas tradisional**

Otoritas tradisional adalah kekuasaan yang diperoleh melalui keturunan, contohnya ada pada system kerajaan (Mustapa 2017:174). Seseorang akan taat kepada orang lain disebabkan karena suatu tradisi yang sudah ada sejak lama, sehingga dalam hal ini individu yang dipercaya untuk memimpin adalah seseorang yang memiliki garis keturunan dari pemimpin sebelumnya. Otoritas ini tidak sesuai dengan komunitas virtual game online DotA 2 karena setiap pemain tidak saling mengenal secara pribadi dan hanya bertemu didalam komunitas virtual saja.

## b. Otoritas Legal - Rasional

Otoritas legal – rasional sendiri adalah otoritas yang bersandarkan pada keyakinan formalistik dalam hukum yang dibuat atau rasionalitas yaitu suatu hukum alam (Williams 2003:2). Dimana 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 ; profesionalisasi ; (5) dokumentasi tertulis (Weber, 1947:330 – 332) dikutip dari jurnal yang ditulis oleh (Kadir 2015:41)

Dalam otoritas ini, kekuasaan bersandarkan atas hukum yang dibuat. Didalam game online DotA 2 pemain game online tidak terikat atas dasar hukum apapun karena cenderung lebih bebas. Seseorang tidak akan mendapatkan hukuman secara langsung atas apa yang diperbuat karena tidak terdapat rule atau aturan yang dibuat yang mampu membatasi pergerakan seseorang didalam komunitas virtual tersebut. Sehingga tidak heran jika didalam pertandingan ada pemain yang bermain secara asal – asalan atau biasa di sebut *toxic player* yaitu pemain yang bermain semaunya sendiri sehingga membebani pemain lain didalam tim. Adapun yang berlaku didalam komunitas virtual game online DotA 2 tersebut adalah kesepakatan yang secara seksama disepakati oleh setiap pemain.

Kesepakatan yang ada didalam game online DotA 2 tersebut membuat setiap pemain memiliki aspirasi yang mampu disampaikan jika ada sesuatu yang tidak sesuai atau tidak di setujui. Pemain akan menyepakati dan mengambil keputusan jika hal yang diperintahkan sesuai dengan keinginannya dan dirasa efektif untuk dilakukan. Seperti saat seseorang memerintahkan seseorang yang lain untuk pergi ke area tertentu untuk bertahan. Pemain yang diperintah tentu dapat melihat areanya diserang oleh lawan dan merasa harus bertahan diarea tersebut sehingga ia sepakat terhadap perintah yang diberikan.

### c. 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). Pemain game online DotA 2 tentu ada yang memiliki sebuah tim didalam komunitas virtual atau kecenderungan untuk bermain party (bermain bersama dengan orang – orang yang diundang untuk bermain bersama) karena memiliki rasa saling cocok didalamnya. Hal ini mengakibatkan seorang pemimpin mendapatkan kekuasaannya karena pengakuan daripada pengikutnya.

Saat peneliti bergabung didalam pertandingan tiga dimana setiap pemain adalah pemain yang saling mengenal didalam komunitas virtual maka pemimpin yang ada didalamnya tidak pernah berubah dan hanya terdapat satu orang yang dianggap karismatik dan mampu untuk dipercaya. Kesan kepemimpinan karismatik ini akan terlihat lebih kearah otoriter, padahal Weber menjelaskan bahwasannya kepemimpinan yang berasal dari pengakuan rakyat memiliki kesan *anti-authoritarian* (demokratis) (Ranoh 1999:57).

Berkaitan dengan sikap luar biasa yang dimiliki seorang pemimpin tersebut (karisma) didalam komunitas virtual karisma akan muncul jika seseorang bermain dengan sangat profesional, hal tersebut mengakibatkan pemain akan dipandang lebih, tidak hanya dari tolak ukur poin MMR yang dimilikinya namun, karena apa yang bisa ia lakukan didalam tim dan membangun sebuah tim tersebut dengan cara pembuktiannya didalam pertandingan. Jika seorang pemimpin Negara memiliki karisma yang luar biasa karena ia mampu berretorika diatas sebuah mimbar dan menyampaikan kalimat – kalimat yang mampu membangun dan membakar semangat rakyatnya, didalam game online DotA 2 yang akan lebih terlihat adalah pemain yang mampu memberikan contoh yang baik dengan cara membuktikan kemampuannya didalam pertandingan, tentunya

pemain lain akan melihat bahwa pemain tersebut memiliki kemampuan lebih daripada poin MMR yang dimilikinya.

Sehingga untuk kearah pemain *solo ranked* yaitu pemain yang bermain sendiri dan bertemu dengan individu yang *random* didalam komunitas virtual game online DotA 2 jika ingin menjadi seorang komunikator dominan atau pemimpin didalam pertandingan tersebut, maka ia harus mampu memberanikan diri untuk memilih hero atau karakter yang cenderung dipilih oleh pemain dengan poin MMR tinggi. Pada awal pertandingan setiap orang tentunya akan membagi tugas karena poin MMR yang dimilikinya namun untuk memilih hero, hal tersebut tentunya adalah hak setiap pemain untuk dapat menggunakan beragam karakter hero yang ada didalamnya. Jika pada awal pemilihan hero pasti ada banyak pemain yang mengejek pemain lain karena poin MMR yang rendah namun, memilih karakter hero yang tidak sesuai dengan poin MMR tersebut. Setelah memilih hero yang diinginkan pemain akan melakukan pertandingan didalam game dan disaat itulah waktu yang tepat untuk membuktikan kemampuan yang dimiliki oleh setiap pemain.

Diakui atau tidaknya apa yang dilakukan didalam pertandingan tersebut akan terlihat setelah pemain menunjukkan kemampuannya, misalnya setiap pemain akan melakukan shortcut chat “GGWP” atau “WP” yaitu jargon sebagai apresiasi yang ditujukan kepada pemain yang bermain bagus dan professional. Ejekan tertentu yang tidak dilontarkan juga mampu menjadi tolak ukur bahwasannya pemain tersebut diterima dan dipandang memiliki kemampuan luar biasa, karena setiap pemain tentunya sadar akan kemampuan pemain lain.

Karisma yang muncul didalam komunitas virtual tentunya memiliki perbedaan dengan karisma yang muncul didalam komunitas organik atau dunia nyata. Dapat kita pahami jika komunitas virtual setiap orang tidak dapat melihat wajah seseorang yang lain atau bertatap muka. Maka, karisma yang muncul didalam komunitas virtual game online DotA

2 berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang tersebut dan terlepas daripada poin MMR yang dimilikinya.

Prilaku didalam komunitas virtual juga mampu mempengaruhi karisma yang muncul karena pemain akan lebih merasa nyaman jika bermain dengan pemain yang saling mendukung antara satu dengan yang lain dan bukan saling menjatuhkan. Tidak jarang ada pemain yang sering *trash talk* (berbicara kasar) dan cenderung membuli pemain dengan poin MMR rendah sehingga pemain tersebut tidak merasa nyaman. Sehingga ketidaknyamanan tersebut membuat pemain yang terbuli itu tidak mengikuti perintah daripada komunikator dominan atau pemimpinnya. Pemain tersebut cenderung bermain sendiri dan tidak mengikuti pergerakan tim. Pemain yang terbuli terkadang juga memiliki mental yang lemah lalu merasa terhina ia menginginkan pertandingan tersebut cepat terselesaikan dengan cara bermain *throw* (bermain memberi kemenangan kepada musuh dan membiarkan timnya kalah).

Jika didalam kehidupan nyata prilaku dapat dilihat dari keseharian seseorang dalam berperilaku seperti bagaimana ia di kehidupan masyarakat dan memperlakukan masyarakat sehingga orang yang memiliki karisma tersebut dapat dipercaya menjadi panutan bagi orang lain. Didalam game online DotA 2 tidak memerlukan waktu lama untuk dapat melihat prilaku seseorang. Cara berkomunikasi dengan pemain lain juga dapat menimbulkan persepsi karena persepsi yang ditimbulkan sangat cepat, hal tersebut membuat karisma pemain tersebut juga mampu muncul dengan cepat begitu pemain lain merasa nyaman dan merasa pemain yang memiliki karisma tersebut mampu untuk membawa kemenangan bagi tim karena memiliki attitude yang baik dan mampu memberi motivasi bagi pemain lain untuk terus berjuang bersama tim.

**Perbedaan Kharisma didalam Komunitas Organik dan Komunitas Virtual  
Game Online DotA 2**

Komunitas Organik	Komunitas Virtual DotA 2
Karunia Tuhan ( <i>gift</i> )	Bukan karunia tuhan
Kepribadian dan penampilan Menarik	Tidak nampak mata (penampilan dan kepribadian)
Kemampuan Istimewa	Memiliki kemampuan istimewa seperti bermain dan komunikasi yang baik
Bermanfaat bagi masyarakat	Dapat membangun tim
Karakter Teladan	Mampu memberi solusi dengan contoh