

**Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2  
(Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam  
Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South  
East Asia).**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia**

**Oleh :  
Bangkit Darmawan  
14321101**

**Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta  
2018**

**SKRIPSI**

**Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2  
(Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam  
Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South  
East Asia).**

Disusun oleh

**Bangkit Darmawan**

**14321101**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan  
dihadapan tim penguji skripsi



Tanggal : .....

Dosen Pembimbing Skripsi,

  
**RATNA PERMATA SARI S.I.KOM., M.A**  
**NIDN. 0509118601**

**SKRIPSI**

**Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2**

**(Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia).**

Disusun oleh  
**Bangkit Darmawan**

**14321101**

Telah disetujui oleh dewan penguji skripsi  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Tanggal : 08. AUG 2018

Dewan Penguji :

1. Penguji 1 : Ratna Permata Sari, S.I.Kom., MA (.....)  
NIDN : 0509118601
2. Penguji 2 : Puji Rianto, S.I.P., MA (.....)  
NIDN : 0503057601

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia



**The Power Relation in Online Game DotA 2**  
**(Virtual Ethnographic Study on Power of Dynamics in the Process of**  
**Communication Authority in Virtual Community Online Game DotA 2**  
**Server South East Asia)**

The number of online gaming enthusiasts nowadays makes the emergence of competition between each game online, one of which is an online game DotA 2. DotA 2 game that requires strategy and teamwork to achieve victory makes it interesting to study, especially in the online game DotA 2 also has a point barometer of ability or player's skill, namely, MMR (Matchmaking Ratio). In this study, researchers used ethnographic methods to virtualized data collection by observation participation.

The results of this study are the communication process is happening in the virtual community online game DOTA 2 through several stages of a communicator encoding to create a message that will be delivered verbally and non-verbally. After the message is sent then, decoding is done by the communicant which will produce an effects and feedback of the communication process with each other every competent player to be dominant communicator who is ultimately determined and agreed upon by the members of the team.

Furthermore, become communicators dominant, a player must have high MMR points that seemed to have a greater ability or skilful. However, it is not entirely a barometer of a communicant. There is a privilege to be a benchmark of trusted players or the communicant to the communicator dominant other than points outside the MMR itself, related to the personal attitude which affect other player, such as have a good communication skills and player's ability in the match. This lead to a power against the dominant communicator and the power is exactly what is called as the charismatic authority.

**Keywords:** The process of communication, online games DOTA 2, virtual communities, virtual ethnography, and the Authority's powers

## PENDAHULUAN

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

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

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

Didalam game online DotA 2 terdapat poin MMR (*Match Making Ratio*) yang menjadi tolak ukur profesionalitas setiap pemain game online DotA 2. Untuk mendapatkan poin MMR yang tinggi tentunya setiap pemain harus mampu

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

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

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

## TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian peneliti adalah penelitian tentang etnografi virtual. Penelitian etnografi virtual tentunya dilakukan didalam sebuah komunitas virtual, seperti penelitian yang dilakukan oleh Mehmet Firat (2011) “*Virtual Ethnography Research on Second Life Virtual Communities*”, Dorothy E. Warner dan Mike Raiter (2005) “*Social Context in*

*Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space*” dan Tom Boellstorff (2015) *“Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human”*. Tentunya setiap penelitian memiliki fokusnya masing – masing, ada yang membahas tentang identitas social seperti yang dilakukan oleh Tom Boelstorff, ada yang memfokuskan penelitian terhadap komunitas virtual seperti yang dilakukan oleh Mahmet Firat dan penelitian yang membandingkan dua komunitas virtual untuk mengetahui perbedaan konflik yang terjadi didalamnya, yang ditulis oleh Dorothy E. Warner dan Mike Raiter.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti didalam game online DotA 2 sendiri berbeda dengan penelitian sebelumnya, karena peneliti disini memfokuskan tentang proses komunikasi yang terjadi dan otoritas kekuasaan yang terdapat didalam game online DotA 2.

## METODE PENELITIAN

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

Pertanyaan pada metode penelitian kualitatif tidaklah rinci seperti penelitian kuantitatif namun mendalam yaitu, dimulai dari pertanyaan yang umum sehingga

meruncing dan mendetail. John Creswell (2008) menjelaskan bagaimana tahapan dalam penelitian kualitatif.

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

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

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



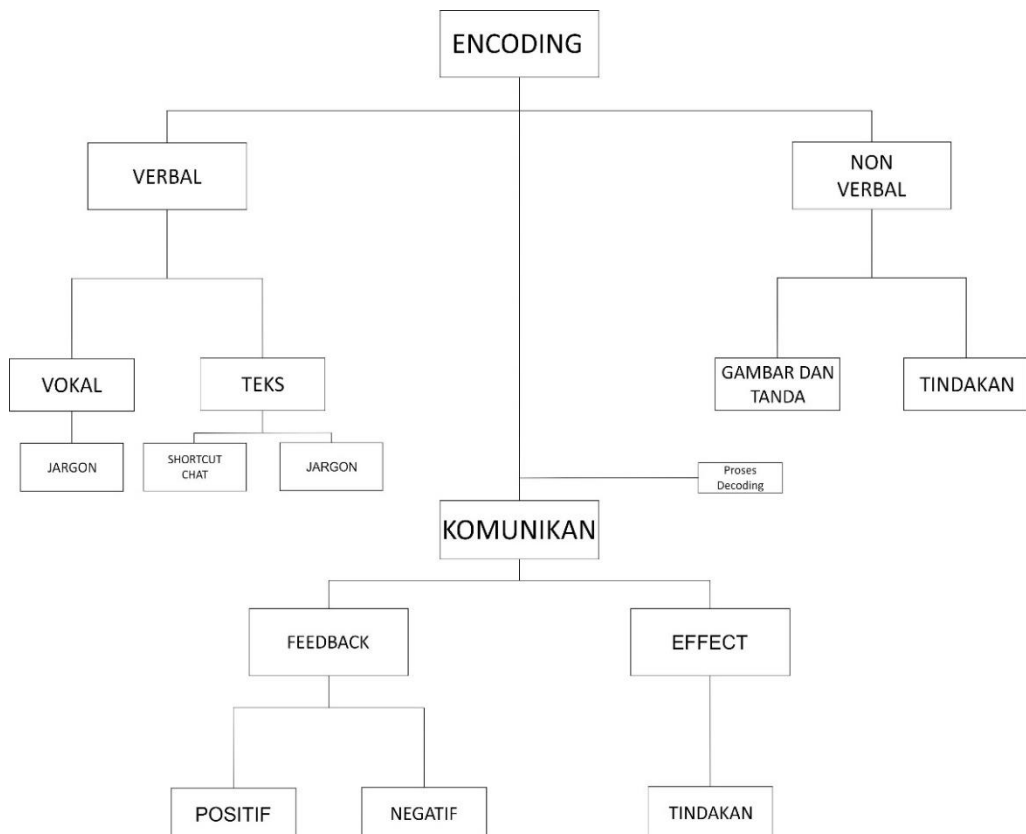
## PENEMUAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Proses Komunikasi di dalam Komunitas Virtual Game Online DotA 2

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.

**Gambar Proses Komunikasi 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.

### 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 egat (*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

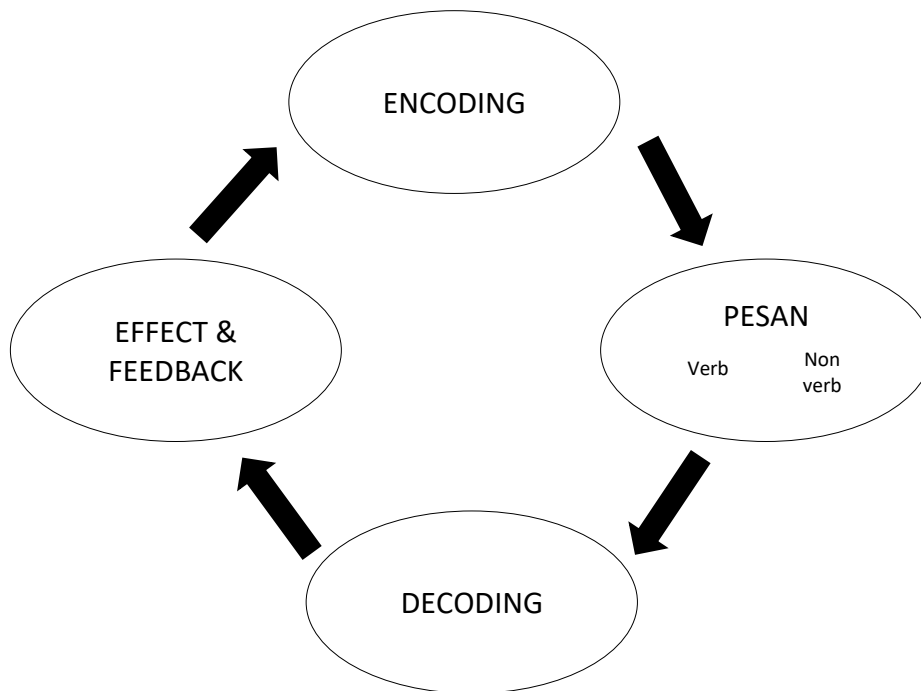
Pesan – pesan yang telah dirancang tadi akhirnya dikirimkan kepada komunikan sebagai penerima pesan. Komunikan menerima pesan tersebut dan lalu melakukan decoding terhadap pesan yang telah dikirimkan kepadanya. Decoding adalah penerjemahan pesan yang dilakukan oleh komunikan sehingga pesan

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.

## Siklus Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2



### Perbedaan Kharisma didalam Komunitas Organik dan Komunitas Virtual

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 cara bermain dan komunikasi yang baik
Bermanfaat bagi masyarakat	Dapat membangun tim dan tidak menjadi beban tim
Karakter Teladan	Mampu memberi solusi dengan perilaku yang muncul sehingga menjadi panutan bagi anggota tim

### Game Online DotA 2

## 2. Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Komunitas Virtual Game Online DOtA 2

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 kemampuan 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 diteliti 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 bagaimana dinamika itu terbentuk didalam otoritas komunitas virtual game online DotA 2 ?

### **3. 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 disampaikannya 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 beretorika 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.

Perilaku 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 perilaku 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 perilaku 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.

## KESIMPULAN

Dalam penelitian etnografi virtual ini, peneliti mendapatkan beberapa hasil penelitian tentang proses komunikasi komunitas virtual game online DotA 2. Dalam melakukan observasi partisipasi pada 3 pertandingan game online DotA 2, peneliti mendapatkan bahwa game online DotA 2 termasuk kedalam komunitas virtual yang memiliki berbagai macam karakteristik. Dalam game online DotA2 Diskusi dengan topik yang sangat bebas didalamnya dan tidak adanya ikatan antara individu satu dengan yang lain mengkategorikan komunitas virtual game online DotA 2 sebagai komunitas virtual yang bersifat *Gesellschaft*

Didalam game online DotA 2, komunikasi dapat terjadi melalui beragam cara antara lain komunikasi secara verbal dan non verbal. Komunikasi verbal didalam game online DotA 2 adalah komunikasi yang dilakukan menggunakan pesan teks dan vokal sedangkan komunikasi non verbal adalah komunikasi yang dilakukan dengan tanda/gambar dan tindakan.

Proses komunikasi dalam DotA2 dimulai dengan Proses encoding dimana komunikator dapat menentukan dalam penyampaian pesannya secara verbal atau non verbal. Proses kedua adalah pengiriman pesan. Beberapa media yang dapat digunakan oleh komunikator dalam mengirimkan pesan tersebut didalam game online DotA 2 adalah berupa pesan vokal, teks, gambar dan tindakan. Proses ketiga adalah decoding dimana umpan balik yang diberikan oleh komunikan kepada komunikator dapat bernilai positif atau bahkan negatif sedangkan efek yang terjadi adalah tindakan – tindakan yang akan muncul setelah menerima pesan tersebut.

Dalam proses komunikasi tersebut, ditemukan pola komunikasi Y dimana setiap pemain mempercayai seorang pemain sebagai komunikator dominan, namun terdapat pemain lain yang memiliki semangat juang sendiri sehingga tidak mengikuti komunikator dominan tersebut dan juga pola komunikasi *All – Channel* dimana setiap pemain memiliki kesempatan untuk memberikan saran dan strategi dalam pertandingan didalamnya. Dari kedua pola komunikasi tersebut, peneliti menemukan bahwa pola *All – Channel* yang efektif dalam pertandingan komunitas virtual game online DotA 2.

Didalam game online DotA 2 tentunya juga terdapat otoritas kekuasaan dalam bentuk poin MMR. Poin tersebut menunjukkan tingkatan profesionalitas pemain, sehingga pemain yang memiliki poin MMR tertinggi saja lah yang bisa menjadi komunikator dominan.

Namun, setelah dikaitkan dengan konsep tipe otoritas kekuasaan menurut Max Weber, di game DotA 2 ini berlaku tipe karismatik dimana poin MMR bukanlah satu-satunya tolok ukur kemampuan pemain sebagai komunikator dominan. Kekuasaan poin MMR tersebut akan hilang ketika ada pemain yang bermain profesional yang memiliki kemampuan yang baik, komunikasi yang baik dan perilaku yang baik (tidak pernah membully atau berkata kasar) dalam pertandingan DotA 2 sehingga membangun tim untuk memperoleh kemenangan.

## REFERENSI

- Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtual Human*. New Jersey. Princenton University Press.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar
- Firat, Mehmet. 2011. *Virtual Ethnography Research on Second Life Virtual Communities*. Eskisehir Turkey: Anadolu University Departement of Distance Education.
- Helmut K. Anhier dan Stefan Toepler. 2010. *International Encyclopedia of Civil Society*. USA: George Mason Universty.
- Hine, C. 2000. *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications, Ltd
- Kadir, Abdul. *Prinsip – prinsip Dasar Rasionalisasi Birokrasi Max Weber Pada Organisasi Perangkat Daerah Kota Kendari Provinsi Sulawesi Tenggara*. Staf Pengajar Universitas Haluoleo Kendari. 2015
- Ranoh, Ayub. *Kepemimpinan Karismatik*. Jakarta: BPK Gunung Mulia 1999
- Rangkuti Freddy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus IMC*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Warner, Dorothy E. Dan Mike Raiter. 2005. Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Question in Shared Space. International Review of Information Ethics Volume 4.

Wu Song, Felicia. 2009. *Virtual communities: Bowling alone, online together*. New York: Peter Lang Publishing

Williams, Dana. *Max Weber: Traditional, Legal – Rational, and Charismatic Authority*. Sociological Theory 3850:560. The University of Akron, Ohio. 2003