

PERJUANGAN PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE

**(Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria
di Komunitas Virtual Game Online Dota 2 Server South East Asia)**



SKRIPSI

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

Oleh:

MUHAMMAD ALIF SETIAWAN

15321028

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

Skripsi

PERJUANGAN PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE

Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia

Disusun oleh

Muhammad Alif Setiawan
ISLAM
15321028

Telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Tanggal 28 Juli 2020
Dosen Pembimbing Skripsi,



الإسلام
الاستاذة
الاستاذة
الاستاذة

Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A.

NIDN 0509118601

Skripsi

PERJUANGAN PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE

Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia

Disusun oleh

Muhammad Alif Setiawan

15321028

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Tanggal : 28 Juli 2020

Dewan Penguji:

1. Ketua: Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A.

NIDN 0509118601



(.....)

2. Anggota: Sumekar Tanjung, S.Sos., M.A.

NIDN 0514078702



(.....)

Mengetahui,

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




Puji Harivanti, S.Sos., M.I.Kom.

NIDN 0529098201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Alif Setiawan

Nomor Mahasiswa : 15321028

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : **PERJUANGAN PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE**

(Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online Dota 2 Server South East Asia)

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 28 Juli 2020

Yang menyatakan,



(Muhammad Alif Setiawan)

15321028

MOTTO

“Untuk kalian yang lelah dengan keadaan, pencarian, kenangan, tuntutan, apa yang ada di pikiran.. Terimakasih sudah berjuang sampai sekarang”

(Kunto Aji – Rehat)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada :

- 1. Bambang Setiawan & Fatimah (Ayah & Ibu)**
- 2. Shafira Salsabila Setiawan (Adik Pertama)**
- 3. Muhammad Irfan Malik Fajar Setiawan (Adik Kedua)**
- 4. Muhammad Baharudin Ridho Setiawan (Adik Ketiga)**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah, segala puji atas kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang, yang telah melimpahkan nikmat dan ilmu kepada peneliti yang sangat luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini, Sholawat serta salam selalu tercurah untuk junjungan umat manusia, nabi besar Rasulullah Muhammad SAW yang telah menjadi penerang dan penuntun umat manusia.

Pada kesempatan ini peneliti telah menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Perjuangan Perempuan dalam Game Online”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Peneliti dalam penelitian ini sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan di berbagai bagiannya, namun demikian, ini merupakan salah satu dari proses belajar yang tidak akan pernah berhenti.

Selesaiannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan, dorongan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Terutama teruntuk Ibu Ratna Permata Sari S.I.Kom, M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan kritik dan saran pada skripsi ini. Sekali lagi saya ucapkan sangat berterima kasih kepada beliau.

Tentunya peneliti juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan kritik, saran, dan motivasi selama dalam proses penulisan skripsi.
2. Ibu Sumekar Tanjung, S.Sos., M.A. selaku dosen penguji. Saya ucapkan terima kasih banyak telah memberikan kritik dan saran dalam revisi akhir skripsi saya.
3. Teman-teman narasumber pemain perempuan game online DotA 2 di Indonesia, yang telah bersedia menjadi narasumber dan mau menyisihkan waktu dan tenaganya untuk membantu saya dalam penelitian ini.
4. Ibu Puji Haryanti, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
5. Segenap staff dan dosen Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmunya selama duduk di bangku perkuliahan.
6. Teman-teman Marching Band Universitas Islam Indonesia, yang telah memberikan dorongan motivasi dan pengalaman berharga selama aktif di organisasi.

7. Orang yang selalu ada ketika saya jatuh dan bangun, sakit dan sehat, senang dan sedih, tempat saya berkeluh kesah selama di Yogyakarta
8. Keluarga besar dari Bapak Bambang Setiawan & Ibu Fatimah, yang sudah banyak membantu dan mendoakan agar perkuliahan saya berjalan dengan lancar.
9. Teman-teman dan rekan-rekan dimanapun yang selalu mendoakan kelancaran kuliah, kesehatan, dan kesuksesan dalam mencari ilmu.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan di dalam tulisan ini dan maka dari itu, peneliti mengucapkan mohon maaf dengan segenap kerendahan hati. Demikian, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dampak bagi para pembaca dan sekali lagi saya ucapkan terima kasih banyak kepada para relasi dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga apa yang diberikan akan di balas oleh Allah SWT berkali-kali lipat, *Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin. Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu*

Yogyakarta,

2019

Peneliti

Muhammad Alif Setiawan

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| Abstrak | 11 |
| BAB I | |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 5 |
| 1. Manfaat Teoritis | 5 |
| 2. Manfaat Praktis..... | 6 |
| E. Tinjauan Pustaka | 6 |
| 1. Penelitian Terdahulu..... | 6 |
| F. Kerangka Teori..... | 11 |
| 1. CMC (<i>Communication Mediated Computer</i>)..... | 11 |
| 2. Komunitas Virtual | 13 |
| 3. Proses Komunikasi | 17 |
| 4. Pola Komunikasi | 20 |
| 5. Online Games | 22 |
| 6. Gender | 23 |
| 7. Feminisme | 26 |
| G. Metode Penelitian..... | 28 |
| 1. Jenis Dan Pendekatan Penelitian | 28 |
| H. Tahapan Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| I. Narasumber Atau Informan..... | 32 |
| J. Pengumpulan Data | 33 |
| K. Analisis Data | 34 |
| BAB II | |
| DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN | 35 |
| A. Dota 2..... | 35 |
| B. Gameplay Dota 2..... | 38 |

BAB III

| | |
|---|-----|
| TEMUAN DATA | 43 |
| A. Game 1 : 20 Oktober 2019 | 443 |
| B. Game 2 : 22 Oktober 2019 | 52 |
| C. Game 3 : 22 Oktober 2019 | 59 |
| D. Game 4 : 30 Oktober 2019 | 66 |
| E. Game 5, 6, Dan 7 : 30 Oktober 2019 | 77 |

BAB IV

| | |
|--|-----|
| PEMBAHASAN..... | 956 |
| A. Perempuan Di Dalam Komunitas Virtual Game Online Dota 2 | 95 |
| 1. Perlakuan Terhadap Pemain Perempuan Dalam Komunitas Virtual Game Online Dota 2..... | 96 |
| 2. Tujuan Dan Usaha Pemain Perempuan Menghadapi Kesenjangan Di Dalam Komunitas Virtual Game Online Dota 2 | 102 |
| 3. Gender Perempuan Di Dalam Komunitas Virtual Game Online Dota 2..... | 104 |
| B. Komunitas Virtual | 106 |
| 1. Tipe Ideal Komunitas Virtual Dan Perempuan Di Dalam Komunitas Virtual Game Online Dota 2..... | 107 |
| C. Komunikasi Pemain Perempuan Di Dalam Komunitas Virtual Game Online Dota 2..... | 110 |
| 1. Proses Dan Pola Komunikasi Dalam Pertandingan Game Online Dota 2..... | 110 |
| 2. Penggabungan Proses Komunikasi Penyerahan Pesan Antara Pemain Wanita Dan Pemain Pria Dalam Game Online Dota 2 | 112 |

BAB V

| | |
|----------------------------------|-----|
| PENUTUP | 115 |
| A. Kesimpulan..... | 115 |
| B. Keterbatasan Penelitian | 115 |
| C. Saran..... | 116 |
| Daftar Pustaka | 117 |
| Lampiran..... | 47 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 3.1 | |
| Peneliti Mendapatkan <i>First Blood</i> Dibantu Oleh Pemain Posisi Empat | 47 |
| Gambar 3.2 | |
| Casyie Maiden Membantu Pemain Posisi Dua Ketika Diberikan Ping Berulang Kali | 54 |
| Gambar 3.3 | |
| Kotak Info Pemain Dalam Memilih Hero Dan Interaksi Antar Vee Kepada Pemain Posisi Dua | 67 |
| Gambar 3.4 | |
| Interaksi Vee Saat Mengapresiasi Pemain Lainnya Dan Memberikan <i>Quick Info Skill</i> Yang Dimiliki Hero Pemain Posisi Satu | 69 |
| Gambar 3.5 | |
| Latansakirei Memberikan Instruksi Menggunakan Fitur <i>Drawing Di Mini Map</i> Dan <i>Quick Info</i> | 80 |
| Gambar 3.6 | |
| Latansakirei Mendapat Perilaku <i>Toxic</i> Dari Pemain Posisi Tiga Melalui <i>Ping</i> | 87 |
| Gambar 4.1 | |
| Proses Komunikasi | 113 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 1.1 | |
| Informasi Narasumber di Komunitas Virtual Game Online DotA 2..... | 32 |
| Tabel 4.1 | |
| Urutan Prioritas Di Dalam Tim Game Online Dota 2 Berdasarkan <i>Role</i> Pemain..... | 97 |
| Tabel 4.2 | |
| Atribut Yang Menyertai Tipikal Laki-Laki Dan Perempuan | 105 |

ABSTRAK

Muhammad Alif Setiawan. 15321028. Perjuangan Perempuan dalam Game Online (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia). Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya. Universitas Islam Indonesia 2020

Game online DotA 2 merupakan salah satu game online yang sangat diminati oleh pemain game online dengan genre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang menerapkan sistem poin untuk membedakan kemampuan pemainnya. Poin tersebut juga menjadi salah satu alat untuk menjadi komunikator dominan di dalam sebuah tim pada permainan tersebut. Namun, hal tersebut tidak selalu menjadi patokan yang pasti bagi beberapa pemainnya, khususnya pemain perempuan. Terdapat stigma yang telah lama ada terhadap pemain perempuan di dalam komunitas virtual game online DotA 2 yang dibuat oleh para laki-laki. Akan tetapi, dengan adanya berbagai macam masalah di dalam komunitas ini, para pemain perempuan bahkan bertambah dalam beberapa waktu belakangan. Adanya fenomena dan permasalahan tersebut, menarik untuk diteliti bagaimana dinamika yang terjadi pada pemain perempuan di dalam komunitas virtual yang di dominasi oleh lawan gendernya dan telah terbentuk stigma di dalamnya.

Dalam penelitian ini digunakan metode etnografi virtual dalam pengumpulan data penelitian. Etnografi virtual merupakan metodologi riset kualitatif yang diadaptasi dari teknik riset etnografi yang dilakukan untuk melihat fenomena sosial dan kultur di dalam ruang siber. Sehingga penelitian etnografi virtual yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan media virtual untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dengan cara melakukan observasi partisipasi secara virtual di dalam komunitas virtual dan melakukan wawancara secara mendalam terhadap narasumber secara individu dengan teknik *purposive* dan *snowball*.

Penelitian ini menemukan kesenjangan gender terhadap pemain perempuan di dalam komunitas virtual game online DotA 2 berupa subordinasi, stereotipe, kekerasan, dan beban kerja di dalam dunia virtual yang berdampak pada proses komunikasi, pola komunikasi, dan profesi di dunia nyata (khususnya di bidang *gaming*). Adanya kesenjangan gender tersebut membuat gerakan feminisme dari pemain perempuan terjadi, dimana pemain perempuan rata-rata mengalami perubahan tujuan selama bergabung di komunitas virtual game online DotA 2, yang awalnya sebatas mencari hiburan menjadi ajang penolakan stigma yang ada kepada pemain perempuan. Akan tetapi, dalam usahanya mematahkan stigma dan menyetarakan derajat, para pemain perempuan juga perlahan berubah menjadi *male clone* dengan lebih menonjolkan kualitas maskulinnya saat beraktivitas di dalam komunitas virtual ini. Beberapa pemain perempuan juga menyebut kualitas maskulin tersebut sebagai PMA (Positive Mental Attitude) dalam bermain game online DotA 2.

Kata Kunci : Game Online DotA 2, Pemain Perempuan, Etnografi Virtual, Ekofeminisme, *Gender Performativity*

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam beberapa tahun belakangan ini, industri di bidang *gaming* sedang berkembang pesat. Diprediksi dari halaman online BetsTheNews, pemasaran video games diperkirakan akan bernilai lebih dari 90 miliar dolar Amerika Serikat pada tahun 2020, dari yang hampir 78,61 miliar pada tahun 2017 (WePC.com, 2017). Dengan adanya peluang baru untuk mendapatkan keuntungan di dunia industri gaming, banyak masyarakat meneladani industri di bidang game ini yang salah satunya menjadi seorang pemain profesional di sebuah tim esport. Gaji yang ditawarkan oleh sebuah tim esport di tingkat internasional tidak main-main, untuk satu orang yang memiliki skill dan prestasi selama menekuni dunia game profesional dapat mencapai jutaan dollar. Salah satu pemain profesional yang bergabung di dalam tim esport adalah Kuro Salehi Takhasomi, dengan gaji esport keseluruhan tertinggi saat ini sebesar \$ 3.626.277, 75, pemain DotA 2 (JKCP, 2018).

Kuro menekuni profesinya sebagai profesional gamer DotA 2 sejak tahun 2011. Terdapat kekurangan pada fisik Kuro, yaitu mempunyai cacat pada kakinya dan hal tersebut lah yang membuat Kuro memberikan pernyataan bahwa kelemahan inilah yang menyebabkan dirinya menekuni bermain *video game*. Karir Kuro sebagai pemain profesional berawal pada tahun 2011 dan bergabung di berbagai tim profesional internasional game online DotA 2. Tim ini akan mengikuti kompetisi terbesar di DotA 2 yang bernama “The International” dan harus mengikuti turnamen kualifikasi untuk dapat masuk ke dalam daftar peserta tim yang akan berkompetisi di dalam The International. Saat Kuro menjadi bagian dari tim Natus Vincere (Na’Vi) pada tahun 2013 dan akan mengikuti turnamen The International 2013, dalam tahun inilah masa dimana nama Kuro atau nama di dalam game DotA 2 dikenal sebagai “KuroKy” mulai terkenal. Dengan berperan sebagai ‘Support’ di dalam timnya, Kuro dan tim mendapatkan peringkat 2 dalam turnamen The International 2013. Di tahun 2014, Kuro di rekrut oleh Team Secret dan memenangkan kompetisi besar yang bernama ESL One Frankfurt 2015. Kemudian di tahun 2015,

berpindah tim ke dalam Team Liquid sampai sekarang dan menjadi kapten tim di dalamnya dengan prestasi terbesar memenangkan The International 2017 dan peringkat empat pada The International 2018.

Dari profil singkat pemain profesional DotA 2 yang memiliki profit tertinggi di atas, dapat diketahui bahwa menjadi seorang pemain profesional di bidang game tidak memandang batasan fisik, dan untuk menjadi seorang pemimpin di dalam tim, mempunyai track record yang baik menjadikan pemain tersebut dipercaya oleh tim dan manajerial tim. Hal ini berkaitan dengan penelitian terdahulu yang ditulis oleh Bangkit Darmawan (2018) yang membahas kekuasaan di dalam game online, yang dapat diartikan pula kepemimpinan di dalam game online.

Penelitian terdahulu oleh Bangkit Darmawan telah membahas tentang relasi kuasa dalam game online DotA 2. Ditemukan bahwa dalam proses komunikasi yang terjadi pada para pemain di dalam komunitas virtual game online DotA 2 secara sadar maupun tidak sadar mengalami sebuah kompetisi untuk menjadi komunikator yang dominan dan di dukung oleh sebuah sistem poin yang dinamakan MMR, dimana pemain dengan poin tertinggi akan dipandang memiliki kemampuan yang lebih atau skill yang lebih sehingga dapat menjadi komunikator dominan di dalam komunitas virtual tersebut. Akan tetapi, sistem poin yang digunakan di dalam game online DotA 2 tidak selalu menjadi patokan para pemain untuk menentukan komunikator dominan. Ada keistimewaan yang dapat menjadi tolak ukur bagi pemain (komunikator) terhadap komunikator di luar daripada poin MMR, yaitu bagaimana seseorang dapat mempengaruhi, memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan kemampuan bermain yang baik di dalam pertandingan. Keistimewaan pada pemain tersebut memunculkan kekuasaan bagi para pemain lain dan menjadikan dirinya seorang komunikator dominan, kekuasaan tersebut dinamakan otoritas kharismatik (Darmawan, 2018).

Dengan adanya temuan penelitian di atas, diketahui bahwa kemampuan komunikasi dan kemampuan bermain yang baik dapat mempengaruhi tolak ukur untuk menjadi komunikator dominan di dalam sebuah tim. Namun, apakah mungkin setiap pemain mendapatkan kekuasaan dengan dapat mempengaruhi, memiliki kemampuan komunikasi yang baik, dan kemampuan bermain yang

baik dapat digunakan oleh pemain dengan gender berbeda? Dilansir dari halaman online quanticfoundry.com, sebanyak 10% perempuan memainkan game bergenre MOBA (yang merupakan genre game online DotA 2) pada analisis tahun 2017 (Yee, 2017). Dengan adanya analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pemain game online DotA 2 adalah laki-laki.

Umumnya, game-game tipe *Real Time Strategy* yang di adakan di dalam game esport seperti DotA 2, League of Legends, Counterstrike: Global Offensive, PUBG, dan yang lainnya, di anggap game untuk kalangan laki-laki. Menurut riset yang dilakukan quantifoundry, tipe-tipe game yang banyak dimainkan oleh perempuan umumnya adalah tipe-tipe game santai (*casual*), diantaranya: sebanyak 69% perempuan memainkan game tipe *match* dan *family/farm simulator*, 42% (Yee, 2017). Tipe-tipe game tersebut tidak memerlukan kerja tim dan strategi bersama yang intens untuk memenangkannya. Berbeda ketika para perempuan memainkan game-game yang memiliki tingkat permainan yang rumit. Para pemain perempuan di game bertipe *Real Time Strategy* contohnya, umumnya mereka akan menjadi seorang ‘anak bawang’ atau menjadi seorang pemain ‘pembantu’ di dalam tim game yang mereka mainkan. Akan tetapi, ketika perempuan memiliki kemampuan yang di atas rata-rata para pemain laki-laki dan menjadi seorang yang di andalkan di dalam tim, akan menimbulkan sebuah persepsi tersendiri bagi lawannya atau orang lain. Hal ini terbukti di dalam sebuah kasus di dunia esport terhadap pemain yang berjenis kelamin perempuan di dalam tim yang beranggotakan mayoritas laki-laki, dan kasus ini sangat berpengaruh bagi dunia game khususnya *gamers* (sebutan untuk pemain game) perempuan yang akan menjadi pemain profesional.

Kasus perempuan dalam game online yang paling berpengaruh pada gender perempuan adalah kasus yang menimpa pemain profesional game online *First Person Shooter* “*Overwatch*” (salah satu game online berbasis tim yang populer di platform penyedia game berbeda) yang bernama “Geguri” Se-hyon, pada tahun 2016 (Watdezig, 2017). Geguri mendapatkan tuduhan melakukan *cheat* (bermain curang) di dalam game pada saat bermain di kompetisi Nexus Cup Qualifier oleh rivalnya yang tidak menerima kekalahannya. Tuduhan ini

diperkuat dengan statement rivalnya yang akan berhenti bermain di esport jika Geguri terbukti benar-benar memiliki skill bermain yang luar biasa dan tidak menggunakan *cheat*. Hal ini kemudian ditanggapi oleh pelatih Geguri dengan menghubungi Blizzard (Platform dari game online Overwatch) Korea Selatan, untuk memberikan klarifikasi apa yang terjadi dengan pemainnya (Geguri) dan bermaksud untuk membersihkan nama Geguri. Niat pelatih Geguri ditanggapi oleh Blizzard untuk membersihkan nama Geguri atas tuduhan cheat tersebut dan di dukung juga oleh banyak situs game dari Korea dengan cara Geguri harus bermain di sebuah panggung yang akan di tonton oleh banyak orang dan akan ditampilkan di aplikasi *live streaming* yang akan memperlihatkan kemampuan bermain dirinya.

Ketika Geguri datang ke acara tersebut, ia menyatakan bahwa ia tidak siap secara mental. Hal ini dikarenakan tuduhan dari rivalnya yang mengakibatkan hancurnya mental bermain Geguri. Untuk mengurangi tekanan mentalnya, diberikan sebuah topeng untuk menutupi sebagian wajahnya oleh pihak penyelenggara ketika acara dimulai. Geguri dengan wajah separuh tertutup bermain dengan sangat baik dengan kemampuannya yang murni dan terbukti tanpa *cheat*. Setelah melakukan demonstrasi bermain, Geguri mengungkapkan kekecewaannya dan menangis saat mendiskusikan tekanan yang dirasakannya saat berkompetisi, dimana banyak orang yang meragukan kemampuannya. Demonstrasi yang dilakukan Geguri mendapatkan pembelaan dari Blizzard bahwa dirinya tidak bersalah dan ia mendapatkan namanya kembali dan mengakibatkan mundurnya rival- rival Geguri yang menyatakan dirinya melakukan cheat dari dunia esport.

Banyaknya penonton video demonstrasi Geguri untuk memperjuangkan haknya sebagai pemain profesional di esport membuat para pemain game online perempuan bertambah dan pada dunia nyata sebuah organisasi pergerakan wanita di Korea Selatan yang bernama National D.Va Association terbentuk. Organisasi ini awalnya adalah grup pemain esport perempuan dan pecinta game Overwatch yang kemudian berubah menjadi grup advokat gerakan perempuan.

Dengan demikian, peneliti mengasumsikan bahwa pemain perempuan sulit untuk beraktivitas dan mencapai tujuannya saat masuk ke dalam komunitas

virtual game online DotA 2 dikarenakan stigma negatif yang ada sejak lama oleh pemain laki-laki. Kemunculan pemain perempuan di kompetisi nasional Indonesia seakan mematahkan stigma negatif yang ada pada komunitas virtual game online DotA 2. Namun, bagaimana pemain perempuan dapat bertahan di dalam komunitas virtual yang di dominasi oleh laki-laki sampai mencapai tujuannya menjadi menarik untuk diteliti karena jarang sekali penelitian etnografi virtual yang membahas tentang perempuan di dalam game online dari sudut pandang perempuan.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana dinamika perjuangan yang dihadapi oleh para pemain game online DotA 2 perempuan di dalam komunitas virtual tersebut?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini berfokus kepada etnografi virtual dan ketahanan status gender perempuan yang ada di dalam komunitas virtual game online DotA 2, sehingga penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu :

1. Mengetahui dinamika yang terjadi pada pemain perempuan di komunitas virtual game online DotA 2
2. Mengetahui dan memahami tujuan dari pemain perempuan bergabung ke dalam komunitas virtual game online DotA 2 yang di dominasi oleh laki-laki
3. Mengetahui efek atau dampak dari dinamika yang terjadi pada pemain perempuan di aspek gender dan sosialnya

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis sebagai pemikiran dan tambahan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya yang berfokus pada game online dan gender.

2. Manfaat Praktis

Dapat menambah wawasan keilmuan di bidang komunikasi yang terjadi di dalam dunia virtual khususnya pada permasalahan gender, dapat menjadi pertimbangan dan perbandingan antara fenomena yang terjadi di dalam dunia virtual dan dunia nyata, dan dikemudian hari dapat menjadi ilmu referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian di bidang komunikasi dalam dunia virtual bagi peneliti berikutnya.

E. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan menjadi acuan bagi penulis untuk memperkuat penelitian ini. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Bangkit Darmawan (2018) yang berjudul “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)”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dengan metode etnografi virtual. Setelah didapatkannya data-data yang diperlukan peneliti melakukan analisis dan menyimpulkan hasil analisis dengan objektif. Dari analisis yang dilakukan peneliti ini, didapatkan bahwa komunitas virtual yang ada di dalam game online DotA 2 merupakan komunitas virtual yang bersifat *Gesellschaft*, dimana tidak adanya ikatan antara individu satu dengan yang lainnya dan terkumpul dalam satu komunitas.

Di temukan pula pola komunikasi dan pengaruhnya yang terjadi di dalam komunitas virtual game online DotA 2. Pola pertama yang ditemukan yaitu pola 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. Pola yang kedua adalah pola *All-Channel*, pemain memiliki kesempatan untuk memberikan saran dan strategi dalam pertandingan yang sedang dimainkannya. Pada analisis peneliti dalam beberapa pertandingan ditemukan bahwa pola *All-*

Channel merupakan pola yang sangat efektif dalam pertandingan komunitas virtual game online DotA 2.

Di dalam game online DotA 2 terdapat otoritas kekuasaan yang disebabkan adanya sistem poin MMR sebagai tingkatan profesionalitas pemain, sehingga pemain tidak dapat menjadi komunikator dominan jika tidak mempunyai poin MMR lebih tinggi dibandingkan dengan pemain di timnya. Namun, dalam penelitian ini mengaitkan otoritas kekuasaan yang disebabkan oleh sistem poin MMR dengan tiga hal otoritas kekuasaan oleh Max Weber, yaitu tradisional, legal-rasional, dan karismatik. Ditemukan bahwa pemain yang memiliki karisma dalam pertandingan dapat menghilangkan kekuasaan poin MMR dikarenakan otoritas karismatik dari pemain dapat membuat pemain lain cenderung lebih nyaman dalam bermain sehingga mendapatkan kepercayaan tinggi mampu membawa tim ke kemenangan dalam pertandingan tersebut.

Penelitian kedua merupakan artikel ilmiah yang ditulis oleh Gareth Healey, yang berjudul "*Proving Grounds: Performing Masculine Identities in Call of Duty: Black Ops*". Di dalam artikel ini dilakukan sebuah observasi di dalam budaya pemain laki-laki ketika mereka memainkan game *Call of Duty: Black Ops*. Penelitian ini berfokus pada gagasan "*digital imaginary*" yang dikemukakan oleh Derek A. Burrell (2008), tentang bagaimana komunikasi dan tindakan yang dilakukan oleh 11 orang anak laki-laki ketika mereka bermain bersama dan melawan satu sama lain untuk saling membantu membangun identitas maskulin pada dirinya sendiri dan timnya. Penelitian ini menemukan bahwa anak-anak laki-laki tersebut membangun penampilan maskulin yang selalu berubah, terkadang menggunakan penanda hegemoni untuk mencoba membedakan diri dari pemain lainnya. Berdasarkan gagasan "*performativity*" (Butler, 2008), "*hegemonic masculinity*" (Connell, 1995) dan "*working consensuses*" (Goffman, 1990), peneliti menemukan bahwa anak-anak berprestasi rata-rata ini memilih media game online *Call of Duty* sebagai media pembuktian dan pembentukan identitas maskulin mereka karena di dunia digital tidak bergantung pada penanda tradisional maskulinitas (seperti ukuran, kekuatan, dan kecakapan seksual).

Penelitian ketiga adalah jurnal yang ditulis oleh Jennifer Jenson (2015), dengan judul “*Online Games, Gender and Feminism in*”. Di dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengungkap partisipasi perempuan dalam bermain game online, penggambaran gender dalam game online, dan perspektif feminis dalam game online. Game online sangat berkarakter dan sering ditandai dengan stereotip gender dan peraturan normatif gender yang sangat kuat (dari para pemain dan developernya). Terlepas dari fakta itu, para perempuan pastinya juga pernah bermain game. Menurut survei pasar masal, untuk waktu dan angka pemain perempuan yang memainkan game hampir setara dengan pemain laki-laki di Amerika Utara (Entertainment Software Assosiation, 2013).

Ketika game tersebut menjadi permainan online, terdapat sebuah kesenjangan gender ditemukan dengan membedakan tipe game ditujukan kepada suatu gender, yaitu: perempuan bermain game casual online, sedangkan laki-laki bermain game *massively multiplayer online role playing games* (MMORPGs). Casual game dapat diartikan sebagai game yang dimainkan dalam periode waktu singkat, melibatkan struktur peraturan yang sederhana, dan dimainkan oleh khalayak yang sangat beragam. Berbanding terbalik dengan game “*hardcore*” seperti MMORPG, yang mengharuskan membutuhkan kemampuan yang lebih, waktu yang lebih, dan investasi lebih. Akan tetapi dalam game online MMORPGs *World of Warcraft* dan *EverQuest* ditemukan bahwa 12% dan 20% dari pemainnya adalah perempuan. Game online lainnya dengan jenis yang berbeda seperti *Eve Online* dan *League of Legends* (game yang paling banyak di unduh dan dimainkan saat jurnal ini ditulis) ditemukan juga sebanyak 10% pemain mereka adalah perempuan.

Dalam game *Casual* terdapat sedikit persamaan. Contohnya pada apa yang ditemukan oleh Winn dan Heeter (2009) menulis bahwa perempuan lebih tertarik di game casual karena mereka mempunyai waktu luang yang sedikit dibandingkan dengan para laki-laki. Consalvo (2009) beranggapan bahwa apa yang telah di labeli orang-orang sebagai gameplay biasa atau casual (memainkan game jejaring sosial seperti *Angry Birds* atau *Bejeweled*) sama sekali tidak biasa. Ia berpendapat bahwa game-game ini dapat menuntut tingkat komitmen dan investasi waktu yang sama seperti game MMORPGs seperti *World of Warcraft*, yang mana merupakan game *hardcore*. Secara langsung, label

“*casual*” dan “*hardcore*” telah digunakan untuk mengawasi batas gender di antara pemain. Dengan kata lain, secara tautologis, pemain *hardcore* adalah laki-laki, dan pemain *casual* adalah perempuan.

Ada beberapa studi yang berfokus secara eksklusif pada penggambaran karakter pria dan wanita di dalam game online (Williams dkk, 2009). Mereka menunjukkan bahwa karakter laki-laki dan perempuan (yang bisa dimainkan atau tidak bisa dimainkan) cenderung menjadi hiper-maskulinisasi atau hiper-feminisasi dan memiliki peran dalam men-stereotip peran (laki-laki sebagai *warrior* atau pejuang dan perempuan sebagai penyembuh atau *healer*). Umumnya, game online menyediakan lebih banyak pilihan jenis karakter daripada game lain, terutama pada game-game online MMORPG. Meskipun ada sedikit pilihan selain laki-laki atau perempuan yang diberikan pada para pemain online game, ada sedikit kemungkinan untuk memainkan game dengan tidak menstereotipkan gender. Contohnya, ada pemain yang memainkan karakter dengan jenis kelamin berlawanan dan atau pemain yang sengaja membuka identitasnya di dunia nyata dengan maksud menjadi seorang pria atau wanita yang sebenarnya.

Meskipun wanita berkontribusi lebih dari 45% di pasaran game, mereka secara masif kurang terwakili dalam penciptaan game (Kerr, 2006), dengan perkiraan tidak lebih dari 11% (di Amerika Serikat), dan hanya 3% yang benar-benar terlibat pada pemrograman game (Burrows, 2003). Wanita juga mengalami tingkat yang jauh lebih besar dan mengalami macam-macam perlakuan misogini di tempat kerja, seksisme, dan pelecehan seksual, dan mereka yang mengalami pelecehan juga terdapat pada konteks di dalam game online, forum game, dan situs “berita” game seperti Reddit, 4chan, Kotaku, dan IGN. Secara umum, sudah jelas bahwa budaya dalam video game adalah misoginis, baik dari sisi pemain, developer, atau keduanya. Contohnya, pada Spetember 2013 ulasan pada salah satu situs ulasan game online unggulan, Gamespot, Carolin Petit (2013) menerbitkan ulasannya tentang game terbaru yang dirilis oleh penerbit video game ternama (*Rockstar Game*), *GrandTheft Auto V* (GTA V), dengan rating 9 dari 10. Artikelnya mendukung game tersebut dengan menyebut “inofatif” dan “luar biasa” (Petit, 2013). Namun, di dalam game yang Petit ulas (GTA V) terdapat ujaran-ujaran yang mendorong pemain

kepada kekerasan pada perempuan dan terkesan sangat misogynis. Contohnya, ketika mengendarai kendaraan yang dicuri, pemain mendengar iklan di radio yang mendorong mereka untuk “menggunakan perempuan sebagai toilet” atau untuk membeli sebuah parfum “berbau seperti wanita pekerja seks komersial”. Ulasannya mulai di komen oleh pengguna lainnya dengan komentar yang melecehkan seperti “kill yourself”, “shut up”, “get over it” dan sebuah petisi dilakukan untuk membuatnya di pecat. Dengan ini mereka mengilustrasikan di dalam budaya dan *development video game* sebuah perang gender yang hebat sering terjadi.

Ketika pelecehan dalam game online secara anekdot telah menjadi bagian dari budaya gamer untuk beberapa waktu, pada tahun 2011 terdapat dokumentasi yang lebih luas dan merinci dari fenomena yang sudah berlangsung selama ini. Mengungkap bagaimana dan dengan cara apa wanita (khususnya) terancam dan di pinggirkan di ruang game online. Pada Januari 2011, sebuah grup online pemain game *Call of Duty* memutuskan untuk mendokumentasikan berbagai jenis pelecehan yang di dapat mereka pada text chat dan voice chat di Xbox Live. Mereka membuat website dengan sebutan-sebutan yang biasa mereka terima seperti *fat*, *ugly*, atau *slutty* (<http://www.fatuglyorslutty.com>) dan mengundang pemain lainnya untuk membagikan pelecehan yang diterima mereka juga dari pemain lainnya dengan mempublikasikan jenis-jenis kata-kata kekerasan dan penuh kebencian yang di targetkan kepada pemain wanita di Xbox Live. Berdasarkan dari situs-situs tersebut, Gray (2013) menulis tentang komunitas pemain yang secara aktif bekerja untuk melawan seksis, misogynis, dan penindasan lainnya saat bermain game online. Situs ini memberikan penekanan bahwa penindasan terhadap perempuan di game online tidak dibatasi oleh aturan-aturan hukum dan seorang gamers wanita berada dalam posisi patriarki selama puluhan tahun.

Perspektif feminis dalam game online dibangun di atas teori-teori bernuansa gender dan identitas yang dikembangkan dengan perkembangan postmodern, poststruktural, feminis, dan studi teknologi feminis. Seperti yang dikatakan Raewyn Connell (2009) gender adalah kategori yang selalu ada pada kehidupan sehari-hari di dunia: “*In everyday life we take gender for granted. We instantly recognize a person as a man or a woman, girl or boy. We arrange*

everyday business around the distinction". Ekspektasi sehari-hari tentang apa yang harus dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan, atau pria dan wanita dewasa, terlepas dari upaya mendorong melawan stereotip, sama seperti gender yang dibatasi ketika di dalam game digital yang merupakan daerah laki-laki dan di bidang teknologi yang umumnya tetap di dominasi laki-laki.

F. KERANGKA TEORI

1. CMC (*Communication Mediated Computer*)

Internet merupakan jaringan yang sangat dibutuhkan pada zaman sekarang untuk melakukan komunikasi dan interaksi di dalam sebuah media online dan tentunya diperlukan sebuah perangkat teknologi yang dapat menghubungkan pengguna dengan internet, perangkat tersebut umumnya diketahui dengan nama komputer. Komputer diperlukan untuk melakukan komunikasi dan interaksi secara online, dikarenakan komputer merupakan media komunikasi yang menyandikan pesan dari komunikator dalam bentuk simbol-simbol dan akan diteruskan kepada komunikan di tempat lain, hal ini juga dapat dikenal dengan istilah komunikasi bermediasi komputer atau *communication mediated computer* (CMC). Di dalam buku *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*, CMC merupakan proses dimana manusia menciptakan, memelihara, dan mentransformasikan makna dengan berinteraksi sebagai pengguna sistem komunikasi yang terkomputerisasi (Lindolf & Taylor, 2002: 249).

CMC mencakup berbagai bentuk seperti IRC, e-mail, dan VoIP (*Voice over IP*), dan sebagainya yang mempunyai kualitas-kualitas interaktif, hiperteksualitas, multimedia, dan konvergensi di berbagai bentuk komunikasi. Pada dasarnya, CMC adalah konteks interaksi manusia yang multimodal dan dinamis. Dari banyaknya cakupan komunikasi di dalam media online, peneliti mencoba mengaitkan CMC dengan game online multiplayer yang dimana di dalam sebuah permainan multiplayer, setiap pemain pastinya memerlukan sebuah interaksi atau komunikasi dengan menggunakan sebuah perangkat komputer untuk bisa masuk ke dunia internet dan mengirimkan pesan kepada pemain lainnya secara online dikarenakan jarak yang jauh antar pemain. Oleh karena itu, disediakan berbagai cara untuk melakukan interaksi sosial dan

komunikasi di dalam game online multiplayer, seperti yang dijelaskan pada buku *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*, yaitu:

a. Pesan Teks (Komunikasi Menggunakan Teks)

Umumnya, semua game multiplayer online menyediakan setidaknya satu sistem komunikasi yang mampu mentransmisikan pesan teks, yang bertujuan untuk pemain melakukan interaksi sosial di dalam maupun di luar game. Sistem ini biasanya digunakan antar pemain untuk:

- a) Mengirim pesan ke semua pemain di dalam game (satu orang pemain ke khalayak umum dalam jarak tertentu di dunia game)
- b) Mengirim pesan antar kelompok yang dipilih (satu orang ke satu kelompok atau orang-orang yang terpilih)
- c) Mengirim pesan ke satu pemain (pesan personal kepada pemain lain)

b. *Vocal Communication*

Selain fitur pesan teks, banyak game online multiplayer yang juga menawarkan fitur komunikasi vokal antar pemain. Ada banyak alasan kenapa para pemain menggunakan sistem komunikasi semacam itu. Kadang-kadang pemain merasa bahwa menulis lebih lambat untuk menyampaikan pesan dibandingkan dengan berbicara, atau permainan mengharuskan pemain untuk memegang kontrol permainan dengan kedua tangan, alih-alih menggunakannya untuk mengetik.

c. *Non Verbal Communication*

Di dalam game, interaksi dan komunikasi tidak selalu menggunakan fitur teks dan vokal. Dalam beberapa game yang membutuhkan komunikasi secara cepat dan tepat (seperti game multiplayer strategi) biasanya diberikan fitur interaksi dengan menggunakan tanda yang telah disepakati oleh para pemain di dalam game.

d. Jargon

Para pemain game online dapat dikatakan seperti kelompok orang yang cukup tertutup, dan dapat ditemukan di setiap pemain game online multiplayer memiliki jargon tertentu untuk berkomunikasi dan berinteraksi ke sesama

pemain game tersebut. Jargon tersebut merupakan istilah-istilah informal (bukan yang disediakan developer game) ketika berkomunikasi antar pemain (Siitonen, 2007).

2. Komunitas Virtual

Internet menjadi tempat virtual dimana para individu bekerja sama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual (Rheingold, 1995). Komunikasi virtual menjadi salah satu kajian yang sering muncul ketika membahas komunikasi termediasi komputer. Di dalam buku yang ditulis oleh Rulli Nasrullah yang berjudul *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*, Howard Rheingold (1993:5) mengatakan: komunitas virtual merupakan agregasi sosial yang muncul dari internet, ketika banyak orang yang melakukan diskusi publik dalam kurun waktu yang lama dengan ketertarikan yang sama dan menjadikan forum tersebut sebagai jaringan hubungan pribadi di dunia maya.

Rheingold (1995) menegaskan, bahwa sistem komunikasi di komputer pada dasarnya adalah sekedar perangkat atau alat. Oleh karena itu, komunitas yang muncul pada dunia siber merupakan tahapan berikutnya dari penggunaan alat komunikasi yang mentransformasi cara berkomunikasi, dan akan mempengaruhi pikiran serta jiwa individu di dalamnya. Komunitas virtual dibentuk berdasarkan dua kata kunci yaitu, komunikasi dan rasa (*feeling*). Menurut Rheingold, koneksi antar manusialah yang membentuk komunitas virtual, dari bertemunya para pengguna internet dalam waktu yang lama dan seiring berjalannya waktu, interaksi ini memunculkan semacam “rasa” di antara para pengguna tersebut (Nasrullah, 2014).

Pada dunia nyata, seorang individu memiliki kepahaman yang sama pada apa yang disebut tempat, baik itu kota, desa, lingkungan, dan lainnya. Akan tetapi, dalam dunia virtual diperlukan imajinasi dari setiap individu untuk memahami arti tempat ini (Rheingold, 1993). Suatu tempat memiliki peran penting pada alasan terbentuknya suatu komunitas virtual, dikarenakan ketika membahas tentang sebuah masyarakat (*society*), maka yang pertama kali akan dicari adalah dimana mereka berinteraksi dan menjalin hubungan. Merujuk

pada pembahasan dari Benedict Anderson, ketika disebutkan komunitas, sebenarnya komunitas tersebut ada karena imajinasi individu di dalamnya yang seolah-olah menerima label komunitasnya. Dengan demikian, eksistensi suatu komunitas berada dalam pikiran individunya dan hal ini tidak berbeda dengan komunitas virtual yang juga memerlukan imajinasi untuk mengaktifkan komunitas virtualnya (Nasrullah, 2014).

Game online DotA 2 merupakan lingkungan bagi para pemain DotA 2 dan menjadi wadah berkumpul bagi kelompok penikmatnya. Interaksi yang dilakukan para pemain secara online di fasilitasi dengan beberapa fitur komunikasi online, seperti kolom chat dan open mic (komunikasi melalui suara) layaknya ketika menggunakan telpon genggam. Tentunya pada media online seperti game online DotA 2 ini memiliki budayanya tersendiri dan berbeda dari budaya yang ada pada dunia nyata. Menurut Christine Hine (2000) dalam buku *Etnografi Virtual* yang ditulis oleh Nasrullah (2017:17), ada beberapa konsep budaya yang perlu ditekankan. Yang pertama, term budaya (*culture*) yang menjelaskan internet merupakan model komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan komunikasi secara langsung atau *face-to-face*. Oleh karena itu, internet merupakan konteks institusional maupun domestik dimana teknologi ini (internet) juga menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna tersendiri dan sebagai sebuah bentuk “*metaphorical*” yang dapat menciptakan simbol baru dan berhubungan dengan interaksi sosial di dalam dunia virtual.

a. Karakteristik Komunitas Virtual

Layaknya komunitas di dunia nyata, komunitas dunia virtual memiliki berbagai macam bentuk dan tipe di setiap komunitas meskipun ada perbedaan yang cukup besar dalam tujuan dan teknologi yang digunakan. Berdasarkan jenis anggota (*private individuals, professional individuals, organizations*), pada tujuan komunitas (*private, social, business*), bentuk kerjasama (*free, formal*), dan pada jenis partisipasi (*voluntary, voluntary organized, formally organized*) (Matos, Paraskakis, Afsarmanesh, & Eds., 2009, hal. 394). Istvan Mezgar dalam buku *Leveraging Knowledge for Innovation in Collaborative Networks*, mengatakan ada tiga jenis dasar yang menjadikan komunitas virtual berbeda-beda, yaitu:

- 1) *Community/network of independent intellectual workers (IIW)*
- 2) *Virtual organizations (VO)*, meresmikan kerjasama berbagai unit bisnis jarak jauh
- 3) (*Voluntary*) *virtual communities*, koneksi acak antar individu atau kelompok orang yang bekerja sukarela untuk tujuan bersama suatu komunitas, dan berkolaborasi dalam bidang hobi tertentu dengan mendiskusikan sebuah topik tanpa tanggung jawab khusus.

Komunitas virtual memiliki perbedaan dengan komunitas yang ada di kehidupan nyata (komunitas organik). Ratna Permata Sari (2012) di dalam jurnalnya dengan judul *Fandom dan Konsumsi Media*, mengatakan bahwa komunitas virtual memiliki karakteristik yang berbeda dengan komunitas di dunia nyata dan di dukung dengan pernyataan Van Dijk yang mengatakan komunitas virtual memiliki beberapa karakteristik yang membuat komunitas tersebut terlepas daripada komunitas organik yaitu *loose affiliation, special activities, not tied to place and time, verbal and paralanguage, partial plural*, dan *heterogeneous* (Darmawan, 2018).

1) *Loose Affiliation*

Hubungan di dalam komunitas virtual terjalin tidak begitu kompleks sehingga membuat individu di dalamnya dapat meninggalkan komunitas tersebut karena tidak memiliki hubungan yang erat.

2) *Special Activity*

Kegiatan yang dilakukan oleh komunitas di dunia virtual sangat beragam dan unik, hal ini terlepas dari kegiatan yang ada di dunia nyata.

3) *Not Tied to Place and Time*

Di dunia virtual tidak terikat dengan tempat dan waktu, tidak seperti di dunia nyata ketika ingin bertemu dengan seseorang harus menentukan tempat dan waktu, dan bahkan memerlukan akses untuk mencapai tempat tersebut.

4) *Verbal and Paralanguage*

Dalam berkomunikasi kita dapat menggunakan gerak tubuh atau mimik wajah selain melakukan pesan verbal untuk menyampaikan pesan terhadap lawan interaksi, gerakan-gerakan yang dilakukan menimbulkan pesan non-verbal kepada lawan interaksi secara tatap muka pada interaksi sosial di dunia nyata.

5) *Partial Plural*

Di dunia nyata kita tentunya mengenal teman-teman kita karena berinteraksi melalui tatap muka dan tahu akan identitas umum dari teman tersebut. Dengan mengetahui identitas umum seperti umur, budaya, dan lainnya, kita dapat menyesuaikan interaksi sosial ketika bersama teman-teman ini, agar merasa nyaman. Hal tersebut hanya berlaku dalam dunia nyata, ketika di dalam dunia virtual kita akan bertemu berbagai macam teman dengan identitasnya yang tidak diketahui kepastiannya.

6) *Heterogeneous*

Di dalam komunitas virtual, dapat dipastikan akan bertemu dengan berbagai macam individu dengan keberagaman identitas. Tidak adanya batasan tempat dan waktu menjadikan para anggota komunitas virtual memiliki latar belakang yang berbeda dan sangat beragam.

b. *Gemeinschaft dan Gesellschaft*

Pada buku *Etnografi Virtual* yang ditulis oleh Nasrullah dikatakan bahwa komunitas terbagi menjadi dua, yaitu *gemeinschaft* dan *gesellschaft*. *Gemeinschaft* merujuk pada jenis komunitas yang berkarakter *total community* di mana setiap individu maupun aspek-aspek sosial di dalamnya berinteraksi secara vertikal dan horizontal, berjalan stabil dalam waktu yang lama, dihasilkan oleh adanya kesamaan maupun kebutuhan, terbentuk dari adanya pertukaran ritual maupun simbol-simbol sebagaimana terjadi dalam interaksi sosial secara nyata yang dibangun dalam interaksi tatap muka (Nasrullah, *Etnografi Virtual*, 2017, hal. 70).

Gesellschaft, terbentuk dari berbagai aspek yang sangat heterogen, sehingga anggota di dalam komunitas tersebut mempunyai kepentingan dan komitmen yang berbeda, tidak ada ikatan antar individu dan juga norma-norma atau nilai-nilai yang menjadi pengikatnya. Dalam *gesellschaft*, hubungan yang terjadi antar individu di dalam komunitas hanya sebagai instrumen formal saja, oleh karena itu komunitas *gesellschaft* tidak berkembang secara simultan dan tidak membesar, dan hubungan yang terjalin hanyalah parsial dan sementara walaupun komunitas memiliki kuantitas berjumlah besar.

3. Proses Komunikasi

Mengutip dari buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2014), Cherry (1983) mengatakan istilah komunikasi berasal dari bahasa latin *communis* yang berarti membuat kebersamaan antar dua orang atau lebih. Komunikasi juga berasal dari kata latin *communico* yang artinya membagi. Sebuah definisi singkat oleh Lasswell untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi yaitu dengan menjawab pertanyaan “siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, dan apa pengaruhnya”. Namun, Steven justru mengungkapkan pengertian komunikasi lebih luas, bahwa komunikasi terjadi dapat dalam waktu kapanpun, contohnya pada sebuah organisme dalam menanggapi reaksi objek atau stimuli baik dari seseorang maupun lingkungan di sekitarnya (Cangara, 2014:20-21). Sebuah komunikasi yang dilakukan tentunya melewati sebuah proses agar sampai kepada satu atau banyak orang yang dituju.

Pada buku Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi, Suprpto mengatakan proses komunikasi merupakan proses atau tahapan komunikasi yang terjadi mulai dari perencanaan suatu pesan sampai kepada pesan tersebut tersampaikan dengan tujuan untuk mencapai saling pengertian (*mutual understanding*) kepada sasaran komunikasi melalui media tertentu (Suprpto, 2009:5-9). Dalam aplikasinya Suprpto mengatakan ada setidaknya lima langkah dalam proses komunikasi, yaitu:

- 1) Ide atau Gagasan

Ide atau gagasan diciptakan oleh komunikator untuk dapat berinteraksi atau berkomunikasi dengan komunikan.

2) *Encoding*

Komunikator akan melakukan pengkodean dimana ide yang diciptakan dirubah menjadi lambang-lambang komunikasi yang mempunyai makna untuk dapat dikirimkan kepada sasaran komunikasinya (komunikan).

3) Pengiriman Pesan

Setelah melakukan *encoding*, komunikator mengirimkan pesan kepada sasaran komunikasinya melalui saluran/media yang disesuaikan dengan karakteristik lambang-lambang komunikasi ditujukan kepada komunikan.

4) *Decoding*

Komunikan kemudian akan melakukan *decoding* atau menerjemahkan pesan yang telah diterima dari komunikator untuk dapat memaknai pesan yang disampaikan dengan menggunakan indera sebagai stimuli sesuai dengan persepsinya

5) Balikan (*Feedback*)

Setelah berhasil melakukan *decoding*, komunikan akan memberikan respon atau umpan balik kepada komunikator. Dengan adanya *feedback* yang diberikan komunikan kepada komunikator dapat dikatakan berhasil dalam menyampaikan pesan atau berkomunikasi

Kelima tahap terjadinya proses komunikasi ini memiliki lima unsur komunikasi. Wilbur Schramm mengatakan bahwa untuk terjadinya proses komunikasi diperlukan sedikitnya tiga unsur komunikasi, yaitu komunikator, pesan, dan komunikan. Pada lima formula komunikasi Harold D Lasswell terdapat lima komponen komunikasi agar dapat terjadi proses komunikasi, yaitu komunikator, pesan, media, komunikan, dan pengaruh (Suprpto, 2009).

Pada proses komunikasi beberapa hal dapat mempengaruhi bagaimana proses komunikasi itu terjadi. William G.Scott dalam Suprpto (2009) mengatakan ada setidaknya lima faktor yang mempengaruhi proses komunikasi:

1) *The Act* (Perbuatan)

Perbuatan komunikasi mempunyai tujuan agar pemakan lambang-lambang dapat dimengerti secara baik dan dapat dilakukan oleh manusia. Pada umumnya lambang-lambang tersebut berupa bahasa atau berupa tanda-tanda lainnya dalam keadaan tertentu yang dapat digunakan juga oleh orang lain.

2) *The Scene* (Adegan)

Adegan menjadi salah satu faktor dalam komunikasi dan menekankan hubungan pelaku-pelaku komunikasi dengan lingkungannya. Adegan ini menjelaskan pada apa yang dilakukan, simbol yang digunakan, dan arti dari apa yang di komunikasikan. Dengan kata lain adegan adalah sesuatu yang akan di komunikasikan dengan melalui simbol apa sesuatu itu dapat di komunikasikan.

3) *The Agent* (Pelaku)

Individu-individu yang turut ada di dalam hubungan komunikasi dinamakan pelaku-pelaku komunikasi. Pengirim dan penerima di dalam hubungan komunikasi merupakan contoh dari pelaku-pelaku komunikasi tersebut, dan peranannya sering kali saling menggantikan dalam situasi komunikasi yang berkembang.

4) *The Agency* (Perantara)

Alat-alat yang digunakan dalam berkomunikasi dapat terwujud dengan adanya perantara. Alat-alat tersebut dapat berwujud komunikasi lisan, tatap muka, tertulis, dan lainnya.

5) *The Purpose* (Tujuan)

Menurut Grace dan Thoha (1977) ada empat macam tujuan, yaitu:

- a) Tujuan fungsional (*the functional goals*) merupakan tujuan pokok yang bermanfaat untuk mencapai tujuan-tujuan organisasi atau lembaga.
- b) Tujuan manipulasi (*the manipulative goals*) adalah tujuan untuk menggerakkan orang-orang yang mau menerima ide-ide yang disampaikan, yang sesuai atau tidak sesuai dengan nilai dan

sikapnya.

- c) Tujuan keindahan (*the aesthetics goals*) adalah tujuan untuk menciptakan tujuan-tujuan yang bersifat kreatif.
- d) Tujuan keyakinan (*the confidence goals*) adalah tujuan yang bermaksud untuk meyakinkan atau mengembangkan keyakinan orang-orang di lingkungannya.

4. Pola Komunikasi

Pergerakan pesan membentuk garis-haris yang menentukan pola komunikasi di dalam suatu kelompok sesuai dengan arus-arus pergerakan pesan tersebut. Mengutip dari penelitian Bangkit Darmawan (2018), Bavelas dan Leavitt (dalam Goldhaber, 1993:253) melihat adanya pola-pola yang terjadi di dalam penyampaian pesan. Pola-pola tersebut merupakan:

1) Pola Circle

Dalam pola ini proses siklis pesan yang berpindah akan berputar arah sehingga memberikan kepuasan kelompok yang tinggi karena semua orang merasa sama, tidak ada perbedaan pendapat, dan tidak menjadi dominan dalam perjalanan arus pesan

2) Pola Chain

Pola ini memiliki satu titik yang menjadi pusat dari semua arus pesan. Titik tersebut merupakan orang yang mendominasi atau pemimpin yang mempengaruhi orang lain

3) Pola Y

Pola ini hampir sama dengan pola *chain* karena adanya orang yang mendominasi dan memiliki kekuatan untuk mengarahkan orang lain. Perbedaannya, pada pola Y ada orang yang menjadi posisi periferal sehingga terdapat pendapat dan semangat yang berbeda dalam kelompok

4) Pola Wheel

Pola ini menunjukkan komunikasi yang terjadi bergantung kepada seseorang yang bertindak sebagai pemimpin yang terpusat, dan seluruh

anggota berada dibawah kepemimpinan tersebut. Pemimpin tersebut menjadi pembuat keputusan dari kelompok tersebut.

5) *Pola All-Channel*

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

Perlunya mengetahui jenis-jenis pesan yang disampaikan orang dalam kelompok dan bagaimana pesan itu memengaruhi peran dan kepribadian kelompok, oleh karena itu terdapat teori klasik yang dinamakan “analisis proses interaksi”. Robert Bales (dalam Morisan, 2013:334) penyusun teori analisis proses interaksi mengatakan di dalam komunikasi kelompok kecil terdapat jenis-jenis pesan yang saling dipertukarkan orang dalam kelompok, bagaimana pesan tersebut membentuk peran dan kepribadian anggota kelompok, dan bagaimana pesan tersebut mempengaruhi karakter atau sifat kelompok secara keseluruhan. Menurut Bales, analisis proses interaksi terdiri atas enam kategori yaitu:

- 1) Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling memberikan cukup informasi, maka kelompok tersebut akan mengalami “masalah komunikasi”.
- 2) Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling memberikan pendapat, maka kelompok tersebut akan mengalami “masalah evaluasi”.
- 3) Jika masing-masing anggota kelompok tidak saling bertanya dan memberikan saran, maka kelompok akan mengalami “masalah pengawasan”
- 4) Jika masing-masing anggota kelompok tidak bisa mencapai kesepakatan, maka mereka akan mendapat “masalah keputusan”.
- 5) Jika tidak terdapat cukup dramatisasi maka akan muncul “masalah ketegangan”.
- 6) Jika anggota kelompok tidak ramah dan bersahabat, maka akan terdapat “masalah reintegrasi”, yang berarti kelompok tersebut tidak mampu

membangun kembali suatu “perasaan kita” atau kesatuan (*cohesiveness*) dalam kelompoknya.

Bales juga mengatakan bahwa ada dua kelas perilaku komunikasi umum. Pengelompokan ini mempunyai pengaruh besar dalam acuan di dalam komunikasi kelompok kecil. Perilaku pertama disebut dengan “sosioemosional” yang diwakili oleh tindakan-tindakan seperti bersahabat, menunjukkan ketegangan, dan dramatisasi. Kategori kedua adalah “perilaku pekerjaan” (*task behaviour*) yang diwakili oleh saran, pendapat, dan informasi. Seseorang dapat menjadi acuan di dalam kelompoknya ditentukan dengan tindakan-tindakan yang dominan dalam diri dan komunikasinya sehingga dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok tersebut (Morissan, 2013).

5. *Online Games*

a. Pengertian Game Online

Game online menjadi permainan yang sangat sering ditemui dan dimainkan di zaman milenial dimana internet dapat dengan mudah ditemukan dan digunakan. Adams & Rollings (2007) mengatakan bahwa game online merupakan sebuah game yang dapat di akses oleh banyak orang melalui alat-alat atau mesin yang digunakan oleh pemain dihubungkan dengan jaringan internet. Berdasarkan apa yang dikatakan Adams dan Rollings (2007), dapat dipahami bahwa sebuah game dapat dikatakan game online jika alat-alat yang digunakan untuk bermain game tersebut terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan secara online. Alat-alat untuk memainkan game online pun ada bermacam-macam, seperti komputer, *game console*, *handphone*, dan lainnya.

Game online memiliki banyak genre game yang dapat dimainkan seperti RPG (*Role Playing Games*), FPS (*First Person Shooter*), simulasi, *Battle Royale*, dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Genre-genre game ini banyak sekali ditemukan di pencarian teratas kategori game pada aplikasi-aplikasi penyedia game, misalnya pada perangkat *handphone android* disediakan aplikasi *playstore*, dan pada perangkat komputer, lebih banyak lagi aplikasi penyedia game-game online baik yang berbayar maupun gratis, seperti *Steam*, *EpicGames*, *Origin*, *Uplay*, dll.

b. Berkembangnya Game Online di Indonesia

Perkembangan game online di Indonesia sejalan dengan berkembangnya internet secara pesat di setiap tahunnya dan masih akan berkembang. Dari perkembangan teknologi internet inilah yang menjadikan game online dapat terkoneksi ke seluruh dunia dan menjadikan seluruh orang di penjuru manapun dapat terkoneksi tanpa ada batasan-batasan yang biasa ditemukan di dunia nyata.

Game online pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001 diiringi dengan masuknya *Nexia Online*, game online yang dimiliki oleh Boleh Game dan mencapai angka pemain tertinggi pada tahun 2003 dengan kedatangan LYTO membawa game online Ragnarok Online (RO) yang dibuat oleh Gravity Corporation dari Korea Selatan. Ditahun tersebut pula server internet menjadi kacau dikarenakan *bandwith* pada saat itu tidak bisa menampung pemain Ragnarok Online yang bermain dalam satu waktu di hampir seluruh Indonesia.

Dengan banyaknya peminat game online pada saat itu, banyak provider game online yang bermunculan dan berkembangnya server-server game indonesia menjadikan munculnya game-game online baru di Indonesia dengan berbagai genrenya seperti Seal Online, RF Online, Idol Street, Crossfire, dll (Ramadhani, 2013). Berangkat dari munculnya provider dan game-game tersebut, hingga saat ini masih banyak bermunculan game-game online yang dapat dimainkan secara gratis maupun berbayar dan game online menjadi industri yang sangat diminati oleh para remaja untuk dijadikan sebagai mata pencaharian dengan menjadi seorang pemain profesional di bidang esport.

6. Gender

Gender merupakan hal yang berbeda dengan seks (jenis kelamin). Jenis kelamin merupakan pembagian dua jenis kelamin manusia yang ditentukan secara biologis yang melekat pada jenis kelamin tertentu. Misalnya, pada seorang laki-laki memiliki penis dan memproduksi sperma. Sedangkan pada

seorang perempuan memiliki alat reproduksi seperti rahim, ovarium, vagina, dan mempunyai alat untuk menyusui. Alat-alat tersebut akan melekat pada manusia jenis kelamin laki-laki dan perempuan selamanya dan tidak dapat dipertukarkan atau dapat dikatakan sebagai kodrat (ketentuan Tuhan) (Fakih, 2016, hal. 8).

Berbeda halnya dengan gender, yaitu sebuah sifat yang melekat pada kaum laki-laki maupun perempuan yang di konstruksi secara sosial maupun kultural (Fakih, 2016). Misalnya pada perempuan dikenal sebagai sosok yang lemah lembut, cantik, emosional, dan keibuan. Sedangkan pada laki-laki dikenal sebagai sosok yang kuat, jantan, perkasa, dan rasional. Semua sifat-sifat tersebut dapat dipertukarkan yang dapat diartikan ada laki-laki yang bersifat seperti seorang perempuan (lemah lembut, keibuan, emosional) dan ada juga perempuan yang bersifat seperti seorang laki-laki (jantan, perkasa, kuat, rasional). Perubahan sifat tersebut dapat terjadi dari berkembangnya waktu dan kondisi lingkungan (Fakih, 2016, hal. 8-9).

Perbedaan gender tersebut tidak akan menimbulkan masalah selama tidak menimbulkan kesenjangan atau ketidakadilan gender (*gender inequallities*). Namun, pada kenyataannya perbedaan tersebut menimbulkan berbagai ketidakadilan baik dari pihak laki-laki maupun perempuan. Ketidakadilan gender terwujud menjadi berbagai bentuk ketidakadilan, seperti marginalisasi (proses pemiskinan ekonomi), subordinasi (anggapan tidak penting dalam putusan politik), pembentukan stereotipe (melalui pelabelan negatif), kekerasan, beban kerja yang lebih panjang dan lebih banyak, dan sosialisasi ideologi nilai peran gender.

a. Subordinasi

Pandangan terhadap gender dapat menyebabkan subordinasi terhadap perempuan. Anggapan bahwa perempuan tidak dapat memimpin dikarenakan memiliki sifat perempuan yang irasional dan emosional menyebabkan perempuan tidak dianggap dalam penempatan posisi yang penting. Pandangan yang menyebabkan subordinasi tersebut didapati dari lingkungan yang ada dan dari waktu ke waktu, sehingga sampai sekarang pun masih terasa akan pandangan tersebut dan masih menempel pada suatu komunitas maupun

individu.

b. Stereotipe

Umumnya stereotipe diketahui sebagai pelabelan atau penandaan terhadap suatu kelompok atau individu tertentu. Bagaimana seseorang melabeli atau menandai suatu kelompok ataupun individu tertentu dapat didasari oleh pandangan terhadap gender dan pada akhirnya akan menimbulkan sebuah ketidakadilan dan kerugian pada gender yang di labeli. Contohnya pada perempuan, ketika ada kasus pemerkosaan masyarakat masih menganggap bahwa korban yang bersalah dikarenakan pakaian sang korban yang memikat perhatian lawan jenisnya.

c. Kekerasan

Kekerasan (*violence*) merupakan serangan atau invasi terhadap fisik maupun integritas mental psikologis seseorang. Kekerasan dapat terjadi oleh setiap manusia dan salah satunya adalah pandangan terhadap gender. Kekerasan yang disebabkan oleh bias gender ini disebut juga *gender-related violence* (Fakih, 2016). Pada dasarnya, kekerasan gender disebabkan oleh ketidaksetaraan kekuatan dalam masyarakat dan kekerasan ini dapat dikategorikan sebagai kejahatan, diantaranya:

- a) Pemerkosaan, perkosaan terjadi jika seseorang melakukan paksaan untuk mendapatkan pelayanan seksual tanpa persetujuan yang bersangkutan
- b) Tindakan serangan fisik yang terjadi di dalam rumah tangga (*domestik violene*), dan kekerasan fisik terhadap anak-anak (*child abuse*)
- c) Penyiksaan kepada alat kelamin (*genital mutilation*), ditemukan pada kasus penyunatan terhadap alat kelamin perempuan secara paksa
- d) Prostitusi (*prostitution*), sering terjadi pada pihak perempuan yang didasari oleh kebutuhan ekonomi dan merugikan dirinya
- e) Pornografi, bentuk pelecehan terhadap suatu kaum yang dimana korban dijadikan sebagai objek demi keuntungan seseorang
- f) Pemaksaan sterilisasi (*enforced sterilization*) dalam Keluarga Berencana, perempuan kerap kali dipaksa untuk melakukan sterilisasi dengan program Keluarga Berencana walaupun persoalannya tidak hanya pada pihak perempuan, namun pada pihak laki- laki juga

- g) Kekerasan terselubung (*molestation*), memegang atau menyentuh bagian tubuh tertentu dari korban dengan berbagai cara dan kesempatan tanpa persetujuan dari korban
- h) Pelecehan seksual (*sexual and emotional harassment*), bentuk-bentuk dari pelecehan seksual ini pun dapat dikategorikan dalam beberapa bentuk, contohnya: menyampaikan lelucon vulgar yang dirasa offensif, membuat malu seseorang dengan kata-kata kotor atau yang tidak berkenan, menginterogasi seseorang dengan kehidupan pribadinya hingga menyentuh ranah seksual, meminta imbalan seksual dengan modus janji, menyentuh bagian tubuh atau menyenggol tanpa ada izin dari yang bersangkutan, dan lainnya.

d. Beban Kerja

Perempuan dianggap sebagai sosok yang telaten dalam bekerja dan rajin, walaupun demikian kaum perempuan juga dianggap tidak cocok untuk menjadi seorang pemimpin. Hal ini kemudian mengakibatkan sebuah pandangan terhadap kaum perempuan untuk bekerja di ranah domestik, seperti ibu rumah tangga yang harus membersihkan rumah dan menyediakan kebutuhan keluarga. Konsekuensi dari pekerjaan tersebut kaum perempuan harus bekerja keras dengan waktu yang lama dan beban tersebut ditanggung oleh perempuan sendiri dan jika perempuan tersebut memiliki pekerjaan lainnya, maka beban yang ditanggung menjadi beban kerja ganda.

Bias gender tersebut seringkali diperkuat dan disebabkan oleh pandangan atau keyakinan di masyarakat bahwa jenis “pekerjaan perempuan” seperti semua pekerjaan domestik dianggap bernilai rendah dengan jenis “pekerjaan lelaki”, sehingga tidak diperhitungkan dalam statistik perekonomian.

7. Feminisme

Feminisme pada awalnya terjadi dikarenakan adanya asumsi bahwa kaum perempuan telah di tindas dan di eksploitasi, sehingga terjadi pergerakan untuk melawan penindasan dan eksploitasi tersebut. Namun, pada hakikatnya gerakan

feminisme sendiri merupakan gerakan transformasi sosial dalam arti yang tidak hanya memperjuangkan soal perempuan akan tetapi untuk memperjuangkan transformasi sosial ke arah penciptaan struktur secara fundamental baru dan lebih baik yang terbebas dari dominasi gender dan manifestinya (Fakih, 2016).

Seiring berkembangnya zaman, gerakan feminis berkembang mengikuti perubahan-perubahan pada zamannya sehingga muncul pemikiran-pemikiran feminis dengan aliran-alirannya tersendiri yang salah satu di antaranya bernama ekofeminisme.

a. Ekofeminisme

Teori ini muncul karena adanya ketidakpuasan akan perkembangan ekologi dunia. Konsep teori ini bertolak belakang dengan teori-teori sebelumnya yang berasumsi bahwa individu adalah makhluk yang otonom dan lepas dari pengaruh lingkungannya dan berhak menentukan jalan hidupnya sendiri. Sedangkan menurut Megawangi (2008), teori ekofeminisme ini melihat individu sebagai makhluk yang terikat dan berinteraksi dengan lingkungannya (Rokhmansyah, 2016).

Menurut teori ini, ketika perempuan masuk ke dunia maskulin yang di dominasi oleh laki-laki, maka perempuan tersebut tidak akan menonjolkan kualitas femininnya melainkan menjadi *male clone* (tiruan laki-laki) dan masuk ke dalam sistem maskulin yang hierarkis. Dampak dari hal tersebut adalah peradaban akan semakin dominan diwarnai oleh kualitas maskulin. Contohnya yang terlihat adalah kompetisi, *self-centered*, dominasi, dan eksploitasi.

Dalam komunitas virtual game online DotA 2 kualitas gender dari seorang pemain dapat ditentukan dari komunikasi yang dilakukan oleh para pemainnya, baik itu verbal maupun non verbal. Menurut Judith Butler (2018), tindakan yang dilakukan oleh seseorang dapat menentukan gender dari individu tersebut, dalam hal ini disebut sebagai *gender performativity* (Jones, 2018). Di dalam komunitas virtual ini pula terdapat sistem maskulin yang hierarkis, dimana sebuah *role* (peran) yang dimainkan oleh pemain di dalam satu tim menjadi hegemoni tersendiri bagi pemain di dalamnya karena peran-peran tersebut memiliki tingkatan posisi di dalam sebuah tim. Contohnya, pemain dengan

posisi *core* yang memainkan *hero* kuat akan mendapat perhatian lebih dibandingkan pemain dengan posisi *hard support* yang memainkan *hero* lemah.

G. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara penelitian kualitatif yaitu pengambilan data dengan cara kualitatif. Sugiyono (2017) mengatakan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada sifat postpositivisme atau enterpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik yang dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memahami secara merinci dan mendalam masalah yang terjadi pada fenomena yang terjadi di dalam game online DotA 2 sehingga diperlukannya wawancara untuk mendapatkan data yang kompeten.

Pada metode penelitian kualitatif terdapat perbedaan dalam mendapati data penelitian metode kuantitatif. Dalam metode kualitatif data didapatkan dengan pertanyaan yang bertahap, mulai dari pertanyaan yang umum sampai ke pertanyaan yang meruncing dan mendetail, sedangkan pada penelitian kuantitatif pertanyaan yang diberikan langsung merinci kepada pokok permasalahan. Pada buku Metode Penelitian Kualitatif yang ditulis oleh Sugiyono (2017) dijelaskan tahapan-tahapan bagaimana menjalankan penelitian kualitatif. Pertama, peneliti menetapkan fokus (sementara) dan membuat rumusan masalah yang berupa pertanyaan penelitian, bentuk-bentuk rumusan masalah yang berupa pertanyaan penelitian tersebut tergantung tujuan penelitian. Pertanyaan penelitian ini masih bersifat sementara dan akan berkembang ketika peneliti berada di lapangan.

Kedua, peneliti melakukan kajian teori, aturan, dan budaya masyarakat setempat. Kajian teori ini diperlukan agar peneliti kualitatif sebagai *human*

instrumen memiliki wawasan yang luas dan mendalam tentang fokus penelitian yang diteliti, sehingga dapat digunakan untuk memandu pertanyaan yang bersifat memperoleh pemahaman, keunikan, dan temuan.

Ketiga, peneliti masuk obyek peneliti (sudah siap menjadi *human instrumen*), menentukan kunci dan informan spesialis. Pada penelitian kualitatif informan disebut dengan sampel yang diambil secara random. Dalam penelitian kualitatif, sampel sumber data disebut informan, di mana penentunya tidak diambil secara random, tetapi diambil secara *purposive* dan *snowball*, sehingga dinamakan *purposive and snowball sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangannya adalah orang yang menguasai informasi dari obyek yang diteliti. *Snowball sampling* adalah sampel yang jumlahnya semakin lama semakin besar, tetapi juga dipilih secara *purposive*. Informan kunci (*key informants*) adalah orang yang memiliki kekuasaan, pengetahuan umum dan mau membukakan pintu kepada peneliti untuk bisa menjelajahi semua obyek yang diteliti. Informan spesialis adalah informan yang memiliki kompetensi pada bidang tertentu pada obyek yang diteliti.

Langkah keempat adalah mengumpulkan data. Jika penentuan fokus dan pertanyaan penelitian didasarkan pada hasil penelitian pendahuluan dirasa sudah cukup, maka pengumpulan data bisa dipandu oleh fokus dan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Tetapi jika masih dirasa bersifat sementara, maka pengumpulan data tidak dipandu oleh fokus dan pertanyaan penelitian, tetapi dipandu oleh informan yang memberi dan menunjukkan informasi dan fakta-fakta yang terjadi di lapangan.

Dalam penelitian ini digunakan metode etnografi virtual dalam pengumpulan data penelitian. Etnografi virtual merupakan metodologi riset kualitatif yang diadaptasi dari teknik riset etnografi yang dilakukan untuk melihat fenomena sosial dan kultur di dalam ruang siber. Hymes (1996) mengatakan bahwa metode penelitian ini adalah sebuah metode yang mencoba untuk memberikan cerminan atas realitas yang tampak maupun yang tersembunyi di tengah (komunitas) masyarakat melalui observasi dan partisipasi peneliti (Nasrullah, Etnografi Virtual, 2017).

Penelitian dengan metode ini memiliki isu utama di dalamnya yaitu kepercayaan dan keaslian data (Achmad & Ida, 2018). Menurut Sharf (1999) lingkungan daring merupakan lingkungan yang tidak bersahabat, impersonal (tidak saling kenal) dan ketersediaan data yang valid sedikit dan dangkal. Namun, beberapa ahli menolak pemahaman tersebut dengan mengatakan dunia daring justru membebaskan, memfasilitasi penelitian, dan menyediakan lapangan yang kaya data (Markham, 1998; Hine, 2000; Rheingold 2000; Schaap, 2002). Untuk memverifikasi keaslian data di metode ini, Hine (2000) mengatakan pijakan utama bagi seorang etnografer virtual adalah jangan membawa kriteria eksternal untuk menilai apakah aman untuk mempercayai apa yang informan katakan, namun datanglah ke dunia virtual untuk memahami bagaimana informan menilai keaslian informasi yang disampaikan (Achmad & Ida, 2018). Dengan demikian pada penelitian ini untuk dapat memverifikasi data yang ada di lakukan obeservasi partisipan virtual peneliti bersama narasumber, dokumentasi berupa foto dan video, dan melakukan wawancara secara mendalam secara virtual.

Kelima, melakukan analisis data yang telah terkumpul. Analisis data kualitatif merupakan proses memilih, memilah dan mengorganisasikan data yang terkumpul dari catatan lapangan, hasil observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi, sehingga diperoleh pemahaman yang mendalam, bermakna, unik dan berupa temuan baru yang bersifat deskriptif, kategorisasi dan atau pola-pola hubungan antara kategori dari obyek yang diteliti.

Keenam, melakukan uji keabsahan data setelah dianalisis. Uji keabsahan data adalah uji validitas, reliabilitas dan obyektivitas terhadap hasil penelitian kualitatif. Uji keabsahan data yang utama adalah uji kredibilitas data yang meliputi perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi, uji teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *member check*. Melalui uji keabsahan data ini maka hasil penelitian kualitatif akan lebih dipercaya kebenarannya.

Ketujuh, memberikan *display data* atau menyajikan data hasil analisis yang telah teruji keabsahan datanya, terutama melalui uji kredibilitas. Penyajian data dapat dilakukan dengan bentuk narasi singkat dan jelas, dilanjutkan pada tingkat yang lebih tinggi dengan membandingkan satu kategorisasi kelompok

data satu dengan yang lain, dan dilanjutkan pada tingkat yang tertinggi yaitu mengkonstruksikan hubungan antar kategori dalam pola tertentu.

Berdasarkan data yang telah disajikan tersebut, peneliti dapat membuat kesimpulan terhadap keseluruhan hasil penelitian, sehingga dapat diangkat menjadi judul penelitian. Dengan demikian, judul penelitian kualitatif yang bersifat menemukan dirumuskan setelah penelitian selesai.

H. TAHAPAN PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan metode etnografi virtual, sehingga semua aktivitas penelitian berkaitan dengan dunia virtual. Hal tersebut membuat penelitian ini tidak dapat terlepas dari internet yang menghubungkan peneliti di dalam dunia virtual dan mengharuskan seorang peneliti etnografi virtual mampu untuk melepaskan pemahaman umum tentang lokasi dan batasan fisik (geografis), dan memfokuskan pada arus dan konektivitas antar pengguna internet (Nasrullah, 2017).

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

Maret 2019, peneliti melakukan tahap awal untuk melakukan penelitian yaitu penyusunan proposal awal sebagai awal dari penelitian.

April 2019, peneliti mulai melakukan observasi virtual di dalam dunia virtual game online DotA 2 server *South East Asia* dengan bergabung dan beraktivitas di dalam dunia virtual game online DotA 2 seperti bermain dan menonton pertandingan untuk memahami dinamika yang terjadi pada individu yang ada di dalam dunia virtual game online tersebut. Pada bulan ini pula peneliti mulai menentukan narasumber (informan) yang layak untuk di wawancarai terkait dinamika yang terjadi pada dirinya di dalam dunia virtual. Informan yang diambil adalah individu yang ditemukan secara acak di setiap pertandingan game online DotA 2 berlangsung bersama dengan peneliti.

September 2019, peneliti mengubah kriteria target informan karena terdapat keterbatasan dalam menemukan informan secara acak. Oleh karena itu,

informan juga dapat bersumber dari komunitas atau relasi dari orang yang peneliti kenal maupun tidak dikenal.

Oktober 2019, peneliti mengambil data dari narasumber berupa gambar dan wawancara berdasarkan aktivitas yang terjadi selama di dalam pertandingan game online DotA 2.

Februari 2020, data yang di dapatkan kemudian di olah menjadi analisis secara mendalam dan di deskripsikan menjadi tulisan-tulisan deskriptif.

Maret 2020, peneliti mulai menyusun hasil penelitian berupa laporan penelitian dan mengevaluasi data yang diperoleh.

I. NARASUMBER ATAU INFORMAN

Dalam pencarian narasumber atau informan, peneliti akan mencari dan mendata para pemain DotA 2 yang sesuai dan layak untuk menjadi informan. Kelayakan informan tersebut dilihat dari jenis kelamin informan dan durasi bermain pada pemain game online tersebut. Jenis kelamin informan merupakan obyek dari penelitian yang akan diteliti di sini adalah perempuan, dan durasi bermain pemain tentunya menentukan seberapa banyak pengalaman yang informan tersebut dapatkan. Oleh karena itu, peneliti lebih mengutamakan informan yang memiliki durasi bermain lebih dari 100 jam permainan. Pada umumnya pemain memainkan satu pertandingan di game online DotA 2 minimal 15 sampai 35 menit, maka 100 jam permainan dapat diartikan sebagai ± 171 kali bermain.

Berikut peneliti jabarkan informasi dari masing-masing narasumber pada komunitas virtual game online DotA 2, yaitu:

Tabel 1.1 Informasi Narasumber di Komunitas Virtual Game Online DotA 2

| No. | Nama Virtual | Jam Bermain | Ranking MMR (Poin) |
|-----|---------------|-------------|-------------------------|
| 1 | April | 2.619 Jam | Legend 3 (± 3388) |
| 2 | Casyie Maiden | 757 Jam | Legend 7 (± 4000) |
| 3 | Luna | 6.390 Jam | Divine 2 (± 4820) |

| | | | |
|---|--------------|-----------|--------------------------|
| 4 | Vee | 4.427 Jam | Divine 2 (± 4820) |
| 5 | LatansaKirei | 6.817 Jam | Ancient 5 (± 4004) |

J. PENGUMPULAN DATA

Ada beberapa sumber data yang akan diperoleh oleh peneliti yang bersifat primer maupun sekunder. Observasi dan wawancara tentunya akan dilakukan peneliti untuk memperoleh data yang meruncing dan mendalam.

a. Observasi

Marshall (1995) mengatakan bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Observasi sendiri memiliki beberapa klasifikasi, menurut Sanafiah Faisal (1990) setidaknya ada tiga klasifikasi dalam observasi, yaitu observasi partisipasi, observasi secara terang-terangan dan tersamar, dan observasi yang tak berstruktur.

Dalam penelitian ini sendiri, peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif dimana peneliti terlibat dengan orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam melakukan observasi ini, peneliti ikut bermain dalam game online DotA 2 bersama informan untuk mengetahui aktivitas dan pengalaman yang dirasakan informan di dalam dunia virtual tersebut.

b. Wawancara

Penelitian ini juga akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara. Esterberg (2002) mendefinisikan wawancara sebagai pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2017). Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

c. Foto dan Video

Data berupa foto dan video merupakan data yang diambil ketika sedang melakukan kegiatan yang berhubungan dengan penelitian bersama atau tanpa

informan. Dalam game online pemain tidak hanya berkomunikasi lewat suara, tetapi juga melalui fitur chat dan komunikasi non verbal melalui simbol-simbol yang telah disediakan di dalam game untuk berkomunikasi ke sesama pemainnya.

K. ANALISIS DATA

Penelitian ini melakukan analisis data secara berkelanjutan mulai dari awal hingga proses penelitian berakhir. Analisis data akan dilakukan langsung bersamaan dengan pengambilan data, sehingga data yang diperoleh dapat di analisis secara langsung. Menurut Miles dan Huberman (1984), ada tiga aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2017).

a. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum dan memilih hal-hal pokok atau memfokuskan pada hal-hal yang penting untuk mencari tema dan polanya. Data yang telah di reduksi kemudian akan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dengan lebih jelas.

b. Data Display (Penyajian Data)

Data yang telah direduksi kemudian dapat di susun dalam pola hubungan sehingga akan mudah dipahami. Menurut Miles dan Huberman (1984), penyajian data pada penelitian kualitatif paling sering menggunakan teks yang bersifat naratif dalam penyajian datanya.

c. Conclusion Drawing/Verification (Menarik Kesimpulan)

Kesimpulan merupakan temuan baru yang belum pernah ada. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau belum ditemukan sehingga hasil penelitian dapat menjelaskan hasil dari temuan data yang telah diteliti, berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis atau teori.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. DOTA 2

DotA 2 merupakan salah satu game online terbanyak dimainkan di sebuah aplikasi distributor game yang bernama Steam. Di dalam Steam sendiri, game-game yang disediakan berbagai macam genre baik game berbayar maupun gratis, termasuk DotA 2, game dengan genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) gratis yang kemudian masih diminati dan selalu menempati posisi game paling banyak dimainkan di peringkat tiga teratas.

Pada awalnya, DotA (*Defense of the Ancients*) merupakan sebuah MOD (*modification*) dari game Warcraft 3, yang dibuat oleh modder Kyle “Eul” Sommer. DotA terinspirasi dari bentukan game online genre *Real Time Strategy* yang bernama Starcraft: Brood War. Pada game ini, pemain harus mengontrol semua tentaranya untuk melawan pasukan yang dimainkan oleh AI (*Artificial Intelligence*) di tiga jalur pada peta untuk menghancurkan markas lawan. Dengan konsep game Starcraft tersebut, Eul membuat mod yang hampir sama cara bermainnya, dengan konsep membuat lima orang pemain melawan lima orang lainnya di peta yang terdiri dari tiga jalur. Tujuan kedua tim adalah untuk menghancurkan markas lawan dengan pasukan yang bergerak di tiap jalur dan setiap pahlawan (*hero*) yang dapat dimainkan memiliki kemampuan unik yang berbeda (Stubbs, 2018).

Tidak lama setelah kepopuleran mod DotA, Eul memutuskan untuk tidak lagi mengembangkan mod DotA. Beberapa tahun kemudian, DotA dikembangkan oleh modder lain yaitu Steve “Guinsoo” Feak dan Steve “Pendragon” Mescon yang menjadikan versi utama dari DotA kedepannya yang bernama DotA: Allstar. Mereka juga membangun komunitas online DotA, yang kemudian menjadi awal mula terbentuknya game online League of Legends (game MOBA lainnya yang sangat populer dengan banyak kesamaan dengan DotA). Beberapa waktu kemudian, Guinso dan Pendragon meninggalkan kendali atas DotA: Allstars kepada IceFrog, pengembang misterius yang

kemudian menjadi orang paling berpengaruh dalam sejarah DotA. IceFrog menjadi orang utama yang bertanggung jawab atas keseimbangan dan konten baru sebagaimana DotA dimainkan. Dibawah kendali IceFrog, DotA terus menjadi game online yang sangat sukses sampai saat ini. Game yang dibuat oleh para penggemar ini, menjadi salah satu game Esport terbesar di dunia dengan turnamen-turnamen besar dan hadiah ribuan bahkan jutaan dolar diperebutkan dalam turnamennya. Akan tetapi, dengan munculnya game-game online MOBA lainnya seperti League of Legends dan Heroes of Newerth, menjadi masalah tersendiri bagi DotA untuk tetap populer, dan di situlah Valve masuk mengakuisisi status developer dari game online DotA sampai sekarang.

Dengan bekerjasama dengan Valve, IceFrog kemudian memodifikasi DotA:Allstars secara besar-besaran tanpa mengurangi konsep dari game online DotA menjadi DotA 2. Hasil dari modifikasinya bersama Valve memiliki tampilan yang jauh lebih menarik dan di tambahi beberapa fitur tambahan untuk memudahkan pemain di dalam game. Pada awalnya, DotA hanya disediakan fitur kolom chat untuk berkomunikasi ke sesama pemain, kemudian dalam DotA 2 ditambahkan fitur untuk mempermudah pemain berkomunikasi dengan tambahan fitur komunikasi verbal (*voice chat* atau *open mic*) dan non verbal (sistem ping, chat, dan *drawing*).

a. Komunikasi via chat

Komunikasi melalui sistem chat dapat dilakukan ke sesama tim atau ke semua pemain, baik itu kawan ataupun lawan. Ketika permainan sedang berlangsung, pemain dapat berkomunikasi dengan fitur chat dengan cara menekan tombol enter untuk memunculkan kolom chat ke teman satu tim dan kemudian mengetik kata-kata yang akan disampaikan kepada teman satu tim, untuk mengirim pesan kepada semua pemain (termasuk lawan) perbedaannya hanya pada cara memunculkan kolom chat, yaitu dengan menekan tombol *Shift + Enter*.

Kolom chat merupakan bentuk komunikasi yang kurang efektif untuk melakukan koordinasi secara cepat di dalam permainan karena memerlukan waktu yang lama untuk mengetik apa yang akan di koordinasikan. Pada

kompetisi-kompetisi besar DotA 2, penggunaan chat seringnya digunakan untuk menurunkan semangat lawan dengan kata-kata yang mengintimidasi.

b. Komunikasi via ping

Komunikasi dengan ping dilakukan pemain dengan memberikan tanda-tanda yang sudah dipahami oleh para pemain DotA 2 untuk mengkoordinasikan sesuatu di dalam map. Contoh umumnya di DotA 2, ketika seseorang akan menyerang musuh dan meminta bantuan kepada teman makan akan dilakukan ping ke hero musuh yang ditandai dengan simbol (!) diikuti dengan suara khasnya, kemudian jika seseorang tidak setuju atau memberikan koordinasi “jangan” maka dia akan melakukan ping dengan tanda (X) di peta.

Sistem ping ini memudahkan pemain untuk dapat cepat tanggap dengan respon dan menjadi bentuk komunikasi yang cukup efektif ketika bermain DotA 2 karena kecepatan pengiriman pesan yang dikirim dan diterima oleh sesama tim. Akan tetapi, kemungkinan untuk miss-komunikasi tetap ada karena ping tersebut tidak menjelaskan secara rinci apa yang diinginkan oleh orang yang memberikan sinyal ping tersebut.

c. Komunikasi via *drawing map*

Drawing map biasanya digunakan oleh pemain untuk memberikan strategi yang didukung juga dengan sistem komunikasi lainnya seperti komunikasi via chat atau *open mic*. Fitur ini digunakan untuk memperjelas strategi melalui sebuah gambar yang biasanya digambarkan dengan gambar simpel seperti garis lurus atau bulat pada mini map.

d. Komunikasi via *voice chat / open mic*

Fitur *open mic* merupakan fitur yang sangat efektif dalam berkomunikasi di dalam game dengan golongan *Real Time Strategy*. Di dalam DotA 2, para pemain dapat melakukan koordinasi secara cepat dan jelas ke sesama tim. Untuk melakukan komunikasi via *open mic*, diperlukan mikrofon eksternal atau internal yang terhubung oleh komputer pemain.

e. Komunikasi via *Chat Wheels*

Chat wheels biasanya digunakan oleh para pemain untuk berkomunikasi secara instan dengan mengirim text kepada tim atau musuh disertai dengan suara khas dari *chat wheels* yang dipilih. Penggunaan ini biasanya digunakan saat ingin memberikan informasi lebih cepat dibandingkan dengan komunikasi via chat, dapat dikatakan *chat wheels* adalah chat text yang diiringi dengan suara maupun tidak diiringi suara sama sekali.

Penggunaan *chat wheels* dalam saluran ke semua pemain (termasuk musuh) biasanya menjadi sebuah multitafsir bagi pemain musuh. Misalnya ketika pemain tim mengeluarkan *chat wheels* bertuliskan “*Good Game, Well Played!*” dapat dianggap menjadi sebuah hinaan ketika *chat wheels* tersebut dipakai setelah tim pemain mengalahkan tim musuh ketika *team fight* selesai. Oleh karena itu, *chat wheels* sendiri dapat digunakan untuk menurunkan mental musuh.

Dilihat dari fitur-fitur komunikasi yang disediakan oleh pengembang DotA 2, komunikasi menjadi hal yang penting di dalam sebuah game online strategi untuk membentuk koordinasi dan kerja sama dengan teman satu tim ketika bermain.

B. GAMEPLAY DOTA 2

DotA 2 merupakan game online *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang terdiri dari dua tim berbeda berisi pemain masing-masing lima orang. Para pemain akan berkompetisi untuk menghancurkan sebuah bangunan inti yang di lindungi oleh tim lawan yang dinamai “*the Ancient*”, sementara mereka juga mempertahankan *ancient* milik mereka sendiri. Selama berlangsungnya permainan, pemain akan mengendalikan permainan secara *real time*, yang berarti pemain harus menyusun strategi bersama timnya untuk mencapai tujuan permainan selama permainan berlangsung, hal ini membuat game online DotA 2 juga termasuk ke dalam game online ber-genre *real time strategy*. Ketika memasuki game online DotA 2, pemain akan diberikan pilihan mode bermain pada menu “*Play Dota*” yang di antaranya adalah *battle cup*, *custom lobbies*, *practice with bots*, *practice 1v1*, *ranked*, dan *unranked*.

a. Battle Cup

Battle Cup merupakan mode bermain turnamen mini *online*, dimana di setiap minggunya akan diadakan satu kali *battle cup*. Di dalam *battle cup* sendiri pemain akan dikategorikan sesuai dengan *region* (wilayah) dan *team tier* (ranking tim), contohnya tim yang berada di Indonesia akan berada pada *region south east asia* dan penentuan *team tier* akan di tentukan oleh tim sebagaimana kemampuan para pemain akan bermain.

Pemenang dari turnamen *battle cup* akan mendapatkan sebuah simbol dari game dalam bentuk piala sebagai penanda bahwa pemain ini telah memenangkan turnamen *battle cup* pada minggu tersebut dan memenangkan 20.000 *shards* per pemain.

b. Custom Lobbies

Custom Lobbies merupakan mode bermain yang dibuat oleh pemain dalam bentuk sebuah lobi. Di dalam mode ini pula pemain yang membuat lobi dapat menentukan peraturan-peraturan yang disepakati bersama pemain lainnya atau peraturan yang dibuat secara sepihak.

c. Practice with Bots

Practice with bots adalah mode bermain bersama *bot* (komputer). Mode ini digunakan untuk para pemain yang baru bermain DotA 2 atau pemain yang sedang belajar menggunakan *hero* tertentu. Di dalam mode ini tidak terdapat pemain lain yang bergabung di permainan tersebut dan rekan satu tim juga adalah seorang *bot*. Meskipun teman satu tim dan lawan adalah seorang *bot*, peraturan yang digunakan di dalam permainan sama seperti peraturan bermain di mode bermain normal.

d. Practice 1v1

Practice 1v1 menjadi mode yang dapat dikatakan khusus untuk pemain yang biasanya di posisi *mid laner*. Dalam mode ini, pemain akan dihadapi satu lawan satu di jalur tengah dengan pemain lainnya. Peraturan permainan dalam mode ini pun sedikit berbeda dengan peraturan bermain pada normalnya. Permainan akan berakhir jika satu diantara pemain mati dua kali atau kehilangan *tower*-nya.

Mode ini selain digunakan untuk berlatih juga biasanya digunakan para pemain untuk mengadu kemampuan ketika pemain tersebut ditantang setelah permainan normal selesai. Biasanya tantangan tersebut diberikan karena ada pemain yang tidak terima dengan kata-kata yang dikeluarkan oleh pemain lainnya, biasanya kata-kata tersebut mengarah pada cemoohan atau kata-kata merendahkan lainnya.

e. Ranked

Mode yang sangat penting di dalam game DotA 2 adalah mode *ranked*. Mode *ranked* merupakan mode bermain seperti normal seperti biasanya, akan tetapi di dalam mode ini pemain akan dipertemukan dengan pemain lainnya sesuai dengan MMR pemain. Dalam mode ini pula, pemain dapat meningkatkan bahkan dapat menurunkan MMR.

MMR (*matchmaking rate*) merupakan sistem poin yang dapat dikatakan sebagai peletakan kasta berdasarkan skill pemain. Di dalam sistem poin ini pemain akan ditentukan poinnya berdasarkan angka MMR dan ditandai dengan medali selama season game berlangsung. Ada sebanyak 8 medali yang didapat oleh pemain sesuai dengan poin angka MMRnya, yaitu: *herald* (0-616 MMR), *guardian* (770- 1386 MMR), *crusader* (1540-2156 MMR), *archon* (2310-2926 MMR), *legend* (3080-3696 MMR), *ancient* (3850-4466 MMR), *divine* (4620-5420 MMR), dan *immortal* (1000 pemain teratas di dalam *region*).

Poin MMR sendiri merupakan sebuah kriteria bagi beberapa tim profesional untuk merekrut para pemainnya. Di Indonesia sendiri para pemainnya merupakan pemain dengan medal *immortal*, seperti pada tim BOOM.ID di mana ada pemain yang pernah mendapatkan top 1 di *region south east asia* (SEA) bernama Muhammad “inYourdreaM” Rizky.

f. Unranked (Normal)

Mode bermain yang menjadi pilihan untuk para pemain pemula berlatih kemampuan bermainnya dengan lawan sesama manusia. Di dalam mode ini pemain bermain dengan peraturan umum yang diterapkan di permainan lainnya (kecuali *practice Ivl*) dengan bermain di tiga lane dan dengan tujuan menghancurkan markas musuh. Di dalam mode ini kebanyakan pemain akan berlatih dengan *hero* (karakter yang dimainkan) sesuai dengan *role* (peran) yang

akan mereka lanjutkan di mode *ranked*, agar dapat memenangkan game dan mendapatkan poin MMR yang tinggi atau meningkatkannya.

Dalam mode ini pula para pemain berlomba-lomba untuk menjadi orang yang dominan di dalam timnya atau dapat dikatakan sebagai komunikator dominan dengan segala cara, yang salah satunya dengan menjadi *role* yang sangat penting di dalam tim dan permainan. Secara tak kasat mata, perbedaan *role* menjadi sebuah hegemoni tersendiri di dalam game online DotA 2. Umumnya *role* pada pemain terbagi menjadi lima, dengan tingkatan prioritas atensi oleh tim dari yang tinggi sampai yang terendah di dalam permainan, *role-role* pemain tersebut adalah:

- a) **Hard Carry**, atau biasa disebut dengan posisi satu yang berperan sangat penting dan krusial sampai akhir permainan. Para pemain dengan *role* ini merupakan kunci kemenangan dalam sebuah tim. Dengan kondisi tersebut, pemain dengan *role* ini diutamakan untuk mendapatkan uang (untuk membeli barang untuk berperang) dan *experience* (untuk meningkatkan level) terlebih dahulu daripada pemain dengan *role* lainnya
- b) **Midlaner**, atau posisi dua yang bermain di *lane* (jalur) tengah. Pemain dengan *role* ini bermain sendirian pada jalurnya dengan maksud untuk meningkatkan level dengan cepat sehingga dapat membantu *lane* lainnya dan membantu saat *team fight* terjadi. Pemain dengan *role* ini menjadi prioritas kedua setelah *hard carry* untuk diperhatikan oleh *role* lainnya agar dapat bisa mengalahkan musuh dan memenangkan permainan
- c) **Offlaner**, atau posisi tiga yang ditempatkan pada *hardlane* (jalur dengan kemungkinan mati lebih tinggi). *Offlaner* sendiri ditemani oleh pemain dengan *role support* untuk membantu pemain mendapatkan uang dan *experience*, meski terkadang *offlaner* akan ditinggal juga oleh *support* ketika pemain dengan *role* posisi satu atau dua membutuhkan bantuan. Pemain dengan *role* ini dituntut untuk mandiri mendapatkan uang dan *experience*, dan memiliki tanggung jawab besar ketika masuk ke fase pertengahan game, karena pemain *offlaner* memiliki tugas untuk memulai inisiasi pada tiap pertarungan tim

- d) **Roaming Support/Semi-Support**, disebut juga dengan posisi empat. Pemain dengan *role* ini akan sering membantu pemain dengan posisi satu dan dua untuk mengganggu lawan melakukan *farming* (mendapatkan uang dan *experience*). Peran penting lainnya, pemain posisi empat memiliki tugas untuk membuat posisi satu atau dua menjadi kaya dengan melakukan bantuan membunuh musuh dan menumpuk monster hutan untuk dibunuh
- e) **Hard Support**, atau disebut juga posisi lima. *Role* ini jarang sekali dipilih dan dihindari oleh para pemain karena membutuhkan pengeluaran uang dalam membeli barang yang dapat membantu pemain lainnya yang bertujuan untuk meminimalisir kematian tim dan gagalnya pemain pos satu membawa tim pada kemenangan. Posisi ini juga menjadi posisi yang banyak digunakan oleh pemula melalui usulan temannya, yang pada kenyataannya posisi ini merupakan posisi yang sulit. Dikatakan sulit karena pemain dengan posisi lima harus membeli barang yang berguna untuk tim dengan pendapatan yang minim, akan tetapi pembelian barang tersebut dapat dibantu juga oleh pemain dengan posisi empat. Selain itu, pemain dengan *role* ini juga bertanggung jawab untuk memperhatikan keadaan sekitar seperti posisi musuh, barang yang dimiliki musuh, *timing* pada game, dan lainnya. Tak jarang juga pemain pada posisi ini dijadikan sebagai kapten karena pemain dengan posisi ini harus memiliki pengalaman dan pengetahuan bermain yang baik (Firaldi, 2018)

BAB III

TEMUAN DATA

Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual, Hymes (1996) mengatakan dengan metode ini akan didapatkan cerminan realitas yang tampak maupun tidak tampak di dalam sebuah komunitas dengan cara observasi dan partisipasi dari peneliti itu sendiri (Nasrullah, 2017:03). Dengan demikian, peneliti akan turut langsung berpartisipasi di dalam pertandingan game online DotA 2 bersama dengan para pemain lainnya khususnya pemain yang berjenis kelamin perempuan.

Game online DotA 2 sendiri merupakan game online yang diketahui di dominasi oleh pemain yang berjenis kelamin laki-laki dan tidak dapat dipungkiri ada juga pemain wanita di dalamnya. Namun, beberapa pandangan tentang pemain perempuan di dalam game online telah terbentuk oleh kalangan laki-laki di dalam game online tersebut. Misalnya, perempuan tidak dapat menyeimbangi skill bermain laki-laki, perempuan baiknya memainkan hero dengan peran *support* (pembantu), dan sebagainya. Hal ini menarik untuk diteliti karena pemain-pemain perempuan masih tetap mau memainkan game online yang di dominasi dan di labeli oleh para laki-laki di dalam game tersebut.

Selain itu, banyaknya kasus-kasus yang telah terjadi di dalam game online DotA 2 oleh pemain perempuan membuat para pemain perempuan jarang sekali berkomunikasi di dalam game. Contohnya, kelakuan yang tidak menyenangkan (*toxic behaviour*) oleh para pemain laki-laki terhadap para pemain perempuan, menjadikan para pemain perempuan menutup diri agar tidak terekspos oleh para pemain laki-laki dan tidak mendapat perlakuan tersebut. Disisi lain, para pemain perempuan mencoba untuk mematahkan paradigma yang telah di bangun oleh para pemain laki-laki di game online DotA 2 dengan mencoba untuk menyetarakan status dengan para laki-laki saat bermain game online DotA 2 agar dapat mencapai tujuan yang ingin di capai oleh para pemain perempuan.

Kompleksnya pengalaman bermain yang didapati oleh pemain perempuan di game online DotA 2 mengharuskan pemain perempuan tersebut

menyesuaikan diri dengan lingkungan di dalam game online DotA 2. Disamping itu, para pemain perempuan ini juga harus bisa bekerjasama dengan pemain lainnya agar dapat mencapai tujuan akhir dari pertandingan (memenangkan permainan) dengan cara menyesuaikan diri dengan keinginan tim agar dapat bergerak secara sinergi dan berkomunikasi dengan baik sehingga terjalin kerjasama yang baik. Untuk mengetahui bagaimana para pemain perempuan menjalani hal tersebut, peneliti memilih metode etnografi virtual dalam pengambilan data bersama dengan narasumber yang kompatibel dan belum pernah peneliti kenal dan temui.

A. Game 1 : **20 Oktober 2019**
Tipe Game : **Normal Game (Single Draft)**
Server : **South East Asia**

1. Observasi Partisipan Virtual

Peneliti melakukan observasi partisipan virtual dimana peneliti ikut memainkan game online DotA 2 bersama narasumber yang telah peneliti temukan, sehingga pemain lainnya tidak pernah peneliti ketahui atau kenal sebelumnya. Narasumber pertama bernama April yang peneliti temukan melalui kolega peneliti karena sulitnya untuk mendapatkan pemain perempuan yang pasti secara acak di dalam game online DotA 2. Perlu diketahui, April memiliki MMR (Matchmaking Rating) poin lebih tinggi dari peneliti yaitu 3388 MMR poin (Legend 3). MMR dapat menjadi penentu seorang pemain di dalam tim untuk menjadi seorang komunikator dominan yang dapat mengatur strategi dan mendapatkan kepercayaan untuk membawa tim ke tujuan permainan yaitu kemenangan.

Dalam game pertama ini peneliti melakukan *party* (grup) bersama dengan April agar dapat memainkan game di pertandingan yang sama berdua. Namun, beberapa saat kemudian ada teman April yang mengajak dirinya untuk bermain bersama dalam satu *party* dan mengajak peneliti untuk bergabung di aplikasi voice chat bernama *Discord* untuk berkomunikasi melalui aplikasi tersebut bukan di dalam game, namun ajakan tersebut peneliti tolak karena peneliti

memposisikan diri sebagai pemain yang netral atau sebagai pemain random di dalam tim tersebut dan berkomunikasi melalui game online DotA 2. Pada akhirnya peneliti bergabung bersama *party* yang terdiri dari lima orang termasuk April dan teman-temannya.

Pertandingan ini adalah pertandingan yang biasa disebut *single draft*, yaitu pertandingan yang dimana para pemain hanya dapat memilih tiga *hero* (karakter) yang sudah disediakan oleh game secara random berdasarkan klasifikasi status utama pada karakter tersebut (*strength*, *agility*, dan *intelligence*). Game ini biasanya dimainkan oleh pemain yang terkena pinalti karena sudah melakukan kesalahan di dalam game dan harus mendapat lima kemenangan agar pinalti tersebut dapat hilang dan pemain dapat memainkan mode lainnya. Peneliti bermain di sever SEA (*South East Asia*) yaitu server yang dimainkan oleh pemain se-Asia Tenggara.

Tahapan pertama dalam pertandingan ini bernama *Strategy Time* dimana setiap pemain memilih hero yang diinginkan dan berkesempatan untuk memilih peran apa yang dimainkan di dalam pertandingan tersebut. Dalam mode *single draft* pemain dapat memilih hero secara bersamaan dengan waktu yang relatif lebih singkat dibandingkan mode game yang lainnya.

Pemain pertama di dalam tim memilih hero bernama Night Stalker, kemudian dilanjutkan oleh pemain kedua memilih hero Shadow Fiend, pemain ketiga memilih hero Wind Ranger, dan kemudian dua pemain terakhir adalah April dan peneliti, yang memilih Life Stealer (Peneliti) dan Earth Shaker (April).

Untuk mempermudah penandaan para pemain di dalam tim, di dalam game online DotA 2 mempunyai *role* untuk para pemainnya dimana pemain memiliki tugas-tugas tertentu di dalam gamenya seperti *carry* (posisi 1), *midlaner* (posisi 2), *offlaner* (posisi 3), *support* (posisi 4), dan *hard support* (posisi 5). *Role* atau posisi yang di ambil oleh para pemain memiliki tingkatan prioritas mulai dari yang paling atas (posisi 1) hingga yang paling bawah (posisi 5) untuk mempengaruhi menang kalahnya pertandingan. Dengan demikian, peneliti akan menjabarkan *role* para pemain dan hero apa yang digunakannya. Dari tim peneliti dapat diurutkan sebagai berikut :

| | |
|----------------------------|------------------------|
| Posisi satu (Carry) | : Hero – Life Stealer |
| Posisi dua (Midlanner) | : Hero – Shadow Fiend |
| Posisi tiga (Offlanner) | : Hero – Night Stalker |
| Posisi empat (Support) | : Hero – Wind Ranger |
| Posisi Lima (Hard Support) | : Hero – Earth Shaker |

Setelah *strategy time* atau pemilihan hero dan *role* selesai maka pertandingan siap untuk dimulai dan memasuki fase 1 menit 30 detik waktu persiapan untuk membeli *item* dan mengambil *bounty runes* (uang bonus untuk semua pemain di dalam tim) di dalam game sebelum suara trompet dibunyikan. Pada waktu ini para pemain di dalam tim tidak melakukan suatu komunikasi sedikitpun, seperti yang biasanya dilakukan oleh pemain normal lainnya baik menggunakan chat ataupun ping.

Permainan pun dimulai setelah waktu hitungan mundur 1 menit 30 detik sudah selesai dan diberikan tanda dengan suara trompet dan keluarnya pasukan yang disebut *creeps* keluar dari markas masing-masing tim menuju markas lawan melalui jalurnya masing-masing. Beberapa menit kemudian, peneliti mendapatkan *first blood* menandakan peneliti menjadi pembunuh pertama di dalam pertandingan tersebut dan dihiahi *extra gold*. Peneliti dapat membunuh hero Wraith King (musuh) dengan dibantu pemain posisi empat yang bermain di jalur yang sama. Hal tersebut dapat terjadi tanpa melakukan komunikasi verbal karena pemain posisi empat membaca situasi yang diberikan oleh peneliti melalui tindakan yang dilakukan, sehingga pemain posisi empat dapat melakukan tindakan dengan pemahaman dan tujuan yang sama dengan peneliti.



Gambar 3.1 Peneliti mendapatkan *first blood* dibantu oleh pemain posisi empat

Di menit 2:37 permainan pada jalur bawah, April dan pemain posisi tiga mencari hero musuh yang hilang dari peta, dan April memberikan sinyal dengan menggunakan *chat wheels* “*Pugna is missing!*” menandakan hero musuh bernama Pugna menghilang dari jalur atau tidak terdeteksi. Namun, beberapa saat kemudian hero Pugna ditemukan di hutan wilayah musuh sedang menyerang monster hutan dan dikejar oleh pemain posisi tiga. April memberikan ping (!) ke arah monster hutan dan *creeps* musuh agar pemain posisi tiga mencuri kesempatan untuk membunuh monster hutan dan *creeps* musuh tersebut. Akan tetapi pemain posisi tiga gagal mendapatkan monster hutan dan *creeps* musuh karena musuh telah membunuh monster hutan menggunakan skill area dan mengakibatkan pemain posisi tiga dan April mundur.

Menit 5:30 pada permainan April dan pemain posisi empat berhasil membunuh musuh dengan hero Omni Knight kemudian mundur dari wilayah musuh. Saat April dan pemain posisi empat mundur, April memberikan item *Clarity* kepada pemain posisi empat untuk menambahkan mana heronya. Hal ini ditanggapi oleh pemain posisi empat dengan *chat wheels* bertuliskan “*Thanks!*” yang berarti berterima kasih karena diberikan item tersebut. Komunikasi yang dilakukan oleh pemain di dalam tim peneliti (baik April

maupun temannya) seringkali terjadi secara berulang. Dapat disimpulkan *chat wheels* selain digunakan untuk memberikan informasi dapat juga menjadi media untuk berekspresi dan berkomunikasi dalam keadaan tertentu.

Pada menit ke 8:50 permainan, April memberikan ping (!) ke hero lawan yang bernama Pugna untuk menyuruh pemain posisi tiga yang sedang bersamanya menyerang hero tersebut. Namun, pemain posisi tiga berganti target ke hero musuh yang bernama Silencer dan diikuti oleh April dengan mengejarnya. Ketika April mengejar hero Silencer, dirinya ditinggal oleh pemain posisi tiga yang mundur ke tower terdekat dan April tetap mengejar dan menyerang hero Silencer tersebut. Dalam beberapa detik kemudian, muncul hero Pugna membantu Silencer membunuh April dan kemudian pemain posisi tiga datang untuk menyelamatkan April, namun April dan pemain posisi tiga mati.

Pada akhirnya, di menit ke 40 permainan, tim peneliti berhasil masuk ke markas musuh dan menghancurkan tower milik musuh melalui pertempuran tim, namun dapat di atasi oleh pemain musuh karena dari tim peneliti kehilangan pemain pentingnya atau dapat disebut *carry* yaitu pemain dengan posisi empat (Wind Ranger). Di dalam DotA 2 *role* pemain dapat berubah dengan berjalannya waktu dan kondisi yang ada pada tim kawan maupun lawan. Disini peneliti memposisikan diri sebagai pemain dengan posisi empat (*support*) atau juga dapat terjadi dua *carry* dalam satu tim karena peneliti tidak membeli item pendukung untuk tim yang umumnya dimiliki oleh pemain dengan *role support* dan *hard support*.

Beberapa menit kemudian, tim musuh dapat di sergap oleh tim peneliti dan mengakibatkan empat pemainnya mati dan memberikan peluang bagi tim peneliti untuk memberikan tekanan ke semua jalur. Hal ini kemudian ditanggapi oleh pemain dengan posisi empat (Wind Ranger) menggunakan chat wheels “*Good Game*”. Ketika musuh dan Wind Ranger telah hidup kembali, tim peneliti dan tim musuh melakukan pertempuran antar tim lagi di wilayah musuh dan tim lawan mengalami kekalahan lagi. Pemain posisi empat kembali memberikan chat wheels “*Good Game*” di channel semua pemain. Beberapa saat kemudian salah satu pemain lawan dengan hero Wraith King melakukan *buyback* (hidup secara instan dengan cara membayar uang dengan nominal

besar), hal ini ditanggapi oleh pemain posisi tiga menggunakan chat wheels yang sama bertuliskan “*Good Game*”.

Dalam beberapa detik setelah Wraith King hidup kembali dengan *buyback*, dirinya kembali mati. Hal ini ditanggapi kembali oleh pemain dengan posisi tiga menggunakan chat wheels “*Good Game*” lebih dari satu kali dan melakukan pause game tanpa tujuan yang jelas. Salah satu pemain di tim lawan dengan hero Pugna menanggapi perilaku yang diberikan oleh pemain posisi tiga dengan chat to all bertuliskan “aahaha”. Hal ini dilakukan juga oleh April ketika salah satu pemain di tim lawan mati dengan langsung mengirimkan chat wheels “*Good game, well played*” mengakibatkan pemain yang baru mati tersebut meninggalkan pertandingan sebelum pertandingan berakhir. Tanggapan lainnya diberikan oleh pemain lawan dengan hero Wraith King, mengatakan “WAG MO MUNA TAPUSIN” “WAG MUNA” “PA DC NIYO MUNA” lewat chat to all, yang diterjemahkan ke Bahasa Indonesia berarti “jangan selesaikan dulu”, meminta agar tim peneliti tidak menyelesaikan pertandingan sekarang.

Penggunaan chat wheels yang dilakukan oleh pemain posisi empat, tiga, dan April biasanya dilakukan para pemain profesional ketika permainan sudah berakhir atau pemain dan tim tersebut menyerah dan mengakui kealahannya. Namun pada permainan ini hal tersebut tidak diartikan pada arti yang sama dengan para pemain profesional, tetapi lebih seperti mengintimidasi pemain lawan dengan menyerang mentalnya sehingga lawan merasa pesimis tidak dapat melanjutkan pertandingannya lagi.

2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online

Setelah pertandingan berakhir, peneliti melakukan wawancara terhadap pemain perempuan yang bermain bersama peneliti melalui chat pada aplikasi Steam (aplikasi untuk bermain DotA 2) yaitu dengan pemain dengan nama akun April. Disini peneliti telah berteman dengan April sebelum pertandingan dimulai, sehingga memungkinkan peneliti melakukan chat personal terhadap pemain tersebut.

Dalam pertandingan tersebut April merasa game tersebut menguras tenaganya tetapi menjadi sangat menyenangkan karena dapat mengurangi stress

yang di alaminya saat bersekolah pada hari itu juga. Namun, ketika pertandingan yang dialaminya mengalami kekalahan menjadi sesuatu yang sia-sia karena dianggap sudah menguras tenaga dan membuang-buang waktunya.

“SDIKIT MENGURAS ENERGI TAPI ASYIK, BEGITU SI, ASYIK NYA TEH KITA NGURANGIN STRESS, aku kan sibuk sklh kadang stress pelajaran terus butuh keasikan yang lain, sudah dngn ngegame td jg udh bisa fresh in otak, yang td ny kita jenuh, malah jd fresh gt, buat strategi gmana nanganin musuh yang ke a b c gt, ya kadang kalau kalah stress, udh buang2 energi buang waktuu, tapi gaada artiny, tapi karna td posisi ny lg menang enak si happy”

Dalam pertandingan, April di pimpin oleh teman-temannya yang semuanya adalah laki-laki dalam melakukan tindakan di dalam game seperti membeli item apa yang harus dibeli dan skill apa yang harus diambil. Hal tersebut membuat April menyadari bahwa dirinya masih butuh bimbingan dari pemain lainnya dikarenakan kemampuan bermainnya dirasa masih kurang.

“td aku gbs es (earth shaker, hero yang dimainkan oleh April) loh, tapi mereka ajarin, ktny gini gini skil ny. (yang memimpin koordinasi) random si, kadang si a, ngsh tahu beli ini itu, kadang b, nyuruh gini begitu. Aku menyadari, kalau aku itu ms butuh kordinasi dr orng karna main ku masi kurang malah aku mksh bgt sm tmn2 ku, mau ngsh tahu dan sabar nanggepin aku ini”

Dengan pengalaman bermain bersama teman-temannya, April merasa diperlakukan spesial karena dirinya adalah perempuan. Namun, dirinya tidak merasa nyaman dengan perlakuan yang dilakukan oleh teman-temannya tersebut karena dirinya merasa terbebani dengan kemampuan bermainnya yang masih kurang dibandingkan dengan teman-temannya dan mengakibatkan kerugian bagi tim saat bermain bersama. Hal tersebut ditanggapi oleh teman-temannya dengan biasa saja, berbeda dengan perilaku yang biasanya ditemui ketika bermain dengan pemain yang ditemui secara acak (khususnya laki-laki), pemain tersebut akan di perlakukan dengan perlakuan toxic (perlakuan yang tidak menyenangkan) dan akan dihindari oleh pemain lainnya.

“maybe, aku pernah mikir gt, cm gaterlalu kupikirin bhwa aku cwek jd dilakuin spesial, tapi tetap rasa gaenak, beban itu ada..”

Berbeda ketika dirinya tidak bermain bersama teman-temannya, April juga merasakan apa yang banyak pemain rasakan ketika mereka bermain

dengan kemampuan bermain yang tidak sebaik pemain lainnya di tim. April terkena perlakuan tidak menyenangkan (toxic behaviour) dari pemain lainnya, akan tetapi dirinya tidak memperlmasalahkan apa yang dikatakan oleh pemain lainnya kecuali telah menyerang secara personal seperti mengangkat permasalahan personalnya. Perlakuan berbeda lainnya ketika dirinya menanggapi perilaku tidak menyenangkan tersebut dengan menunjukkan dirinya adalah seorang perempuan dengan menggunakan voice chat. Dirinya mendapatkan perilaku yang sangat berbeda secara spontan, seperti di puji-puji dan mendapat perlakuan spesial. Namun, dibalik semua kebaikan yang diberikan oleh para pemain tersebut, mereka menginginkan privasi yang dimiliki oleh April dengan menanyakan sosial media pribadinya.

“aku ga selamanya ketergantungan teman, ya kalau aku lg ingin main tmn2 gbs, ya ttp ku mainin walaupun sndiri no prblm bg ku. Pernah (dikatakain) tp aku orang ny g trlalu peduli sm omgn org kalau itu cm buat bacotin doang, ya kalau masukan gt si aku trima. Ya kdg ada jg yang ngatain aku buat ku sakit hati kalau ngatain nya udh berlebihan smpe bawa2 fisik apalagi keluarga tapi kalau orang yang kenal. Nah pernah main solo, kondisi ku sinyal lg gabnr jd ccd bgt dikatain gbs maen blabla terus ku open mic, eh mnta ig sm fb. Ga aku ks, diemin aj, smpe dia nge add sma ku ga di acc. (setelah open mic) yang aadaa dipuji2”

Pemain DotA 2 perempuan sangat jarang ditemui di dalam setiap pertandingan karena minimnya komunikasi yang diberikan kepada tim dari pemain perempuan itu sendiri. Pemain bernama April menjadi salah satu contoh mengapa para pemain perempuan kerap jarang ditemui atau tidak diketahui oleh para pemain lainnya di DotA 2. April kerap bermain bersama teman-temannya yang siap untuk membimbing dirinya meningkatkan kemampuan bermainnya dan ketika April mempunyai kesalahan saat bertanding, dirinya tidak akan disalahkan oleh teman- temannya dan tidak akan ditinggalkan. Lain halnya ketika dirinya bermain sendiri, dirinya menjadi korban toxic dari pemain lainnya karena kemampuannya yang tidak sebanding dengan tim dan lawan. Namun, ketika dirinya memberanikan diri untuk menunjukkan identitasnya sebagai seorang wanita, perilaku para pemain tersebut berubah secara drastis dengan memperlakukan April sebaik-baiknya dengan tujuan tertentu, seperti mendapatkan informasi pribadi dari April.

B. Game 2 : 22 Oktober 2019
Tipe Game : All Pick (Normal Game)
Server : South East Asia

1. Observasi Partisipan Virtual

Pada game kedua, peneliti bermain bersama orang yang berbeda dengan nama di dalam game Casyie Maiden. Casyie Maiden mempunyai MMR poin lebih tinggi dibandingkan pemain sebelumnya dan peneliti, yaitu 4000 MMR poin (Legend 7). Peneliti dapat menemukan Casyie Maiden melalui kontak pribadi yang diberikan oleh April, yang dikenalnya melalui grup jejaring sosial media Facebook.

Dalam pertandingan ini, peneliti dan Casyie Maiden memutuskan untuk bermain pada mode All Pick (Normal Game) dimana game yang dimainkan tidak akan mempengaruhi poin MMR dari setiap pemain di dalam pertandingan tersebut dan memiliki sistem *strategy time* yang berbeda dengan mode game *single draft*. Pada mode ini pemain diberikan kesempatan untuk memilih hero yang akan dimainkannya berdasarkan keinginannya masing-masing secara bergantian dengan tim lawan. Pada saat memilih hero itu pula, para pemain memilih role yang akan dimainkannya pada pertandingan itu.

Dalam pertandingan yang peneliti dan Casyie Maiden mainkan ketika dalam *strategy time*, Casyie Maiden langsung memilih hero Crystal Maiden yang biasanya digunakan oleh pemain dengan role *support* (posisi empat) atau *hard support* (posisi lima). Kemudian pemain pada tim peneliti dan peneliti memilih empat hero lainnya yaitu Disruptor, Puck, Juggernaut, dan Clinkz. Seperti pada penjelasan sebelumnya, peneliti akan menjabarkan posisi dari para pemain sesuai dengan hero yang dipilih mereka, yaitu:

| | |
|----------------------------|-------------------------|
| Posisi satu (Carry) | : Hero – Juggernaut |
| Posisi dua (Midlanner) | : Hero – Puck |
| Posisi tiga (Offlanner) | : Hero – Clinkz |
| Posisi empat (Support) | : Hero – Crystal Maiden |
| Posisi Lima (Hard Support) | : Hero – Disruptor |

Setelah *strategy time* berakhir, para pemain memasuki fase awal pertandingan dimana para pemain setelah membeli item akan menuju jalurnya masing-masing sesuai dengan role yang mereka pilih. Pada saat Casyie Maiden menuju ke jalur atas (jalur yang biasanya diisi oleh pemain posisi satu dan posisi lima), Casyie Maiden diberi ping (!) sebanyak dua kali ke arah heronya oleh pemain dengan hero Disruptor agar Casyie Maiden pindah ke jalur lainnya dan memastikan dirinya bukan pemain dengan posisi lima. Casyie Maiden pun mengalah dan pindah ke jalur bawah (jalur yang diisi oleh pemain dengan posisi tiga dan empat) bersama dengan peneliti.

Posisi empat (*support* atau *semi-support*) pada game online DotA 2, merupakan peran yang sangat penting bagi pemain dengan posisi dua (*midlanner*) untuk membantunya memberikan tekanan kepada pemain posisi dua lawan sehingga pemain tersebut gagal mendapatkan item dan *experience* dengan cepat dengan cara mendatangi jalur tengah dan menyerang hero musuh, atau dapat juga membantu teman di jalur lainnya. Hal tersebut dilakukan kepada Casyie Maiden oleh posisi dua dalam tim peneliti dengan memberikan ping (!) ke arah wilayah jalur tengah ketika posisi dua diserang atau dikepung oleh musuh secara tiba-tiba. Casyie Maiden langsung mendatangi pemain dengan posisi dua dengan cara berjalan ataupun *teleport* ke *tower* di jalur tengah. Selain perintah tersebut, ping (!) dilakukan pemain posisi dua ke arah tempat *bounty runes* muncul di wilayah musuh, dimaksudkan agar Casyie Maiden mengambil *bounty runes* tersebut.

Beberapa saat kemudian setelah Casyie Maiden mengambil *bounty runes*, pemain dengan posisi dua di sergap oleh dua pemain musuh dengan hero Necromancer dan Pudge dan langsung memberi ping (!) beberapa kali di wilayah dirinya tertangkap yang dimaksudkan agar Casyie Maiden yang berada di dekatnya membantu dirinya untuk kabur dari sergapan musuh. Casyie Maiden langsung menuju ke arah ping yang diberikan oleh pemain posisi dua untuk membantunya kabur dari sergapan musuh, akan tetapi salah satu musuh datang juga untuk membantu timnya. Kedatangan musuh tersebut menjadikan Casyie Maiden memilih untuk lebih berhati-hati dengan menjaga jarak yang agak jauh dari pemain posisi dua karena dirinya tidak ingin mati juga jika

pemain dengan posisi dua mati.



Gambar 3.2 Casyie Maiden membantu pemain posisi dua ketika diberikan ping berulang kali

Pemain dalam tim peneliti hanya berkomunikasi melalui fitur ping dan chat wheels untuk menginformasikan atau meminta rekan satu timnya untuk melakukan sesuatu. Namun, dengan minimnya komunikasi di dalam tim tidak menjadikan sebuah permasalahan yang diperdebatkan di dalam pertandingan saat itu. Terlihat dari kecepatan rekan tim melakukan pertolongan tanpa disuruh untuk datang ataupun ketika hanya sekali diberikan ping, para pemain yang berada di dekat ping tersebut langsung memberikan respon terhadap ping (dengan tanda x maupun !) tersebut, seperti melakukan serangan dan pergi dari wilayah tersebut.

Sampai pada menit ke 33:21, seorang pemain lawan dengan hero Pudge menggunakan chat text dengan channel ke semua pemain mengatakan “end pls” yang dapat diartikan sebagai meminta tim peneliti untuk segera mengakhiri pertandingan. Hal tersebut dilakukannya karena ketiga timnya mati dari sergapan tim peneliti, meskipun dua orang dari tim peneliti mengalami kematian juga namun yang mati adalah pemain dengan posisi prioritas paling rendah yaitu posisi empat dan lima. Perkataan dari Pudge dibalas oleh pemain posisi dua dari tim peneliti dengan mengatakan “HAHAHA” lewat fitur media yang sama. Kemudian Pudge melanjutkan perkataannya dengan keluhan melalui chat to all “i give up, with my carry”, “they dont know how to play” yang dapat

diartikan dirinya menyerah dengan pemain role carry (yang berperan besar dalam kemenangan pertandingan) di timnya karena tidak bisa bermain seperti ekspektasinya.

Dalam beberapa menit kemudian, pemain-pemain lawan dengan role carrynya kembali mati di sergap oleh tim peneliti. Kejadian ini membuat pemain posisi dua dari tim peneliti kembali menanggapi kematian para carry tim lawan dengan mengatakan “HAHAA, rapsa” yang peneliti tidak ketahui arti dari perkataannya.

Kemudian dalam waktu singkat, tim peneliti menyerang bangunan pada markas musuh, namun pemain posisi dua tim peneliti tertangkap oleh musuh dan beruntungnya dirinya tidak mati dan berhasil kabur. Pudge menyalahkan salah satu rekan timnya dengan mengirim pesan melalui chat to all dengan text “look sni (salah satu hero yang digunakan musuh bernama Sniper)”. Dia melakukan hal tersebut karena Sniper tidak dapat membunuh pemain pos dua tim peneliti, padahal dirinya sudah menggunakan semua skill heronya.

Komunikasi antara Pudge dan posisi dua terulang kembali ketika Peneliti dan pemain posisi dua mengejar salah satu hero lawan dan membunuhnya. Namun, peneliti dan pemain posisi dua menjadi terbunuh karena di sergap oleh tim lawan. Hal ini menimbulkan reaksi dari pemain pos dua karena dirinya terbunuh dengan mengatakan “HAHAHA” melalui fitur chat text to all dan ditanggapi oleh pemain Pudge dengan mengatakan “so tried” karena peneliti dan posisi dua terlalu berusaha untuk membunuh satu orang di timnya dan menjadi mati karenanya.

Tak lama setelah tim peneliti mengalahkan monster Roshan dan mendapatkan item *aegis of immortal* (item untuk membuat satu hero hidup kembali di tempat dirinya mati), tim peneliti memutuskan untuk menghancurkan tower milik lawan. Namun, ketika dalam perjalanan ke markas musuh, tim peneliti mendapatkan Pudge di sekitar tim peneliti dan tim peneliti secara cepat mengejar sekaligus membunuhnya. Hal ini menjadikan semua pemain di tim lawan mengalami kematian dan membuat Pudge mengeluarkan kata-kata “Team end when i die”, yang berarti tim akan kalah ketika dirinya (Pudge) mati, padahal timnya mati dikarenakan mereka berusaha untuk

melindungi Pudge. Dan akhirnya tim peneliti mendapatkan kemenangan atas pertandingan tersebut. Ketika pertandingan berakhir, pemain posisi dua mengatakan “basic” melalui chat text to all, yang dapat diartikan sebagai meremehkan para pemain di tim lawan karena merasa dirinya melawan musuh dengan kemampuan rendah (dasar).

2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online

Peneliti melakukan wawancara kepada Casyie Maiden mengenai pertandingan yang telah di alaminya. Menurut Casyie Maiden yang baru bermain game online DotA 2 selama dua tahun, koordinasi dari tim cukup bagus meskipun tidak ada komunikasi yang efektif diberikan oleh tim namun tim dapat memenangkan pertandingan.

“game tadi seru sih, aku suka cara mereka open warna (melakukan serangan duluan), mereka juga ga egois, teamnya bagus tadi. Sepemikiran saja, walaupun ya ngorbanin diri sebagai support 5. Harus sabar”

Casyie Maiden merasa adanya imbalan yang harus dibayar dari tidak adanya komunikasi yang efektif di dalam tim dengan cara dirinya harus siap untuk melakukan pengorbanan kepada tim, seperti rela mati sendiri untuk pemain yang memiliki prioritas lebih tinggi dari dirinya di dalam tim (*carry*, *midlanner*, dan *offlanner*). Dengan memainkan peran sebagai posisi lima sejak bermain DotA 2 pertama kali, dirinya tidak mau untuk mencoba lebih karena ditakutkan akan menjadi beban tim dan permainannya tidak bagus. Dalam berperan sebagai posisi lima di dalam tim, umumnya para pemain akan selalu diperintah oleh pemain yang memiliki prioritas di atasnya dan akan tetap disalahkan oleh pemain lainnya jika dirinya gagal menjalankan perannya. Namun, Casyie Maiden tetap pada pendiriannya untuk tetap bermain menjadi posisi lima meskipun beberapa hal menjadi masalah bagi dirinya dalam menjalani peran posisi lima di dalam tim.

“karena memang dari awal belajar itu ya pos 5. Terus gamau nyoba2 lebih lagi, takut nanti mainnya ga bagus, beban di orang. Lebih baik belajar dulu sampe bener2 ngerti pos 5 itu gimanasih. Kadang ngerasa dibutuhin, walaupun ya begitu, kalo kalah nyalahin juga. Cuma yaa, hatiku terketuk untuk tetap jadi pos 5. Kadang2 sebel sih, kalo item gajadi2 Cuma gara2 disuruh ward (item yang dibeli untuk menerangi wilayah pada peta)”

Menjadi pemain dengan role *support* atau *hard support* menjadi salah satu ciri khas yang dapat ditemui oleh para pemain perempuan di game online DotA 2 saat pertama kali bermain dan seterusnya. Ciri-ciri yang dapat ditemui lainnya adalah dengan tidak menggunakan fitur komunikasi voice chat. Voice chat merupakan fitur yang paling efektif untuk berkomunikasi ke sesama tim karena kecepatan pengiriman informasi dan minimnya multi-tafsir dari instruksi yang dikirimkan. Ciri ini di dapati juga pada Casyie Maiden ketika memainkan pertandingan ini. Casyie mengatakan hampir 70% pemain perempuan tidak mau menggunakan voice chat karena takut digoda oleh pemain pria dan terkadang juga dianggap pemain perempuan di anggap mencari perhatian agar dapat di gendong (dibantu memenangkan pertandingan tanpa berusaha maksimal).

“hampir 70% si, kadang kita dikira caper (cari perhatian) juga, padahal memang males ngetik kan. Ya karna cewe begitu, terus orang-orang mikirnya mau caper, modal suara perempuan, jadi digendong, banyak yang gitu. Iya, jadi males saja open mic ke all”

Di samping itu, Casyie Maiden juga merasa jika perempuan di game online DotA 2 diremehkan oleh pemain-pemain DotA 2 yang dominan adalah laki-laki. Pandangan para pemain laki-laki terhadap pemain perempuan yang ingin dibantu secara instan dalam memenangkan permainan menjadi salah satu contoh yang sering ditemui oleh Casyie Maiden. Sementara itu, Casyie Maiden tidak menginginkan pandangan dari para pemain laki-laki tersebut terjadi pada dirinya dengan belajar menguasai mekanisme permainan dan hero di game online DotA 2. Namun, tidak sedikit pula yang menganggap itu sebagai kebetulan belaka ketika dirinya bermain dengan sangat baik karena sudut pandang pemain perempuan yang telah dibangun di dalam game online DotA 2.

“kadang begitu, ngerasa. Yaa memang kebanyakan gitu, dikiranya kita ingin digendong terus, padahal sudah belajar bgt sampe akhirnya bisa. Giliran bisa, diledekin “tumben”. Sering banget...”

Casyie Maiden lebih sering bermain sendirian (solo) dan tidak menutup kemungkinan untuk bermain bersama (party) jika ada yang mengajaknya bermain bersama dalam satu grup. Jika bermain dalam satu grup, Casyie

Maiden mendapatkan teman bermainnya melalui akun sosial medianya (Instagram dan Facebook). Jumlah pemain yang ingin ikut bermain bersama dirinya pun terbilang cukup banyak dan Casyie Maiden menduga peminat yang bermain banyak dikarenakan dirinya adalah seorang perempuan. Kendati demikian, Casyie Maiden lebih memilih untuk bermain sendirian karena ketika bermain sendirian dirinya tidak terlalu memikirkan rekan satu timnya karena Casyie Maiden tidak mengenal orang yang dijumpainya. Berbanding terbalik ketika dirinya bermain *party*, meskipun dirinya tidak mengenal dekat orang tersebut, tetapi masih ada rasa kesenjangan terhadap teman satu *party*-nya untuk bermain sesuka dirinya.

“aku lebih sering solo sih, party kalo ada yang ngajak saja. Tapi party juga sering, 50:50 deh. Kalo party, kadang ya kalo temennya bener, enak... aku kan suka share gitu kalo lagi dota di ig, fb ku, nah kadang ada yang minat ikut. Aku gatau sih, mungkin karna aku cewe ya jd byk yang mau main. Kalo di solo, aku kan jarang buka mic, mainnya enak, jadi egois2 dikit gapapalah, farming minta 1 creep. Kalo sama teman kadang gaenakan mau ngambil creep 1 aja gaenak”

Menjadi seorang pemain dengan peran *support* dan *hard support* merupakan tugas yang berat. Dengan prioritas terbawah di dalam tim, pemain dengan *role support* dan *hard support* harus dapat menyeimbangi perkembangan tim kawan dan lawan, meskipun pemain dengan *role* tersebut susah untuk mendapatkan *experience* untuk menambah level dan *gold* untuk membeli barang pendukung, mereka tetap memprioritaskan pemain dengan *role carry, midlanner, dan offlanner* untuk dapat bisa berkembang terlebih dahulu dibandingkan dirinya. Dibalik beratnya peran seorang *support* dan *hard support*, para pemain yang memainkan peran tersebut kebanyakan adalah seorang wanita dan telah ditanamkan pada dirinya sejak bermain DotA 2 untuk pertama kali oleh teman ataupun lingkungan di dalam game online tersebut.

C. Game 3 : 22 Oktober 2019

Tipe Game : Turbo (Normal Game)

Server : South East Asia

1. Observasi Partisipan Visual

Di game ketiga peneliti bermain bersama narasumber lainnya yang di dapat juga dari April. Pemain di game ketiga ini memiliki MMR yang sangat tinggi dan dapat dikatakan sebagai pemain yang sangat berpengalaman jika dilihat dari MMR yang dimilikinya. Narasumber game ketiga mempunyai nama di dalam game Luna, dan memiliki MMR 4820 MMR poin (Divine 2). Pada saat akan memainkan game, Luna memilih untuk bermain di mode Turbo, dengan alasan tidak ada pemain lainnya untuk diajak bermain bersama.

Mode turbo merupakan mode bermain yang ditujukan untuk pemain yang ingin menyelesaikan game dengan cepat dengan di dukung oleh sistem *gold* dan *experience* yang dua kali lebih banyak di dapatkan dari game normal lainnya. Mode ini juga dapat dikatakan sebagai mode untuk bermain santai (tidak mempengaruhi MMR) dan biasanya digunakan pemain untuk mempelajari hero yang akan dikuasai oleh pemainnya. Oleh karena itu, pertandingan dalam mode ini dapat dengan cepat selesai dalam waktu minimal 15 menit.

Dalam waktu *strategy time*, Luna menjadi orang pertama yang memilih hero dan hero yang dipilihnya merupakan hero yang dapat menjadi hero *core* atau *support* bernama Mirana. Para pemain dalam tim peneliti pun menyesuaikan pilihan hero berdasarkan pilihan pertama di dalam tim dan pilihan hero pada tim lawan. Berikut adalah jabaran pilihan hero dan *role* yang dipilih oleh pemain di dalam tim peneliti:

| | |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| Posisi satu (<i>carry</i>) | : Hero – Clinkz |
| Posisi dua (<i>midlanner</i>) | : Hero – Invoker |
| Posisi tiga (<i>offlanner</i>) | : Hero – Tuskar |
| Posisi empat (<i>support</i>) | : Hero – Mirana |
| Posisi lima (<i>hard support</i>) | : Hero – Ancient Apparition |

Pada awal permainan sampai pada menit ke 17:00 tidak ada percakapan yang dibangun di dalam tim maupun dari pemain lawan. Pemain di dalam tim peneliti hanya menggunakan *chat wheels* dan ping untuk menginformasikan situasi di dalam pertandingan dan menginstruksikan sesuatu. Namun pada menit ke 17 permainan, ada satu kejadian yang memicu respon dari pemain dalam tim peneliti. Pada saat itu, pemain lawan dengan hero Huskar mengejar peneliti di dalam markas tim peneliti. Namun, yang terjadi tidak sesuai dengan keinginan pemain lawan dengan hero Huskar, karena dirinyalah yang terbunuh bukan peneliti. Hal ini membuat pemain posisi tiga mengatakan “lol” yang ditujukan ke pemain lawan dengan hero Huskar tersebut dengan maksud mempertawakan aksi yang dilakukannya dan gagal.

Di dalam tim peneliti sendiri mengalami masalah karena pemain dengan posisi satu yang mempunyai peran penting di dalam tim sering terputus dari pertandingan, namun beberapa saat kemudian kembali lagi ke dalam permainan. Hal ini menjadikan tim peneliti meningkatkan kewaspadaannya dan mengalami banyak tekanan karena kurangnya jumlah pemain yang menjadikan tim peneliti ragu untuk melakukan *team fight*. Akibat dari satu orang ini, tim peneliti mengalami banyak tekanan di semua jalur dan wilayah yang dibuktikan dengan hancurnya tower-tower semua jalur di luar markas, sedangkan musuh masih memiliki tower di luar markas dengan jumlah yang lebih banyak dibandingkan tim peneliti. Hal ini membuat Luna bermain lebih agresif dengan banyak melakukan penelusuran di wilayah hutan, lebih berinisiatif untuk membunuh musuh dengan memulai pertempuran, dan banyak membantu teman jika teman mendapatkan masalah seperti di sergap musuh.

Di menit ke 25:22 markas peneliti di serang oleh tim lawan, dan tim peneliti mau tidak mau harus melakukan pertahanan dengan cara *team fight*. Saat melakukan *team fight* pemain dengan posisi dua mati dan memerlukan waktu untuk dapat hidup kembali. Pemain posisi dua adalah pemain yang penting ketika *team fight* dilakukan karena hero Invoker memiliki *skill* (kemampuan hero) untuk melumpuhkan (*disabler*) dan pembuka kesempatan untuk menyerang lawan (*initiator*). Dengan matinya pemain posisi dua, dirinya menginstruksikan kepada timnya dengan menggunakan *chat wheels* bertuliskan

“Get Back!” sebanyak dua kali agar tim mundur dari pertempuran. Namun, tim yang tersisa tidak melakukan instruksi yang diberikan oleh posisi dua dan kembali menyerang tim lawan. Aksi ini diikuti oleh Luna dengan membantu timnya yang sedang menyerang tim lawan dan bermain lebih agresif dengan mengejar lawan dan menggantikan peran posisi dua. Keputusan rekan-rekan tim peneliti untuk menyerang tim lawan yang masih di dalam markas membuat Luna mati dan melakukan *buyback* (hidup kembali secara langsung dengan membayar uang dengan nominal besar). Hal ini memberikan hasil bagi tim peneliti karena dapat membunuh semua tim lawan, namun sayangnya tim peneliti kehilangan semua bangunan pertahanan di dalam markas peneliti yang mengakibatkan tim lawan mendapatkan *upgrade* untuk pasukannya.

Tak lama kemudian, setelah pemain di tim lawan hidup kembali, monster Roshan telah dikalahkan dan musuh mendapatkan item *aegis of immortal* menjadikan musuh sulit untuk dikalahkan. Keadaan diperparah oleh pemain posisi satu yang kembali terputus dari pertandingan saat sedang diserang oleh musuh dan hal ini mengakibatkan tim peneliti mengalami kekalahan.

Dapat disimpulkan bahwa satu orang pemain di dalam tim sangat dibutuhkan dan berpengaruh untuk memenangkan dan membalikkan keadaan. Dan ketika ada pemain yang meninggalkan permainan atau tidak menjalankan tugasnya dengan baik, akan ada pemain yang akan menggantikan atau berperan ganda dengan memainkan dua peran. Seperti yang dilakukan oleh Luna, dirinya membeli barang untuk meningkatkan serangan heronya karena pemain posisi satu terlihat tidak dapat membawa tim kepada kemenangan. Namun, dirinya tidak lupa juga membeli barang pendukung untuk timnya agar timnya tidak mudah mati ketika melakukan *team fight*. Pola bermain juga dapat berubah, di mana seorang pemain dengan *role support* biasanya akan menjaga jarak dan lebih mementingkan keselamatan tim, namun Luna menjadi agresif dengan memulai peperangan. Dapat dikatakan juga, apa yang dilakukan Luna adalah inisiatif yang didapatkan dari pengalaman bermainnya yang tinggi, dengan bukti memiliki poin MMR yang tinggi dan tidak ada yang menginstruksikan dirinya untuk mengambil tindakan apapun saat pertandingan berlangsung.

2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online

Setelah game berakhir peneliti melakukan wawancara terhadap Luna. Permasalahan yang sama yang didapati ketika bermain bersama pemain perempuan ditemui juga dalam pertandingan ini, dimana pemain perempuan tidak mau untuk melakukan komunikasi dan tidak mau memberikan pendapat, padahal menurut Luna pada permainan yang telah dimainkan sebelumnya memiliki disfungsi tim karena ada pemain yang salah membeli item dan *pusher* (pemain posisi satu) sering terputus dari pertandingan. Hal ini dikarenakan pengalaman dirinya saat di *bracket* (kelompok MMR) atas, saat dirinya memberikan saran ditanggapi dengan perkataan tidak menyenangkan karena yang diberi saran tidak setuju dan dapat menjadi terbentuknya kerusuhan di dalam tim, tak jarang juga dirinya tidak dianggap oleh pemain yang diberikan saran. Kejadian tersebut menjadikan Luna memilih untuk diam agar permainan kondusif. Berbeda dengan pengalaman yang didapat dirinya saat bermain di *bracket* bawah yang lebih dapat menerima pendapat.

Pernyataan Luna juga menggambarkan bahwa para pemain dengan MMR tinggi memiliki ego yang tinggi karena menurut mereka kemampuannya sudah tidak dapat diragukan lagi karena telah mencapai MMR yang tinggi. Menurut Luna, permasalahan yang ditemuinya ini sebenarnya bukanlah masalah MMR yang tinggi, tetapi mental para pemainnya yang buruk. Dibuktikan dengan ditemukannya *id buyer* (orang yang membeli akun pemain lain), permainan yang isinya selalu perdebatan dan ketika tidak cocok satu sama lainnya di dalam tim, maka pemain tersebut akan melakukan *throw* (sengaja kalah dan tidak aktif bermain di dalam pertandingan).

“aku jarang ngomong kalo ke non-party sih memang, karena kadang dibacotin balik jadi aku menghindari kerusuhan. (sering) klo solo, ngasih saran ga dianggep, bracket makin keatas kan makin berasa sok jago orang2nya. Sebenarnya sih bukan masalah medal atau bracket, mentalitasnya sih. Bracket bawah cenderung masih menerima masukan, bracket atas yang mau nerima masukan boro2, belum lagi id buyer. Terus isinya debat, ga cocok dikit aja throw”

Alasan lain Luna tidak berkomunikasi di permainan *public* (tidak bersama teman atau grup) khususnya *voice chat* karena dirinya pernah di modusi (digoda) oleh pemain laki-laki. Hal ini juga menjadi banyak alasan pemain

perempuan di DotA 2 untuk tidak menggunakan *voice chat* dan tidak dibantah oleh Luna. Ketika Luna digoda oleh para pemain laki-laki di dalam game dirinya berusaha untuk tidak menghiraukan pemain-pemain tersebut dengan cara mengaktifkan fitur *mute all* (membungkam komunikasi yang diterima dari semua pemain) dan dirinya tidak keberatan jika dengan tindakan yang dilakukannya dirinya mengalami kekalahan di dalam game.

“aku open mic kalau sama party, kalau di pub (public) gini pernah open mic adanya malah dimodusin. Mostly iya (alasan banyak perempuan tidak menggunakan open mic karena dimodusi), ga nyaman saja, niat main fun bukan nyari pasangan. (jika terjadi pada dirinya) mute all, wkwk. (walaupun kalah) gapapa”

Banyak pemain perempuan yang peneliti temui dengan MMR yang lebih tinggi dari peneliti. Hal tersebut diungkapkan oleh Luna karena pemain perempuan biasanya diajari oleh teman-temannya yang mempunyai MMR tinggi dan sering bermain *party* (jarang yang bermain sendiri). Alasan untuk bermain *party* dan *solo* (sendiri) pada pemain perempuan juga berbagai macam, ada beberapa pemain perempuan yang bermain sendiri karena tujuannya untuk masuk ke tim profesional dan harus menaikkan poin MMRnya sendiri. Berbeda dengan alasan pemain perempuan yang bermain secara *party* yang biasanya bermain hanya untuk kesenangannya dan tidak jarang juga ada yang meminta ‘digendong’ untuk mencapai MMR tinggi.

“setauku biasanya mereka diajarin temen2 nya yang memang bracket atas (MMR dengan poin tinggi), terus mainnya bareng, jarang yang mau soloan. Beberapa soloan karena memang masuk pro team dan wajib naikin (MMR poin), tergantung sih dia niatnya kemana. Kalo mau fun kebanyakan sama temennya. Ada yang memang minta digendong, banyak tujuannya tergantung siapa orangnya”

Selama Luna bermain DotA 2, Luna hanya mempunyai tiga teman di dunia nyata yang bermain DotA 2 bersama dirinya, namun yang lainnya merupakan teman yang ditemui dari dalam game online DotA 2 dan jejaring sosial Facebook. Meskipun Luna sering berkomunikasi dengan teman-teman onlinenya, dirinya tetap saja mendapatkan perlakuan modus dari teman-teman onlinenya. Perilaku ini ditanggapi oleh Luna dengan memberikan batasan-batasan kepada teman-teman onlinenya karena dirinya pernah mengalami

kejadian yang sangat mengganggu privasinya di dunia nyata. Pemain yang ditemui secara online tersebut menguntit kehidupan pribadi Luna di kehidupan nyata dengan menelepon nomor pribadi Luna dan mendatangi dirinya di tempat dirinya mengemban pendidikan. Pemain tersebut dapat mengetahui informasi pribadi Luna melalui jejaring sosial Facebook, dimana Luna menulis semua hal pribadinya disana dan Facebook Luna diketahui melalui tautan ke profil Facebook yang ditulis di profil Steamnya.

“temenku yang irl (*in real life*) cuma 3, sisanya online, teman fb sih. Sering ngobrol saja gitu di discord. Banyak (dimodusi) Cuma ga aku tanggepin. Aku ngasi batasan biasanya dan untungya mereka ngerti. Soalnya kasus parah sih pernah distalking di irl. Nyariin sampe spam call dan nyamperin fakultas. Iya (dampaknya sampai ke dunia nyata), seringan begitu, apalagi satu domisili. Kebetulan di FBku waktu itu kutulis jurusan sama fakultas, terus kan di profile steamku ini ada link fb”

Peristiwa tersebut merupakan salah satu diakibatkan oleh Luna yang terjun ke dalam komunitas virtual yang di dominasi oleh laki-laki dan Luna merasakan hal tersebut karena menurutnya game online DotA 2 dibuat untuk *male audience*, bukan untuk *female audience* sejak DotA 2 masih berupa *World of Warcraft*. Namun, Luna tetap memainkan game online DotA 2 karena ketertarikan pribadinya yang senang memainkan game. Meskipun pada awal belajar bermain DotA 2 menurut dirinya susah untuk di pahami, namun Luna dapat melewati fase belajar dengan baik dibuktikan dengan MMR poin yang didapatkannya sekarang.

“ngerasa kok. Soalnya ini kan dari awal buat male audience, bukan female audience dari jaman WoW (*world of warcraft*) juga. Mungkin (mau memainkan dota 2) dari personal interest ya. Aku memang suka ngegame dari dulu, fantasy mmorpg biasanya. Terus pas taun 2004 diajarin pacarku, kebetulan dia juga mau turney (mengikuti turnamen). Berat sih awalnya, karena pelajaran pertama itu kan map awareness ya”

Luna berpengalaman menjadi salah satu pemain di tim yang terdiri dari perempuan semua dan akan mengikuti turnamen online. Pada saat itu, Luna mengatakan hanya dua orang yang serius untuk bermain DotA 2 ke jenjang yang lebih tinggi lagi (pemain profesional), namun tiga orang lainnya hanya ingin panjat sosial. Oleh karena itu, Luna berpendapat bahwa hal tersebut merupakan alasan mengapa tim-tim profesional DotA 2 perempuan tidak dapat

berkompetisi setara dengan tim-tim profesional DotA 2 laki-laki. Alasan lainnya adalah DotA 2 memiliki tekanan yang berat dalam memainkannya dan pemain perempuan sering kali tidak serius untuk mencapai ke jenjang pemain profesional.

“aku pernah seteam sama perempuan, masuk team all girls gitu. Yang mau latihan Cuma 2 orang, sisanya? Pansos, undur waktu, yang memang dedikasi jarang. Iya (hal tersebut yang membuat tim-tim perempuan DotA 2 tidak dipandang) dan dota berat pressuranya, ga kayak mobile legends, aov, dan semacamnya (game-game dengan genre yang sama dengan DotA 2 di perangkat handphone). Cuma dota meneng di balance (keseimbangan sistem), hero OP (over power atau kuat) tergantung pemainnya”

Meskipun game online DotA 2 menurut Luna adalah game online dengan sistem yang seimbang, menurut dirinya DotA 2 juga merupakan sebuah komunitas toxic. Hal tersebut dikarenakan pemain-pemain DotA 2 jarang yang akan berjuang ketika keadaan di dalam game menjadi sulit untuk memenangkan pertandingan dan juga tidak semua pemain game online DotA 2 ramah terhadap pemain barunya. Hal tersebut pula yang menurut Luna menjadi salah satu alasan kenapa pemain perempuan jarang mau untuk bermain game online DotA 2, ditambah lagi dengan tidak semua perempuan mempunyai perangkat yang memadai untuk memainkan game online DotA 2.

“dota itu balanced system, toxic community. Jarang ada tipe yang encourage (berjuang) kalo main ga betul, dan dia tidak ramah terhadap newbie (pemain baru). Orang baru main dota, ga bisa pake hero, langsung dimaki. Tapi ada juga yang ga peduli (jika diketahui pemain tersebut adalah perempuan), itu yang aku salut sih “idc (i don’t care) youre a girl or a boy, just play good”. Iya (pemain perempuan sedikit) karena sekali lagi, not friendly for newcomers, kalau cewe yang main itupun sudah main dr beberapa tahun lalu, bukan baru2 ini ngedota. Dan mereka lebih prefer non pc, ga semua cewe punya pc gaming atau laptop gaming”

Dengan keadaan dan lingkungan DotA 2 yang kompleks untuk pemain perempuan, menurut Luna tidak semua pemain perempuan berjuang dalam memainkan DotA 2. Kecuali, jika pemain perempuan tersebut bertujuan untuk mencapai ke jenjang pemain profesional.

“sebenarnya kalo dibilang berjuang banget, nggak sih. Kalau dia memang buat pro oriented, baru berjuang. Kembali ke pribadi masing2 aja”

Perjuangan dari pemain perempuan dapat diketahui dari tujuan utamanya ketika masuk kedalam komunitas virtual ini. Pada tujuan yang umum seperti mencari hiburan, pemain perempuan dianggap tidak terlalu berjuang untuk mendapatkan hiburan di dalam komunitas ini. Akan tetapi, ketika pemain perempuan masuk ke dalam komunitas virtual game online DotA 2 bertujuan untuk ke arah profesional, pemain perempuan tersebut dapat dianggap sangat berjuang untuk mencapai tujuannya tersebut.

D. Game 4 : 30 Oktober 2019

Tipe Game : All Pick (Normal Game)

Server : South East Asia

1. Observasi Partisipan Virtual

Pada game keempat ini, peneliti bermain bersama pemain yang mempunyai nama di dalam game Vee. Vee memiliki MMR poin yang lebih tinggi dari peneliti yaitu sebanyak 4820 MMR poin (Divine 2). MMR poin yang dimiliki oleh Vee sama dengan narasumber sebelumnya yang bernama Luna. Dapat dikatakan juga Vee memiliki pengalaman bermain yang banyak dan kemampuan bermain yang baik.

Seperti pada pertandingan-pertandingan sebelumnya, permainan dimulai dengan fase *strategy time*, dimana pemain dari tim peneliti dan lawan memilih hero dan *role* nya masing-masing secara bergantian. Dalam fase ini Vee yang sudah ingin memilih *hero* nya dengan menampilkan gambar *hero* di kolom foto Hero di bagian atas permainan akan mengambil posisi dua (*midlanner*). Namun, ada salah satu pemain yang tiba-tiba menginginkan posisi Vee dengan mengatakan “mid tq” melalui chat. Kemudian Vee yang awalnya ingin mengambil posisi dua mengalah dan mengatakan “k”, menjadikan Vee bermain dengan posisi tiga dengan hero pertama yang ia pilih.



Gambar 3.3 Kotak info pemain dalam memilih hero dan interaksi antar Vee dan pemain posisi

Berikut adalah hasil pilihan dari pemain di tim peneliti dengan *role* nya masing-masing:

- Posisi satu (*carry*) : Hero – Phantom
- Lancer Posisi dua (*midlaner*) : Hero – Tinker
- Posisi tiga (*offlaner*) : Hero – Wind Ranger
- Posisi empat (*support*) : Hero – Zeus
- Posisi lima (*hard support*) : Hero – Crystal Maiden

Saat pertandingan dimulai dan memasuki waktu untuk memperebutkan *bounty runes*, peneliti mencoba untuk berkomunikasi kepada semua pemain (termasuk tim lawan) menggunakan *hero chat wheels* (chat instan yang khusus dimiliki oleh hero yang dimainkan) bertuliskan “*Now nobody wins!*”. Hal ini peneliti lakukan tanpa tujuan tertentu dan maksud lainnya, namun hal tersebut membuat salah satu pemain di tim lawan melakukan chat *text to all* bertuliskan “GL HF” yang berarti “*good luck have fun*”. Pemain tersebut berusaha membuat pertandingan kali ini menjadi pertandingan yang minim perilaku negatif dengan cara bersikap ramah kepada pemain lawan. Kata-kata tersebut mendapat respon positif dari tim lawan dengan mengatakan “hf hf” yang

berarti “*have fun have fun*”, dan dari tim peneliti yang dibalas oleh Vee dengan mengatakan “glhf”.

Saat trompet berbunyi menandakan permainan dimulai dengan munculnya pasukan dari markas masing-masing tim dan munculnya *bounty runes* di masing-masing wilayah tim. Ketika peneliti dan posisi satu akan mengambil *bounty runes*, salah satu pemain dari tim musuh dengan hero Lion datang untuk mencuri *bounty runes* yang ada pada wilayah peneliti dan berhasil mencurinya. Akibat dari kejadian itu, posisi satu memberikan respon “??” melalui chat, dan respon lainnya diberikan oleh pemain posisi dua dengan mengatakan “wtf”.

Beberapa saat kemudian, salah satu pemain di tim peneliti (pemain posisi empat) terputus dari permainan dan tidak ada dari tim peneliti yang menanggapi. Namun, setelah notifikasi tiga menit waktu kesempatan pemain posisi empat untuk kembali ke permainan muncul, peneliti berinisiatif untuk membuat kesepakatan kepada rekan-rekan tim dengan mengatakan “pause?” melalui chat agar tim bersedia untuk menghentikan permainan untuk sementara. Inisiatif peneliti disambut oleh Vee dengan menghentikan permainan meskipun dilakukan dalam waktu cukup lama setelah peneliti menanyakan hal tersebut.

Disaat jeda permainan berlangsung selama beberapa menit, Vee mengatakan “mana la zeus ini” dan beberapa saat kemudian muncul notifikasi dari sistem game bertuliskan “Chucky (Zeus) has reconnected to the game” menandakan Zeus telah terkoneksi kembali ke dalam game dan mendapatkan tanggapan dari Vee melalui chat bertuliskan “naa” menandakan bahwa dirinya lega saat Zeus (posisi empat) dapat bermain kembali bersama. Hal ini dikarenakan jika semua pemain yang terputus dari permainan selama kedua tim belum mendapatkan *first blood* akan mendapatkan penalti dan tidak akan dihitung sebagai permainan yang sah oleh sistem selama melewati waktu untuk kembali terkoneksi diberikan, dan tidak menutup kemungkinan Zeus tidak kunjung datang setelah ada tim yang mendapatkan *first blood* maka tim peneliti akan mengalami kekalahan jumlah pemain di dalam pertandingan yang mengakibatkan kurangnya persentase kemenangan pada tim peneliti.

Sepanjang permainan berlangsung Vee cukup komunikatif dengan rekan-rekan satu timnya, meskipun hanya menggunakan komunikasi via ping, *quick info*, dan *chat wheels*. Contohnya ketika Vee memberikan ping ke arah hero musuh agar rekan tim di dekatnya membantu Vee untuk menyerang musuh tersebut, memberikan ping (x) ke arah hero rekan tim atau suatu wilayah agar mundur dari wilayah itu, mengirim *quick info* musuh dengan hero apa menghilang dari lane, memberikan informasi bahwa tim membutuhkan item wards melalui *chat wheels* “We Need Wards” dan mengapresiasi rekan dengan *chat wheels* bertuliskan “Well Played”.



Gambar 3.4 Interaksi Vee saat mengapresiasi pemain lainnya dan memberikan *quick info skill* yang dimiliki hero pemain posisi satu

Ketika permainan mencapai menit ke 40, para musuh telah memiliki item (barang yang ada pada hero yang dimainkan oleh para pemain) bertarung yang sudah memadai dan dapat menyeimbangi item pemain di tim peneliti. Pemain dengan posisi dua mengatakan “WR KILL LION”, menginstruksikan Vee untuk membunuh hero musuh (Lion) yang cukup merepotkan pemain posisi dua karena dirinya sering terbunuh oleh pemain dengan hero tersebut. Instruksi dari pemain posisi dua ditanggapi oleh Vee dengan mengatakan “y”. Disaat menit-menit sudah di atas angka 30 inilah game online DotA 2 membuat para pemain harus menguras lebih banyak pikiran untuk mengatur strategi dan kapan waktu yang cocok untuk menyerang musuh. Menit-menit setelah posisi dua

menginstruksikan Vee, menjadikan Vee lebih bertanggung jawab untuk membunuh hero yang diinstruksikan pos dua pada kesempatan selanjutnya.

Ping demi ping berlangsung oleh rekan-rekan satu tim yang menginstruksikan Vee untuk membunuh hero musuh yang diberi ping dan juga menekan jalur yang disuruh oleh rekan satu tim. Instruksi-instruksi tersebut tidak hanya berupa ping (!), namun juga diberikan dalam bentuk *map drawing*, seperti yang dilakukan oleh pemain posisi empat (zeus) dengan menggambar garis lurus yang dimulai dari jalur di wilayah markas tim ke wilayah markas musuh. Semua instruksi tersebut tidak selalu dilakukan oleh Vee, beberapa kali Vee melakukan hal yang menurutnya lebih baik dirinya lakukan dibandingkan apa yang diinstruksikan oleh rekan satu timnya, seperti ketika pos satu memberikan spam ping ke arah pemain musuh, Vee mengabaikan ping tersebut dan lebih memilih untuk menyerang tower musuh yang mengakibatkan dua rekan timnya mati.

Beberapa menit kemudian, pemain dengan posisi dua pada tim selalu mati ketika dirinya pergi menekan jalur-jalur yang didatanginya karena tiba-tiba diserang oleh musuh. Namun dirinya selalu menyuruh Vee untuk mengikuti instruksi sebelumnya untuk membunuh Lion dengan mengatakan “WR LION PLIS” untuk kedua kalinya dan diikuti dengan *quick info* item yang dimiliki Vee, menandakan agar Vee menggunakan item tersebut untuk menyerang Lion. Disini pemain posisi dua dapat dikatakan sebagai komunikator dominan dalam menit-menit fase *late game* (waktu bermain 25 menit ke atas) , karena naiknya intensitas komunikasi dari posisi dua untuk menyuruh tim mengikuti instruksi dirinya.

Menjadi komunikator dominan tidak menjadikan seorang pemain berarti dipatuhi oleh pemain di timnya. Hal ini dibuktikan ketika pemain posisi dua mengejar Lion yang terlihat di dalam peta. Namun, dirinya terbunuh karena Lion adalah umpan untuk tim lawan membunuh pemain posisi dua tersebut, mengakibatkan dirinya mati. Kejadian tersebut mendapatkan tanggapan dari pemain posisi empat dengan mengatakan “DONT BE AGGRESIVE TINKER” melalui chat. Posisi empat mengemukakan protesnya terhadap aksi yang dilakukan oleh pemain posisi dua, hal ini pun di dukung oleh Vee dengan mengirimkan *chat wheels* bertuliskan “Well Played !” sebagai bentuk sindiran

terhadap pemain posisi dua.

Setelah di protes oleh pemain posisi empat, dominasi dari posisi dua berkurang dengan kurangnya komunikasi dari pemain tersebut. Namun, pada menit-menit berikutnya pemain yang sering muncul untuk menginstruksikan langkah apa yang akan dilakukan adalah Vee. Berbeda dengan pos dua, Vee lebih sering menggunakan komunikasi via ping dan chat wheels sewajarnya (tidak berulang kali).

Beberapa waktu kemudian ketika menit menunjukkan waktu 66.07 dan tim dalam keadaan menyerang markas musuh terjadilah *team fight* yang dapat dikatakan krusial karena jika semua pemain di dalam tim mati, musuh dapat menghancurkan markas dengan mudah. Disaat ini, terjadi ketidak sepahaman antar tim, ketika *team fight* dimulai Vee dan pemain posisi dua memberikan ping (!) ke tower musuh agar tim fokus menyerang tower musuh, namun pemain posisi satu mengabaikan hal tersebut dan memilih untuk menyerang musuh. Hal tersebut otomatis membuat formasi yang telah disiapkan berantakan karena posisi dua datang membantu posisi satu untuk membunuh musuh, hal ini diperparah oleh posisi empat karena dirinya pulang ke markas dan tidak membantu tim dalam *team fight* mengakibatkan anggota tim mati. Hal ini membuat posisi dua marah dengan mengatakan “TOWER PL”, “WTF” melalui chat.

Setelah pemain-pemain di dalam tim peneliti hidup kembali, tim memutuskan untuk membunuh monster Roshan , dan langsung ditanggapi oleh semua tim. Pada saat Roshan dikalahkan dan *aegis* (item untuk hidup kembali) didapatkan oleh Vee musuh menyerang tim secara tiba-tiba mengakibatkan Vee mati dan membuat *aegis* terpakai dengan sia-sia. Spam ping terjadi agar hero-hero carry memfokuskan serangan kepada hero musuh yang di ping, dan mengakibatkan musuh kalah dalam pertarungan tim, namun dua hero carry tim juga mati dan memerlukan waktu untuk hidup kembali. Pasca pertarungan tim, pemain posisi dua mengatakan “MAIN TOWER AJA”, “SMART LA”, “UDA TAHU WAR GATAHAN MASIH AJA DI PAKSA”. Statement yang diberikan oleh pemain posisi dua tersebut ditanggapi oleh Vee dengan mengatakan “liat kondisi euy”, “gk lihat tdi?”, “kau bilang tadi war”, “gg”, yang kemungkinan merasa kata-kata yang dikeluarkan oleh pemain posisi dua ditujukan kepada

dirinya.

Pemain dengan posisi dua kemudian menyalahkan Vee dengan mengatakan “LU ADA SS (*super skill*), MAIN TOWER LA”. Kemudian dibalas oleh Vee “NGOTAK DONK” untuk mempertahankan pendapat yang dia punya. Pemain posisi dua kemudian mengatakan “INVIS LU ADA BKB ADA”, “3K IYALAH MAKLUM GW” untuk menyatakan pendapatnya jika Vee dapat menghancurkan tower musuh menggunakan skill dan item yang dimiliki hero yang Vee gunakan. Pemain posisi dua tersebut juga meragukan kemampuan bermain Vee dengan menyinggung poin MMR yang dianggapnya tidak memumpuni dengan mengaitkan pola bermain Vee. Hal ini juga dilawan oleh Vee dengan mengatakan “LIHAT SIKON”, “OTAK DI PAKE” untuk mempertahankan dirinya.

Posisi dua melawan argumen Vee lagi dengan mengatakan “GW MAKEK WR SELESAI DARI TADI MEGA INI” dengan maksud dirinya jika bermain memakai hero yang dipakai Vee saat ini dapat dengan mudah menghancurkan tower dan barrack (bangunan di dalam markas) musuh lebih cepat daripada Vee. Vee pun tersulut emosinya dengan mengatakan “HALAH BANYAK BACOT”, “PICK WR KAGAK”, “BANYAK BACOT DOANK”. Kemudian, posisi dua membandingkan kemampuan memainkan hero yang dipilihnya dengan mengatakan “4 SKILL LU SAJA BERAT, KONON MAU MAKEK HERO TINKER HUFF”. Argumen tersebut dibalas oleh Vee dengan mengatakan “PEDULI APA AKU DENGAN HERO KAU GITU”, “ROFL”. Perdebatan ini dicoba oleh posisi empat (zeus) untuk menyudahinya dengan mengatakan “*dont fight we need to win*”. Akan tetapi, setelah zeus mengatakan hal tersebut, posisi dua tetap menghakimi Vee dengan mengatakan “GITU ORANG TOLOL DI BILANGIN, BEBAL OTAKNYA”, “ULTI KAU GAK BISA MECAH KAN TOWER BIAR MEGA?”. Dengan diberikan statement seperti tersebut Vee tampak tidak menerima apa yang dikatakan oleh posisi dua dengan mengatakan “KAU YG TOLOL”, “GK LIHAT KONDISI”, “BACOT IYAH”, “ROFL”.

Dengan perlakuan dan kata-kata yang diberikan oleh posisi dua kepada Vee, dirinya menganggap posisi dua adalah seorang pemain yang cancer (toxic) dengan mengatakan “cancer bener jadi orang otaknya sempit”, “kasian”.

Kemudian Vee mengaitkan jika ke toxican pemain banyak muncul dari orang-orang yang bermain DotA 2 di warnet karena di warnet memerlukan uang untuk memainkan DotA 2 dalam waktu yang ditentukan oleh nominal uang yang diberikan. Hal ini dapat dilihat ketika dirinya mengatakan “main warnet sih”, “jadi sayang waktu”. Menanggapi hal tersebut, posisi dua mengatakan “MAIN WARNET?? SINI WA KAU, KAU LIHAT AKU MAIN DIMANA NGENTOT”, “KAU KIRA NYA AKU MISKIN KONTOL”. Dapat disimpulkan jika posisi dua tidak terima dengan statement yang diberikan oleh Vee yang dianggap oleh pemain posisi dua bahwa dirinya adalah orang yang miskin.

Vee juga mengatakan jika bermain normal game dan ranked adalah hal yang berbeda untuk dianggap serius, dengan mengatakan “toh ini normal, bukan ranked, rofl”. Perkataan dari Vee membuat posisi dua tidak menyetujuinya dengan mengatakan “KALAH SI KALAH, CARRY NYA BODOH” “MAKEK WR GA BECUS” untuk menyerang kemampuan yang dimiliki oleh Vee untuk kesekian kalinya. Vee tidak menganggap dirinya sebagai seorang carry ketika dia mengatakan “aku carry?”. Kemudian posisi dua memperkuat argumennya dengan memberikan *quick info* barang yang ada di hero Vee yang dianggap posisi dua sebagai item untuk pemain posisi *carry* dan mengatakan “ITU ITEM APA KALAU GAK CARRY?”. Perdebatan ini pun terus terjadi dengan mengangkat topik yang berulang sampai ketika semua hero tim sudah hidup kembali. Pada akhirnya, permainan selesai dan dimenangkan oleh tim peneliti dan Vee, namun posisi dua masih melakukan kata-kata menyerang yang ditujukan kepada Vee.

2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online

Setelah bermain bersama Vee, peneliti melakukan wawancara terhadap Vee mengenai pertandingan yang baru saja selesai dimainkan bersama. Dalam pertandingan ini, Vee diperlakukan dengan perilaku toxic (perilaku buruk) oleh salah satu pemain di dalam tim peneliti. Vee mengatakan sering bertemu pemain dengan perilaku yang dianggap toxic terhadap dirinya, tetapi dirinya tidak membawa pusing dan perasaan pada hal tersebut. Apa yang dilakukan pemain toxic merupakan hal yang aneh menurut Vee karena DotA 2 hanya

sebuah game untuk *refresing* di waktu luang.

“iyaaa kena toxican orang 😊 tapi tetap bawa santai. Sering ketemu yang toxic begitu, padahal just gameee. Kalau aku sih main game mau menang kalah itu sudah biasa. Kan buat refreshing doankk di kala waktu luang, jadi klo aku ketemu player kek begitu sudah biasa sih”

Untuk menjadi ‘kebal’ terhadap ketoxican para pemain di DotA 2 tentunya diperlukan waktu yang cukup lama. Pada awal bermain DotA 2, Vee pernah menanggapi perlakuan toxic para pemain DotA 2 dengan mengata-ngatai balik (memberikan perlakuan toxic kembali) ke pemain yang mengata-ngatainya dan di *upload* ke media sosial dengan tujuan menanyakan ke teman-teman di media sosialnya apakah dirinya yang salah atau pemain toxic tersebut yang salah. Vee juga tidak menutup diri ketika yang men-toxic dirinyalah yang benar menurut teman-temannya, karena dia dapat belajar dari kesalahan tersebut.

“aku main dota dah lama sih, mau ketemu pinoy atau indo kek begitu (toxic) skrg sudah kebiasa. klo mereka toxicnya kelewatan banget paling vera mute. Iyah, pernah baper. Terus ku katin balik sama ku upload ke media social, tpi sudah lama sih makanya skrg ke biasa saja begitu. (tujuan upload ke media sosial) ya menanyakan ke teman” sosmed gmna bener dimana, apa aku yang salah ato mereka yang toxic yang salah. Kadang teman sosmed ada yang ngdukung aku emng bener, sebagian juga ada yang setuju dengan yang toxic itu.ya namanya kek berargumen begitu, cari saran juga baiknya kedepan gmna klo dapat orang toxic kek gitu lagi”

Ketika awal bermain DotA 2, Vee bermain solo (sendirian) dengan kemampuan yang nihil dan dikatai beban oleh timnya. Namun, Vee dibantu oleh temannya yang ditemukan di game online DotA 2 untuk mengajarnya bermain dan direkomendasikan oleh temannya untuk bermain dengan role *support*. Sama seperti pemain perempuan lainnya, para pemain perempuan sering kali direkomendasikan memakai hero dengan *role support* atau *hard support* dan tidak direkomendasikan untuk memakai hero dengan *role core* (*carry, midlanner, dan offlanner*) karena dirasa belum dapat mengambil peran penting dalam bermain DotA 2.

“awalnya emngg aku gk bisa banget main. Main sendiri gk ada teman, kek belajar dota sendiri gitu, pernah dikatain beban. Makin hari aku belajar terus nyoba” hero lain sampai nemu teman dota, main bareng diajarin vera

disuruh pakai support saja dlu klo sudah pro baru nyoba core”

Ketahanan Vee untuk tetap bermain game online DotA 2 tentu saja karena memiliki suatu tujuan tersendiri, yaitu untuk mempunyai MMR tertinggi di game online DotA 2 dan ketika tujuan tersebut telah dicapai, dirinya berambisi untuk mencapai ranking pertama MMR di Asia dan menjadi pemain profesional di dunia esport dengan mengikuti berbagai macam turnamen. Untuk mencapai tujuan tersebut, dirinya membuat dua akun dengan tujuan bermain yang berbeda. Akun pertama, digunakannya hanya untuk bersenang-senang (MMR tidak menjadi masalah jika berkurang) dan akun kedua menjadi akun untuk mencapai cita-citanya dalam bermain game online DotA 2, hanya untuk bermain serius dan meningkatkan MMR.

“Pernah ada niat mau ngejar rank immortal (rank MMR tertinggi). Tapi itu mustahil, (karena) skill vera belumm memadai. Tapi sampai skrg masih berusaha buat yang terbaik lah, ngejar rank tertinggi. nyari waktu yang pas aj skrg kalau main dota, skrg toh vera punya kesibukan di real, waktu buat ngegame berkurang. (tujuan berusaha) pengen saja begitu punya tank tinggi. (jika sudah sampai rank tinggi) ada dong, buat jadi rank 1 immortal di asia, terus masuk dunia e-sport, bisa ikut turney” besar. Nah disini vera punya 2 akun, 1 buat serius 1 buat fun begitu. (akun serius) untuk ngejar rank, teruss masuk e-sport, ikut turney” besar”

Vee juga mempunyai ambisi untuk mempunyai tim yang semuanya beranggotakan perempuan dan timnya dapat mengikuti turnamen besar sehingga dapat menyaingi tim-tim laki-laki agar dunia *esport* tahu jika pemain perempuan bermain game bukanlah sebuah beban atau menyusahkan seseorang. Vee mengatakan banyak orang di bidang game online memandang sebelah mata pada pemain perempuan, dibuktikan dengan minimnya tim *esport* perempuan dan jarang dipandang oleh dunia *esport*.

“belum ada kan team esport cwek masuk jenjang kek turney besar, Ti (turnamen terbesar game online DotA 2 yang diikuti tim-tim profesional di seluruh dunia) atau apa, vera mau ngewujud-in itu anjir. Yahhh biar dunia esport itu tahu kalau cwek main game gk beban gk menyusahkan. Banyak (yang memandang perempuan beban dan menyusahkan). Toh team” cwek esport sedikit, kadang gk kelihatan sama orang banyak”

Vee sebagai pemain perempuan di game online DotA 2 merasa jika pemain lain di tim mengetahui bahwa dirinya adalah seorang perempuan, tidak

akan ada perbedaan apapun yang di dapatinya. Mengambil contoh dari kasus yang di dapati pada game yang telah dimainkan, jika pemain posisi dua mengetahui bahwa Vee adalah perempuan, posisi dua akan melakukan perilaku toxic yang lebih ekstrim. Hal ini didapati Vee juga pada pertandingan-pertandingan yang ia alami biasanya. Para pemain laki-laki menganggap bahwa perempuan tidak pantas untuk bermain game online DotA 2 dan akan menjadi beban di dalam tim.

“masih sih, malah menjadi” nanti dia toxicnya. Paling nanti dihina”, wajar cewek, gk bisa main, beban, main barbie saja, sering terjadi. Orang toxic gitu”

Namun, ketika dirinya mendapat perlakuan tersebut, ia melawan dengan menggunakan *voice chat* dengan menantang pemain yang mengata-ngatainya tersebut. Ternyata, Vee sering bermain menggunakan *voice chat*, berbeda dengan narasumber perempuan yang lainnya, yang akan menggunakan *voice chat* jika bermain bersama teman-temannya. Vee adalah pemain solo, dan dia tidak takut untuk menggunakan *voice chat* meskipun dirinya mendapat perlakuan yang sama ketika pemain perempuan menggunakan fitur tersebut yaitu digoda oleh pemain laki-laki.

“pernah baper, ku langsung open mic langsung teriakin dia, kok bacot diketikan doank, open mic saja mereka gk bisa. Terus ya, dia diem saja. Pas akhiran kalah baru bacot lagi. Pantes cewek, bebas saja, padahal posisi aku kalau gk salah support. Yesss (sering open mic), gk sih (tidak takut digoda), b saja (biasa saja). (dimodusin) katanya, wah ada player cwek, wahh sini mba, biar aku jadi carry mu, pas aku mati mereka bilang, tenang mba, aku bunuh mereka untuk mu”

Vee menjadi pemain perempuan yang berani untuk bermain sendiri dan tidak takut akan tindakan yang diberikan oleh para pemain laki-laki yang terkesan toxic. Dirinya ingin membuktikan bahwa pemain perempuan di dunia game tidak seperti apa yang dipikirkan oleh banyak pemain laki-laki, seperti beban, tidak pantas memainkan game yang sulit, dan lainnya. Hal ini dibuktikan dengan ambisinya untuk menjadi pemain perempuan dengan rank MMR tertinggi di Asia dan menempuh jalur profesional untuk pembuktian ke seluruh dunia bahwa perempuan juga dapat setara dengan laki-laki di dunia game online DotA 2.

E. Game 5, 6, dan 7 : 30 Oktober 2019

Tipe Game : Ranked Game (All Pick)

Server : South East Asia

1. Observasi Partisipan Virtual

Pada game kelima, enam, dan tujuh peneliti bermain bersama narasumber yang sama yang mempunyai nama di game online DotA 2 LatansaKirei. LatansaKirei mempunyai poin MMR 4004 (Ancient 2). Dalam permainan ini, LatansaKirei mengajak salah satu orang di dalam daftar teman Steam (aplikasi untuk bermain DotA 2) untuk bermain bersama dalam satu party (grup).

Game kelima, peneliti memulai game dengan mode *ranked game* bersama LatansaKirei dan end (teman LatansaKirei). Dalam mode *ranked game*, pemain akan diberikan tambahan poin MMR maksimal 25 poin jika menang, dan akan mengalami pengurangan sebanyak maksimal 25 poin juga jika kalah. Oleh karena itu, permainan dalam mode ini dianggap sangat penting oleh para pemain untuk dapat menang, karena dengan mendapatkan MMR yang lebih tinggi, pemain tersebut mempunyai pembuktian yang kuat bahwa dirinya memiliki kemampuan lebih tinggi dari pemain yang mempunyai poin MMR dibawahnya.

Saat game kelima memasuki fase *strategy time*, dari tim peneliti LatansaKirei menjadi orang pertama yang memilih hero dengan role *hard support*. Kemudian pada giliran selanjutnya, end merekomendasikan hero *support* bernama Ogre Magi kepada tim untuk menggunakan hero tersebut dan peneliti mengikuti rekomendasi dari end. Pada kesempatan memilih selanjutnya, end juga merekomendasikan dua hero untuk dipilih oleh tim, namun salah satu pemain di dalam tim tidak menggunakan hero yang direkomendasikan oleh end. Ketika kesempatan terakhir untuk tim peneliti memilih hero, peneliti merekomendasikan hero Anti Mage untuk digunakan karena menurut peneliti hero tersebut dapat mengalahkan banyak hero yang dipilih musuh. Rekomendasi peneliti kemudian ditanggapi oleh end dengan menggunakan hero yang peneliti rekomendasikan. Untuk menjabarkan hasil akhir para pemain dalam tim peneliti, peneliti akan mendaftarkan pemain

berdasarkan posisi dan nama hero yang dipilih, yaitu:

| | |
|-------------------------------------|-----------------------|
| Posisi satu (<i>carry</i>) | : Hero – Anti Mage |
| Posisi dua (<i>midlanner</i>) | : Hero – Lina |
| Posisi tiga (<i>offlanner</i>) | : Hero – Earth Shaker |
| Posisi empat (<i>support</i>) | : Hero – Ogre Magi |
| Posisi Lima (<i>hard support</i>) | : Hero – Lion |

Ketika permainan dimulai, LatansaKirei membuka percakapan melalui *voice chat* mengatakan “suara gua masuk ga?” menanyakan apakah suaranya terdengar oleh para pemain dan ditanggapi oleh end dengan menjawab menggunakan *voice chat* juga “ngga”. Tanggapan tersebut membuat LatansaKirei kesal dengan mengatakan “ga tapi denger goblok anjir bisa bales”. Beberapa detik kemudian, end seperti mencoba untuk menggoda LatansaKirei dengan berkata “suaranya sudah ga imut”, tetapi LatansaKirei tidak merespon apa yang dikatakan end.

Beberapa detik kemudian, LatansaKirei yang bersama end di jalur yang sama mengambil *bounty runes* di wilayah tim. Akan tetapi dirinya dan end disergap oleh dua pemain tim musuh, dan mengakibatkan LatansaKirei mati. Di saat LatansaKirei dan end diserang, LatansaKirei sempat meminta bantuan kepada end melalui *voice chat*, namun end meninggalkan LatansaKirei dan mengatakan “mati mati, pasrah aja udah”. Hal ini membuat LatansaKirei kesal dengan mengatakan “taai u” melalui chat.

Tak lama kemudian, peneliti dan pemain posisi tiga berhasil membunuh salah satu musuh dengan hero Rubick. Kejadian ini ditanggapi LatansaKirei dengan memberikan *chat wheels* bertuliskan “*Well Played!*” untuk mengapresiasi timnya. Setelah itu, LatansaKirei mengirim informasi melalui *chat wheels* “*Missing top!*” menandakan bahwa hero musuh pada jalur atas menghilang.

Saat permainan akan menyentuh waktu menit ke lima, LatansaKirei menginformasikan bahwa sebentar lagi *bounty runes* akan muncul melalui quick info, disusul dengan posisi satu (end) yang mengatakan “ambil bounty”

melalui *voice chat*. Instruksi tersebut dilakukan oleh LatansaKirei dan peneliti untuk mengambil *bounty runes* karena sudah menjadi tugas pemain dengan role *support* dan *hard support*.

Pada menit ke 9:05, pemain posisi tiga yang baru saja hidup mengatakan “me cant get lvl” yang berarti dirinya tidak bisa mendapatkan level dengan cepat dikarenakan ada peneliti di jalur yang sama dengannya dan disusul dengan ping (!) ke arah peneliti beberapa kali. Mengetahui hal itu, LatansaKirei menyuruh peneliti untuk pergi ke jalur atas bersama dirinya dan end melalui chat dengan mengatakan “sni atas wae”, namun peneliti mati karena ingin memasang *sentry ward* (item untuk melihat *wards* tersembunyi dan pemain musuh yang dalam status *invisible*). Kematian peneliti ditanggapi oleh LatansaKirei dengan mengatakan “jgn lwt situ bambang” melalui chat.

Ketika peneliti hidup kembali dan menuju jalur atas, LatansaKirei melakukan ping (!) ke arah hero musuh dan “*On My Way (here)*” menandakan bahwa LatansaKirei akan membantu end untuk membunuh musuh yang telah di ping, namun end tidak menyerang musuh tersebut dan mengatakan “ga mati ga mati, susah, farming aja” agar LatansaKirei melakukan *farming* (mencari experience dan gold dengan cara membunuh monster). Usulan tersebut dilakukan oleh LatansaKirei dengan balik ke arah hutan di wilayah tim dan melakukan farming. Ketika dirinya akan melakukan farming, LatansaKirei mengatakan “ogre, kalau bs stack ya” yang artinya menyuruh peneliti untuk menimbun monster hutan untuk dibunuh oleh pemain core yang memerlukan uang lebih cepat. Instruksi LatansaKirei pun peneliti coba untuk melakukannya.

Setelah melakukan stack, LatansaKirei mengatakan “yuk mid” melalui chat dan menginformasikan untuk berkumpul dan menggunakan item *Smoke of Deceit* agar hero peneliti dan LatansaKirei tidak terlihat di mini map dan menuju jalur tengah untuk membantu pemain posisi dua membunuh hero musuh di jalur tengah. LatansaKirei juga menggambar garis di mini map untuk menjelaskan rute yang akan peneliti dan dirinya lewati. Dan pada akhirnya kami dapat membunuh hero *midlane* musuh tanpa ada yang terbunuh satupun.



Gambar 3.5 LatansaKirei memberikan instruksi menggunakan fitur *drawing* di *mini map* dan *quick info*

Peneliti kemudian menuju ke jalur bawah untuk menekan jalur tersebut. Beberapa saat kemudian LatansaKirei memberikan ping (!) ke arah jalur bawah dan mengatakan “go” melalui chat. Peneliti pun menggunakan skill *stun* milik hero peneliti ke musuh dengan hero Phantom Assassin. Ketika peneliti, posisi tiga, dan LatansaKirei melakukan serangan ke arah Phantom Assassin, muncul dua pemain lawan datang membantu dan LatansaKirei langsung mengatakan “b” tanda agar peneliti dan posisi tiga untuk mundur (*back*). Namun, posisi tiga memberikan ping (!) ke arah musuh lainnya yang terlihat yang bernama Invoker dan mengatakan “try, so much stun, we” yang peneliti artikan sebagai saran untuk mencoba membunuh hero musuh karena kita mempunyai banyak skill untuk men-*stun* (menghentikan gerakan) musuh. Usulan tersebut ditanggapi oleh LatansaKirei tidak langsung disetujui, tapi dengan memastikan kembali kesiapan para pemain yang akan menyerang dengan mengatakan “u hv ulti?”, menanyakan bahwa apakah hero posisi tiga mempunyai skill ultimate. Pertanyaan LatansaKirei dijawab posisi tiga dengan mengirimkan quick info bahwa skillnya siap dan mengatakan “lion, come” agar LatansaKirei datang membantu. LatansaKirei akhirnya mau untuk membantu posisi tiga dengan mengatakan “k, g” dan menuju ke arah musuh terakhir kali terlihat.

Ketika kami menuju arah musuh terakhir terlihat, musuh sudah tidak terdeteksi lagi dan secara kebetulan waktu telah menunjukkan waktu untuk *bounty runes* muncul. Perubahan rencana pun terjadi seketika dengan posisi tiga melakukan spam ping (!) ke arah tempat munculnya *bounty runes* dan LatansaKirei yang mengatakan “*bounty bounty*” melalui *voice chat*. Sesampainya peneliti di tempat *bounty runes* muncul, musuh sudah terlebih dahulu mengambil *bounty runes* tersebut dan terjadilah pertarungan tim. Pertarungan tim berlangsung dengan munculnya ping- ping dari pemain di tim peneliti dan diikuti berdasarkan kondisi pada pertarungan atau jumlah pemain yang mengikuti tanda tersebut.

Setelah pertarungan tim dan berjalannya waktu, peneliti berinisiatif untuk memasang *wards* (item yang berguna untuk memata-matai musuh agar terlihat di dalam mini map dalam jangkauan tertentu) dan men-*dewards* (menghancurkan *wards* musuh) di wilayah musuh. Tak lama kemudian, pemain musuh dengan hero Zeus men-*dewards wards* peneliti yang sebelumnya peneliti pasang, hal tersebut ditanggapi oleh LatansaKirei dengan mengatakan “jgn naruh ward, dtmpt yang udh d de ward”, mengkritik peneliti karena musuh dapat menemukan *wards* dengan mudah ketika peneliti men-*dewards* dan menaruh *wards* di tempat yang sama.

Selama permainan berlangsung LatansaKirei pada game ini cukup aktif menggunakan *open mic (voice chat)* untuk berkomunikasi dan menginstruksikan sesuatu ke rekan satu tim, akan tetapi hanya satu rekan tim yang menggunakan open mic juga untuk berkomunikasi (end) dan yang lainnya hanya melakukan komunikasi melalui fitur-fitur yang disediakan oleh DotA 2 seperti text chat, ping, *chatwheels*, *quick info*, dan *drawing* di mini map. LatansaKirei juga tidak takut untuk mengkritik teman satu tim jika hal yang dilakukan oleh rekannya dirasa tidak sesuai dengan yang semestinya dan dirinya tidak menutup diri untuk mendapat masukan dari pemain lainnya. Pada akhirnya permainan dimenangkan oleh tim peneliti.

Peneliti memutuskan untuk tetap bermain bersama LatansaKirei dan end, karena mereka masih ingin bermain lagi dan akhirnya kami bermain bersama dengan mode game yang sama. Pada pertandingan ini kami memilih *role* yang sama dengan pertandingan sebelumnya. Dalam pemilihan hero di *strategy time*

peneliti dan LatansaKirei menjadi pemilih hero paling awal, karena hero dengan *role support* dan *hard support* memiliki tingkat prioritas paling rendah untuk diserang oleh musuh, sehingga tidak terlalu dipikirkan oleh musuh ketika memilih heronya. Kemudian end merekomendasikan kepada tim untuk memilih hero Sand King, namun tidak ada yang memilih hero tersebut. Pada pertandingan kedua bersama LatansaKirei ini peneliti akan menjabarkan para pemain berdasarkan *role* dan hero yang dipilihnya, sebagai berikut:

| | |
|-------------------------------------|------------------------|
| Posisi satu (<i>carry</i>) | : Hero – Anti Mage |
| Posisi dua (<i>midlanner</i>) | : Hero – Medusa |
| Posisi tiga (<i>offlanner</i>) | : Hero – Venomancer |
| Posisi empat (<i>support</i>) | : Hero – Earth Shaker |
| Posisi lima (<i>hard support</i>) | : Hero – Skywrath Mage |

Di awal mulainya pertandingan, ada pemain di tim musuh yang *disconnect* (terputus) dari game dan salah satu pemain di tim musuh melakukan *pause game* untuk menunggu tim yang *disconnect*. Akan tetapi, end dari tim peneliti melakukan *unpause* (menjalankan kembali) game untuk melanjutkan permainan. Tindakan ini ditanggapi oleh pemain dari tim musuh dengan mengatakan “gg” yang artinya “good game”. Tim musuh mengatakan hal tersebut bukan pada artian yang sesungguhnya dari kata-kata “gg”, biasanya hal tersebut merupakan sarkasme yang diberikan oleh pemain-pemain DotA 2 ketika dirinya mengalami kekecewaan terhadap pemain lainnya, padahal tujuan dari kata “gg” sebenarnya adalah apresiasi terhadap pemain tim atau lawan karena game yang dimainkan bersama dapat dinikmati.

Ketika dalam jeda *pause game*, LatansaKirei menanyakan “kok ini bisa mabar ya padahal jauh mmmnya” melalui *voice chat*. Hal ini ditanggapi oleh salah satu pemain di dalam tim dengan mengatakan “wat” lewat chat karena dirinya tidak mengerti apa yang LatansaKirei katakan. Namun, end menanggapi pertanyaan LatansaKirei dengan berkata “apaan? Mabar apanya?”, lalu dijelaskan lagi oleh Latansa “itu, itukan ada guardian”, end pun menjawab Latansa dengan mengatakan “mana guradian, crusader”, “crusadog”,

Mendengar kata-kata tersebut LatansaKirei tertawa. Dalam DotA 2 MMR dengan *tier* (tingkat) rendah seperti “*herald*”, “*crusader*”, dan “*guardian*” merupakan *tier* dengan pemain bersifat toxic paling banyak ditemukan para pemain lainnya. Oleh karena itu, muncul sebutan-sebutan untuk para pemain dengan *tier* tersebut seperti yang dikatakan oleh end yaitu “*crusadog*” sebuah julukan yang diberikan MMR tier atas yang menganggap pemain- pemain dengan tier *crusader* tidak memiliki kemampuan yang baik dan sering berperilaku toxic.

Setelah end melakukan *unpause* dan di *pause* kembali oleh tim musuh, Latansa mengatakan “*rem3m3k*” melalui chat to all (ditujukan ke semua pemain baik tim maupun musuh) dan ditanggapi oleh end dengan menggunakan *chat wheels* bertuliskan “*Well Played!*” dan peneliti menggunakan *interactive voice hero* “*shocking...*”. Tanggapan tersebut merupakan bentuk terkejut pada apa yang dikatakan oleh Latansa karena dirinya membuat lelucon dari kata “*remake*” diubah menjadi kata-kata yang mengandung unsur sensitif pada alat kelamin perempuan, padahal dirinya adalah seorang perempuan.

Permainan berlangsung sama seperti permainan sebelumnya dengan saling berkomunikasi antar tim melalui *voice chat*, text chat, ping, dan lainnya. Akan tetapi pada pertandingan ini intensitas penggunaan fitur *voice chat* LatansaKirei berkurang. Namun, LatansaKirei tetap berusaha untuk dapat menjadi komunikator dominan ketika dirinya mempunyai usulan atau instruksi untuk dijalankan oleh tim.

Ketika tim sedang menyerang markas musuh dan melakukan pertarungan antar tim, kami mengalami kekalahan karena end sebagai pemain pemegang *role carry* yang berpengaruh besar dalam pertarungan tim tidak mengikuti pertarungan dan mengakibatkan semua pemain di tim peneliti mati. Kejadian ini membuat LatansaKirei marah dengan mengatakan “si anak tai, malahan farming bajingan goblok” melalui *voice chat* dan “BUANG2 UMUR MALAHAN DI SUMUR” melalui text chat. LatansaKirei berani untuk berbicara dengan kata-kata yang kasar untuk mengungkapkan perasaan kesalnya kepada seorang pemain laki-laki. Hal ini jarang sekali ditemukan oleh pemain perempuan lainnya dan tidak biasa ditemukan pada pemain perempuan jika merasa kesal dengan mengeluarkan kata-kata kasar di dalam permainan

meskipun melalui text.

Namun, pada kesempatan kedua setelah tim peneliti hidup kembali, kami menyerang markas lawan dan melakukan pertarungan tim dengan anggota lengkap dan berhasil memenangkan permainan. Saat permainan selesai, pemain posisi tiga dari tim peneliti mengatakan “sven is to blame in this game”, “so noob”, bermaksud untuk membuat pemain *carry* musuh merasa tersalahkan karena menurut pemain posisi tiga tim peneliti, Sven (pemain *carry* di tim lawan) pantas untuk di salahkan dalam pertandingan ini karena kemampuannya yang rendah (pemula). Perkataan posisi tiga tadi tidak ditanggapi oleh tim musuh satupun.

Setelah permainan kedua selesai, peneliti masih ingin mengikuti LatansaKirei dan end untuk bermain kembali dan kami memutuskan untuk lanjut bermain dengan mode game yang sama. Pada game ketiga ini, kami memilih untuk menggunakan *role* yang sama pada permainan sebelumnya.

Pada *strategy time* dimulai salah satu pemain di dalam tim menggunakan fitur *open mic* tanpa tujuan yang jelas karena peneliti hanya mendengarkan perkataan dari dirinya yang tidak dimengerti peneliti dan suara musik yang membisingkan. Pemain pertama yang memilih Hero adalah LatansaKirei dengan *role hard supportnya*. Kemudian end merekomendasikan kepada tim hero Ogre Magi untuk dipilih dan peneliti memutuskan untuk memilihnya. Saat giliran tim peneliti untuk memilih hero lagi, end merekomendasikan kembali hero untuk digunakan tim, dan salah satu hero rekomendasi dari dirinya digunakan oleh pemain yang memilih menjadi *offlanner*. Peneliti akan menjabarkan kembali rincian status pemain tim peneliti dalam pertandingan ini:

| | |
|-------------------------------------|----------------------|
| Posisi satu (<i>carry</i>) | : Hero – Anti Mage |
| Posisi dua (<i>midlanner</i>) | : Hero – Monkey King |
| Posisi tiga (<i>offlanner</i>) | : Hero – Sand King |
| Posisi empat (<i>support</i>) | : Hero – Ogre Magi |
| Posisi lima (<i>hard support</i>) | : Hero – Lich |

Ketika pertandingan dimulai, pemain posisi tiga mengalami *disconnect* dan dilakukan *pause game* dari tim peneliti untuk menunggu dirinya kembali. Tidak lama kemudian, pemain posisi tiga kembali dan mengatakan “ty” kepada semua pemain melalui text chat ke semua pemain. Dirinya juga menjelaskan kepada tim bahwa dirinya *disconnect* karena mouse yang digunakannya rusak melalui chat dengan mengatakan “mouse broke”, ditanggapi oleh LatansaKirei melalui chat juga dengan kata-kata “its ok”.

Beberapa waktu kemudian, pemain posisi tiga menggunakan *open mic* mengatakan “halo” untuk mencoba berinteraksi ke rekan-rekan timnya lalu dilanjutkan dengan chat bertuliskan “*open mic*”. Hal tersebut ditanggapi oleh pemain posisi dua menggunakan *open mic* juga dan merekapun bercakap-cakap melalui *open mic* dengan bahasa Filipina yang tidak dimengerti oleh peneliti. Tidak berhentinya percakapan antar pemain pos 2 dan 3 membuat Latansa bertanya menggunakan *open mic* “itu mereka bahasa apa ya?” dan dijawab oleh end menggunakan *open mic* juga “tagalog”.

Setelah selesai pada fase perebutan *bounty runes*, peneliti bermain pada jalur atas bersama posisi tiga. Posisi tiga melakukan spam ping (!) ke arah peneliti dan mengirimkan *quick info* bertuliskan “*We Need Vision (Dire Top Jungle)*” agar peneliti memasang *wards* di wilayah yang diberi ping oleh posisi tiga. Peneliti pun melakukannya karena memang diperlukan *wards* pada daerah itu dan salah satu musuh sedang menghilang. Tak lama kemudian, peneliti di beri spam ping (!) lagi ke wilayah hutan musuh di dekatnya dan posisi tiga mengatakan “hey go here” agar peneliti menuju arah yang di ping oleh posisi tiga. Instruksi tersebut ditanggapi oleh end dengan mengatakan “ogrenya sini aja ogre”, dan peneliti langsung melakukan teleportasi ke jalur end karena peneliti rasa memerlukan dirinya lebih membutuhkan bantuan.

Pemain posisi dua dan posisi tiga sering berkomunikasi melalui *open mic* tidak menggunakan bahasa universal yang umumnya digunakan di DotA 2 yaitu bahasa Inggris. Hal tersebut menjadi sebuah hal yang menjengkelkan dan dianggap sebagai noise dalam komunikasi karena hal yang dikomunikasikan tidak penting. Beberapa kali juga terdengar kata-kata yang sudah umum diketahui oleh para pemain DotA 2 yang dikeluarkan oleh pemain posisi dua

dan tiga dalam bahasa tagalog seperti “tang ina”, “bobo” dan “gago” yang berarti sebuah hinaan atau makian. Kata-kata tersebut sering dikeluarkan oleh kedua pemain ketika salah satu dari kami (peneliti, Latansa, dan end) mati atau tidak melakukan apa yang disuruh mereka. Ini sering juga dianggap sebagai perilaku toxic yang dilakukan pemain DotA 2 khususnya pemain dari Filipina yang kemudian mendapati julukan “*peenoise*” untuk pemain Filipina yang berkelakuan toxic. Hal ini diperkuat lagi ketika terjadi pertarungan tim dan mereka mati oleh tim musuh, mereka menyalahkan *support* dengan mengatakan “putang ina support bobo” dan pemain posisi dua mengancam untuk AFK (*away from keyboard*) melalui *open mic* dengan mengatakan “AFK ako”. Tak jarang juga pemain dengan posisi dua berbicara dengan menyelipkan kata-kata *girl* ketika LatansaKirei berada di dekatnya, sayangnya peneliti tidak mengetahui maksud dari kata-kata pemain posisi dua dengan menyelipkan kata-kata perempuan di antara bahasanya.

Kelakuan dari pemain posisi dua terjadi berulang kali dan memungkinkan tim mengalami kekalahan karena dirinya sering sekali mati konyol dengan mendatangi musuh secara sengaja membuat end kesal dengan mengatakan “goblok ni mknya anjing”, hal tersebut disetujui oleh LantansaKirei melalui chat bertuliskan “poll”. Namun pemain posisi dua sepertinya mengerti apa yang dikatakan oleh end dan LatansaKirei, karena setelah dikatai dirinya mengatakan “fuck you” dan mengetik “fuck you” “noob girl player”.

Beberapa waktu kemudian, peneliti mengalami disconnect dari permainan dan ketika dalam *team fight*. Ketika peneliti kembali terhubung kedalam game, peneliti dianggap *abandoned* (meninggalkan permainan) oleh sistem DotA 2 karena *disconnect* terlalu lama. Hal ini dikarenakan rekan tim yang mungkin tidak melakukan *pause* game atau musuh yang selalu melakukan *unpause* game agar mendapatkan keuntungan dalam jumlah pemain yaitu lima melawan empat

Setelah peneliti kembali bermain kedua pemain dari Filipina masih bersifat toxic dengan mengatai end dengan istilah “noob” ketika dirinya mati dalam *team fight* dan ketika pemain posisi tiga mati karena LatansaKirei tidak dapat menolongnya, dia meneriaki LatansaKirei menggunakan *voice chat* “what the fuck” diiringi dengan spam ping (x) ke arah LatansaKirei.



Gambar 3.7 LatansaKirei mendapat perilaku toxic dari pemain posisi tiga melalui ping

Beberapa waktu kemudian tim berencana untuk membunuh Roshan dengan menggunakan item *smoke of deceit* (agar tidak terlihat oleh musuh di peta) ke semua tim melalui LatansaKirei. Namun pemain posisi tiga tidak kunjung datang dan mengakibatkan Roshan dibunuh oleh tim musuh duluan. Kejadian ini membuat LatansaKirei marah dengan mengatakan “AHH GMN COEG” melalui chat. Dalam beberapa menit setelah Roshan diambil, terjadi *team fight* yang mengakibatkan tim musuh kehilangan empat hero pemainnya dikarenakan mati. Pemain posisi 3 mengatakan “PUTANGINAAAAAAA!” melalui *chat to all* bertujuan untuk memperolok tim musuh karena timnya dapat memenangkan pertarungan. Tidak berhenti disana, pemain posisi tiga juga mengatakan “PH NUMBER 1” di *chat to all* bertujuan untuk membanggakan negaranya. Setelah memenangkan beberapa pertarungan lagi melalui pertarungan tim, tim peneliti akhirnya memenangkan pertandingan dan pemain dengan posisi tiga mengatakan “ez bitch” ketika pertandingan selesai.

2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online

Ketika peneliti menanyakan kesan dalam tiga permainan yang peneliti mainkan bersama LatansaKirei, dirinya cukup detail mendeskripsikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh peneliti dalam tiga permainan bersamanya. Seperti tugas seorang *support*, apa yang harus dilakukan, pembacaan situasi, dll. Menunjukkan bahwa LatansaKirei memiliki pengalaman yang lebih dibandingkan peneliti dalam bermain DotA 2, dan bersikap layaknya seorang *leader* di pasca selesai bermain DotA 2 dengan melakukan evaluasi. LatansaKirei juga menganggap bahwa *support* adalah pemeran paling penting di dalam pertandingan, dibuktikan juga pada tim-tim profesional yang menjadi kapten adalah pemain dengan role *support* atau *hard support*.

“kalau bisa supp yang bawa early game, kbnykan tim supp yang captain kan. Ya bgtulah pentingnya supp, yang mapping, roaming, cover”

Hal ini dapat diketahuinya karena LatansaKirei telah menjadi pemain dengan *role support* sejak pertama kali dia bermain game online. LatansaKirei pertama kali memainkan game bergenre RPG dengan role Priest (seperti *support*). Kemudian dirinya diajak teman-teman warnetnya untuk bermain DotA 2 dengan dalih DotA 2 dapat dimainkan seperti game RPG dengan meng-*heal* (menyembuhkan) teman-temannya menggunakan hero *support* dan membeli item *support* untuk menyembuhkan teman-temannya.

“ak sblm main dota itu main mmorpg, rpg (genre game online yang bermain sebagai peran tertentu dalam satu avatar), priest posisinya. Awal dotaan itu dibohongin ank2 net, ktny dota bisa heal2 jg, dkslah hero CM (Crystal Maiden). Cuma dksh tahu bikin mekans, smpe ribuan game pk CM smpe akhrny paham gameplainya”

Berbeda dengan pemain perempuan yang telah peneliti wawancara sebelumnya, LatansaKirei menganggap game adalah hal yang serius sehingga dapat menjadi ladang pencarian uang bagi dirinya, baik dengan joki, jual beli, ataupun turnamen. Baginya bermain game untuk bersenang-senang hanya akan membuang-buang waktu dan tidak sepadan dengan apa yang telah dikorbankannya (waktu dan tenaga). Hasil dari LatansaKirei menganggap game

sebagai hal yang serius dibuktikan dengan dirinya dapat bermain di turnamen dan mempunyai nama di komunitas DotA 2 Indonesia.

“Ak dr dlu kalau ngegame selalu d seriusin. Entah dpt duit dr joki/jual beli/turney. Gk pnh yang fun, mnrtku game buat fun itu buang2 waktu, ga worth. Ak smpt ikt turney, pny nama. Lawannya (tim) kanaya dlu plg gede, trs boom.id, terakhir msk recca timny. Yang kanaya wktu WOG (World Of Gaming Turnamen) di ICE BSD, cm msk 16 apa 8 besar”

LatansaKirei mengatakan tidak mau bermain dengan pemain perempuan dikarenakan sifat-sifat pemain perempuan di DotA 2 yang dianggapnya menjijikkan seperti mengeluh sampai mendesah dan selalu digoda oleh laki-laki. Sepeti pada game ketiga di mana peneliti baru saja *reconnect* ke dalam game dan mendengar pemain dari Filipina menggoda LatansaKirei dengan bahasa tagalog yang tidak dimengerti oleh peneliti, diiringi dengan kata-kata *girl* di sela-sela bahasanya.

“ak sbnrny kmrn br mau blg sm km, kalau mabar s mak jgn bw cewe lain. Jijik. Kadang voice apalah gajelas, ngeluh ndesah2, digodain, kalau ak kan ak cuekin, td tu pinoy (sebutan orang filipina di game online DotA 2)”

LatansaKirei juga memiliki pengalaman buruk saat dirinya bermain bersama pemain perempuan lainnya dalam satu tim. Ketika dirinya sedang mengikuti turnamen yang besar bernama FSL (Female Esport League) yang diikuti oleh pemain perempuan se-Asia, ada salah satu teman satu timnya yang dikagumi karena kemampuan bermain DotA 2 sangat bagus untuk seorang perempuan, namun ternyata pemain tersebut bermain bagus karena di joki oleh pacarnya dan diketahui secara terang-terangan di depan tim. Kejadian itu juga menjadi salah satu kenapa dirinya tidak mau bermain bersama pemain perempuan lainnya.

“ak dlu smpt ktipu jg sm cewe. Kirain dy main sndri, trnyta d joki sm pacarny terang2an didepan tim. Saat itu ngikut turney FSL, khusus cewe se asia. Dlu ak ngagumin dy bgt itu, gila cwe jago banget main core. Trnyta jokian anjir. Ya gtulah mlsny main sm cewe”

Kejadian yang dialami pemain perempuan di semua game online rata-rata dipandang sebelah mata oleh pemain laki-laki dan menjadi sebuah stigma tersendiri dari pemain laki-laki ke pemain perempuan, termasuk di game online DotA 2. Namun, LatansaKirei mengakui dirinya tidak memiliki pengalaman

dipandang sebelah mata oleh pemain-pemain DotA 2 lainnya karena dirinya langsung fokus untuk terjun ke dunia pemain profesional dengan mengikuti turnamen sehingga orang-orang komunitas DotA 2 mengenal dirinya.

“ga pernah, karna aku terjun turney LAN (Local Area Network). Org2 tahu aku, kluar2 kota”

Dalam menuju ke jenjang pemain profesional, LatansaKirei mengatakan *brand ambassador* merupakan penyebab para pemain DotA 2 perempuan banyak memilih jalan singkat untuk menjadi pemain yang mempunyai nama di komunitas DotA 2, bukan yang benar-benar paham memainkan DotA 2, karena ada seorang *brand ambassador* perempuan yang memainkan game-game online sejenis DotA 2 memberikan pernyataan “wanita memang sudah sewajarnya di gendong laki-laki”. Menurut dirinya juga, dampak dari statement yang dikatakan oleh Brand Ambassador (BA) perempuan tersebut membuat para pemain perempuan DotA 2 pensiun dan ingin mendapatkan status secara instan seperti BA tersebut. Perubahan tersebut juga berdampak pada perindustrian *esport*, sebelumnya pemain yang akan menjadi seorang pemain profesional dengan kemampuan yang diakui di dalam *esport* harus menjadi *player* (pemain) gamenya dahulu dan baru akan mendapatkan keuntungannya, namun sekarang bisa menjadi seorang caster, manager, event organizer, cosplayer, dll. Bahkan untuk mendapat gelar menjadi “*gamer girl*” dapat dengan mudah didapatkan dengan menjadi *youtuber* tanpa ada prestasi dengan mengumbar sisi sensual seorang wanita, sedangkan dulu harus berlomba-lomba membuat *full team* pemain perempuan agar bisa diakui “*gamer girl*”

“plg benci sm brandambasador. Dy (brand ambassador yang dimaksud) bkin statement sebagai publik figure gamer girl “wanita emg sudah sewajarnya d gendong laki”. Jijik banget sudah lgsg drama itu. Kita susah2 setarain skil sm cwo, dy mmr 3 digit, di gb pacarnya, foto seksi, jd BA. Stlh jaman itu, lgsg pd mls main. Kbnykn pd pensi trs pgn instan saja kek dia. Ga ngpa2in dpt duit. Skrg esport gk kek dlu sih. Dlu hrs jd player br ad duit. Skrg bisa jd caster, manager, EO, cosplayer, macem2. Jd cara apapun d lakuin. Dlu mau trkenal ya kluar skill, pny nama. Skrg jd yutuber, udh diblg gamer girl, padahal gk ad prestasi, pamer tt (buah dada) aja. Dlu berlomba2 bkn tim 5 cwe, smua team trkenal”

Menurut LatansaKirei tim-tim profesional yang beranggotakan perempuan punah karena tidak di support dan membuat para pemainnya pesimis untuk terjun ke dunia *esport* (profesional). Perlakuan yang berdasarkan gender juga ditemu LatansaKirei ketika timnya memenangkan pertandingan di dalam suatu turnamen, ada tim yang bermain curang karena tidak terima dikalahkan oleh tim yang beranggotakan perempuan dan anak kecil.

“Nxl pun bikin (team beranggotakan perempuan) toh, boom.id pernah bkin jg. Tapi punah lgsng karna ga d support, diremehin. Namanya jg cewe ya pasti down. Dlu smpet ada turney mini gtu, mreka smpe curang. Jd shrsny lawan team yang bkn inti, ada 2 rooster (pemain) inti yang tb2 main gantiin. Ga trima kalah sm cewe sm timku kan ad bocahnya 1, bru lulus SMP kalau ga salah saat itu. Ya kalah dong”

Pengalaman lainnya yang di alami oleh LatansaKirei dan timnya yang pernah di kontrak oleh satu tim profesional dan timnya dalam kondisi kekurangan pemain. Manajemen tim profesional tersebut lebih memilih memasukkan orang yang dirasa LatansaKirei dan timnya tidak cocok karena meskipun pemain tersebut memiliki MMR yang bagus, LatansaKirei dan timnya sudah memiliki nama untuk direkomendasikan ke manajemen tim. Oleh karena itu, LatansaKirei dan timnya mundur dari manajemen tim tersebut karena menurutnya orang yang mempunyai MMR tinggi hanya bisa bermain solo dan belum tentu bagus bermain sebagai tim.

“kita gk nyri yang mmr rank sekian, tapi (cari) yang bisa dibimbing. Di recca bubar, kontrak. Gr2 yang pny (manajemen tim) itu ngambil orang dr rank, padahal kami gk cocok. Kami udh suggest (rekomendasi) orang. ya biasalah, tim pny nama psti pgannya bgtu. Ngambilny rank2 atas. Tapi mreka bisa nya main solo, main team blm tentu bagus”

Menurut LatansaKirei, pemimpin di dalam game online DotA 2 bukan orang yang memiliki MMR paling tinggi di dalam tim melainkan orang yang paham gameplay, draft, dan mapping, dan kriteria tersebut adalah kriteria yang cocok dari pemain *support* karena pemain *support* tidak sibuk untuk mencari *last hit* (tidak sibuk mencari *experience* dan *gold*). LatansaKirei sendiri lebih percaya pada pendiriannya ketika bermain solo, tetapi dirinya juga tidak menutup diri untuk mengikuti arahan pemain lain jika menurutnya arahan tersebut benar. Dengan pengalaman dan pendiriannya yang sudah lama berada

di jalur profesional bersama timnya, LatansaKirei ditunjuk menjadi salah satu kapten di dalam timnya.

“kalau di aku ngga akan bgtu (pemimpin di tentukan oleh MMR tertinggi). di aku ttp hrs yang bisa paham gameplay, bisa draft, mapping, dan itu kriteria yang cocok buat support. Knp? Karna mreka ga sibuk urus last hit. Udh punya hapalan paten, sisanya ngikutin aja. Kalau emg menurutku bener suggest dr orang lain, aku ikutin. Cwe2 kan kbnykn itemny ngikutin di shop, kalau ak ga. Ak liat musuh dlu, tmn butuhnya apa. Ak emg captain, tapi ber2 sama drafter (yang menentukan pilihan hero berdasarkan pilihan musuh)”

LatansaKirei lebih memilih untuk bermain *party* daripada bermain solo karena dirinya tidak mampu menghadapi toxicnya pemain-pemain lain dan tidak mampu menangani tim seperti yang ditemukan pada game ketiga bersama LatansaKirei. Ia juga menyatakan bahwa dirinya tidak seperti pemain posisi dua dan tiga, dan juga pemain perempuan lainnya yang ketika permainan di dominasi oleh musuh dan kemenangan tim dalam persentase rendah akan merasa pesimis dan melakukan komunikasi suara yang tidak jelas, sedangkan dirinya menerapkan sikap PMA (Possitive Mental Attitude) di mana dirinya tidak akan menyerah sebelum kondisi benar-benar tidak bisa dibalikkan, tidak akan merendahkan pemain lain atau menyalahkan siapapun dan tidak melakukan hal-hal yang dianggap toxic.

“Party, palaku gk nyampe kalau solo, kebakar toxic. Itu tmnku aj pusing td main d legend, pinoynya mah enk tinggal blg ez ez, padahal udh throw td MKnya (pemain posisi dua game tiga), feed kan. Bs2nya msh sanggup bacot EASY. Haduh2 bnici bgt sm pemain yang gk PMA, kalau ak sistemnya ga akan nyerah kalau msh pny toge (tower di dekat Ancient). Ak bkn orang yang suka throw bgtu, ga nyerah dan bacot. Ga suka sm orang yang down2 gtu, padahal msh bisa menang. Cwe2 kan gtu lgsg down, terus sisanya voice2 ga jelas”

LatansaKirei setuju jika pemain perempuan di game online DotA 2 penuh dengan perjuangan karena harus bisa menonjolkan diri di game yang di dominasi oleh laki-laki, menyetarakan kemampuan bermain dengan pemain laki-laki, dan bertahan dari tindakan toxic para pemain laki-laki ketika bertemu dengan pemain perempuan (play victim, verbal abuse, dan sexual abuse) meskipun ada permasalahan yang umum yang juga didapati oleh pemain laki-laki, seperti perizinan, keuangan, dan lainnya. Perjuangan para pemain perempuan menurut LatansaKirei juga dapat diakibatkan oleh pemain

perempuan lainnya, di mana ada pemain perempuan yang bermain DotA 2 dengan tujuan mendapatkan status secara instan, panjat sosial, dan mendapatkan keuntungan pribadi lainnya dengan menjual status perempuannya tanpa memandang dampak lanjut dari tindakan tersebut.

“setuju sangat. Hrs cape2 nonjolin diri, dr skill bisa sama ky laki2, yang gk hrs lwt pansos2, umbar tt, susah berat, ga isntan. Laki2 saja susah kan. Inyourdream? (salah satu pemain profesional laki-laki di Indonesia) susah di ijin ortunya buat kluar negri. Dlu ad tim yang wakilin indo, d persulit visanya. Ga cm gamer cewe saja sih. Kalau ak pribadi ya berat, blm lg game yang d krumunan cwo2 yang dgr suara cwe lgsg sange. Trs playvictim dgr suara cwe jd ga fokus, padahal dy ny aj yang copo. Trs kdang jg yang pick sesukanya, misal pgn show off, pick invoker (salah satu hero tersusah di DotA 2) maksa mid. Padahal udh d pick pos midnya. Cm gr2 pgn show off k player cwe. Mknya ak gk suka main sm cewe lain, bgtuan d gubris. Berat karna itutuh. Klakuan cabe2 dota. Kita cape2 setarain, dijelekin umbar tt”

Untuk mendapatkan perhatian dan mematahkan stigma yang telah diberikan kepada pemain perempuan, usaha yang dapat dilakukan para pemain DotA 2 perempuan menurut LatansaKirei (khususnya yang ingin menjadi pemain profesional) dengan menyiarkan permainan mereka kepada khalayak di aplikasi *live stream* dan masuk ke dalam jajaran nama pemain dengan MMR tinggi. Dengan demikian, pemain perempuan juga akan mendapatkan identitas “*gamer girl*” yang menurut LatansaKirei identitas tersebut diakui oleh masyarakat dan dapat bermain berbagai macam game lainnya, bukan mengakui dirinya sebagai “*gamer girl*” dengan memainkan hanya satu game saja dan kemampuan bermain yang rendah.

“emg hrs ladies2nya yang berjuang buat di notice sm gaben (CEO Steam). Ya tnjkin skil atuhla, livestream, msk leaderboard. Kmrn ada si berbiemicel tapi trnyta joki jg, padahal emg bisa main. Kalau ga (main) smua ya bkn gamergirl. Diakui, jgn ngaku2”

Ketika diberikan pilihan untuk memilih masuk ke dalam tim profesional yang di dominasi laki-laki atau perempuan dengan kemampuan bermain yang setara, LatansaKirei lebih memilih untuk bergabung dengan tim yang kebanyakan pemainnya laki-laki karena lebih di perhatikan oleh sponsor, dan pemain laki-laki lebih bermain menggunakan logika daripada emosi. Dirinya baru mau bermain bersama tim yang semuanya beranggotakan perempuan jika para pemain perempuan tersebut mempunyai mental PMA dan bersikap

profesional.

“cwo, buat saat ini ttp cwo. Blm bisa nemu bner2 5 posisi yang bisa ngisi, kbnykn support ngakunya, TAPI TRNYTA CUMA PK CM (salah satu *hero support* di game online DotA 2) BISANYA. (kalau masalah sebelumnya teratasi) ttp cwo. Lbh diliat sm sponsor. Ttp ga (meskipun ada yang mensponsori tim perempuan tersebut). Lbh berat otak cewe dijadiin 1, dprd cwo, pk logika, ga baperan. Mau cibacotin copo kek gblk kek. Cwe? Udh niat kek apa, mikirny psti, ih gk hargain amat udh latihan. Drama deh ujung2ny. sangat2 tidak mauuuuu, kecuali mentalnya bner2 PMA”

LatansaKirei sangat mengutamakan PMA dalam seorang pemain, sehingga baik laki-laki maupun perempuan dapat menjadi pemain profesional yang baik. Sikap PMA tersebut juga dapat mematahkan stigma para pemain laki-laki terhadap pemain perempuan jika para pemain perempuan menerapkan mental PMA dengan tidak asal mengata-ngatai pemain lain dan sadar akan kekurangan diri sendiri.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. PEREMPUAN DI DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE DOTA 2

Sering sekali kita jumpai di dalam suatu kelompok atau komunitas tertentu memiliki anggota dengan gender yang paling dominan, baik itu laki-laki maupun perempuan. Sehingga dalam pemahaman orang di luar dari komunitas itu dapat terbentuk bahwa komunitas atau kelompok tersebut dibentuk untuk kalangan laki-laki atau perempuan. Gender merupakan sifat untuk membedakan antara laki-laki dan perempuan. Perbedaan ini tidak menjadi masalah selama tidak menimbulkan ketidakadilan gender pada laki-laki maupun perempuan. Justru perbandingan-perbandingan yang dilakukan menimbulkan ketidakadilan gender.

Perbandingan-perbandingan gender tidak hanya terjadi di dunia nyata saja, akan tetapi terjadi juga pada dunia virtual, khususnya di bidang game online. Berdasarkan penelitian yang ditulis oleh Gray (2013), terdapat perlawanan dari para pemain perempuan dalam tindakan seksis, misoginis, dan penindasan lainnya saat bermain game online yang di dapat dari pemain laki-laki.

Umumnya para pemain di dalam game online akan melawan tindakan tersebut dengan memeperlihatkan kemampuan yang dimilikinya saat bermain, kemudian pemain yang di rugikan akan mendapat pembelaan baik dari diri sendiri maupun orang lain. Namun, pada game online DotA 2 memiliki sistem pembuktian kemampuan para pemainnya melalui sistem poin MMR, dimana tingkatan-tingkatan atau angka poin yang lebih tinggi dipercayai menjadi identitas bagi pemainnya dalam membuktikan kemampuan bermainnya. Namun, pada pemain perempuan hal tersebut tidak dapat menjadi kepastian untuk membuktikan kemampuan bermainnya, karena telah terbentuk sebuah pandangan tersendiri oleh pemain laki-laki. Para pemain laki-laki sering menganggap pemain perempuan tidak memiliki kemampuan bermain sebagai pemain laki-laki, sehingga berdampak pada tujuan pemain perempuan itu

sendiri saat bergabung ke dalam komunitas virtual game online DotA 2 (baik untuk bersenang-senang, menuju ke kancah profesional, dll).

Dengan adanya pandangan terhadap pemain perempuan tersebut, tentunya menimbulkan ketidakadilan bagi pemain perempuan di dalam game online DotA 2. Hal ini menarik untuk diteliti, karena di dalam komunitas virtual game online DotA 2 yang didominasi oleh laki-laki, masih banyak pemain perempuan yang bertahan di dalamnya. Mereka juga memiliki tujuan masing-masing ketika bergabung ke dalam komunitas virtual ini dengan membawa pandangan yang telah dibangun oleh para pemain laki-laki kepada pemain perempuan. Dengan demikian, dampak apa yang terjadi kepada pemain perempuan di dalam komunitas virtual game online DotA 2 dan bagaimana cara mereka untuk bertahan dalam ketidakadilan gender tersebut?

1. Perlakuan Terhadap Pemain Perempuan dalam Komunitas Virtual Game Online DotA 2

Perbedaan gender menimbulkan ketidakadilan gender baik dari pihak laki-laki maupun perempuan. Namun, pada komunitas virtual game online DotA 2 yang didominasi oleh laki-laki, dari pihak perempuan didapati lebih banyak ketidakadilan gender yang terbentuk. Ketidakadilan gender tersebut terwujud menjadi berbagai bentuk ketidakadilan, seperti marginalisasi (proses pemiskinan ekonomi), subordinasi (anggapan tidak penting dalam putusan politik), pembentukan stereotipe (melalui pelabelan negatif), kekerasan, beban kerja yang lebih panjang dan lebih banyak, dan sosialisasi ideologi nilai peran gender (Fakih, 2016).

Pada komunitas virtual game online DotA 2 terdapat bentuk-bentuk ketidakadilan tersebut. Di sini peneliti akan menjabarkan ketidakadilan gender berdasarkan data yang didapat oleh peneliti melalui wawancara dan observasi partisipasi virtual bersama narasumber.

a. Subordinasi

Pandangan terhadap gender dapat menyebabkan subordinasi terhadap perempuan. Anggapan perempuan tidak dapat memimpin dikarenakan

perempuan memiliki sifat yang irasional dan emosional yang menyebabkan perempuan tidak dipercayai dalam penempatan posisi penting. Pandangan yang menyebabkan subordinasi tersebut didapati dari lingkungan yang ada dari waktu ke waktu, sehingga pandangan tersebut masih menempel pada suatu komunitas maupun individu.

Pada komunitas virtual game online DotA 2, para perempuan jarang sekali dapat memerankan peran penting di dalam tim saat bermain di suatu pertandingan. Peran penting tersebut di dalam pertandingan game online DotA 2 disebut *role*, di mana setiap pemain akan memilih dan memiliki *role* nya dengan menggunakan *hero* yang sesuai dengan *role* yang dipilih saat awal mula pertandingan dimulai. Di dalam sebuah *role* juga terdapat prioritas bagi tim untuk memberikan perhatian lebih saat pertandingan berlangsung. *Role-role* tersebut terdiri dari lima jenis *role* dan memiliki prioritas dan tugas masing-masing di dalam tim. Kelima *role* tersebut akan peneliti urutkan berdasarkan prioritas tertinggi hingga terendah, yaitu:

Tabel 4.1 Urutan prioritas di dalam tim game online DotA 2 berdasarkan *role* pemain

| Nomor | <i>Role</i> atau Peran |
|-------|------------------------------------|
| 1 | <i>Hard Carry</i> (Posisi Satu) |
| 2 | <i>Midlaner</i> (Posisi Dua) |
| 3 | <i>Offlaner</i> (Posisi Tiga) |
| 4 | <i>Semi-Support</i> (Posisi Empat) |
| 5 | <i>Hard-Support</i> (Posisi Lima) |

Sayangnya, pada pemain perempuan selalu diberikan *role* keempat atau kelima saat awal pertandingan dimulai oleh pemain lainnya yang dominan adalah laki-laki. Berdasarkan temuan data yang peneliti temui saat bermain bersama narasumber perempuan, kelima narasumber tersebut bermain dengan *role semi-support* dan *hard-support*. Pemain dengan *role* tersebut bertugas untuk mendukung tim khususnya pemain dengan prioritas tertinggi dan mengikuti tindakan yang dilakukan oleh tim maupun pemain dengan prioritas

tinggi lainnya. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya kemampuan pemain dengan *role support* untuk memimpin tim dalam mengambil tindakan.

Contohnya, pada pertandingan pertama bersama narasumber yang bernama April, di mana dirinya menjadi pemain *support* dan lebih sering mengikuti kemana pemain dengan prioritas di atasnya bergerak dan melakukan tindakan. Ketika April memberikan perintah kepada pemain dengan prioritas di atasnya, dirinya akan menunggu apakah pemain tersebut akan menyetujui atau tidak menyetujui usulan dari dirinya. Meskipun, usulannya disetujui, dirinya akan menuruti perintah dari pemain dengan prioritas atas ketika pemain tersebut menyuruh April melakukan tindakan yang lain. Hal ini menyebabkan keputusan yang akan April buat tergantung kepada pemain dengan prioritas di atasnya atau yang memimpin tim.

Pada temuan data lainnya, berdasarkan hasil wawancara bersama dengan narasumber yang bernama Vee mengatakan:

“awalnya emag aku gak bisa banget main. Main sendiri gak ada teman, kaya belajar dota sendiri gitu, pernah dikatain beban. Makin hari aku belajar terus nyoba” hero lain sampai nemu teman dota, main bareng diajarin vera disuruh pakai support saja dulu klo sudah pro baru nyoba core”

Terlihat dari pengalaman Vee bahwa pemain perempuan telah diberikan penanaman atau pemahaman bermain game online DotA 2 sejak awal bermain dengan menjadi pemain dengan *role support* dan ketika dirinya sudah “pro” baru akan bisa memainkan *role core* (*Hard Carry, Midlaner, dan Offlaner*). Hal ini menjadikan mereka tidak dapat merasakan bagaimana menjadi peran yang lebih penting di dalam tim bersamaan dengan berkembangnya kemampuan bermain dan cenderung pesimis untuk memainkan *role core* sehingga membiarkan *role* tersebut dimainkan oleh pemain lain.

b. Stereotype

Stereotype umumnya diketahui sebagai pelabelan atau penandaan terhadap suatu kelompok atau individu tertentu. Bagaimana seseorang melabeli atau menandai suatu kelompok ataupun individu tertentu dapat didasari oleh pandangan terhadap gender dan pada akhirnya akan menimbulkan sebuah ketidakadilan dan kerugian pada gender yang di labeli.

Pada komunitas virtual game online DotA 2, stereotipe terhadap pemain perempuan telah ada sejak lama. Salah satu stereotipe yang dibuat oleh pemain laki-laki dan sering ditemui di dalam komunitas virtual game online DotA 2 ini adalah pemain perempuan tidak lebih baik dari pemain laki-laki. Salah satu dampak dari stereotipe ini seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, terjadi subordinasi kepada pemain perempuan dengan menempatkan pemain perempuan pada *role support*.

Akan tetapi, stereotipe yang dibangun tidak hanya oleh laki-laki saja, namun ada juga perempuan yang memberikan stereotipe terhadap pemain perempuan yang mengakibatkan kerugian bagi pemain perempuan lainnya. Hal ini ditemui pada temuan data hasil wawancara bersama narasumber yang bernama LatansaKirei, yang mengatakan:

“paling benci sama brand ambador (BA). Dia (brand ambassador yang dimaksud) bikin statement sebagai publik figure *gamer girl* ‘wanita emang sudah sewajarnya di gendong laki-laki’..”

Dengan adanya *statement* yang melabeli perempuan di dalam game online, memberikan dampak besar bagi perempuan khususnya yang akan masuk ke dalam dunia game online, baik di dunia virtual maupun di dunia nyata yang sebagai pekerjaan.

c. Kekerasan

Kekerasan (*violence*) merupakan serangan atau invasi terhadap fisik maupun integritas mental psikologis seseorang. Kekerasan dapat terjadi oleh setiap manusia dan salah satunya adalah pandangan terhadap gender. Kekerasan yang disebabkan oleh bias gender ini disebut juga *gender-related violence* (Fakih, 2016)

Di dalam game online DotA 2 kekerasan dapat terjadi kepada pemainnya dengan bentuk tindakan dari pemain lain kepada pemain yang dirugikan, seperti menyampaikan lelucon vulgar yang dirasa offensif, membuat malu seseorang dengan kata-kata kotor atau yang tidak berkenan, menginterogasi seseorang dengan kehidupan pribadinya hingga menyentuh ranah seksual, meminta imbalan seksual dengan modus janji, dan lainnya

melalui dunia virtual.

Pada pemain perempuan, ditemui dalam temuan data ketika narasumber yang bernama Vee menerima tindakan yang membuat malu dirinya dengan kata-kata kotor atau yang tidak berkenan. Pada hasil observasi partisipan bersama dirinya salah satu pemain di dalam tim yang sama tidak menyukai bagaimana Vee bermain dalam pertandingan, sehingga pemain tersebut menyalahkan Vee dengan kata-kata tidak berkenan seperti bodoh, menyerang dengan menggunakan kata-kata sensitif, dan lainnya. Pemain dengan tingkah laku seperti ini di dalam game online DotA 2 disebut sebagai pemain *toxic (toxic player)*. Pemain tersebut cenderung memaksa pemain lainnya untuk mengikuti arahan yang diberikan oleh dirinya meskipun arahan tersebut merugikan orang lain, dan ketika arahan tersebut tidak dituruti pemain ini akan bermain asal-asalan dan merugikan tim dengan tujuan tim pemain tersebut dapat kalah dengan cepat.

Kasus lainnya di dapati dari narasumber yang bernama Luna, dimana kehidupan pribadinya di usik oleh seseorang yang dirinya temui di dalam dunia virtual. Dirinya mendapati orang tersebut menguntit kehidupan pribadinya di dunia nyata, menelfon nomor pribadi Luna dengan intensitas di luar batas normal, dan mendatangi dirinya di wilayah dirinya mengampu pendidikan. Hal ini dikarenakan pada profil *steam* (aplikasi untuk menjalankan game online DotA 2) milik Luna terdapat tautan ke profil media sosial pribadi Luna, sehingga orang-orang dapat mengetahui data pribadi Luna di dalam media sosialnya tersebut.

Menurut narasumber lainnya yang bernama LatansaKirei, perempuan yang berada pada industri dunia game online sekarang dapat mencapai kepopuleran secara instan dengan menjual sisi sensual dari dirinya. Contohnya, ada perempuan yang ingin menjadi Brand Ambassador, cukup mellihatkan bagian-bagian sensual dari perempuan tersebut (seperti dada) untuk menjadi populer dan dengan kepopuleran tersebut perusahaan industri di bidang *gaming* akan melirik dirinya dan mengontraknya sebagai Brand Ambassador. Sedangkan pada zaman dahulu sebelum game online di lirik seperti sekarang oleh industri teknologi, para perempuan berusaha untuk menjadi populer dengan usaha-usahanya di bidang yang diminati, seperti jika ingin menjadi

pemain profesional akan membuat tim berisi lima orang perempuan agar dapat di akui oleh khalayak dan dapat di kontrak oleh pihak sponsorship dan jika ingin menjadi “*gamer girl*” orang tersebut akan memainkan banyak game agar diakui sebagai *gamer girl* melalui *live streaming*.

d. Beban Kerja

Beban kerja merupakan dampak lanjut dari stereotipe dan subordinasi yang mengakibatkan sebuah konsekuensi bagi kaum yang dirugikan untuk harus bekerja keras dengan waktu yang lama dan beban tersebut ditanggung oleh kaum itu sendiri, dan jika kaum tersebut memiliki pekerjaan lainnya, maka beban yang ditanggung menjadi beban kerja ganda.

Kembali ke pembahasan subordinasi yang mengakibatkan pemain perempuan sering diberikan *role support* pada permainan game online DotA 2 daripada *role core*. Pemain perempuan mendapatkan banyak pekerjaan dengan mengampu *role* tersebut saat pertandingan berlangsung. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, pemain dengan *role support* harus bisa mengganggu lawan melakukan *farming* (mendapatkan uang dan *experience*), membantu pemain dengan *role core* membunuh musuh, membeli barang pendukung untuk tim, memperhatikan keadaan sekitar, dan lainnya. Semua pekerjaan yang dilakukan oleh pemain *support* tidak berbanding lurus dengan apa yang di dapatinya selama pertandingan. Hal ini dikarenakan pemain *support* lebih lama dalam menaikkan level dibandingkan ketiga pemain dengan *role core*, barang yang dibutuhkan tim lebih utama dibandingkan barang untuk menyelamatkan dirinya sendiri, dituntut oleh pemain *core* untuk membeli barang pengawasan meskipun uang yang di dapatkan minim, dan lainnya. Oleh karena itu, di samping pemain *support* harus membantu timnya, dirinya juga harus mencari uang dan *experience* sendiri untuk mengimbangi pemain lainnya.

Berdasarkan jabaran yang di tulis oleh Firaldi (2018) tentang kelima *role* yang ada di dalam game online DotA 2, *role support* merupakan *role* yang sangat sulit untuk dimainkan. Akan tetapi, banyak dari pemain perempuan di dalam game online DotA 2 mendapatkan peran ini untuk dimainkan, bahkan saat pertama kali dirinya bermain game online DotA 2 langsung disuruh oleh

pemain lainnya yang umumnya laki-laki untuk memegang peran *support*.

2. Tujuan dan Usaha Pemain Perempuan Menghadapi Kesenjangan di Dalam Komunitas Virtual Game Online DotA 2

Meskipun komunitas virtual game online DotA 2 penuh dengan kesenjangan gender (khususnya pada perempuan), para pemain perempuan tetap masih berada di dalam komunitas virtual tersebut. Hal ini dikarenakan pemain perempuan mempunyai tujuan-tujuan individu selain dari mencari hiburan dari permainan game online DotA 2. Berdasarkan temuan data dari kelima narasumber peneliti, tujuan-tujuan tersebut terbentuk berdasarkan kesenjangan yang di dapat oleh pemain perempuan, sehingga tujuan dari bergabung ke dalam komunitas virtual bukan hanya sebagai hiburan lagi, melainkan untuk membuktikan apa yang dikatakan oleh para pemain laki-laki adalah salah dan dengan demikian derajat para pemain wanita akan setara dengan pemain laki-laki di dalam komunitas virtual game online DotA 2.

Usaha-usaha yang dilakukan pemain perempuan untuk menyetarakan derajat salah satunya dengan mendapatkan poin MMR yang tinggi, karena MMR merupakan tolak ukur kemampuan pemain di dalam game online DotA 2. Dengan mencapai poin MMR yang lebih tinggi, pemain lainnya akan mempercayai kemampuan pemain-pemain perempuan dapat setara atau lebih dari yang mereka kira. Berdasarkan situs *gamebrott.com* pemain-pemain di dalam game online DotA 2 memiliki tingkatan- tingkatan kemampuan bermain berdasarkan poin MMRnya, yang diantaranya adalah: poin MMR 0-2000 (*normal skill*), MMR 2500-3500 (*high skill*), dan 3500++ (*very high skill*). Rata-rata poin MMR yang dipunyai oleh para narasumber dalam penelitian ini di atas 3500, yang berarti masuk ke dalam pemain dengan kategori *very high skill*.

Namun, dengan didapatinya poin MMR yang tinggi bukan berarti pemain perempuan langsung mendapatkan kesetaraan di dalam game online DotA 2. Pemain-pemain perempuan tetap memiliki kesenjangan di dalam pemilihan *role* di dalam tim, dimana pemain perempuan selalu dipilih untuk mengemban peran *support*. Menurut para narasumber yang telah peneliti wawancara, peran *support* di dalam game online DotA 2 tidak menjadi masalah

besar terhadap dirinya. Dengan menjadi pemain *support* para pemain perempuan tetap dapat memimpin tim dengan menjadi komunikator dominan di dalamnya, seperti yang dilakukan oleh narasumber yang bernama Luna, Vee, dan LatansaKirei. Dengan menekuni peran *support*, mereka dapat lebih memahami permainan daripada bermain sebagai peran *core*. Dengan pemahaman yang lebih tentang permainan tersebut menghasilkan kepercayaan bagi tim untuk dipimpin oleh pemain *support* melalui tindakan dan ide-ide yang diberikan kepada tim berdasarkan pengalaman bermain para pemain *support*. Salah satu narasumber yang masuk ke jenjang profesional juga menjadi seorang kapten di dalam tim dengan bermain menggunakan peran *support*. Hal ini membuktikan bahwa pemain perempuan juga dapat memimpin pemain lainnya dengan menerima dampak dari subordinasi yang diberikan oleh para pemain laki-laki terhadap perempuan dan mematahkan stereotipe yang telah terbentuk dengan tindakan di dalam permainan.

Sebagian besar pemain perempuan juga sulit untuk dapat berkomunikasi di dalam permainan karena pemain perempuan sering mendapati pelecehan atau godaan-godaan dari para pemain laki-laki ketika pemain perempuan mengekspos dirinya bahwa dirinya adalah perempuan melalui komunikasi verbal. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang paling efektif di dalam game online DotA 2 karena komunikasi verbal dapat dengan cepat disampaikan dan sedikit untuk terjadi perbedaan pengertian dalam memaknai pesan pada pemain lainnya. Narasumber yang peneliti dapati semuanya mengalami hal ini, dan menjadikan mereka lebih membatasi diri dengan pemain laki-laki dalam berkomunikasi di dalam game. Sehingga mereka akan menggunakan komunikasi verbal hanya pada pemain di dalam *party*, dimana pemain tersebut sudah dikenal terlebih dahulu oleh para pemain perempuan. Sedangkan pada permainan *public* (bersama orang-orang yang ditemui secara acak) para perempuan lebih memilih untuk menggunakan komunikasi non verbal atau juga tidak berkomunikasi sama sekali dan hanya mengikuti tindakan dari pemain lainnya.

Tak jarang juga dengan membatasi diri dalam berkomunikasi di dalam game, menjadikan pemain perempuan tidak diketahui identitas aslinya bahwa mereka adalah perempuan. Hal ini menjadikan mereka diperlakukan sama

seperti pemain lainnya. Perlakuan yang sering di dapati oleh para pemain game online DotA 2 merupakan perlakuan toxic dari pemain lainnya (khususnya pemain baru), dimana pemain tersebut akan menyerang pemain lain secara tidak langsung melalui kata-kata atau simbol-simbol di dalam game. Hal ini dikarenakan pemain tersebut tidak senang dengan apa yang dilakukan korban atau rekan-rekan satu timnya, dan pemain tersebut juga dapat tidak menyukai pemain lainnya dikarenakan kemampuan pemain itu sangat buruk. Oleh karena itu, narasumber yang bernama Luna menganggap game online DotA 2 adalah *toxic community* dan tidak ramah terhadap pemain baru. Dalam menanggapi hal ini, sebagian besar narasumber pernah melewati masa-masa diperlakukan toxic oleh para pemain game online DotA 2 yang sebagian besar adalah laki-laki. Seperjalanan dalam mempelajari game online DotA 2, para pemain perempuan ini tidak lagi memperlakukan serangan-serangan yang diberikan oleh pemain toxic dan mereka lebih memilih fokus untuk bermain bersama tim yang dapat berjuang bersama untuk mencapai kemenangan di dalam pertandingan.

Menurut narasumber yang bernama LatansaKirei, usaha-usaha pemain perempuan untuk setara di mata pemain laki-laki juga harus dibuktikan kepada publik di luar dari komunitas virtual game online DotA 2 dengan cara menonjolkan diri. Usaha tersebut dapat berupa *live streaming* permainan dari dirinya dan masuk ke dalam *leaderboard* game online DotA 2. Untuk menyetarakan derajat dengan pemain laki-laki juga dibutuhkan perubahan pada pemain perempuan itu sendiri, dengan menerapkan *Positive Mental Attitude* (PMA), agar pemain perempuan dapat tetap kuat dalam menghadapi tekanan di dalam pertandingan, lebih mementingkan logika daripada emosi saat bermain dan tidak mencapai tujuan secara instan (melalui joki, panjat sosial, dan menjual status perempuan).

3. Gender Perempuan di Dalam Komunitas Virtual Game Online DotA 2

Berdasarkan usaha-usaha yang diberikan oleh narasumber perempuan dalam bermain game online DotA 2, tindakan-tindakan yang dilakukan oleh pemain perempuan terlihat mengikuti sebagian besar tindakan yang dilakukan oleh pemain laki-laki dalam mencapai kesetaraannya. Menurut teori ekofeminisme, ketika perempuan masuk ke dunia maskulin yang di dominasi

oleh laki-laki, maka perempuan tersebut tidak akan menonjolkan kualitas femininnya melainkan menjadi tiruan laki-laki (*male clone*) dan masuk ke dalam sistem maskulin yang hierarkis (Rokhmansyah, 2016). Dalam stereotip gender itu sendiri Deaux et. Al dalam Rollins (1996) mengatakan bahwa komponen stereotip gender terdiri atas beberapa aspek, yaitu: karakter kepribadian, peran perilaku, penampilan fisik, dan pekerjaan (Maghfuri, 2018). Disebutkan pula beberapa atribut yang menyertai tipikal laki-laki dan perempuan, sebagai berikut:

Tabel 4.2 Atribut yang menyertai tipikal laki-laki dan perempuan

| TIPIKAL LAKI-LAKI | TIPIKAL PEREMPUAN |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| a. Agresif | a. Lemah lembut |
| b. Tidak emosional | b. Emosional |
| c. Ambisius | c. Menyukai seni dan kesastraan |
| d. Obyektif | d. Tidak menyukai kata-kata kasar |
| e. Dominan | e. Bijaksana |
| f. Suka bersaing | f. <i>Religious</i> |
| g. Percaya diri | g. Tertarik pada penampilan diri |
| h. Logis | h. Peka terhadap perasaan orang lain |
| i. Bertindak sebagai pemimpin | i. Kebutuhan akan rasa aman besar |
| j. Independen | j. Dependen |

Berdasarkan pada istilah yang dikemukakan oleh Judith Butler (1990) dalam bukunya yang berjudul *Gender Trouble*, dia berpendapat bahwa gagasan tentang gender hanyalah sebuah tindakan dari seseorang. Tindakan adalah cara seseorang berjalan, berbicara, berpakaian, dan berperilaku. Dirinya menyebut tindakan ini sebagai “*gender performativity*”. Usaha-usaha yang dilakukan oleh pemain perempuan dalam menyetarakan status gendernya ini dapat menjadikan dirinya sebagai seorang yang maskulin, dimana atribut-atribut tipikal perempuan di dalam dirinya perlahan luntur dan digantikan dengan atribut-atribut dari tipikal laki-laki melalui sebuah tindakan yang dilakukan mereka

pada saat bermain game online DotA 2.

Temuan data pada narasumber pemain DotA 2 perempuan menjadi bukti bahwa para pemain perempuan berjuang untuk menyetarakan gendernya dengan cara menjadi seorang *male clone*. Dimana para pemain perempuan akan merubah atribut-atribut perempuan di dalam dirinya secara perlahan, menjadi orang yang agresif, ambisius, logis, tidak emosional, dan lainnya, dengan dalih *Positive Mental Attitude* (PMA).

“.. Lebih berat otak cewe dijadiin satu, daripada cowo, pake logika, ga baperan. Mau cibacotin copo kek goblok kek. Cewe? Udah niat kayak apa, mikirnya pasti, ih gk hargain amat udh latihan. Drama deh ujung-ujungnya. Sangat2 tidak mauuuuu (satu tim berisi perempuan semua), kecuali mentalnya bener-bener PMA” (Wawancara LatansaKirei)

Perubahan ini dibuktikan pula melalui tindakan-tindakan yang dilakukan oleh pemain perempuan saat bermain game online DotA 2, dimana pemain perempuan dapat memimpin pemain lainnya di dalam sebuah tim melalui tindakan yang dibuat dirinya dan akan diikuti oleh pemain lainnya layaknya seorang pemimpin, dan pemain perempuan dapat berjalan sendiri (independen) untuk mencapai tujuannya di dalam komunitas virtual game online DotA 2.

B. KOMUNITAS VIRTUAL

Menurut Howard Rheingold (1993), komunitas virtual merupakan agregasi sosial yang muncul dari internet, ketika banyak orang yang melakukan diskusi publik dalam kurun waktu yang lama dengan ketertarikan yang sama dan menjadikan forum tersebut sebagai jaringan hubungan pribadi di dunia maya (Nasrullah, 2014).

Pada game online DotA 2, komunikasi antar individu terjadi melalui sebuah jaringan internet karena dalam game online DotA 2 memerlukan jaringan internet untuk mengaktifkannya, sehingga individu-individu yang bertemu di dalamnya membentuk suatu komunitas berdasarkan regional atau satu tim di dalam permainan. Contohnya pada game online DotA 2 saat peneliti bermain bersama dalam satu *party* dengan narasumber dan bermain di dalam lingkup server SEA (South East Asia). Game online DotA 2 sangat

berhubungan dengan teori komunitas virtual karena terjadi komunikasi antar pengguna di dalam dunia virtual.

1. Tipe Ideal Komunitas Virtual dan Dinamika Perjuangan Pemain Perempuan di Dalam Komunitas Virtual Game Online DotA 2

Komunitas virtual memiliki perbedaan dengan komunitas yang ada di kehidupan nyata (komunitas organik). Bangkit Darmawan (2018) mengutip tesis yang ditulis oleh Ratna Permata Sari (2012) dengan judul Fandom dan Konsumsi Media, didapati bahwa komunitas virtual memiliki karakteristik yang berbeda dengan komunitas di dunia nyata dan di dukung dengan pernyataan Van Dijk yang mengatakan komunitas virtual memiliki beberapa karakteristik yang membuat komunitas tersebut terlepas daripada komunitas organik yaitu *loose affiliation, special activities, not tied to place and time, verbal and paralinguistic, partial plural, dan heterogeneous* (Darmawan, 2018). Disini peneliti akan menghubungkan teori yang dinyatakan oleh Van Dijk terhadap dinamika perjuangan pemain perempuan di dalam komunitas virtual game online DotA 2.

a. Loose Affiliation

Hubungan di dalam komunitas virtual terjalin tidak begitu kompleks sehingga membuat individu di dalamnya dapat meninggalkan komunitas tersebut kapan saja karena tidak memiliki hubungan yang erat (Sari, 2012).

Hubungan yang tidak terikat ini menjadi salah satu penyebab terjadinya kesenjangan terhadap pemain perempuan. Para anggota yang dominan laki-laki dapat melakukan apapun kepada anggota lainnya, termasuk ketika mereka berkelakuan *toxic*. Anggota yang berkelakuan *toxic* tidak akan merasa bertanggung jawab kepada pemain yang menjadi korban karena tidak akan bertemu lagi bersama korban, dan dirinya dapat keluar dari komunitas kapanpun dirinya mau. Pada akhirnya terjadilah tindakan-tindakan yang terjadi terhadap pemain perempuan, seperti *sexual abuse* dan *bullying* yang dominan di alami oleh semua narasumber. Lebih lanjutnya, akan berdampak kepada kehidupan pemain perempuan di dunia nyata, seperti yang di alami oleh narasumber yang bernama Luna, dirinya kerap di telfon berulang kali dari orang yang tidak dikenalnya di dunia nyata, dan diketahui orang tersebut sering

menunggunya di lingkungan kampus untuk menemuinya.

b. Special Activity

Kegiatan yang dilakukan oleh komunitas di dunia virtual sangat beragam dan unik, hal ini terlepas dari kegiatan yang ada di dunia nyata (Sari, 2012). Apa yang terjadi di dalam dunia virtual belum tentu dapat dilakukan juga di dunia nyata dan begitu juga sebaliknya. Dalam game online DotA 2 para pemain dari berbagai penjuru bertemu dalam suatu pertandingan untuk bermain dengan tujuannya masing-masing secara virtual melalui sebuah jaringan internet.

Aktivitas yang dilakukan berbeda dengan komunitas organik bahkan dengan komunitas virtual lainnya. Umumnya di dalam komunitas virtual, orang-orang berdiskusi bersama dengan topik yang mereka sukai dan bertukar informasi, tetapi di dalam game online DotA 2 individu yang merealisasikan kesukaannya dengan tujuan tertentu dengan aktivitas bermain game online DotA 2. Pada pemain perempuan terselip tujuan lainnya dalam beraktivitas di dalam komunitas virtual game online DotA 2. Jika di dunia nyata khalayak akan melakukan aksi demo atau boikot untuk menuntut haknya, di komunitas virtual ini, bermain merupakan pembuktian kepada pemain laki-laki untuk mematahkan stigma yang ada di dalam komunitas virtual tersebut.

c. Verbal and Paralanguage

Dalam berkomunikasi kita dapat menggunakan gerak tubuh atau mimik wajah selain melakukan pesan verbal untuk menyampaikan pesan terhadap lawan interaksi, gerakan-gerakan yang dilakukan menimbulkan pesan non-verbal kepada lawan interaksi secara tatap muka pada interaksi sosial di dunia nyata (Sari, 2012)

Dalam game online DotA 2 pesan-pesan di dalam permainan dapat dikirim berupa pesan verbal maupun non verbal. Game online DotA 2 menyediakan fitur *open mic* agar para pemain dapat berkomunikasi melalui suara (*voice chat*) melalui mikrofon, pada pesan non verbal, DotA 2 juga telah menyediakan berbagai fitur seperti kolom chat, yang digunakan untuk berkomunikasi melalui teks yang para pemain ketik melalui sebuah kolom khusus untuk chat, atau *emoticon* untuk mewakili perasaan pemain terhadap sesuatu di dalam game. Fitur lainnya yang diberikan oleh DotA 2 merupakan

pesan non verbal yang dibuat agar pemain dapat memberikan informasi secara cepat melalui tanda, seperti tanda (!) untuk memberikan instruksi menyerang atau mendapatkan perhatian dari pemain lainnya, dan tanda (x) untuk tidak setuju dengan apa yang direncanakan atau mundur dari area yang diberi tanda.

Namun, pada pemain perempuan cenderung tidak aktif dalam berkomunikasi secara verbal di dalam game online DotA 2 karena mereka telah mendapatkan pengalaman-pengalaman yang buruk ketika melakukan komunikasi secara verbal khususnya melalui komunikasi vokal. Hal ini menjadikan pemain perempuan lebih menutup diri ketika berkomunikasi antar pemain di dalam satu tim, dan juga mereka akan lebih cenderung menggunakan komunikasi non verbal seperti mengirimkan sinyal berupa tanda dan tindakan sebagai bentuk pertahanan diri dari pengalaman buruk sebelumnya. Di sisi lainnya, dengan minimnya pemain perempuan menggunakan komunikasi verbal, para pemain perempuan akan sulit untuk menunjukkan eksistensinya di dalam komunitas virtual tersebut.

d. Partial Plural

Di dunia nyata kita tentunya mengenal teman-teman kita karena berinteraksi melalui tatap muka dan tahu akan identitas umum dari teman tersebut. Dengan mengetahui identitas umum seperti umur, budaya, dan lainnya, kita dapat menyesuaikan interaksi sosial ketika bersama teman-teman ini, agar merasa nyaman. Hal tersebut hanya berlaku dalam dunia nyata, ketika di dalam dunia virtual kita akan bertemu berbagai macam teman dengan identitasnya yang tidak diketahui kepastiannya (Sari, 2012).

Dalam game online DotA 2 para pemain tentunya tidak akan mengetahui identitas pribadi bahkan gender para pemain lainnya, sehingga para pemain dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara bebas dan tidak dipengaruhi oleh identitas apapun baik umur, status sosial, maupun gender karena yang kita lihat di dalam dunia virtual adalah identitas seseorang yang dibuat dirinya sesuai keinginannya sendiri atau bahkan identitas palsu di dalam komunitas virtual. Maraknya identitas palsu ini sendiri berdampak juga pada pemain perempuan, ketika pemain perempuan mengakui bahwa dirinya adalah perempuan maka pemain lainnya tidak akan mudah percaya bahwa dirinya adalah perempuan sebelum pemain tersebut memberikan bukti nyata seperti melakukan

komunikasi melalui suara. Hal ini dikarenakan maraknya tindak penipuan yang mengatas namakan gender perempuan di dalam game online DotA 2, dimana penipu akan memanfaatkan korbannya untuk mendapatkan keuntungan pribadi seperti mendapatkan uang virtual maupun barang-barang di dalam permainan melalui korban.

e. Heterogeneous

Di dalam komunitas virtual, dapat dipastikan akan bertemu dengan berbagai macam individu dengan keberagaman identitas. Tidak adanya batasan tempat dan waktu menjadikan para anggota komunitas virtual memiliki latar belakang yang berbeda dan sangat beragam (Sari, 2012).

Dalam game online DotA 2 para individu berasal dari berbagai macam negara dan mereka dikategorikan berdasarkan kawasan dirinya berasal kedalam sebuah server seperti SEA (South East Asia), Europe (Eropa), Russia, Jepang, dll. Dengan banyaknya latar belakang dari berbagai macam individu di dalam komunitas virtual game online DotA 2, pemain perempuan tetap diperlakukan sama di dalam stigma yang ada. Ini membuktikan bahwa pemain perempuan di dalam game online DotA 2 mengalami pelabelan yang sama dari setiap pemain di berbagai wilayah.

C. KOMUNIKASI PEMAIN PEREMPUAN DI DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE DOTA 2

1. Proses dan Pola Komunikasi dalam Pertandingan Game Online DotA 2

Pada pembahasan proses komunikasi dalam game online DotA 2 ini, peneliti menggunakan teori proses komunikasi yang diterapkan oleh Suprpto yang berkaitan pula dengan proses komunikasi Lasswell, sehingga di dapatkan temuan dari data yang telah diambil melalui penggabungan teori tersebut. Pada formula komunikasi Lasswell menjelaskan komponen-komponen yang dapat menimbulkan proses komunikasi yang dianggap efektif dan dapat memunculkan efek atau *feedback*, sedangkan pada teori proses komunikasi Suprpto menekankan pada efek apa dari munculnya proses komunikasi tersebut.

Hasil analisis data pada setiap game yang terjadi di dalam observasi partisipasi yang dilakukan peneliti saat mengikuti permainan bersama

narasumber perempuan menggunakan teori komunikasi Lasswell untuk dapat mengetahui proses pesan yang ada di dalam permainan. Dari proses komunikasi tersebut pula, dapat ditemukan pola komunikasi yang terjadi saat permainan berlangsung. Peneliti menggunakan teori yang disampaikan Bavelas dan Leavitt (dalam Goldhaber 1993:253) untuk mengetahui pola komunikasi apa yang terjadi di dalam permainan dan pada masalah proses interaksi, peneliti menggunakan teori analisis proses interaksi menurut Bales (Morissan, 2013).

Berdasarkan observasi partisipan bersama narasumber-narasumber perempuan di dalam pertandingan game online DotA 2, terdapat pola komunikasi Y dan *All-Channel* di dalam pertandingan-pertandingan tersebut. Pola komunikasi Y ditemukan pada game pertama dimana di dalamnya terdapat sebuah kelompok yang memisahkan diri untuk berinteraksi secara efektif dengan pemain di luar kelompok tersebut, sehingga pemain diluar kelompok tersebut tidak mendapatkan informasi dengan kuantitas dan kualitas yang sama. Para pemain perempuan di dalam game online DotA 2 cenderung menggunakan pola komunikasi ini melalui sebuah *party* yang dibentuk oleh dirinya. Berdasarkan wawancara bersama narasumber, *party* ini bertujuan untuk memudahkan dirinya berkomunikasi bersama orang yang dipercayainya dan menghindari tindakan yang tidak menyenangkan oleh orang lain sehingga dirinya dapat fokus terhadap permainan dan mencapai tujuannya yaitu kemenangan. Namun, dalam pola komunikasi ini cenderung menimbulkan beberapa masalah di dalam sebuah tim yang terbentuk, yaitu:

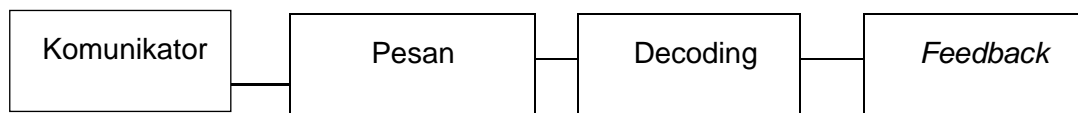
1. Masing-masing anggota kelompok tidak saling memberikan informasi yang cukup, maka kelompok tersebut mengalami “masalah komunikasi”
2. Masing-masing anggota kelompok tidak saling memberikan pendapat, maka kelompok tersebut akan mengalami “masalah evaluasi”
3. Tidak terdapat cukup dramatisasi maka akan muncul “masalah ketegangan”.

Pada pola komunikasi *All-Channel* semua pemain di dalam tim dapat berkomunikasi secara aktif tanpa adanya pengecualian sedikitpun. Pola komunikasi ini merupakan pola komunikasi yang paling efektif untuk mencapai tujuan pertandingan dan sedikit akan permasalahan yang timbul di dalam tim. Bagi pemain perempuan sendiri, pola komunikasi ini merupakan pola komunikasi yang sangat efektif dalam berinteraksi ke sesama pemain di dalam tim, karena para pemain di dalam tim saling menghargai saran dan keputusan yang dibuat oleh pemain-pemain lainnya baik itu laki-laki maupun perempuan, dan keputusan tersebut dijalankan setelah adanya pertimbangan dan kesepakatan bersama. Pada pola komunikasi ini pemain perempuan juga dapat menjadi komunikator dominan atau pemimpin di dalam tim, seperti yang telah dilakukan oleh beberapa narasumber. Mereka juga menjadi lebih terbuka dalam melakukan komunikasi dengan aktif melakukan interaksi melalui komunikasi verbal dan non verbal selama pertandingan.

Namun, beberapa pertandingan tidak memiliki pola komunikasinya masing-masing dikarenakan banyaknya permasalahan di dalam proses interaksi yang terjadi di dalam tim seperti: masalah komunikasi, masalah pengawasan, masalah keputusan, masalah ketegangan, dan masalah reintegrasi. Hal ini dikarenakan adanya lebih dari satu pemain yang memiliki idealismenya sendiri dalam mencapai tujuan, dan hal tersebut di dukung oleh beberapa pemain lainnya sehingga pola komunikasi yang ada tidak masuk dalam kategori manapun. Pada kasus inilah para pemain perempuan sering mendapat perlakuan tidak menyenangkan dari pemain lainnya, seperti pelecehan verbal maupun non verbal, perlakuan *toxic*, dan lainnya.

2. Penggabungan Proses Komunikasi Penyampaian Pesan Antara Pemain Wanita Dan Pemain Pria Dalam Game Online Dota 2

Di dalam game online DotA 2, proses komunikasi terjadi dalam beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut dapat di rangkum seperti gambar 4.8, dimana pesan yang berasal dari komunikator sampai kepada komunikan yang dituju, berawal dari *encoding* sampai dengan *decoding* dan terjadinya *feedback*.



Gambar 4.8 Proses Komunikasi

a. Encoding

Tahap pertama dalam proses komunikasi berasal dari komunikator yang telah memiliki maksud dan tujuan untuk mengirimkan pesan kepada komunikan melalui pembacaan situasi dan kondisi yang di dapat saat itu juga. Pada game online DotA 2, hasil dari pembacaan situasi dan kondisi ini adalah sebuah strategi yang akan dilakukan oleh rekan-rekan tim untuk mencapai tujuan bermain yaitu kemenangan. Strategi ini kemudian akan dikirimkan melalui pesan yang berbentuk verbal ataupun non verbal, tergantung bagaimana komunikator ingin menggunakannya.

Tentunya setiap pemain di dalam game online DotA 2 ingin mengutarakan pendapatnya di dalam sebuah komunikasi selama pertandingan berlangsung. Akan tetapi, perlakuan yang berbeda kerap kali terjadi terhadap pemain dengan status tertentu. Pada pemain perempuan, umumnya cenderung dibatasi untuk berpendapat karena ketidakpercayaan pemain laki-laki terhadap kemampuan bermain pemain perempuan. Hal ini pula yang menjadikan pemain perempuan lebih banyak untuk tetap menyimpan pendapatnya sendiri dan pada proses komunikasi ini, terhenti pada tahap encoding.

b. Pesan Verbal dan Non Verbal

Pesan verbal dapat ditemukan di dalam game online DotA 2 berupa pesan teks yang dikirimkan melalui media *chat* dan pesan vokal yang dikirim melalui media *open mic* yang telah disediakan oleh pihak game online DotA 2, sedangkan pesan non verbal adalah pesan yang sangat sering digunakan oleh pemain yang jarang melakukan komunikasi secara verbal atau sama sekali tidak menggunakannya. Sehingga pesan yang dikirimkan hanya berupa tanda atau gambar kepada pemain lain di dalam permainan tersebut. Namun, para pemain game online DotA 2 dapat memahami tanda atau gambar di dalam game

tersebut karena adanya kesepakatan dalam memaknai tanda atau gambar yang ada di dalam game, sehingga dapat mempermudah melakukan interaksi antar sesama pemain game online DotA 2.

Pada pemain perempuan yang ingin tetap mengutarakan pendapatnya, mereka berusaha melakukan komunikasi melalui pesan verbal maupun non-verbal di dalam game. Namun, ketika pemain perempuan mengirim pesan melalui pesan verbal, para komunikator yang umumnya laki-laki lebih sering menimbulkan efek yang negatif terhadap pemain perempuan. Oleh karena itu, pemain perempuan lebih sering mengirimkan pesan dalam bentuk non verbal baik itu sebuah tanda maupun tindakan, karena lebih dapat membuktikan hasil dari pendapat mereka.

c. Decoding, Effect & Feedback

Decoding merupakan penerjemahan pesan yang dikirim oleh komunikator kepada komunikan sehingga komunikan dapat memaknai pesan yang disampaikan tersebut. Dalam memaknai pesan yang diterima, komunikan dapat memberikan *feedback* dan *effect* kepada komunikator sesuai dengan pemaknaan dari pesan yang diterima.

Feedback dan *effect* yang didapat pun disesuaikan dengan pemaknaan pesan dari komunikator oleh komunikan, dimana *feedback* dan *effect* tersebut dapat berupa positif dan negatif. *Feedback* yang positif biasanya merupakan *feedback* yang sesuai dengan makna dari pesan komunikator sehingga apa yang diinginkan oleh komunikator dapat sesuai dengan *feedback* dan *effect* dari komunikan. Pada pemain perempuan sendiri dampak yang didapatkan dari pesan yang dikirimkan oleh dirinya kepada pemain lainnya di dominasi oleh *feedback* dan *effect* yang negatif ketika pesan tersebut berupa pesan verbal. Umumnya *feedback* dan *effect* negatif tersebut berupa perlakuan *toxic* dari pemain lainnya, *sexual abuse*, *cat calling*, dan lainnya. Namun, ketika pesan yang dikirimkan berupa pesan non verbal, *feedback* dan *effect* yang diterima cenderung merupakan *feedback* dan *effect* positif, dan akan berlanjut ketika pemain perempuan tersebut berkomunikasi melalui pesan verbal jika pesan non verbal tersebut terbukti membuahkan hasil bagi tim.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menemukan kesenjangan gender terhadap pemain perempuan di dalam komunitas virtual game online DotA 2 berupa subordinasi, stereotipe, kekerasan, dan beban kerja di dalam dunia virtual yang berdampak pada proses komunikasi, pola komunikasi, dan profesi di dunia nyata (khususnya di bidang *gaming*). Adanya kesenjangan gender tersebut membuat gerakan feminisme dari pemain perempuan terjadi, dimana pemain perempuan rata-rata mengalami perubahan tujuan selama bergabung di komunitas virtual game online DotA 2, yang awalnya sebatas mencari hiburan menjadi ajang penolakan stigma yang ada kepada pemain perempuan. Akan tetapi, dalam usahanya mematahkan stigma dan menyetarakan derajat, para pemain perempuan juga perlahan berubah menjadi *male clone* dengan lebih menonjolkan kualitas maskulinnya saat beraktivitas di dalam komunitas virtual ini. Beberapa pemain perempuan juga menyebut kualitas maskulin tersebut sebagai PMA (Positive Mental Attitude) dalam bermain game online DotA 2.

B. Keterbatasan Penelitian

Kendala yang didapati oleh peneliti saat menemukan narasumber perempuan yang bermain game online DotA 2 karena sangat jarang ditemui pemain perempuan di dalam pertandingan game online DotA 2 secara acak diakibatkan pemain perempuan yang sangat tertutup untuk berkomunikasi di dalam pertandingan dan banyak pemain laki-laki yang mengaku sebagai perempuan untuk mendapatkan keuntungan sendiri melalui foto profil yang dipasang dan nama di dalam game yang dipakai. Dampak dari hal tersebut peneliti mendapatkan narasumber melalui bantuan dari kolega peneliti dan kemudian dari satu narasumber didapati narasumber- narasumber lainnya yang bersedia membantu peneliti dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini juga membutuhkan pemahaman Bahasa Inggris karena referensi yang di dapat banyak menggunakan Bahasa Inggris. Sehingga untuk memahami referensi-referensi tersebut membutuhkan proses dan waktu

untuk lebih memahaminya lagi secara berulang.

Minimnya penelitian tentang game online di Indonesia menjadikan peneliti untuk mencari referensi lainnya melalui internet, sehingga referensi-referensi yang di dapatkan tidak semuanya dapat ditemukan dan tidak semua referensi yang ditemukan dapat di akses oleh orang umum. Beberapa referensi juga harus dibeli terlebih dahulu agar dapat dibaca.

C. Saran

Penelitian ini tentunya belum dan jauh dari kata sempurna karena adanya keterbatasan peneliti di atas, sehingga peneliti dapat memberikan saran yang dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Dalam melakukan penelitian etnografi virtual ketika peneliti terjun langsung ke dalam komunitas virtual, diharapkan peneliti untuk tetap netral atau tidak berpihak kepada siapapun di dalam komunitas tersebut
2. Penelitian yang dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya tentang komunitas virtual khususnya pada game online sangat banyak sekali yang dapat di kaji, seperti:
 - a. Mengangkat permasalahan gender di dalam sebuah tim profesional game online DotA 2 atau yang lainnya, seperti CS:GO (*Counter Strike: Global Offensive*), ML (*Mobile Legend*), dan lainnya
 - b. Meneliti pola komunikasi yang dapat terjadi di dalam game online yang minim dengan fitur komunikasinya, karena masing-masing game online memiliki karakteristiknya sendiri.
 - c. Meneliti permasalahan dunia *esports* di Indonesia pada instansi atau berbagai tim di Indonesia
 - d. Meneliti fenomena pengikut (anggota) yang berlangganan dan memberikan donasi di dalam channel *streaming* game online seperti *Twitch*, *Youtube*, dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- AW, S. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Blackwell, W. (2014). *The Handbook of Gender, Sex, and Media*. United Kingdom: John Wiley & Sons, Inc.
- Bubas, G. (2001). *Computer Mediated Communication Theories and Phenomena: Factors That Influence Collaboration Over The Internet. 3rd CARNet Users Conference*. Zagreb: University of Zagreb.
- Cangara, H. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Kedua*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cragan, J. F., Kasch, C. R., & Wright, D. W. (2009). *Communication in Small Groups: Theory, Process, Skills*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Fakih, M. (2016). *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: INSISTPress.
- Faqih, M. (2007). *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gamble, S. (2004). *Feminisme dan Postfeminisme*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hollows, J. (2000). *Feminisme, Feminitas, dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Matos, L. M., Paraskakis, I., Afsarmanesh, H., & Eds. (2009). *Leveraging Knowledge for Innovation in Collaborative Networks*. Thessaloniki: IFIP International Federation for Information Processing.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mulyana, D. (2014). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi Virtual*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nurudin. (2017). *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prescott, J., & Bogg, J. (2013). *Gender Divide and the Computer Game Industry*. United States of America: IGI Global.
- Rivers, W. L., Jensen, J. W., & Peterson, T. (2003). *Media Massa & Masyarakat Modern Edisi Kedua*. (H. Munandar, & D. Priatna, Trans.) Jakarta: Kencana.
- Rokhmansyah, A. (2016). *Pengantar Gender dan Feminisme: Pemahaman Awal Kritik Sastra Feminisme*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Sii-tonen, M. (2007). *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*. JYVÄSKYLÄ: University of JYVÄSKYLÄ.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk penelitian bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif*. Bandung: ALFABETA.
- Suprpto, T. (2009). *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Jurnal:

- Achmad, Z.A., Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data. *The Journal of Society & Media 2018*. Vol. 2(2), Hal. 130-145.
- Amriani, N., Manda, D., & Suardi. (2015). Perempuan Maskulin. *Jurnal*

Equilibrium Pendidikan Psikologi, Hal. 57-66.

- Gupta, S., & Kim, H.-W. (2004). Virtual Community: Concepts, Implications, and Future Research Directions. *Proceedings of the Tenth Americas Conference on Information System*. New York: National University of Singapore, Hal. 2679-2687
- Healey, G. (2016). Proving Grounds: Performing Masculine Identities in Call of Duty: Black Ops. *The International of Computer Game Research*.
- Jenson, J. (2015). Online Games, Gender and Feminism in . *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society, First Edition*.
- Kartika, B. A. (2015). Mengapa Selalu Harus Perempuan: Suatu Konstruksi Urban Pemenjaraan Seksual Hingga Hegemoni Maskulinitas dalam Film Soekarno . *Journal Of Urban, Society Arts. Vol.2 (1)*, Hal. 35-54.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*, Hal. 136-158.
- Sari, R. P. (2012). Fandom dan Konsumsi Media: Studi Etnografi Kelompok Penggemar Super Junior, ELF Jogja . *Jurnal komunikasi, ISSN 1907-898X Volume 6 (2)*, Hal. 79-90.

Skripsi/Thesis:

- Abram, B. (2014). *Manajemen Media Dalam Industri Video Game (studi Kasus Manajemen Media Studio Developer Agate Jogja Dalam Persaingan Industri Video Game)*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Darmawan, B. (2018). *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)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi dan Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- M.Waas, P., Prasetya, B. E., & Sembiring, R. A. (2015). *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana*. Salatiga: Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Maghfuri, A. (2018). *Representasi Perempuan Dalam Game DOTA 2*. Surabaya: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

Website:

- Corrie. (2017, 12 27). *Teori Gender dalam Komunikasi - Pengertian - Konsep*. Diambil dari pakarkomunikasi.com: <https://pakarkomunikasi.com/teori-gender-dalam-komunikasi-pengertian-konsep> (Akses tanggal 28 Juli 2019)
- D'Anastasio, C. (2018, Mei 4). *Geguri's Overwatch League Debut Was A Beautiful Moment*. Diambil dari compete.kotaku.com: <https://compete.kotaku.com/geguris-overwatch-league-debut-was-a-beautiful-moment-1825027361> (Akses tanggal 29 Maret 2019)
- DG, R. (2016, Juli 22). *Dunia Games*. Diambil dari duniagames.co.id: <https://duniagames.co.id/news/199-jenis-jenis-role-dalam-dota-2-yang-wajib-kamu-tahu> (Akses tanggal 21 Desember 2019)
- Firaldi, F. (2018, Maret 7). *5 Role Pemain Dota 2 yang Wajib Lo Ketahui*. Diambil dari Kincir: <https://www.kincir.com/game/pc-game/5-role-pemain-dota-2-yang-wajib-lo-ketahui> (Akses tanggal 21 Desember 2019)

- Freitas, S. d., & Griffiths, M. (2008, Juli). *What is Online Games*. Diambil dari IGI Global: <https://www.igi-global.com/dictionary/online-games/20978> (Akses tanggal 28 Juli 2019)
- JKCP. (2018, Juni 5). *How Much Do Pro Gamers & Esports Players Make?* Diambil dari info.jkcp.com: <https://info.jkcp.com/blog/professional-gamer-salary-esports/> (Akses tanggal 1 April 2019)
- Jones, J. (2018, Februari 7). *Theorist Judith Butler Explains How Behavior Creates Gender: A Short Introduction to "Gender Performativity"*. Diambil dari Openculture.com: <http://www.openculture.com/2018/02/judith-butler-on-gender-performativity.html> (Akses tanggal 20 Februari 2020)
- Lim, R. (2017, Desember 29). *Pelecehan Seksual dan Stereotip Dalam Esports, Luka yang Belum Terobati*. Retrieved Juli 22, 2018 Diambil dari Esports.id: <https://esports.id/other/news/2017/12/39461a19e9eddfb385ea76b26521ea48/pelecehan-seksual-dan-stereotip-dalam-esports-luka-yang-belum-terobati> (Akses tanggal 30 Maret 2019)
- Nugraha, A. R. (2018, Agustus 4). *Kumparan.com: Sejarah eSports Indonesia: Dari Warnet Menuju Panggung Dunia*. Diambil dari Kumparan.com: <https://kumparan.com/@kumparansport/sejarah-esports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378> (Akses tanggal 1 April 2019)
- Rudy, B. (2017, Oktober 26). *Kasus Dota 2 Pemain Wanita*. Diambil dari ggwp.id: <https://www.ggwp.id/2017/10/26/kasus-dota-2-pemain-wanita/> (Akses tanggal 30 Maret 2019)
- Statista. (2019, April). *2019 Video Game Industry Statistics, Trends & Data*. Diambil dari WePC.com: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/> (Akses tanggal 1 April 2019)
- Steam. (2019, Maret 30). *Steam & Game Stats*. Diambil dari store.steampowered.com: <https://store.steampowered.com/stats/Steam-Game-and-Player-Statistics?l=english> (Akses tanggal 30 Maret 2019)
- Stubbs, M. (2018, Juli 31). Diambil dari *Warcraft 3 mod to the largest esport on the planet, explore the remarkable history of Dota*. From RedBull: <https://www.redbull.com/int-en/the-history-of-dota> (Akses tanggal 28 Desember 2019)
- The International Overview*. (2018). Diambil dari dota2.com: <http://www.dota2.com/international/overview/> (Akses tanggal 1 April 2019)
- Watdezig. (2017, Oktober 11). *Inspiratif! Dituduh Nge-Cheat Pemain Overwatch Wanita Ini Bangkitkan Feminisme!* Diambil dari GGWP.id: https://www.ggwp.id/2017/10/11/geguri-overwatch-feminisme/?utm_source=duniaku_ftr&utm_medium=read_more (Akses tanggal 29 Maret 2019)
- WePC.com. (2017, Juni). *2019 Video Game Industry Statistics, Trends & Data*. Diambil dari wepc.com: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/> (Akses tanggal 1 April 2019)
- Yee, N. (2017, Januari 19). *Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre*. Diambil dari Quanticfoundry.com: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/> (Akses tanggal 1 April 2019)

Daftar Lampiran

Transkrip Wawancara

Narasumber Pertama

Narasumber : April
Wawancara ke : 1
Hari/ Tanggal : Senin/ 21 Oktober 2019
Lokasi : Game Online DotA 2 (*Server South East Asia*)
Pewawancara : Muhammad Alif Setiawan (*FindingFmale4myThesis*)



April.

6:29

<https://discord.gg/TDCtx9>

6:30

tu

discord nya



FindingFmale4myThesis

6:31

udah join kok :)

6:31

mba anggap aja aku orang random yang join di game, main aja kaya biasa ya hahaha



April.

6:32

iya santuy kok

tinggal join channel nya



FindingFmale4myThesis

6:32

sip sip



April.

6:32

biar smbl ngbrl



April.
7:28
mau skrng?



FindingFmale4myThesis
7:28
abis kamu selesai main bgt aja
gapapa



April.
7:28
1x lg
Ini



FindingFmale4myThesis
7:29
okedeh
kuy



April.
8:20
gmna?



FindingFmale4myThesis
8:21
masih mau main?



April.
8:21
ga jg si
mending selesain dl aja
tugas ny
mau ?.



FindingFmale4myThesis
8:21
kalau masih mau ya selesain aja
ntar aku tanya" ttg keseluruhan gamenya



April.

8:21

ayo
udah okok
kok
pada istirht



FindingFmale4myThesis

8:21

ooh okedeh haha
tanyanya chat aja gapapa ya?



April.

8:22

bs2



FindingFmale4myThesis

8:22

soalnya recordku rusak



April.

8:22

mau diwa apa dsini



FindingFmale4myThesis

8:22

disini juga bisa



April.

8:22

oke dsini saja



FindingFmale4myThesis

8:22

oke
bntr ya



April.
8:24
Oke



FindingFmale4myThesis
8:24
aku mulai ya
menurutmu gimana 2 game yg udah kita mainin tadi?



April.
8:25
MAYANNN



FindingFmale4myThesis
8:25
mayan gimana hahaha



April.
8:26
gmna ya
haha
bingung
jawabny



FindingFmale4myThesis
8:26
cerita aja gapapa :)



April.
8:26
SDIKIT MENGURAS ENERGI TP ASIK
GITU SI
ASIK NYA TEH KITA
NGURANGIN STRESS



FindingFmale4myThesis

8:27

oya?



April.

8:27

akuuu kann sibuk sklh kadang stress
pelajaran trus
butuh keasikan yg lain
dah dngn ngame td jg udh bs fresh in otak

8:27

yg td ny kita jenuh
malah jd fresh gt
buat strategi
gmana nanganin musuh yg ke a b c
gt



FindingFmale4myThesis

8:28

setauku dota buat stress juga deh hahaha



April.

8:28

beda2



FindingFmale4myThesis

8:28

kebetulan aja menang 2x kan



April.

8:28

kan
ya kadang kalau kalah stress
udh buang2 energi buang waktu
tp gaada artiny
tp karna td posisi ny lg menang
enak si happy
aja
ditmbh td tuh kan lp yakin menang 100%
tp td dsriusin mainny keke



FindingFmale4myThesis

8:29

sampe di seriusin wkwk
kok bisa?



April.

8:29

karna males kalau ada misi lp gt
ditunda2
aku orngny langsung di selesain hariitu jg
makanny kalau ke cm males2an selesain lp gaenak jg
sama tmn
udh bantu capek2 gt ya
8:30
trus akuny males2 an buat main hihi



FindingFmale4myThesis

8:30

oo gitu hahaha
di 2 game tadi ada ga sih yang buat kamu kesel?



April.

8:31

ada
jaringan ny
buat aku kesel



FindingFmale4myThesis

8:31

kalo dari segi tim?
oke aja?



April.

8:32

oke si
no problem
soalny aku dah tmenan lama jg
jd udh ngrti cara main2nya
mereka no problem mau kalah atau menang

tp diusahain menang
selagi bs



FindingFmale4myThesis

8:33

ooo gituuu

trus tadi performamu gimana selama 2 game itu menurutmu?
ada di marah"in sama temen"mu ga? hahaha



April.

8:34

aku orngny

ga pernah bnyk ngmng si digame

karna lg srius digame

gaada marah2 si

paling bnyk ketawa2

karna kejadian hal yg ta terdua

terduga

ke td kepercet kwkkw



FindingFmale4myThesis

8:35

kepercet apa ga liat wkwk



April.

8:35

adalah td

didiscord pd ngakak

wkwkw



FindingFmale4myThesis

8:35

oalaah hahaha

8:36

berarti tadi yang jadi leadernya temenmu ya?

yang ngatur strategi game



April.

8:36

gaa jg si

mereka
pick sesukany
aku jg td tany
aku pick apa
ktny apaajaa santai kok
yg bisa
kwwkkw
td aku gbs es loh
tp mereka ajarin

8:37

ktny gini gini skil ny



FindingFmale4myThesis

8:38

kalo di ingame gitu ga ada koordinasi gitu ya tadi?



April.

8:49

mbb

lg makan

koordinasi gmna

tu



FindingFmale4myThesis

8:50

oalah wkwk

8:50

kaya nyuruh kesini-kesini, atau serang ini, beli item ini gitu
gapapa makan dulu aja



April.

8:53

nah

iya

kordinasi gitu



FindingFmale4myThesis

8:54

yang mimpin koordinasi itu temenmu ya?



April.

8:54

iaaa

random si

kadang i a

si a

8:54

ngsh tau beli ini itu

kadang b

nyuruh gini gitu



FindingFmale4myThesis

8:54

ada rasa mumet atau kesel gitu ga disuruh-suruh gitu?



April.

8:57

ga si

malah aku menyadari

kalau aku itu ms butuh kordinasi dr orng

karna main ku masi kurang

malah aku mksh bngt sm tmn2 ku

mau ngsh tau dan sabar nangepin aku ini kwkw



FindingFmale4myThesis

8:57

hahahaha

biar lebih jago lagi ya

8:59

mungkin ga sih kalo temenmu itu bisa dibilang memperlakukan kamu spesial karena kamu perempuan?



April.

8:59

maybe

aku pernah mikir gt
cm gaterlalu kupikirin
bhwa aku cwek
jd dilakuin spesial
tp tetep rasa gaenak
beban itu ada



FindingFmale4myThesis

9:00

bebannya apa?



April.

9:00

kaya

blunder

gt loh hh

hihi



FindingFmale4myThesis

9:00

blunder gimanaa



April.

9:02

mati

terus

9:02

kwwkwkw

jd gaenak beban gt

buat musuhny jd

akibat aku kena culik ttrs

tapii mereka baik bngt

gamarah atau gmna

malah smpt mikir pasti mereka gmau ngjk mabar lg

eh tauny ga loh

malahh bsk ny

mereka ngajak mabar lagi aku

kget bgt si soalnya wktu tu pernah beban bgt pake sky kalahh yg lain udah usaha aku doang mati trus gt

9:03

trus bsk aku pikir okela maybe mereka ga akan ajak ak lg
trnyta smpe skrg
masi ngajak hihi



FindingFmale4myThesis

9:04

berarti kamu main sama mereka terus ya?



April.

9:10

iyo
kalau dl aku bnyk bngt pas jaman2 ny dota
bnyk tmn ku

9:10

makin kisni jarang yg main dota lg pada pindah ke mobile
ditmbh aku jg main ny ga full gadang ke dl di wrnt
paling cm 3 game or 4 game
makanny sm mereka



FindingFmale4myThesis

9:11

tapi kamu masih main dota ya, alasannya kenapa masih mau main dota?



April.

9:15

alesany ya
dl kan aku smpt pensi
karna fokus sklh yakan
nah trus punya game baru di mobile
ya mobilelegends atau pugbm
pubgm
nahh trus tiba2 jenuh sama game mobile
jadi aku pindah lagi ke dota2

9:16

season ml skrng ga aasik
menurut ku
jd ku pindah ke dota

jd dl kan aku slalu fokus ke game mobile sampe pernah hp ku rusak gt kan
nah skrng jd kaya dibagi waktu
kapan waktuny game mobile
kapan waktu ny game pc
gt
jadi kalau lg jenuh sm dota atau game pc

9:17

bs pindah ke android or ios



FindingFmale4myThesis

9:17

gamers bgt ya hahaha

misalnya temenmu pada ga main, kamu masih bakal main dota ga?



April.

9:18

main dong

bs solo

aku ga selamanya ketergantungan temen

ya kalau aku lg pengen main tmn2 gbs

ya ttp ku mainin

walaupun sndiri

no prblm bg ku



FindingFmale4myThesis

9:19

wah udah off?



April.

9:21

Halo



FindingFmale4myThesis

9:21

hahahahaha

haloo

masih bisa melek ga? wkwk



April.

9:21

Gmna2 ? Apalagi

Santuy

Jam 11 an ku bobok



FindingFmale4myThesis

9:21

curhat"an aja kita ttg game ini

hehe



April.

9:21

Huuh



FindingFmale4myThesis

9:21

bntr lagi

kalo misalnya main sendiri pernah ga di kata"in gitu?

9:22

oiya temenmu yg tadi itu temen real life juga?



April.

9:23

Pernah

Tp aku kan td blg ke km.

Aku org ny g trlalu peduli sm omngn org

9:23

Kalau itu cm buat bacotin doang

ya kalau masukan gt si aku trima

Ya kalau cm sekedar bacot doang buat ngatain

Up deh

Aku orgny gpeduli wkkwwk



FindingFmale4myThesis

9:24

oalah wkwk

9:24
strong lah ya?
tapi orangnya tau ga kamu cewe?



April.
9:24
Ga jg si cm karna sikap bodoamat ku si



FindingFmale4myThesis
9:25
berarti ada rasa emosinya juga dong hahaha



April.
9:25
Ya kdng ada jg yg ngatain aku buat ku skit hati kalau ngatain nya udh berlebihan smpe bawa2 fisik apalagi keluarga tp kalau org yg kenal



FindingFmale4myThesis
9:25
pernah gitu di dota?



April.
9:25
Kalau orng yg ga kenal kan dia asal ngatain tanpa tau ke gmn
Jd apa bgt si ngatain tnpa tau
Gapernah si
Trgntng sikap kita
Sama orngny gmna

9:26
Rata2 didota orngny enak have fun aja gt
Enjoy~
Nah pernah main solokondisi ku sinyal lg gabnr jd ccd bgt dikatain gbs maen blabla trus ku
open mic
Eh mnta ig sm fb
Kwwwkww



FindingFmale4myThesis
9:27
lohe wkwk

9:27

terus kamu gimana?



April.

9:27

Ga aku ks

Diemin aj

Smpe di nge add sma ku ga di acc



FindingFmale4myThesis

9:28

masih di kata"in ga setelah open mic?

9:32

udah tidur ya april?



April.

9:32

Nggak

Yg aadaa dipuji2



FindingFmale4myThesis

9:33

kirain udah tidur wkwk

9:33

gapapa kalo udah mau tidur

besok sekolah kan?



April.

9:33

Santai lnjt bsk



FindingFmale4myThesis

9:34

yaudah makasih ya april :)

Narasumber Kedua

Narasumber : Luna
Wawancara ke : 1
Hari/ Tanggal : Selasa/ 22 Oktober 2019
Lokasi : Game Online DotA 2 (*Server South East Asia*)
Pewawancara : Muhammad Alif Setiawan (*FindingFmale4myThesis*)

Selasa, 22 Oktober 2019



FindingFmale4myThesis

5:59

wah kalah mmrku hahaha



Luna

, 5:59

awkaokaow aku ada id legend kalo bisa



FindingFmale4myThesis

, 6:00

ya bebas aja mba mau pake yang mana :axe_laugh:

mau main apanih mba?



Luna

, 6:00

main turbo aja keknya



FindingFmale4myThesis

, 6:00

oke



Luna

, 6:00

soalnya ga ada orang lagi



FindingFmale4myThesis

, 6:00

biasanya main bareng party ya?



Luna

, 6:00

aku biasanya smurfing
awkaowkaow



FindingFmale4myThesis

, 6:00

oalah
udah dari kapan mba mainnya?



Luna

, 6:01

2014
pas kuliah



FindingFmale4myThesis

, 6:01

masih intens main terus?



Luna

, 6:01

ini sejak kerja agak jarang2 si



FindingFmale4myThesis

, 6:01

ooo
kerja dimana mba?



Luna

, 6:02

aku wartawan sekarang wkwk
ekonomi bisnis di seputar indonesia



FindingFmale4myThesis

, 6:02

widii

6:02

anak komunikasi kah mba?



Luna

, 6:04

aku anak hub. internasional si



FindingFmale4myThesis

, 6:34

gimana mba hahaha



Luna

, 6:34

disfungsional team sih wkwk



FindingFmale4myThesis

, 6:34

kenapa bisa gitu?



Luna

, 6:34

buildnya kita salah, ga ada yang bisa bener2 counter huskarnya sama es nyha
*nya

terus pushernya kita

malah dc dc an

gitu aja sih



FindingFmale4myThesis

,

6:35

hahahaha

kenapa ga mba suruh" aja



Luna
, 6:35

aku tadi pikir si tusk bakal urn

6:35

ternyata dia build hitter
urn > vessel buat counter si husky
sama undying



FindingFmale4myThesis
, 6:35

ooo yayaya
ga bilang sih mbanya



Luna
, 6:36

aku jrang ngomong kalo ke non party sih emang
karena kadang dibacotin balik
jadi aku menghindari kerusuhan



FindingFmale4myThesis
, 6:36
sering di gituin mba?



Luna
, 6:36

yoi kl solo
ngasih saran ga dianggep
bracket makin keatas kan makin berasa sok jago orang2nya



FindingFmale4myThesis
, 6:37
kalo bracket bawah?



Luna
, 6:37

bracket bawah fun
jujur lebih fun

lebih mau dibilangin

6:37

pengalamanku pas smurfin sih gitu
makin ke atas makin bebal



FindingFmale4myThesis

, 6:37

ga pernah nyentuh atas" sih saya :'



Luna

, 6:37

sebenarnya sih bukan masalah medal atau bracket
mentalitasnya sih



FindingFmale4myThesis

, 6:37

gimana tuh mba?



Luna

, 6:38

bracket bawah cenderung masih mau nerima masukan
bracket atas
yang mau nerima masukan boro2
belum lagi id buyer



FindingFmale4myThesis

, 6:38

banyak juga ya dilema bracket atas



Luna

, 6:38

banyak
mulai dr id buyer
terus pasti isinya debat
ga cocok dikit aja
ngethrow



FindingFmale4myThesis
, 6:39
waduh..
parah" herald hahaha



Luna
, 6:39
aturan baru bikin ga bisa smurfin haha



FindingFmale4myThesis
, 6:39
herald masih mau main dia :)
oiya ya
bisa di report



Luna
, 6:40
iyup
andai ga direport
gameplaynya bisa dideteksi
jauh banget gapnua
*gapnya



FindingFmale4myThesis
, 6:40
hahaha



Luna
, 6:40
aku udah 2 minggu ini ga nyentuh dota
wkaowakowa



FindingFmale4myThesis
, 6:40
kasian yg bawah mba :'
sibuk ya?



Luna

, 6:40

idku dipake temenku buat smurfing bantu temen sekelasnya



FindingFmale4myThesis

, 6:40

ooo



Luna

, 6:40

iya sibuk

aku baru pulang dr singapur wkwk liputan kerjaan



FindingFmale4myThesis

, 6:41

wih nais

mba mau tanya lagi deh

penasaran



Luna

, 6:41

silahkeun



FindingFmale4myThesis

, 6:41

kenapa sih kekeuh gamau make open mic?

biarpun mencoba gitu



Luna

, 6:41

oohh

aku open mic

kalau sama party

kalo di pub gini



FindingFmale4myThesis
, 6:42
nah



Luna
, 6:42
pernah open mic
adanya malah
dimodusin



FindingFmale4myThesis
, 6:42
wkwkwk



Luna
, 6:42
ini add 40 ga kugubris
6:42
cuma karena open mic pas tilted
aku cuma open mic pas tilted seandainya non pt



FindingFmale4myThesis
, 6:42
ooo



Luna
, 6:42
malah seringan di discord sih



FindingFmale4myThesis
, 6:42
apa berarti semua cewe gamau open mic gara" di modusin ya?



Luna
, 6:42
biasanya temen2 juga prefer via discord ketimbang in game

mostly iya
ga nyaman aja
niat main fun bukan nyari pasangan



FindingFmale4myThesis
, 6:43
kalau pas ingame di gituin gimana mba?



Luna
, 6:43
mute all
wkwkw



FindingFmale4myThesis
, 6:43
wadu wkwk
biarpun kalah gapapa?



Luna
, 6:44
gapapa



FindingFmale4myThesis
, 6:44
tapi mba
menurutku ya, hebat loh pemain "cewe ini
rata" tiernya diatas



Luna
, 6:44
setauku biasanya mereka diajarin temen2 nya yang emang bracket atas



FindingFmale4myThesis
, 6:44
maksudnya bracketnya



Luna
, 6:44

terus mainnya bareng
jarang yang mau soloan



FindingFmale4myThesis
, 6:44

ooo gitu
bisa dibilang bergantung dengan temen dong?



Luna
, 6:44

beberapa soloan karena emang masuk pro team dan wajib naikin
tergantung sih dia niatnya kemana
kalo mau fun kebanyakan sama temennya
ada yang solo silahkan, party juga silahkan



FindingFmale4myThesis
, 6:45
ooo



Luna
, 6:45

ada yang emang minta digendong
6:45
banyak tujuannya, tergantung siapa orangnya haha



FindingFmale4myThesis
, 6:45

lebih susah main solo atau sama aja mba?



Luna
, 6:46

sebenarnya toxicnya pun sama
cuma kalau sama temen
koordinasi lebih gampang
itu aja plusnya
ga jarang kok tilted sama party sendiri



FindingFmale4myThesis

, 6:46

temen ini, temennya in real life kah?



Luna

, 6:46

temenku yang irl cuma 3



FindingFmale4myThesis

, 6:46

atau sekedar di game?



Luna

, 6:46

sisanya online

temen fb sih



FindingFmale4myThesis

, 6:46

ooo

berarti blm pernah tatap muka?



Luna

, 6:47

belum



FindingFmale4myThesis

, 6:47

ga kena modusin juga mba? hahaha



Luna

, 6:47

sering ngobrol aja gitu di discord

hahaha

banyak

cuma ga aku tanggepin



FindingFmale4myThesis

, 6:47

nah loh

kan sama aja hahaha



Luna

, 6:47

aku ngasih batasan biasanya

dan untungnya mereka ngerti wkwk



FindingFmale4myThesis

, 6:47

ooo yayaya



Luna

, 6:47

soalnya kasus parah sih pernah distalking irl



FindingFmale4myThesis

, 6:48

sumpah?

ngeri bgt



Luna

, 6:48

iya

6:48

dia kayaknya orang malang pas itu

aku juga pas itu bionya naruh di malang kan



FindingFmale4myThesis

, 6:48

dia nyariin atau gimana mba?



Luna

, 6:49

nyariin

sampe spam call

dan nyamperin fakultas



FindingFmale4myThesis

, 6:49

waduh

bisa normal lagi diapain mba?



Luna

, 6:50

wwkwk minta tolong pacar

6:50

pacarku kebetulan pas itu fakultasnya di depan fakultasku
diajak kopdar terus dia minta maaf



FindingFmale4myThesis

, 6:50

dampaknya ke real life juga ya
dari game padahal



Luna

, 6:50

iya

seringan gitu

apalagi satu domisili



FindingFmale4myThesis

, 6:51

kok bisa tau sampe ke info privasi gitu mba?

biasanya kan taunya cuma id steam



Luna

, 6:51

kebetulan di FBku

waktu itu

ada kutulis jurusan sama fakultas



FindingFmale4myThesis
, 6:51
ooo



Luna
, 6:51
terus kan di profile steamku ini ada link fb



FindingFmale4myThesis
, 6:52
pantes bisa ketemu ya mba



Luna
, 6:52
iya



FindingFmale4myThesis
, 6:52
mba mau tanya lagi



Luna
, 6:52
lanjutt



FindingFmale4myThesis
, 6:52
ngerasa ga sih kalo di dota 2 ini di dominasi sama cowok?



Luna
, 6:52
ngerasa kok
soalnya ini kan dari awal buat male audience
bukan female audience
dari jaman WoW juga



FindingFmale4myThesis

, 6:53

nah, kenapa mba mau ke game ini?



Luna

, 6:53

mungkin dari personal interest ya

6:53

aku emang suka ngegame dari dulu

fantasy mmorpg biasanya

terus pas taun 2014 diajarin pacarku kebetulan dia juga mau turney

berat sih awalnya, karena pelajaran pertama itu kan map awareness ya



FindingFmale4myThesis

, 6:54

hahaha

aku main" aja mba wkwk



Luna

, 6:54

wkwkw aku ya sama, ga ada tujuan buat sampe pro banget

6:54

cuma buat nemenin atau fun sama temen



FindingFmale4myThesis

, 6:54

funnya kalo menang aja kan? hahaha



Luna

, 6:55

buat aku

menang kalah fun kok

6:55

apalagi kalah goblok

adanya ngetawain temen



FindingFmale4myThesis
, 6:55
hahaha



Luna
, 6:55
itu, kalau sama temen
kalo sama pub mah greget



FindingFmale4myThesis
, 6:55
kalau solo?



Luna
, 6:55
kalo solo, kalah ga fun wkwk



FindingFmale4myThesis
, 6:55
nah kan wkwk



Luna
, 6:56
aku mulai jarang dota sejak party ku banyak yang pensi



FindingFmale4myThesis
, 6:56
mba kenapa ga cari party sesama perempuan aja?



Luna
, 6:56
udah mulai kerja
hmmm
aku pernah seteam sama perempuan
masuk team all girls gitu



FindingFmale4myThesis
, 6:56
terus?



Luna
, 6:56
yang mau latihan cuma 2 orang
sisanya?
pansos
undur waktu



FindingFmale4myThesis
, 6:56
oalah wkwk



Luna
, 6:57
yang emang dedikasi jarang



FindingFmale4myThesis
, 6:57
itu tim pro gitu?



Luna
, 6:57
sekarang kan
"dota gurl, acc pls"
iya, dibikin buat ikut turney online



FindingFmale4myThesis
, 6:57
yah sayang bgt hahaha
mungkin itu kali ya yg buat tim" cewek dota 2 kurang naik



Luna
, 6:57

iya
dan dota berat pressurennya
ga kayak mobile legends, aov, dan semacamnya
ini aja aku main sama kamu setelah 2 minggu ga megang
6:58
aku dari kemarin main mobleg wkwk



FindingFmale4myThesis
, 6:58
wkwkwk
aku ga main hahaha



Luna
, 6:59
cuma dota menang di balance
hero cuma OP tergantung pemainnya



FindingFmale4myThesis
, 6:59
iya betul



Luna
, 6:59
aku bandingin sih sama main mobleg
ini aku main mobleg sehari bisa grandmaster lmao
padahal baru main



FindingFmale4myThesis
, 7:00
pay 2 win kalo aku bilang sih hahaha



Luna
, 7:00
dota ngasih pelajaran yang lebih mantap
wkwk
iyes

dota itu balanced system, toxic community



FindingFmale4myThesis
, 7:00
wkwkw
7:00
kenapa toxic community?



Luna
, 7:00
jarang ada tipe yang encourage kalo main ga betul
dan dia tidak ramah terhadap newbie
orang baru main dota, ga bisa pake hero, langsung dimaki



FindingFmale4myThesis
, 7:01
tapi kalo denger suara perempuan sepertinya dibantu :)



Luna
, 7:01
tapi ada juga
yang ga peduli
itu yang aku salut sih
"idc youre a girl or a boy, just play good"



FindingFmale4myThesis
, 7:02
but, ceweknya dikit bgt :)



Luna
, 7:02
iya, karena sekali lagi, not friendly for newcomers
kalau cewe yang main
itupun udah main dr beberapa tahun lalu
bukan baru2 ini ngedota



FindingFmale4myThesis

, 7:02

bisa dibilang gini ga sih mba?
cewe itu berjuang bgt kalo main dota?



Luna

, 7:03

dan dikit, karena mereka lebih prefer non pc
ga semua cewe punya pc gaming atau laptop gaming
7:03
sebenarnya kalo dibilang berjuang banget
nggak sih
kalau dia emang buat pro oriented, baru berjuang



FindingFmale4myThesis

, 7:03

kalau main biasa gitu ngga ya?



Luna

, 7:04

nggak
malah kadang ngakak2 aja



FindingFmale4myThesis

, 7:04

oalaaaj
7:04
yaudah mba sementara itu aja dulu ya mba :)



Luna

, 7:04

kembali ke pribadinya masing2 aja
okeyy
kalo ada yang mau tanya lagi wa aja ya



FindingFmale4myThesis

, 7:04

mba masih mau main atau istirahat?

okee



Luna
, 7:05

ini aja tadi aku main sambil tengkurep wkwk
okeey



FindingFmale4myThesis

, 7:05

berarti udahan ya mba?



Luna
, 7:08

iyup

kapan2 lagi aja mabar



FindingFmale4myThesis

, 7:08

okey mba

selamat beristirahat :)

Narasumber Ketiga

Narasumber : Casyie Maiden

Wawancara ke : 1

Hari/ Tanggal : Rabu/ 23 Oktober 2019

Lokasi : Game Online DotA 2 (*Server South East Asia*)

Pewawancara : Muhammad Alif Setiawan (FindingFmale4myThesis)



FindingFmale4myThesis

15:29

chatnya disini aja ya mba biar ke record hahaha



Casyie Maiden

15:29

Okaaay

15:29
Siap



FindingFmale4myThesis

15:29
udah berapa lama mba main dota?



Casyie Maiden

15:29
udah 2 tahun
dari 2017



FindingFmale4myThesis

15:29
oalaah
baru-baru main berarti ya?



Casyie Maiden

15:30
iya nih, baru2 main sih



FindingFmale4myThesis

15:33
ga kedengeran suaranya



Casyie Maiden

15:33
ga kedengeran?



FindingFmale4myThesis

15:34
putus" tadi

15:34
nah udah
itu open mic party aja kah?



Casyie Maiden

15:34

iya open mic party
males kalo all



FindingFmale4myThesis

15:34

oalah kirain ke semua wkwk



Casyie Maiden

15:35

engga males huahahaha



FindingFmale4myThesis

15:35

aku ga pake headphone wkwk
ga juga wkwk



FindingFmale4myThesis

16:24

udahan mba?



Casyie Maiden

Selasa, 22 10 2019 16:24

loh iya udah jam 5

cepat yaa

hahahha



FindingFmale4myThesis

Selasa, 22 10 2019 16:24

hahahaha

iyaa



Casyie Maiden

Selasa, 22 10 2019 16:25

iya ini, sebentar lagi pulang

ada pertanyaan lagi?



FindingFmale4myThesis
Selasa, 22 10 2019 16:25
kalo ngga tanya"nya di wa aja mba

16:25
kita bahas ttg game tadi :)
takutnya mba buru"



Casyie Maiden
16:25
wkwk ngga kok
tanya ajaaa
masih santuy



FindingFmale4myThesis
16:25
okede
jadii



Casyie Maiden
16:25
gimana2 hahaha



FindingFmale4myThesis
16:25
tanggapan mba dengan game kita tadi gimana hahaha



Casyie Maiden
16:26
game tadi seru sih, aku suka cara mereka open warnya
mereka juga ga egois
timnya bagus tadi



FindingFmale4myThesis
16:26
padahal ga ada koordinasi pake chat atau apapun loh haha



Casyie Maiden

16:26

iya makanya
aku suka aja cara mereka open war
sepemikiran saja



FindingFmale4myThesis

16:26

Ooo



Casyie Maiden

16:27

walaupun ya ngorbanin diri, sebagai support 5
:))))
harus sabar



FindingFmale4myThesis

16:27

hahaha
kenapa mba ambil pos 5?



Casyie Maiden

16:27

karna emang dari awal belajar itu ya pos 5



FindingFmale4myThesis

16:27

ga ada mau pindah pos gitu?



Casyie Maiden

16:27

terus gamau nyoba2 lebih lagi, takut nya nanti mainnya ga bagus
beban diorang
lebih baik belajar dulu sampe bener2 ngerti pos 5 tuh gimanasih..
begitu



FindingFmale4myThesis
16:27

ooo
ga bosan apa mba?



Casyie Maiden
16:28
engga, seneng malah



FindingFmale4myThesis
16:28
pos 5 kan suka disuruh" haha



Casyie Maiden
16:28
kadang jadi ngerasa dibutuhin
walaupun ya gitu

16:28
kadang kalo kalah nyalahin juga



FindingFmale4myThesis
16:28
nah itu dia hahaha
tetep kekeuh ya mba pos 5 :))



Casyie Maiden
16:28
cuma yaaa, hatiku terketuk untuk tetep jadi pos 5
kadang2 sebel sih, kalo item gajadi2
cuma gara2 disuruh ward



FindingFmale4myThesis
16:29
terus gimana kalo ga jadi" barangnya?
tadi juga lama jadinya ga salah



Casyie Maiden

16:29

kalo gajadi2 barangnya ya sabar aja
sambil farming pelan2
kadang kita diomelin juga kan
gaada item
jadi mau gamau, ya usaha juga
padahal level masih kecil

16:30

paling kecil diantara yang lain



FindingFmale4myThesis

Selasa, 22 10 2019 16:30

iyaa hahaha

coba pake open mic deh mba
kayanya bakal luluh :))



Casyie Maiden

16:31

hahahahaha
luluh bagaimana



FindingFmale4myThesis

16:31

waduh
saya gabisa record suara mba
luluh biar bisa buat itemnya dulu baru warding hahaha



Casyie Maiden

16:32

gimana2, ini chat aja gapapa?
suaranya ga kerecord yaa
hahaha



FindingFmale4myThesis

16:32

iya gapapa
iyanih
laptop kalo ngerecord suka error



Casyie Maiden
16:32
yang sabar yaaa



FindingFmale4myThesis
16:32
hahaha iyaa
mba
emang masalah semua cewe gamau open mic takut di godain ya?



Casyie Maiden
16:33
hampir 70% si
kadang kita dikira caper juga



FindingFmale4myThesis
16:33
oya?



Casyie Maiden
16:33
padahal emang males ngetik kan
iya wkwk



FindingFmale4myThesis
16:33
gimana bisa dikira caper hahaha



Casyie Maiden
16:34
ya karna cewe gitu
terus orang2 mikirnya mau caper
modal suara perempuan, jadi digendong

16:34
banyak yg gitu
ahhahaha

padahal emang males ngetik



FindingFmale4myThesis

16:34

ooo gituu



Casyie Maiden

16:34

iya, jadi males aja open mic ke all



FindingFmale4myThesis

16:35

mba ada ngerasa ga kalo perempuan di dota 2 ini diremehin sama pemainnya yg dominan cowok?

khususnya mba aja deh
ada ngerasa gitu ga?



Casyie Maiden

16:36

kadang gitu, ngerasa
yaa emang kebanyakan gitu
dikiranya kita pengen digendong terus
padahal udah belajar bgt sampe akhirnya bisa
giliran bisa, diledekin
"tumben"



FindingFmale4myThesis

16:37

sering di gituin ya?



Casyie Maiden

16:37

iya wkwk
sering banget..



FindingFmale4myThesis

16:37

mba seringnya main solo atau party sama temen?



Casyie Maiden

16:38

aku lebih sering solo sih
party kalo ada yang ngajak aja
tapi party juga sering
50:50 deh



FindingFmale4myThesis

16:39

enak gaenaknya main solo sama party apa mba?



Casyie Maiden

16:39

kalo party, kadang ya kalo temennya bener, enak..



FindingFmale4myThesis

16:39

loh partynya dapet darimana mba?



Casyie Maiden

16:40

naah, aku kan suka share gitu kalo lagi dota
di ig, fb ku
nah kadang ada yg minta ikut

16:40

aku gatau sih, mungkin karna aku cewe ya jd byk yg mau main



FindingFmale4myThesis

16:40

Ooo



Casyie Maiden

16:40

kalo disolo
aku kan jarang buka mic
mainnya enak

jadi egois2 dikit gapapalah
farming minta creep 1
kalo sama temen kadang gaenakan
mau ngambil creep 1 aja gaenak
hahahahaha



FindingFmale4myThesis

16:41

lebih tertekan dengan party ya mba? Hahaha



Casyie Maiden

16:41

iyaa
party suka gaenakan
kalo solo kadang enaknya gitu
item, ward, balance
jadi main juga enak
hahaha



FindingFmale4myThesis

16:42

kalo party mbanya open mic juga?



Casyie Maiden

16:42

iyaaa
karna males ngetik



FindingFmale4myThesis

16:42

lah apa bedanya mba sama solo? Wkwk



Casyie Maiden

16:42

ya kalo solo kan orang2 lain
party kan ibaratnya dia tau aku
aku party juga kalo diajak kan
lagian kalo openmic pun jarang ngomong

16:43

kayak tadi aja
diem..

apalagi kalo main sama yang pro2, aduh mending diem aja
sampe mereka yang ngajak ngomong
takutttt2 gimana begitu



FindingFmale4myThesis

16:44

hahahaha

kan mbanya juga ga kenal kalo solo
mba kalo udah mau pulang bilang aja, gapapa :)



Casyie Maiden

16:45

wekekekeke iya mas
udah selesai?



FindingFmale4myThesis

16:46

ya masi ada sih

16:46

flexibel kok kita, bisa lanjut di wa juga



Casyie Maiden

16:46

Okidoki



FindingFmale4myThesis

16:46

atau steam mobile



Casyie Maiden

16:46

gampang mas, bebas
bisa diatur
sek yo pulang dulu



FindingFmale4myThesis
Selasa, 22 10 2019 16:46
oke mbaa



Casyie Maiden
16:46
okidoki mas



FindingFmale4myThesis
16:47
makasih udah mabar loh



Casyie Maiden
18:10
iya mas
santuy
sm2 yooo

Narasumber Keempat

Narasumber : LatansaKirei
Wawancara ke : 1
Hari/ Tanggal : Selasa/ 29 Oktober 2019
Lokasi : Game Online DotA 2 (*Server South East Asia*)
Pewawancara : Muhammad Alif Setiawan (FindingFmale4myThesis)



FindingFmale4myThesis
, 22:23
di steam aja gmn mba?



LatansaKirei
, 22:28
Gmn2



FindingFmale4myThesis
, 22:28
udah?



LatansaKirei
, 22:28
Kepo



FindingFmale4myThesis
, 22:28
hahahaha
gimana mba kesan main di 3 game tadi?



LatansaKirei
, 22:29
Susah
Km gk open mic / inisiatif



FindingFmale4myThesis
, 22:29
inisiatif itu gimana?



LatansaKirei
, 22:30
Buat smoke, gank mid



FindingFmale4myThesis
, 22:30
Oooo



LatansaKirei
, 22:30
Klo mnrtmu ga worth
Di lane
Tinggalin aja
Aplg td liat d safe di 3in

22:31
Lgsg otomatis aturan
Offlane itu tmptny nyri level



FindingFmale4myThesis
, 22:31
ooo gitu ya mba



LatansaKirei
, 22:31
2x km d tegur bgtu soalnya



FindingFmale4myThesis
, 22:31
di tegur sama temennya tadi ya?



LatansaKirei
, 22:31
Klo gbs apa2 mndg stacking
22:32
Drpd leech exp tmn
Sm tmnku sm org random jg kan td
Yg uler kadut



FindingFmale4myThesis
, 22:32
iyaa hahaha



LatansaKirei
, 22:32
Iya km gk blajar td
Ak jg micny susah sih
Bsk2 klo on d net aja sudah



FindingFmale4myThesis
, 22:32
tadi mba open micnya sama party doang?



LatansaKirei

, 22:33

Support itu kuncinya gameplay

Aplg awal2

Klo km pasif ya susah, cm sedot exp tmn

Gatau

Awkwk udh lama ga on

Asal pencet

Masukny kmn ntah

Emg kcil bgt kekny micnya



FindingFmale4myThesis

, 22:33

kayanya sih ke party doang mba

22:34

soalnya ga ada yg respon selain temen mba

mba udah brp lama main dota 2?



LatansaKirei

, 22:34

Lahh km kan d party

:(



FindingFmale4myThesis

, 22:34

iya hehe



LatansaKirei

, 22:34

Itu tp pinoy sm uler respon



FindingFmale4myThesis

, 22:34

oya?



LatansaKirei
, 22:34
Y udh
Itu dr 2012(?)



FindingFmale4myThesis
, 22:35
oiya ga salah ada si pinoy bilang apa gitu ttg girl gamer



LatansaKirei
, 22:35
Iya



FindingFmale4myThesis
, 22:35
intens sampe skrg mba mainnya?



LatansaKirei
, 22:35
Ke team bkn party
Ga
Lg hamil anjay



FindingFmale4myThesis
, 22:35
wah
lagi hamil



LatansaKirei
, 22:35
7bulan ini



FindingFmale4myThesis
, 22:35
boleh begadang kah mba?



LatansaKirei
, 22:36
Bodoamad
Awkwkwk
Selama bayi sehat
Suami gk larang main game jg



FindingFmale4myThesis
, 22:36
wadu hahaha



LatansaKirei
, 22:36
Doi jg gamer
Ntar nama anakny aj arkana kael
Awkwkwkwkkww



FindingFmale4myThesis
, 22:36
mantap hahaha
saking orangtuanya gamers ya



LatansaKirei
, 22:36
Iy klo ak liat km sih itu aja
22:37
Klo bs supp yg bawa early game
Kbnykn tim
Supp yg captain kan



FindingFmale4myThesis
, 22:37
Iya



LatansaKirei
, 22:37
Ya bgtulah pentingny supp
Yg maping

Roaming
Cover



FindingFmale4myThesis
, 22:38
jadi menurut mba supp itu apa?



LatansaKirei
, 22:38
Apa yak
Awkwowkow



FindingFmale4myThesis
, 22:38
apa gara" banyak capt di tim" pro yang sup mbanya jadi ikut main supp?



LatansaKirei
, 22:38
Ga

22:39
Ak sblm main dota itu main mmorph
Rpg
Priest posisinya
Awal dotaan itu dibohongin ank2 net
Ktny dota bs heal2 jg
Dkshlah hero CM
Cm dksh tau bkn mekans
Smpe ribuan game pk CM



FindingFmale4myThesis
, 22:39
terus terus?



LatansaKirei
, 22:40
Smp akhrny paham gameplaynya



FindingFmale4myThesis
, 22:40
itu paham sendiri?



LatansaKirei
, 22:40
Baru coba patenin hero 1 persatu lainnya
Ak drdlu klo ngegame
Selalu d seriusin
Entah dpt duit dr joki/jualbeli/turney
Gk pnh yg fun
Mnrtku
Game buat fun itu buang2 waktu
Ga worth



FindingFmale4myThesis
, 22:41
baru ketemu nih mba orang yg kaya mba hahaha



LatansaKirei
, 22:41
Waduh
Monmaap saya aneh ya
AWKOWKWOWK



FindingFmale4myThesis
, 22:41
rata" cewe yg aku wawancara mencari fun
untuk ilangin stress



LatansaKirei
, 22:41
Ohh
Ga ak smp ikt turney
Pny nama



FindingFmale4myThesis
, 22:41
oya?



LatansaKirei
, 22:42
Lawannya kanaya dlu plg gede
Trs boom.if
Id
Trakhir msk recca timny



FindingFmale4myThesis
, 22:42
kapan itu mba?



LatansaKirei
, 22:42
Yg kanaya wktu WOG di ICE BSD
Duhh tahun brp dah tuh
Cm msk 16 apa 8 besar



FindingFmale4myThesis
, 22:43
wah dulu aku blm terlalu ngikutin dota mba hahaha



LatansaKirei
, 22:43
Hoo



FindingFmale4myThesis
, 22:43
itu turneynya tim mba cewe semua?



LatansaKirei
, 22:43
Apalagi2

Ga
Susah mah
Klo cee smua
Baperan



FindingFmale4myThesis
, 22:43
susahnya gimana mba?
Oalah



LatansaKirei
, 22:43
Ak sbnrny kmtnn br mau blg sm km
Klo mabar sm ak
Jgn bw cewe lain

22:43
Jjrik
Awkwkwkwkkw



FindingFmale4myThesis
, 22:44
hahahaha
kok gitu?



LatansaKirei
, 22:44
Kadang voice apalah gajelas
Ngrluh ndesah2
Digodain
Klo ak kan ak cuekin
Td tu pinoy
Apa kek



FindingFmale4myThesis
, 22:44
oiya tadi aku record ya mba gamenya :)



LatansaKirei
, 22:44
Time=mmr gaes
Weeeh ngfeed ako

22:45
Ulang2
AKWOEKEOWKE



FindingFmale4myThesis
, 22:45
Hahaha



LatansaKirei
, 22:45
Blm pk CM yg ad arcaanya
Biar cakep
HALAAAHH



FindingFmale4myThesis
, 22:45
gapapa lah haha



LatansaKirei
, 22:45
Yaaaa km sndri
Pbh liat ga
Ad esport khsuus cwe
Dota
Yg maju



FindingFmale4myThesis
, 22:45
Nah



LatansaKirei
, 22:45
Yg tanpa joki lih

Loh
Ak cm ktmu 1



FindingFmale4myThesis
, 22:45
itu menjadi topik yang ingin saya angkat



LatansaKirei
, 22:45
Sampai 4 org saja

22:46
Lani
Cherylstitch
Sapa lagi ya
Hmmm
Ak dlu smpet ktipu jg sm cee
Kirain dy main sndri
Pas ngteam bareng
Trnyta d joki
Sm pacarny
Terang2an ddppb tim
Saat itu ngikut turney FSL



FindingFmale4myThesis
, 22:46
ddppb apa mba?



LatansaKirei
, 22:46
Khsuss cewe se asia
Didepan*

22:47
Monmaap ini jempol sudah tdk bs d atur gedanya



FindingFmale4myThesis
, 22:47
Oalaah



LatansaKirei

, 22:47

Dlu ak ngamggumin dy bgt tuh
Gila cwe jago banget main core
Trnyta jokian anjir
Ya gtu lah mlsny main sm cewe



FindingFmale4myThesis

, 22:47

ooo gituu
mba pernah denger kasusnya geguri ga?



LatansaKirei

, 22:48

Yg gmn



FindingFmale4myThesis

, 22:48

pemain pro overwatch yg dituduh cheat pas turney



LatansaKirei

, 22:48

Ak gk hapal nama2
Ohh
Ga ngikutin
Klo game iverwatch
Gk tryarik sm gamenya
Awkkkwk



FindingFmale4myThesis

, 22:48

iya aku juga ga ikutin si hahaha
cuma big news



LatansaKirei

, 22:48

YEEEE



FindingFmale4myThesis
, 22:48
buat para gamer girl



LatansaKirei
, 22:48
BRANTEM AJ DA YU
Gmn2



FindingFmale4myThesis
, 22:48
Hahahaha



LatansaKirei
, 22:48
Cb critain
Ak gk ngikutin gosip setahun ini d dunia game



FindingFmale4myThesis
, 22:48
jadi dia dituduh cheat pas turney gara" dia dianggap terlalu jago sama lawan timnya



LatansaKirei
, 22:48
Gr2 hamil ini
22:49
Hooo
Trs2



FindingFmale4myThesis
, 22:49
karena dia perempuan juga



LatansaKirei
, 22:49
Huuh

Gmn2 trs



FindingFmale4myThesis

, 22:49

tim yg dilawannya kan cowo semua



LatansaKirei

, 22:49

Huuh



FindingFmale4myThesis

, 22:49

ga percaya kalo cewe bisa kalahin mereka



LatansaKirei

, 22:49

Trs2



FindingFmale4myThesis

, 22:49

trus namanya jadi jelek lah



LatansaKirei

, 22:49

Gara2 down itu



FindingFmale4myThesis

, 22:49

sampe dia ngedown dan pensi



LatansaKirei

, 22:49

Dikata2in?



FindingFmale4myThesis
, 22:49
Iya



LatansaKirei
, 22:49
Icic
Trs2



FindingFmale4myThesis
, 22:50
lalu pas beberapa hari gitu, pelatih timnya ngajuin ke pihak blizzard buat buktiin kalo geguri ini memang bener" jago tanpa cheat dibuatlah acara khusus pembuktian skill geguri



LatansaKirei
, 22:50
Trs



FindingFmale4myThesis
, 22:50
disiarin live



LatansaKirei
, 22:51
Huuh



FindingFmale4myThesis
, 22:51
terus geguri streaming live dengan topeng di mukanya



LatansaKirei
, 22:51
Trs



FindingFmale4myThesis

, 22:51

dia make topeng gara" nervous sama takut
eh ternyata jago beneran



LatansaKirei

, 22:51

Ga malahan makin d bully dong

??

Gr2 gk kliatan cwe ap cwo?



FindingFmale4myThesis

, 22:52

orang" yg nuduh dia itu sebelumnya bilang kalo dia terbukti memang jago mereka bakal
pensi
ngga mbaa



LatansaKirei

, 22:52

Trs



FindingFmale4myThesis

, 22:52

jadi orang" udah tau dia itu cewe



LatansaKirei

, 22:52

Oooh

Trs2



FindingFmale4myThesis

, 22:52

kan kalo turnamen gede ada fotonya begitu



LatansaKirei
, 22:52
Iy



FindingFmale4myThesis
, 22:52
nah dia sendirian cewe di timnya



LatansaKirei
, 22:52
Ohhh turney LAN
Tp ko bs d blg cheat

22:53
Di turney LAN
Ga logis



FindingFmale4myThesis
, 22:53
ga LAN sih kayanya



LatansaKirei
, 22:53
Bzbz



FindingFmale4myThesis
, 22:53
Nah



LatansaKirei
, 22:53
!!!



FindingFmale4myThesis
, 22:53
mungkin karena di dunia game ini perempuan masih dipandang sebelah mata



LatansaKirei

, 22:53

Trs



FindingFmale4myThesis

, 22:53

khususnya yg memerlukan skill
mba pernah ga sih ngalamin yg begitu?

22:53

di dota 2



LatansaKirei

, 22:54

Ga awkwokwoek

Karna ak terjun turney LAN

Org2 tau aki

Aku

Kluar2 kota



FindingFmale4myThesis

, 22:54

Ooo



LatansaKirei

, 22:54

Jkt, bogor

Sby

Smrg

Jogja



FindingFmale4myThesis

, 22:55

di perjalanan untuk menuju ke jenjang pro gitu rintangannya apa aja yg mba hadapin?



LatansaKirei

, 22:55

Plg benci sm brandamabasador

Aplg si pcnya siapa tuh ahh namanya duhh lupa
Bntr inget2
Yg pacarnya anak kanaya
Cosplayet
Pkokny
Dy bkin statment sebagai publikfigure gamer girl



FindingFmale4myThesis
, 22:56
siapa mba?



LatansaKirei
, 22:56
"Wanita emg sudah sewajarnya d gendong laki"
Jijik banget dah lgsg drama itu
Aduuh sapa ya namanya
Ak lupa



FindingFmale4myThesis
, 22:56
ga setuju mba sama statementnya?



LatansaKirei
, 22:56
Kita susah2
Setarain skil
Sm cwo
Dy mmr 3digit
Di gb pacarnya
Foto seksi
Jd BA
Ngmg ceplos kek ga dskolahin

22:57
Ya ga lah
Stlh jaman itu, lgsg pd mls main
Kbnykn pd pensi trs pgn instan aja kek dia
Ga ngpa2in dpt duit
Skrng esport gk kek dlu sih
Dlu hrs jd player
Br ad duit

22:58
Skrng bs jd caster
Manager
EO
Cosplayer
Macem2



FindingFmale4myThesis
, 22:58
kalo dulu emang gimana mba?



LatansaKirei
, 22:58
Jd cara apapun d lakuin
Ya dlu mau trkenal ya kluarin skil
Pny nama

22:59
Skrng jd yutiber
Udh dblg gamrtgirl
Awkwkkkwkw
Pd gk ad prestasi
Jijik gaes
Pamer tt aja
Dlu berlomba2 bkn tim 5cwe
Smua team trrkenal

23:00
Nxl pun bkin toh



FindingFmale4myThesis
, 23:00
Iya



LatansaKirei
, 23:00
Boom id pnh bkin jg



FindingFmale4myThesis
, 23:00
yg aku tau nxl



LatansaKirei

, 23:00

Tp penuh lgsg

Karna ga d support

Diremehin



FindingFmale4myThesis

, 23:00

mba masuk tim apa terakhir?



LatansaKirei

, 23:00

Namanya jg cewe ya pasti down

Ak sllu sm cwo2

Awkwkwk

Mls sm cwe2

Pnh 1x sm cwe

3x klo ga salah

23:01

Decorosfatale, the outstanding queen

Sm apa yahh

Lupa



FindingFmale4myThesis

, 23:01

emang mba ga pernah diremehin gitu?



LatansaKirei

, 23:01

Galak dd :(



FindingFmale4myThesis

, 23:02

maksudnya?



LatansaKirei

, 23:02

Dlu smpe ad turnet mini gti

Mreka smpe curang



FindingFmale4myThesis

, 23:02

curang gimana mba?



LatansaKirei

, 23:02

Jd shrsny lawan team yg bkn inti

Ad 2 rooster inti yg tb2 main

Gntiin

Ga trima kalah sm cwe

Sm timku kan ad bocahnya 1

23:02

Awkwkwkw

Msh ingusan

Br lulus SMP klo ga salah saat itu



FindingFmale4myThesis

, 23:03

terus terus?



LatansaKirei

, 23:03

Ya kalah dong



FindingFmale4myThesis

, 23:03

Oalah



LatansaKirei

, 23:03

Mayan juara3

Jd plajaran saja

23:04

Yg susah itu emg nyri support
Kbnykn pd gtau diri klo main supp
Ky km maksa midas
Dagon pula
Ga ad item survive



FindingFmale4myThesis
, 23:04
Hahahaha



LatansaKirei
, 23:04
Pdhl udh ckup damage
Gtu deh



FindingFmale4myThesis
, 23:04
mba kok ga mau ke ranah pro lagi sih?

23:05

padahal kayanya berpengalaman bgt



LatansaKirei
, 23:05
Hbs lahiran



FindingFmale4myThesis
, 23:05
oya?



LatansaKirei
, 23:05
Klo udh ga nyusu bayi e



FindingFmale4myThesis
, 23:05
rencananya kemana?



LatansaKirei
, 23:05
Timku msh nyari receh
Nggaremin turney2
Awkwkwkw
Gk akan kmn2 ttp d timku



FindingFmale4myThesis
, 23:05
timnya apa mba?



LatansaKirei
, 23:05
Cm mgkn rombak
Namanya gnti2 awkwkw dlu mah ULK
Recca esport, barbie

23:06
Kita gk nyri yg mmr rank sekian



FindingFmale4myThesis
, 23:06
kayanya pernah denger yg recca



LatansaKirei
, 23:06
Tp yg bs dibimbing
Di recca bubar
Kontrak



FindingFmale4myThesis
, 23:06
Oooo



LatansaKirei

, 23:06

Gr2 yg pny tuh nggambil org

Dr rank

Pdhl kami gk cocok

Kami udh suggest org

Ya baisalah

Tim pny nama

Psti pgn nya bgtu

23:06

Ngambilny rank2 atas

Tp mreka bs nya main solo

Main team blm tentu bagus



FindingFmale4myThesis

, 23:07

berarti mba penganut mmr is just a number?



LatansaKirei

, 23:07

Iya tp ga rela main fun

Ky td km tny mau main apa

Ya gk akan ak jwb publik

Awkwkwkwkwk



FindingFmale4myThesis

, 23:08

jawab publik gmn mba?



LatansaKirei

, 23:08

Yg bkn mmr



FindingFmale4myThesis

, 23:08

oooo

hahahaha



LatansaKirei

, 23:08

Normal2

Iya mmr just number

Joki bnyk sih

AWKWOKWOWKW

Ga cm 1 2 cwe yg jual mml buat mmr

Mmk*



FindingFmale4myThesis

, 23:08

tapi beberapa orang nentuin leader timnya dari mmr loh mba kalo di ranked match



LatansaKirei

, 23:08

Awkwowkwokw



FindingFmale4myThesis

, 23:09

segitunya ya hahaha



LatansaKirei

, 23:09

Klo di aku ngga akan bgtu



FindingFmale4myThesis

, 23:09

kalo di mba gimana?

mba pribadi



LatansaKirei

, 23:09

Di aku ttp hrs yg bs paham gameplay, bs draft, mapping

23:10

Dan itu kriteria yg cocok buat suppory

Knp?

Karna mreka ga sibuk urus last hit



FindingFmale4myThesis

, 23:10

mba seringnya main solo atau party?



LatansaKirei

, 23:10

Party

Solo mndg jokiin suami aja

Biar dy trow2

23:10

Awkwkkww



FindingFmale4myThesis

, 23:11

kenapa mba hahaha



LatansaKirei

, 23:11

Palaku gk nyampe klo solo

Kebakar

Toxic

Mnsg d joki dlu sm divine

Biar lumayan ad otaknny

Org2 4 lainnya

Itu tmnku aj pusing td main d legend

Pinohnya mah enk tgl blv ez ez

Pdhl udh trow td MKnya

23:12

Feed kan



FindingFmale4myThesis

, 23:12

iya hahaha



LatansaKirei

, 23:12

Bs2nya msh sanggup bacot EASY

Haduh2 brnci bgt sm pemain yg gk PMA

Klo ak sistemnya ga akan nyerah

Klo msh pny toge



FindingFmale4myThesis
, 23:12
PMA apa mba?
ih toge apalagi hahaha



LatansaKirei
, 23:12
Positiv mental attitude
Toge apa siv
Acient
Apasi itu yg dtgh
Tower yg gede ddlm



FindingFmale4myThesis
, 23:12
archon?



LatansaKirei
, 23:12
Awkwlwkwk



FindingFmale4myThesis
, 23:12
oh
23:12
wkwk
kirain



LatansaKirei
, 23:13
Apa namanya
??
Fontain
Bkn



FindingFmale4myThesis
, 23:13
itulah hahaha



LatansaKirei
, 23:13
Apasi
YEEE
KM JG GTAU
TAIIIIKKK



FindingFmale4myThesis
, 23:13
Hahahaha



LatansaKirei
, 23:13
Iya ak bkn org yg suka trow bgtu
Ag nyerah
Dan bacot
Yg klo emg blm parah
Ga suka sm org yg down2 gtu
Pdhl msh bs menanf

23:13
Pdhl msh pny barack
Cwe2 kan gtu lgsg down
TRs sisany voice2 gajelas
Awkwkek



FindingFmale4myThesis
, 23:14
ga ada voice :)



LatansaKirei
, 23:14
Hayooloh hode
Awkwowkwowk



FindingFmale4myThesis
, 23:14
ketemu aja jarang mbaa
kecuali yg kmrn"

23:15
voice cuma party doang hahaha
dan discord



LatansaKirei
, 23:15
Ouuuh
Trs aplg



FindingFmale4myThesis
, 23:15
mba kalo main solo ngikutin arahan pemain yg gimana?
atau mba yg jadi ngarahin gamenya?



LatansaKirei
, 23:15
Udh pny anuan paten
Sisanya ngikutin aja



FindingFmale4myThesis
, 23:16
anuan itu apa?



LatansaKirei
, 23:16
Gameplay(?)
Udh hapalan



FindingFmale4myThesis
, 23:16
ooo jadi mba ngikutin diri sendiri aja?



LatansaKirei

, 23:16

Menit sekian ngpain

Klo gni ngpain

Jgn smp nganggur

23:17

Klo emg mnrtku bner suggest dr orglain

Ak ikutin

Cwe2 kan kbnykn

Itemny

Ngikutin d shop

Klo ak ga

Ak liat musuh dlu

Tmn butuhny apa



FindingFmale4myThesis

, 23:18

bener berarti ya mba ngikutin diri sendiri?



LatansaKirei

, 23:18

Iya



FindingFmale4myThesis

, 23:18

tapi kan mba di dota kan main strategi

harus gabungin satu persepsi

iya ga sih mba?



LatansaKirei

, 23:18

Skrg km nntn TI

IO carry

23:19

Mnrtmu gmn?

Dan juara

Awkwkwkwkwkwke



FindingFmale4myThesis
, 23:19
new meta



LatansaKirei
, 23:19
Siapa yg bkin?
Diri sendiri toh
Sm teammates



FindingFmale4myThesis
, 23:19
berkat latihan kordinasi?



LatansaKirei
, 23:19
Tp kan td km pertanyaannya
Klo di solo
Beda kl ngteam
Klo d solo smua org mauny main core

23:19
Mana ad yg mau support



FindingFmale4myThesis
, 23:20
ooo gitu ya
mba gapapa apa udah jam segini?



LatansaKirei
, 23:20
Gpp



FindingFmale4myThesis
, 23:20
aku malah takut mbanya kenapa" hahaha



LatansaKirei

, 23:21

Lg hamil malahan enk gk wajib njatah

NGUAHAHAAA

Santuy



FindingFmale4myThesis

, 23:21

kayanya masih banyak pertanyaan

waduu

23:22

mba kan bilang kalau di solo semua orang maunya main core, kalo kasusnya si kuroky atau topson atau yg role supp main solo itu gimana?



LatansaKirei

, 23:23

Knp sm mreka

Ya mreka seneng dong gk dpke rolenya

Ky aknya enjoy

Karna emg mencintai role itu

Bs rusuh muter2 map



FindingFmale4myThesis

, 23:25

ganti deh mba pertanyaannya

mba ada ga punya keinginan untuk jadi capt di timnya?



LatansaKirei

, 23:26

Ak emg captain

Awkwkwk



FindingFmale4myThesis

, 23:26

oya?



LatansaKirei
, 23:26
Tapi ber2
Sama drafter



FindingFmale4myThesis
, 23:26
drafternya coach?



LatansaKirei
, 23:26
Gaaa
Coach beda lagi
Manager beda lagi



FindingFmale4myThesis
, 23:26
Ooo

23:27
masih awam nih mba di dunia pro hehe
drafternya main role apa mba?



LatansaKirei
, 23:32
Drafternya mid
Kadang supp 4 nya



FindingFmale4myThesis
, 23:34
ga ada dual kepemimpinan gitu mba?
maksudnya ga riweh gitu ada 2 yg mimpin dalam 1 tim



LatansaKirei
, 23:35
Ngga, itu jobnya captain
Aku/lg mls ya drafternya
Drafter itu yg bs milih2 hero

Yg cocok counter A apa
Yg lg meta apa



FindingFmale4myThesis
, 23:36
oooo gituu
jobnya capt emang apa aja mba?



LatansaKirei
, 23:36
Toh udh pd paham
Karna udh sering mabar
Yg gk hrs tiap mau apa2 triak2
Gausa
Tgg1 kode
Ping di map

23:37
Atau ketik p buat push
Atau ilang smua musuhny
Udh pd paham

23:38
Awkkwkw gk paten sih
Sbnrny tugasnya
Formalitas aja
Gtau deh klo tim lain



FindingFmale4myThesis
, 23:38
Oooo

23:39
mba kalo dibilang pemain dota 2 penuh perjuangan itu setuju ga?
pemain perempuan



LatansaKirei
, 23:39
Setuju
Sangat



FindingFmale4myThesis

, 23:39

khusus perempuan maksudnya mba



LatansaKirei

, 23:39

Hrs cape2 nonjolin diri

Dr skil bs sama ky laki2

23:40

Yg gk hrs lwt pansos2

Umbar tt

Susah berat

Ga instan

Laki2 aja susah kan

Inyourdream? Susah di ijin ortunya

Buat kluar negri

Dlu ad tin yg wkilin indo,d persulit visanya(?)

Ga cm gamer cewe aja sih

23:41

Yg hrs berjuang

Sama aja

Cewe sm cwo

Yg pntg niatnya

Tapi

Dota itu kan

5orang

5otak dijadiin 1

Berat

23:42

Klo ak pribadi ya berat, blm lg game yg d krumunan cwo2

Yg dgr suara cwe

Lgsg sange

Awkwkwke



FindingFmale4myThesis

, 23:42

Hahahahaha



LatansaKirei

, 23:42

Trs playvictim dgr suara cwe
Jd ga fokus



FindingFmale4myThesis

, 23:42

play victim gimana?



LatansaKirei

, 23:42

Pdhl dy ny aj yg copo

...



FindingFmale4myThesis

, 23:42

oalah hahaha



LatansaKirei

, 23:42

Trs kdang ad jg yg pick sesukanya
Misal pgm show off
Pick invoc
Maksa mid
Pdhl udh d pick pos midnya

23:43

Cm gr2 pgn show off k player cwe
Mkny ak gk suka main sm cewe lain
Bgtuan d gubris



FindingFmale4myThesis

, 23:44

berat ya mba cewe main dota 2



LatansaKirei

, 23:44

Berat karna itutuh

Klakuan cabe2 dota
Kita cape2 setarain
Dijelekin umbar tt
Awkkwkw



FindingFmale4myThesis
, 23:45
padahal jarang mba cewe yg main dota



LatansaKirei
, 23:45
Bagus klo emg bentukny bagus anjor tepos
Ufff
Yaaa km nt aj yg gk liat



FindingFmale4myThesis
, 23:45
iya ga pernah ketemu sih
cuma beberapa yg random

23:46
mba sebelum jadi pro player gitu belajarnya sendiri atau sama temen?



LatansaKirei
, 23:46
Sendiri

23:47
Ak sblm main dota, main ayodancepun
Smp ikt turney
Main vainglory pun turney
Main luna, ro, buka jokian
Pkokny klo ak suka gamenya ya tekunin
Smp bs hasilin duit
Ak dlu d jotos matanya sm papa
Dikatain ga guna
Main game

23:48
Ketrigger dong, aplg ddpn mama cm bs nangis
Pdhl ngegame ga ngrokok
Ga mabok
Ga sex bebas

Dlu gamer kan awam
Dimata normies



FindingFmale4myThesis
, 23:48

terus gimana mba
23:49

perjuangannya untuk sampe jadi skrh
skrg



LatansaKirei
, 23:49

Hmmmm

Ya lama2 ntah cape ntah emg terbuka

23:50

Udh dibiarin

Asal gk ninggalin sekolah aja

Ortuku emg bkn ortu yg maksa rank 1 sih

Jd nyantauy

Cm dlu itu ak emg kbgetan

Gk plg dlu

Lgsg ngenet

23:51

Bs d blg sia2 ya bisa

Karna gamer cewe smp skrg

Ttp d rendahin

Cape

Ak sempet nangis ungkapin ini smua

Ke caster

Siapa ya saat itu duuh lupa



FindingFmale4myThesis
, 23:51

casternya siapa?



LatansaKirei
, 23:51

Yg org purbalingga



FindingFmale4myThesis
, 23:51
ga hapal mbaa hahaha



LatansaKirei
, 23:52
Sm si clara jg
Nreka gbs jawab
Mau gmn kdpnny



FindingFmale4myThesis
, 23:52
clara tahu



LatansaKirei
, 23:52
Gamer cwe d indo
Awkwkwkwkw



FindingFmale4myThesis
, 23:52
Iya



LatansaKirei
, 23:52
Pdhl
Di phil aja deh
Yg kit biasa maki2
Rendah2in
Mreka profesional
Cewe2nya
Berkembang
Disediakan tirney khusus cewe
LAN

23:53
Dan gamerny jg niat2
Ga yg emg cm nyri nama dgn instan
Tmn2ku akhirnya pd gugur



FindingFmale4myThesis

, 23:53

apa problematikanya cuma di indo aja ya?



LatansaKirei

, 23:53

Cape

Ntah

Awkwkwk

Jago dkit dikata joki



FindingFmale4myThesis

, 23:53

atau emang dari netizen dota?



LatansaKirei

, 23:54

Mkny ak ragu buat lgsg move ke core

Mentok ak k offlaner

Netizen sbnrny gk bgtu berpengaruh sih

Klo emg kitanya kuat mental dan emg niatnya bener

Toh tnp netizen kita bkn siapa2

Awkwkwk



FindingFmale4myThesis

, 23:55

mba pengen ga sih ada turney yang tim anggotanya semua perempuan bisa ngelawan tim cowok juga

maksudnya setara gitu

ga di pisah" khusus perempuan



LatansaKirei

, 23:56

Sudah banyak



FindingFmale4myThesis

, 23:56

iya?



LatansaKirei
, 23:56
Iya



FindingFmale4myThesis
, 23:56
contohnya mba?



LatansaKirei
, 23:56
Thn brp ya wktu itu d jogja
Tp ampas
Awkwowkwokw



FindingFmale4myThesis
, 23:56
kalah?



LatansaKirei
, 23:56
Jd seteam tuh
Yg bs main cm 2 cwe
Sisanya bodo2 amat



FindingFmale4myThesis
, 23:56
Oalaah



LatansaKirei
, 23:56
Karna bkn team tetap



FindingFmale4myThesis
, 23:57
dilema tim cewe gitu semua ya



LatansaKirei

, 23:57

Susah kak

Tim cewe tetap

Mn yg bs brthan

3bulan?

Lebih?

Mana ada

Ga ada

Blm klo turney LAN ijin kluar kota ribet

Msh awam lah

Di bali ad tim cwe

Yg 1 org kalimantan(?)

Udh ltihan

23:58

Pas hari H mau main

Itu cewe tb2 gabisa dtv

Nyesek gk

Kasihna kan sponsornya

Susah nyari 7 rooster tetap sekota

Yg niat

Knp 7? Karna buat cadangan



FindingFmale4myThesis

, 23:58

gitu ya

ada sih mba kmrn yg saya wawancara juga pernah turney" 1 tim cewe semua



LatansaKirei

, 23:59

Trs



FindingFmale4myThesis

, 23:59

dia bilang yg serius ya cuma beberapa orang

sisanya pansos



LatansaKirei

, 23:59

Iya kan

Awkwkwkw



FindingFmale4myThesis
, 23:59
jadi bubar
iya



LatansaKirei
, 23:59
Menjijikan
Mkny mls
Masa bs2nya latihan ok hero macem2

Selasa, 29 Oktober 2019



LatansaKirei
0:00
Pas main di LAN
Km tau?
Di pick hero yg lg meta
Di yutub
Ga liat musuhnua
Pick hero apaan tau
Anjirr
Malu bgt aku dstu
Sumpah
Lgsg kabur dr pc
Cabut



FindingFmale4myThesis
0:00
beneran cabut?



LatansaKirei
0:00
Ak kbtulan itu niat bntuin
-1 mreka
H-3 main

0:00
Malu anjir
Najis bgt
Picknya sesuai ikutin d yutub
Bodoamad d counter2
Sm musuhnya
Malu ga tuh
Malu anjir di live layar gede



FindingFmale4myThesis

0:01
Hahahha



LatansaKirei

0:01
Ga ad maaf2nya
Maksih2nya
Awkwkwkw
Yaudahlah

0:02
Yg trkhir ngtim smua cwe itu ak kecewa gara2 captainya
Bnrn djoki pcny
Tepat dimuka anak2
Trmsuk aku
Wktu itu turney offline
Seasia
Khsusu cee
Cwe
Namanya FSL
Turneynya



FindingFmale4myThesis

0:02
iya pernah baca



LatansaKirei

0:02
Geleng2 aku

0:03
Jd slaama ini
Dy discordnya

Di ho
Hp
Yg main
Cwoknua



FindingFmale4myThesis

0:03

kayanya pernah baca juga yg kena kasus di joki pacarnya



LatansaKirei

0:03

Pinter bgt

Nglabuinnnya

Ga paham lagi akutu

...



FindingFmale4myThesis

0:03

kalo skrg ga salah harus pake cam ya mba?



LatansaKirei

0:04

Wajib

Pc skrg makin cangih2

Makin kuat2



FindingFmale4myThesis

0:04

Iya



LatansaKirei

0:04

Buat livestream

Harus wajib

PB aja pk live kok

Masa dota ga

Yp dota kan

Ga ad yg resminy

Buat ladies

Jd yaaa blm kliatan deh

Emg hrs ladies2ny yg
Berjuang
Biat dinotice
Sm gaben



FindingFmale4myThesis
0:04
dengan cara?



LatansaKirei
0:05
Ya tnjukin skil atuhla
Livestream
Msk leaderboard
Kmrn ada si berbiemicel
Tp trnyta joki jg
AKWOWKWOWKWOKWOWK
:(



FindingFmale4myThesis
0:05
Waduuu



LatansaKirei
0:05
Pdhl emg bs main



FindingFmale4myThesis
0:05
kirain beneran pure



LatansaKirei
0:05
Cm djokiinnya ktrlaluan
Yasudahlah



FindingFmale4myThesis
0:05
sayang bgt



LatansaKirei

0:05

Itu emg hakny masing2

0:06

Yg pure ak cm pecy si cherylstitch sm lani

Member NXA

Yg jago pk ES

Eartspirit



FindingFmale4myThesis

0:06

masih main mba?

Mereka



LatansaKirei

0:06

<https://www.facebook.com/RecifullyYours>

Cheryl udh ga main

0:07

Gara2 si dramain dikira rebut pcr salah 1 rooster 1 team dy

Pdhl itu cwo yg kepatelan k cheryl

Bgtulah drama2 dota ladies

Awkwikwok



FindingFmale4myThesis

0:07

banyak amat dramanya ya

0:08

mba kenapa ga main game yg lebih gampang kaya ml aov gitu?

kan lagi hitz



LatansaKirei

0:08

Main juga

Pubg yo main

Codm main



FindingFmale4myThesis

0:08

semua game main dong?



LatansaKirei

0:08

Main

Klo ga smua ya bkn gamergirl

Awkowkeowkw



FindingFmale4myThesis

0:09

berarti gamergirl itu identitas yg mba pilih?



LatansaKirei

0:09

Diakui

Jgn ngaku2



FindingFmale4myThesis

0:09

Ooo



LatansaKirei

0:09

Ak dlu ikt clan pb

Lumayan lama

0:09

Jd ya bs main fps jg

Rpg buat cr duit

Bs dlu sebulan 10juta

Jualan gold dan item game rpg

Tp jaman skrg

Game kbnykn d hp

Jelek2

Membosankan

Grafikny jg gk menarik

0:11
Main ML trlalu mudah :(



FindingFmale4myThesis
0:11
Hahahaha



LatansaKirei
0:11
Aov jlunny lambat kali
Anjir
Ngesot
Males bgt
Herony aplg gajelas
Skip2



FindingFmale4myThesis
0:12
menarik si mbanya
punya pengalaman banyak di game



LatansaKirei
0:12
Awkwkwk gk cm dota kok
Yg bnyk drama ladiesnya
Pb bnyk bgt malahan
Ayidance jg



FindingFmale4myThesis
0:12
ayodance kan masih individual

0:13
kalo yg strategi tim kaya dota gitu kan susah
gimana loh cewe bisa setara dengan cowo



LatansaKirei
0:13
Klo yg sangat menonjol



FindingFmale4myThesis

0:13

terus apa yg dilakukan biar bisa setara begitu



LatansaKirei

0:13

Si cheryl

Yg bs main invoker

Cewe bs midlaner

Mantapp



FindingFmale4myThesis

0:14

itu yg mba kasi tadi kah kontaknya?

eh bukan deng hahaha

mba kok bisa dipilih jadi capt di timnya mba?



LatansaKirei

0:15

Yg td yg es

Cheryl opo yo fb e

Lali

Gatau jg aku

Awkwokwowk

Trserah anak2



FindingFmale4myThesis

0:15

Wkwkkw



LatansaKirei

0:15

Yg pmtg mainnya

Gk bgt pdli sbnrny

Kita2

0:15

Sm posisi

Jabatan bgtu
Laki2
Bs mood2an juga loh
Jgn salah



FindingFmale4myThesis

0:16

tapi kan biasanya capt yg jadi penentu
misalnya ada pilihan apa begitu



LatansaKirei

0:16

Ak gk pure captain
Kadang si drafternya

0:17

Ak ber2



FindingFmale4myThesis

0:17

paling sering siapa mba?



LatansaKirei

0:17

Gk pnh sndri
Rian/zaid
Klo lg gk galauin cewekny



FindingFmale4myThesis

0:17

waduh hahaha

0:18

mba udah lewat tengah malem nih
gaenak jadinya



LatansaKirei

0:18

Ya bebas
Ak si lg nyemil nartabak

0:19

Buat ak
Gamer d luar jkt
Sangat berat



FindingFmale4myThesis

0:19

kenapa gitu mba?



LatansaKirei

0:20

Tim2 gti
Kbnykn utamain yg bs stay
D basecamp



FindingFmale4myThesis

0:20

oiya
buat latihan



LatansaKirei

0:20

Yup
Pdhl bs voice

0:21

Tp ya yauda udh SOPnya managenentnya
Gbs maksa dong sebagai individual



FindingFmale4myThesis

0:22

oiya mba



LatansaKirei

0:22

Hmm



FindingFmale4myThesis

0:22

tadi kan ga salah mba ada dikatain sama si pinoy
iya ga sih mba?



LatansaKirei

0:22

Ak mute
Awkwkwk



FindingFmale4myThesis

0:22

typingnya juga?



LatansaKirei

0:22

Jgn smp yg toxic ganggu
Aplg bkn down

0:23

Klo km yakin
Msh bs menang
Km klo liat heronya
Kliatan bs menang
Hrs percaya sm tim
PD aja
Yg gk prcya
Ya diemin
Cuekin
Iya ak mute keduanya
Dy triak2 mnt cover
Buat apa
Org udh tau bakalan mati
Ya biarin aja
Udh tau miss smua
Tp nyolot maju?
Biarin aja
Jgn mati sia2

0:24

Aplg km
Oasang ward d tmpt yg brusan km deward

Itu SALAH BESAR WOIII



FindingFmale4myThesis

0:24

hampura suhuuu



LatansaKirei

0:24

Jdny kan gelap trs

0:25

Trs klo ak sih sistemny

Pos4 kejar 1item dlu

Baru bntu warding

Smp pos5 dpt item 1

Klo bs ward kuning di sisain 1 jgn d beli

Biar cdny ga lama



FindingFmale4myThesis

0:26

tapi mba banyak kalemnya deh tadi haha



LatansaKirei

0:27

Hrs tau dlu

Gameplaymu gmn

Gns asal bacotin

Klo km kliatan msh lakuin kesalahan yg samaa

Baru deh ak tegur

Ky td skil3nya ogre

Gk km ksh2 k tmn2

0:28

Jgn hemat2 atuh

Mndg km pk CM aja

Naikin skil3

Diem fontain



FindingFmale4myThesis

0:28

Hahahaha



LatansaKirei

0:28

Ak lumayan cape sih tadi

0:29

Ak warding km ikt ward jg

Jdnya sm2 gk pny item

Ya kan?



FindingFmale4myThesis

0:29

Yaa



LatansaKirei

0:29

Aplg km kejar ngotot midas

Berat

Makin2 ga guna

Pny 2 sup

Ak malahan klo main solo/team

Mmdg mnt solo supp

Inya ngutan aja sklian

Gemes liatny



FindingFmale4myThesis

0:29

tapi saya sudah ada pencerahan

terimakasih suhuu



LatansaKirei

0:30

Tentang?

Awkwkwkw

Okelah



FindingFmale4myThesis

0:30

supp :)



LatansaKirei
0:30
Tp gk noob2 amat



FindingFmale4myThesis
0:30
dan perempuan



LatansaKirei
0:30
Tp yg lani itu
Agak baperan orgny



FindingFmale4myThesis
0:30
yang tadi ya mba?



LatansaKirei
0:30
Kdang di early game kalah tuh
Dy lgsv maaf2



FindingFmale4myThesis
0:30
temennya?



LatansaKirei
0:30
Gajelas
Trs out party
Akwkwk
Ga

0:31
Yg td mah ak jg gtau siapa
AWKWOWKOWKW



FindingFmale4myThesis

0:31

Laaah



LatansaKirei

0:31

Udh lama bgt ak gk on

Td ga ad nicknamd dy



FindingFmale4myThesis

0:31

mba pertanyaan terakhir deh

udah setengah 1



LatansaKirei

0:31

Okelah



FindingFmale4myThesis

0:31

tapi ga terakhir amat sih hehe



LatansaKirei

0:32

Bodoamad



FindingFmale4myThesis

0:32

lebih pilih tim cowok atau cewek misalnya skill dan niat orangnya sama



LatansaKirei

0:32

Cwo

Buat saat ini

Ttp cwo



FindingFmale4myThesis

0:33

kenapa mba?



LatansaKirei

0:33

Blm bs nemu bner2 5posisi yg bs ngisi

Kbykn support ngakunya

TP TRNYTA CUMA PK CM

BISANYA

:(



FindingFmale4myThesis

0:33

kalo ada?



LatansaKirei

0:33

Ttp cwo



FindingFmale4myThesis

0:34

kenapa?



LatansaKirei

0:34

Lbh dliat sm sponsor



FindingFmale4myThesis

0:34

kalo ada yang mau sponsorin?



LatansaKirei

0:35

Klo ak pilih cwe?



FindingFmale4myThesis

0:35

sponsor tetep tim cewe



LatansaKirei

0:35

Ttp ga

Lbh berat otak cewe dijadiin 1

Drpd cwo

Pk logika

Ga baperan

0:36

Mau bacotin copo kek gblk kek

Cwe? Udh niat kek apa

Mikirmy psti, ih gk hargain amat udh latihan

Drama deh ujung2ny

AWKWOKWOWKW



FindingFmale4myThesis

0:37

berarti mba bener" gamau ke tim cewe ya?



LatansaKirei

0:37

Sangat2 tidak mauuuu, kecuali mentalnya bner2 PMA



FindingFmale4myThesis

0:37

ada ga mba yg mba liat pemain cewe yg punya mental PMA?



LatansaKirei

0:38

Klo liat tatapan langsung lawan langsung

Aplg ngteam lgsh

Blm ada

0:39

Ada mgkn tp msh cupu bgt

Kebentrok ngurusin pacarnya

Jd gk fokus
Gk profesional
Hubungan yg ky gtu tuh
Ngeselin
Ga support



FindingFmale4myThesis

0:40

untuk jadi seorang gamer girl yg PMA, mba sendiri udah ngelakuin apa bisa jadi gitu?



LatansaKirei

0:40

Ga asal bacotin org

Sadar diri

Msh ad kesalahan



FindingFmale4myThesis

0:42

hmmm okedeh mbaa

segitu aja dulu ya mba



LatansaKirei

0:42

Da bole gift arcana lina



FindingFmale4myThesis

0:42

astaga

aku aja ga punya arcana mba



LatansaKirei

0:43

<https://www.revivaltv.id/tips-menghadapi-toxic-player-di-dota-2/>



FindingFmale4myThesis

0:43

saya kebal kok mba :)



LatansaKirei
0:43
Awkwkekww
Udh?



FindingFmale4myThesis
0:44
iya segitu dulu aja mba
udah malem bgt



LatansaKirei
0:44
Yowes



FindingFmale4myThesis
0:44
kapan" saya tanya" lagi ya mba hehe
makasih mba sharing"nya :)

Narasumber Kelima

Narasumber : Vee
Wawancara ke : 1
Hari/ Tanggal : Rabu/ 30 Oktober 2019
Lokasi : Game Online DotA 2 (*Server South East Asia*)
Pewawancara : Muhammad Alif Setiawan (**FindingFmale4myThesis**)



FindingFmale4myThesis
19.44
play skrg mba?



Vee
19.48
Boleh



FindingFmale4myThesis
19.49
Okee



FindingFmale4myThesis
21.41
Mbaa



Vee
21.46
Iyaa



FindingFmale4myThesis
21.47
Okee
21.48
Jadi gimana mba kesan game kita tadi :)

21.49
setelah satu jam lebih yg melelahkan hahaha



Vee
21.50
Kesannya tadii serius banget mainnya 😁 terus mana ada yang nekenin buat focuss ke tower kan

Lumayan lama juga gamenya 1jam 10menit tadi iyah 😂😂😂 tryhard banget. Bingung mau pushh karena musuh dah susah semua heronya



FindingFmale4myThesis
21.51
tadi kan kena toxicin orang ya mba sering digituin juga kah kalo main solo?



Vee
21.52
Iyaaa kena toxican org :) tapi tetap bawa santai sih Sering ketemu yang toxic gitu

Padahal just gameee
Klo aku sih main game mau menang kalah itu dah biasa

21.53
Kan game buat refreshing doankk di kala waktu luang
Jadi klo aku ketemu player kek gitu dah biasa sih



FindingFmale4myThesis

21.53
masa sih ga sampe baper mba?

21.54
tadi juga mba kayanya ngelawan statemen dia



Vee

21.54
Serius gk kok
Aku main dota dah lama sih
Mau ketemu pinoy
Ato indo kek gitu

21.55
Skrng dah kebiasa
Klo mereka toxicnya kelewatan banget paling vera mute
Iyaa
Masalahnya item musuh jauh banget sama aku :(aku kalah dalamsegi item
Mau push sendiri tanpa cover
Ujung"nya mati



FindingFmale4myThesis

21.56
berarti mba awal-awalnya main dota baperan dong kalo di toxicin



Vee

21.58
Iyah
Pernah baper



Terus ku katain balik sama ku upload ke media social

21.59

Tpi dah lama sih

Makanya
skrg ke biasa aja begitu



FindingFmale4myThesis

21.59

wahh

tujuannya apa mba di upload ke sosmed?



Vee

22.01

Ya menanyakan ke teman" sosmed

Gmna bener dimana

Apa aku yg salah ato mereka yg toxic yg salah

22.02

Kadang temen sosmed ada yg ngdukung aku emng bener, sebagian juga ada yg setuju dengan yg toxic itu

Yaa namanya kek beragurmen gitu

Nyari saran juga

Baik nya kedepan gmna klo dapat org toxic kek gitu lagi :)



FindingFmale4myThesis

22.03

emangnya mba udah berapa lama sih main dota?



Vee

22.04

Dari 2015



FindingFmale4myThesis

22.04

sering main selama 2015 sampai sekarang?



Vee

22.06

2017 off total sih

sebab lagi masa"nya ujian sekolah

2015-2016

Terus on lgi

2018-sampai skrg



FindingFmale4myThesis

22.07

ooo yayaya

susahnya mba main dota 2 apa aja sih mba?

ada ga kaya gara" mba perempuan yg nyebabin susah main dota?



Vee

22.08

Awalnya

Emngg aku gk bisa banget main

Main sendiri gk ada temen

Kek belajar dota sendiri begitu

22.09

Gegara lihat di youtube

Gameplay dota

Wkwkwk

Pernah dikatain beban



FindingFmale4myThesis

22.09

liat siapa hahaha



Vee

22.09

Anjir

Game playnya iya :')

Awal main dota

aku pakai

Lc



Lc pun ambil mid

Karena gblgnya awal main

22.10

Wkwkwk



FindingFmale4myThesis

22.10

terus terus



Vee

22.10

Minus iyah

Nah

Makin hari

Aku belajar terus nyoba" hero lain
sampai nemu temen dota

Main bareng diajarin vera

Disuruh pakai support aja dlu

Klo dah pro baru nyoba core

22.11

Sampai pernah disuruh nyoba hero

Macam

Tb

Rampage dibantu itu aku gk paham awalnya

, 😂😂😂

Yahhh skrg mah

Gegara dah ngerti

22.12

Gmna" play nya

Jadi bisa sendiri



FindingFmale4myThesis

22.12

berarti mba vera solo fighter ya?

Hahaha



Vee

22.12

Iyah 🙄🙄🙄



FindingFmale4myThesis

22.12

kenapa ga party sama temen"nya mba?

22.13

biasanya kan cewe" yg main dota mainnya kebanyakan party sama teman



Vee

22.13

Ya skrg sih dah mulai party ama temen"

Toh dlu

aku tryhard sendiri

Pernah

Ada

Niat mau ngejar rank immortal

Tapi itu mustahil aksoakaoak



FindingFmale4myThesis

22.13

wih

kenapa?



Vee

22.13

Skill vera belumm memadai



FindingFmale4myThesis

22.13

Hahaha



Vee

22.14

Tapi sampai skrg

Masih berusaha

Buat yg Terbaik lah

ngejar rank tertinggi



FindingFmale4myThesis

22.14

gimana tuh mba usahanya?



Vee
22.15
Ya blm bisa
Wkwkwkw
Nyari waktu yg pas aj skrg klo main dota
Skrng toh vera punya kesibukan di Real
Waktu buat nggame Berkurang



FindingFmale4myThesis
22.15
kuliah mba?



Vee
22.16
Gk tahun dpn lebaran kerja
Skrng mah paling
Dirumah sambil ngeolshop
😂😂



FindingFmale4myThesis
22.16
oooo
tapi mba

22.17
masih pengen ke rank lebih tinggi kan? Hahaha



Vee
22.17
Masih kok
Nyari waktu yg pas aja sih
Buat focus ke game
Klo skrg mah gk bisa aku tu
:(



FindingFmale4myThesis
22.18
hahaha
emang tujuannya untuk apa mba?



Vee

22.19

Yaaa gk ada tujuan sig
Pengen aja gitu punya rank tinggi
Tinggi*



FindingFmale4myThesis

22.19

misalnya udah dapet rank immortal, terus gimana mba?

22.20

ga ada tujuan lagi dong main dota?



Vee

22.20

Ada donk



FindingFmale4myThesis

22.20

apa tuu



Vee

22.20

Kejer buat jadi rank 1 immortal di asia :)

Akwowkwow

Anjr



FindingFmale4myThesis

22.21

Hahaha



Vee

22.21

Tinggi kali mimpi vera :(

Wkwkwk



FindingFmale4myThesis

22.21

gapapa :)

kan lawannya cowo" se asia tuh mba



Vee

22.21

Minimal vera mazuk rank immortal aja dlu dah syukur"

Nah iya

Wkwkwk



FindingFmale4myThesis

22.21

kenapa mba hahaha



Vee

22.21

Terus masuk dunia e-sport

Bisa ikut turney" besar

:(vera



FindingFmale4myThesis

22.21

pengen ke jenjang pro juga mba?



Vee

22.22

Kebiasaan skrg cuma bisa nonton

:')

Yess



FindingFmale4myThesis

22.22

kenapa?

22.23

lebih banyak tekanan juga kan mba kalo masuk ke pro gitu

jadinya game ga buat fun lagi dong hahaha



Vee

22.23

Ya kan yg bimbing lebihh baik dari kita sendiri sih

Nah

Disini

Vera klooo buat fun bisa

22.24

Vera punya 2akun

1buat serius

1buat fun

Gitu



FindingFmale4myThesis

22.25

Ooo

Yang serius tujuannya untuk apa mba?



Vee

22.26

Ya tadi

Ngejar rank

Teruss masuk e-sport

Ikut turney" besar

Wkwkwk

Hanya mimpi :)



FindingFmale4myThesis

22.26

widii

keren keren



Vee

22.27

Wkwkwk yahh masih tryhard sih ini



FindingFmale4myThesis

22.27

mba mau masuk tim esport yang anggotanya cewe semua atau cowo semua?



Vee

22.27

Cwek semua donk

Wkwkwk

22.28

Lawannya cwok 🤔🤔🤔

Kan



FindingFmale4myThesis

22.28

Widiih



Vee

22.28

Belum ada kan

Team esport cwek

Masuk jenjang kek turney besar

Ti

Ato apa

Vera mau ngewujud-in itu anjir :(



FindingFmale4myThesis

22.28

setauku sih dulu ada mba di indo turney" biasa

tim cewe full cewe

22.29

kenapa sih mba mau wujudin itu



Vee

22.29

Yahhh biar dunia esport itu tau klo cwek main game gk beban

Gk menyusahkan

:)



FindingFmale4myThesis

22.29
emang pandangan orang" gitu ya?



Vee
22.30

Yahh sebagiannn begitu



FindingFmale4myThesis

22.30

banyakan yg begitu atau yang ngga?
menurut mba



Vee
22.30

Bantal
Banyak*

Toh team" cwek esports sedikit

22.31

Kadang gk kelihatan
Ama org banyak



FindingFmale4myThesis

22.31

yang mba tau tim" esports cewe ada brp?



Vee
22.33

Dota sekitar 5-8 maybe
Vera jarang lihat juga



FindingFmale4myThesis

22.33

tapi mba
kenapa mba milih dota dibandingkan yg lain?



Vee
22.34

Dotaa aku tu dah dari kecil belajar sendiri

22.35

Mau pindah game lain

Mau belajar lgi

Capee

Dlu sih vera mainnya pointblank

Wkwkwk

Skrng lari kedota



FindingFmale4myThesis

22.35

oalaah hahaha

ga main game" mobile?

kan lebih mudah



Vee

22.37

Gk ah

Kurang tertarik

Vera terbiasa main di pc sih

Di hp jarang main" ribet



FindingFmale4myThesis

22.38

padahal kayanya lebih gampang main yg mobile deh mba hahaha

terus ke jenjang pronya lebih enak



Vee

22.38

Tak

Wkwkwk

22.39

Kurang suka

Yg mobile"

Serius

Gk tertarik banget



FindingFmale4myThesis

22.39

kenapa gitu hahaha

kayanya banyakan cewe yg main di mobile deh daripada di pc



Vee

22.39

Yahhh vera dari

Sebelum masuk tk

dah di kasih komputer

22.40

Masih inget

Komputer dlu

warna putih besar berat

Layar monitor masih gendut" gitu

Wkwkwk



FindingFmale4myThesis

22.40

oiya yg monitor tabung wkwk



Vee

22.40

Iyess wkwkw

sampai skrgg



FindingFmale4myThesis

22.40

terus terus



Vee

22.40

Megang komputerrr

Kebiasaan main di pc

Sekali

Main di mobile

Anehh

Gk cocok

Jadi lebih milih game" pc

daripada mobile



FindingFmale4myThesis

22.41
oo gituuu
mba balik ke game yg tadi ya
yg kita mainin tadi hehe



Vee
22.41
Iyaahh



FindingFmale4myThesis
22.41
menurut mba kalo orang yg toxicin mba tadi tau kalo mba itu perempuan bakal di toxicin
ga sih?



Vee
22.42
Masih sih
Malah menjadi" nanti dia toxicnya
Wkwkwkwk



FindingFmale4myThesis
22.42
oya?



Vee
22.42
Yess



FindingFmale4myThesis
22.42
kenapa gitu?



Vee
22.42
Paling nanti dihina"
Wajar cwek

gk bisa main
Beban
Main barbie aja
Sering terjadi



FindingFmale4myThesis
22.42
pernah ya mba?



Vee
22.42
Org toxic gitu
Wkwkwk
Iyess 😂



FindingFmale4myThesis
22.42
kok dia bisa tau mba perempuan?



Vee
22.43
Ya gegara
Aku open voice
Wkwkwk



FindingFmale4myThesis
22.43
Oiya



Vee
22.43
Pernah baper



FindingFmale4myThesis
22.43
tadi mba ga open mic



Vee
22.43
Ku langsung
Open mic
Langsung teriakin dia
Kok bacot
diketikan doank
open mic aja mereka gk bisa
sad



FindingFmale4myThesis
22.43
hahaha
terus



Vee
22.43
Tdi emng lgi gk open mic
:v
Terus ya
Dia diem aja
Pas akhiran kalah
Baru bacot lgi

22.44
Pantes cwek
Bebas aja
Wkwkwk
Padahal posisi aku
Klo gk salah
Support
Mau pasang ward
Wkwk kena gank terus



FindingFmale4myThesis
22.44
hahaha
tapi kok mba tadi ga open mic juga?

22.45
mba kan corenya?



Vee

22.45

Lgi emng gk open mic

Aku core supoort

Lihat kondisi sih



FindingFmale4myThesis

22.45

kenapa ga open mba?



Vee

22.46

Lgi malas aja tdi :v



FindingFmale4myThesis

22.46

yaaah hahaha

tapi biasanya open mic?



Vee

22.47

Iyess

Wkwkwk



FindingFmale4myThesis

22.47

kok berani open mic mba?

22.48

ga takut digodain cowo"? hahaha



Vee

22.49

gk sih

B aja

Qkwkwkwkwkw



FindingFmale4myThesis

22.49

wah

padahal banyak yg bilang gamau open mic gara" takut di modusin loh mba hahaha



Vee

22.50

Wkwkwkw

Gk aj

Aku b aja



FindingFmale4myThesis

22.50

tapi sering di modusin juga?



Vee

22.50

Yess

Sampai steam di add



FindingFmale4myThesis

22.51

dimodusin gimana mba?



Vee

22.51

Katanya

Wah ada player cwek

Wahh sini mba

Biar aku jadi carry mu

Pas aku mati

Mereka bilang

Tenang mba

Aku bunuh mereka untuk mu

akwosksosk

Ngakak



FindingFmale4myThesis

22.52

Hahahahaha

22.52

pernah di modusin parah ga mba?

sampe gimanaa begitu



Vee

22.52

Gk sih

Cuma giti doank

Gitu*



FindingFmale4myThesis

22.52

Oooo

22.53

mba mau tanya deh



Vee

22.54

Gk ada aih :3

Aku malah ngantik aja ini teh

Gk ke biasa

Tidur tengah malam



FindingFmale4myThesis

22.54

oalaah

udah mau tidur ya mba?

22.55

kalo mau udahan juga gapapa kok mba



Vee

22.55

Iyaa kaaa

Sorry gk bisa nemenin lama*