

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang

DotA adalah game *online* yang sudah digemari semenjak tahun 2006 dan makin digemari hingga sekarang. *DotA* sudah merambah ke dunia internasional dimana sudah banyaknya diadakan turnamen *DotA* baik nasional maupun internasional. Melihat meningkatnya popularitas *DotA*, maka *publisher* game *DotA* membuat sekuel dari game tersebut menjadi *DotA2* yang sekarang ramai digeluti oleh para pemain lama game *DotA 1*, namun *DotA 1* sendiri juga masih banyak peminatnya. *DotA* sudah memasuki kancah internasional sehingga diadakannya turnamen baik via *online* maupun *LAN*. Dalam nasional pun *DotA* sudah termasuk kedalam *even world cyber games* yang mengadakan kompetisi *DotA* dengan berhadiahkan uang tunai. Game *DotA2* merupakan permainan berkelompok, sehingga komunikasi dan kerjasama antar anggota tim merupakan elemen terpenting dalam memainkan game *online* ini.

Game *DotA2* merupakan permainan *online* yang berjenis *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*), yaitu game yang dimainkan dalam *setting* kelompok saling bertarung antara tim satu dengan tim lainnya sehingga sangat dibutuhkan kesinergian antar pemain dalam tiap kelompok untuk memenangkan permainan. Dalam menjalin kerjasama antar pemain, *DotA2* menyediakan media komunikasi dalam bentuk ruang *chat* dan media suara melalui *headphone*, sehingga memungkinkan tiap pemain dalam satu tim untuk

saling berinteraksi dan menjalin komunikasi, diskusi strategi, dan membangun kepercayaan. Dalam perkembangannya, *game* tidak hanya sebagai sarana bermain, penghilang *stress*, atau hanya mengisi waktu luang saja tetapi juga bisa digunakan sebagai tempat bersosialisasi. Sosialisasi yang dimaksud diantaranya seperti adanya pameran yang diikuti para pemain *game DotA2*, adanya komunitas pemain, perkumpulan rutin antar pemain, adanya latihan bersama, mengikuti kompetisi daerah, nasional, hingga internasional dan sebagainya. Tidak hanya membicarakan soal permainannya, namun para pemain juga bisa saling melakukan jual beli *item* yang ada di *DotA2* seperti aksesoris baju karakter *hero*, senjata, hingga jual beli peralatan komputer seperti *keyboard*, *mouse*, *headphone*, dan peralatan lainnya sebagai sarana pendukung dalam bermain.

DotA2 adalah permainan strategi dimana pemain harus bekerja sama satu sama lain dalam satu tim untuk mengalahkan tim lain. Dalam satu tim di permainan ini terdapat lima pemain yang masing-masing akan memainkan satu karakter *hero* yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Kemampuan pemain dalam memainkan peran *heronya* masing-masing juga sangat berpengaruh untuk membangun kekuatan tim. *Hero* di *DotA2* memiliki kemampuan, *skill*, dan kelebihan masing-masing yaitu *strength*, *agility*, dan *intelligent*, para pemain harus bertanggung jawab atas *hero* yang telah dipilih karena setiap *hero* yang dipilih memiliki tugas dan peran yang sangat berpengaruh dalam tim.

Kerjasama dalam tim atau seringkali diistilahkan *teamwork* yang memiliki makna sebagai suatu aktivitas kerja bersama lebih dari satu orang dalam sebuah

tim untuk mencapai suatu *goal*. Bila diamati, setiap bentuk aktivitas terutama dalam kelompok adalah kerjasama dan sedikit bidang yang aktivitasnya tidak memerlukan kerjasama. Setiap unit kerja, bidang, atau bagian umumnya memiliki tujuan yang akan dicapai dengan format yang sudah jelas, sehingga apabila diperhatikan secara lebih dalam tingkat keberhasilan masing-masing kelompok tersebut akan sangat dipengaruhi oleh dinamika kerjasama kelompoknya.

Kerjasama memiliki derajat yang berbeda, mulai dari koordinasi dan kooperasi sampai pada derajat yang lebih tinggi yaitu *collaboration*. Pada dasarnya perbedaan terletak pada kedalaman interaksi, integrasi, komitmen dan kompleksitas dimana kooperasi terletak pada tingkatan yang paling rendah. Sedangkan *collaboration* pada tingkatan yang paling tinggi (Thomson & Perry, 2007).

Salah satu strategi dalam permainan *DotA2* adalah kerjasama tim yang baik untuk memenangkan *game*. Colman (2003), mengatakan teori permainan tidak hanya menggabungkan rasionalitas tetapi juga asumsi pengetahuan umum dari *game* tersebut yang memungkinkan para pemain untuk mengantisipasi dan membangun strategi bersama. Dalam kerjasama pemain mungkin memiliki tujuan yang berbeda dimana kerjasama para pemain hanya memiliki satu tujuan dan saling berbagi hadiah atau ganjaran dari keputusan para pemain (Zagal & Rick, 2006). Tantangan bagi para pemain yang memilih kerjasama adalah bersama-sama memaksimalkan utilitas tim. Ada peluang bagi pemain untuk bekerjasama untuk mencapai kemenangan. Kerjasama dalam permainan tidak

selalu menjamin akan menguntungkan atau bahkan sama sekali tidak menguntungkan (Dawkins, 1989).

Kerjasama dalam tim atau *teamwork* merupakan kegiatan yang dikelola dan dilakukan sekelompok orang yang tergabung dalam satu tujuan. *Teamwork* dapat meningkatkan kerjasama dan komunikasi di dalam suatu kelompok. *Teamwork* beranggotakan orang-orang yang memiliki perbedaan keahlian sehingga dijadikan kekuatan dalam mencapai tujuan (Tracy, 2006).

Menurut Robins dan Judge (dalam Dina, 2013) tim kerja adalah kelompok yang usaha-usaha individualnya menghasilkan kinerja lebih tinggi daripada jumlah masukan individual. Hal ini memiliki pengertian bahwa kinerja yang dicapai oleh sebuah tim lebih baik daripada kinerja perindividu, sehingga dalam *game Dota2* sangat membutuhkan *teamwork* agar tujuan kelompok dapat dicapai bersama.

Dota2 termasuk dalam jenis *game Massively Multiplayer Online (MMO)*, yaitu *game* dimana pemain dari seluruh dunia tumpah ruah dalam suatu *server* yang di sediakan. *Game* ini terdiri dari dua tim yang akan bertarung, dan masing masing tim terdiri dari lima anggota. Ketika akan memulai permainan pemain akan disambungkan secara acak oleh *server* dengan pemain lainnya yang ada di seluruh dunia, sehingga terbentuklah satu tim yang beranggotakan lima orang pemain dalam *setting* anonim. Tim yang sudah terbentuk bukan merupakan tim permanen, tim yang terbentuk hanya menyelesaikan satu sesi permainan pada *game* ini, maka pada sesi permainan berikutnya pemain akan diacak kembali oleh *server* untuk membentuk tim yang baru dengan pemain

yang berbeda. Ketika permainan berlangsung, pemain dapat berkomunikasi melalui teks atau suara yang disambungkan dengan *microphone*, meskipun tidak saling mengenal namun tiap pemain memiliki kebebasan berkomunikasi satu dengan yang lainnya.

Menurut Simangunsong (2011) individu akan sangat kesulitan untuk mengukur, menjelaskan, bahkan mengetahui apakah presentasi diri di ruang virtual merupakan representasi diri sebenarnya di ruang riil. Untuk menggambarkan bagaimana sifat anonimitas dari pengguna di internet, analogi inilah yang dapat menggambarkan secara sederhana bagaimana cara maupun bentuk interaksi berbeda antara di ruang riil dengan ruang virtual. Internet telah mengubah cara manusia melakukan interaksi sehari-hari dari lisan menjadi interaksi secara tertulis, tetapi penggunaan simbol secara tekstual juga belum tentu bisa menjawab persoalan perilaku dari pengguna, karena sifat anonimitas dari pengguna tidak bisa kita ketahui, sehingga presentasi diri dari pengguna hanya bisa dijelaskan melalui dua saluran yang bersifat non-verbal, yakni teks dan visual.

Kinerja tim yang tinggi dicirikan oleh kepercayaan (*trust*) dan timbal balik yang tinggi di antara anggota-anggotanya. Artinya, para anggota harus meyakini akan integritas, karakter dan kemampuan setiap anggota yang lain (Sopiah dalam Simanungkalit & Anna, 2013). Keputusan para pemain untuk memilih bekerja sama dalam *game DotA2* ini seharusnya sebagai bentuk kepercayaan antar anggota dalam satu tim, walaupun dalam satu tim mereka

tidak saling mengenal tetapi *game* ini mengharuskan semua pemain untuk bekerjasama untuk mencapai kemenangan.

Adanya *setting* anonim dalam permainan *DotA2* ini ternyata menimbulkan beberapa fenomena yang berkaitan dengan perilaku *teamwork*, diantaranya muncul rasa kurang percaya antar sesama pemain, saling menjatuhkan, menyalahkan satu sama lain, *trash talk*, perbedaan bahasa dan sebagainya. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 26 Mei 2016 pada tiga orang pemain *game DotA2* yang menyatakan bahwa kurangnya kepercayaan anggota tim terhadap permainan lainnya yang menyebabkan tim tersebut tidak secara optimal menjalankan strategi memenangkan permainan. Satu kesalahan yang dilakukan pemain akan menjadikan alasan untuk menyalahkan satu sama lain, begitu juga *trash talk* seperti umpatan dan celaan yang di berikan oleh anggota tim akan membuat kinerja tim semakin memburuk dan membawa tim pada kekalahan.

Hal lain dalam permainan *DotA2* yang menjadi permasalahan adalah ketika tim tersebut memilih spesifikasi *hero* yang akan digunakan untuk bermain. Adapun beberapa spesifikasi *hero* yang dibutuhkan ketika bermain yaitu satu *carry*, dua *support (intellegent)*, satu *mid laner*, dan satu *offlaner (strength)*. Hal yang biasa terjadi ketika akan memilih *hero* adalah ketidakseimbangan dalam komposisi tim yang akan berpengaruh buruk selama permainan berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui sejauh mana hubungan kepercayaan dalam anonimitas dan perilaku kerjasama di permainan *DotA2*.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami hubungan antara kepercayaan dalam anonimitas dan perilaku menjalin kerjasama pada pemain *game DotA2*.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu psikologi khususnya psikologi sosial dalam menambah pengetahuan dan pemahaman tentang kepercayaan dalam mengambil keputusan menjalin kerjasama dalam anonimitas.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengetahuan dan pemahaman bagi masyarakat dalam membangun kerjasama dan kepercayaan antar pengguna internet secara umum, baik pada permainan *online*, komunitas, forum, maupun interaksi virtual lainnya.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai kepercayaan dan menjalin kerjasama telah banyak dilakukan oleh peneliti lain. Seperti yang dilakukan oleh Pobiedina, Neidhardt, Carmen, Grad-Gyenge, dan Warthner (2013) yang berjudul *On Successful Team Formation*. Penelitian tersebut melibatkan pemain *game online DotA2* yang bertujuan untuk mengidentifikasi faktor yang meningkatkan kemungkinan tim untuk menang. Faktor yang dinalisis yaitu terkait dengan peran pemain dalam hubungan persahabatan dalam tim dan pengalaman pemain. Adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perilaku yang ditimbulkan dapat digunakan untuk menyimpulkan pola perilaku sosial secara umum.

Penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian ini juga dilakukan oleh Tarricone dan Luca (2001) yang berjudul *Successfull Teamwork: A Case Study*. Penelitian tersebut mengulas literatur dengan menggunakan sudut pandang mengidentifikasi sebuah kerangka kerja bahwa para pengajar dapat membantu dan membimbing kerjasama yang efektif di dalam kelas. Penelitian ini melibatkan 82 responden, yaitu siswa yang dibagi dalam 20 tim. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa atribut perlu dipertimbangkan dengan cermat oleh pengajar dan siswa saat kegiatan kerja sama tim yang akan direncanakan.

Bowo (2003) meneliti tentang analisis pengaruh kepercayaan untuk menjalin hubungan jangka panjang. Sumber data dalam penelitian tersebut adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui

pembagian kuesioner kepada responden, sedangkan data sekunder berupa data apotek di kota Semarang. Populasi berupa apotek-apotek di kota Semarang sebanyak 170 apotek. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa kepercayaan pembeli dapat dibangun melalui tiga faktor, yaitu komunikasi, kepuasan terhadap pelayanan, dan adanya komitmen pemasok. Selanjutnya, kepercayaan akan menimbulkan keinginan pembeli untuk menjalin hubungan jangka panjang.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2006) mengenai bentuk kerjasama pada interaksi sosial waria. Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan observasi. Subjek penelitian ini adalah waria yang berusia 22-35 tahun. Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa terjadinya interaksi sosial diklasifikasikan dalam empat faktor yaitu faktor imitasi dimana setiap individu memiliki sifat kecenderungan melakukan seperti yang dilakukan orang lain.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki keaslian, yakni dalam hal :

1. Keaslian Topik

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa belum ada penelitian yang menghubungkan antara kepercayaan dalam anonimitas dan kerjasama dalam permainan *DotA2*. Beberapa penelitian diatas cenderung membahas *teamwork*, kerjasama pada interaksi sosial waria, mengaitkan kualitas kerjasama dan hasil belajar siswa, dan mengaitkan variabel kepercayaan hubungan jangka panjang.

2. Keaslian Teori

Teori utama pada variabel kerjasama yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan teori *teamwork* oleh Eduardo Salas (2005), sedangkan pada variabel kepercayaan dalam anonimitas menggunakan teori *trust* oleh Rempel J.K (1985).

3. Keaslian Alat Ukur

Pada penelitian ini dalam mengukur kerjasama peneliti menggunakan skala *teamwork* oleh Sarah Hoffman (2013), sedangkan dalam mengukur kepercayaan dalam anonimitas peneliti menggunakan skala kepercayaan dari Rempel, J.K (1985) yang peneliti adaptasi kedalam penelitian ini.

4. Keaslian Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang akan diteliti menggunakan variabel kerjasama dan kepercayaan adalah pemain *DotA2* yang ada di Provinsi D.I. Yogyakarta.