

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

#### 1.1.1 *The International DotA 2*

*The International* adalah edisi tahunan dari kejuaraan DotA 2 tingkat internasional yang dihelat setiap musim panas. DotA 2 sendiri merupakan jenis game online berbasis MOBA dimana 5 pemain dari setiap tim beradu kemampuan untuk menghancurkan 1 target utama dengan menggunakan segala bahan yang ada. Tahun 2015 merupakan tahun keempat turnamen akan diselenggarakan di Seattle berturut-turut, dan tahun kedua berturut-turut *Main Event* akan berlangsung di *KeyArena*, arena serbaguna di *Seattle Center* dengan total kapasitas tempat duduk lebih dari 17.000 orang.

Turnamen diumumkan setiap awal tahun dengan rincian *Main Event* di *KeyArena* tahun ini akan menampilkan 16 tim. Meningkat sebanyak 8 tim dari edisi *The International 2014*.



Gambar 1.1 Logo *The International 2015*

Sumber : *The International, 2015*

*The International* merupakan event tahunan yang diselenggarakan oleh Valve sebagai organisir utama dengan total hadiah awal yaitu sebesar USD 1.600.000.

Tambahan 25% dari seluruh penjualan “Kompendum” (kompendum merupakan sebuah fitur tambahan yang berfungsi untuk menambah fitur dalam *game* DotA 2) dan setiap penjualan kompendum yang seharga \$9.99 sebanyak \$2,5 ditambahkan ke jumlah total hadiah. Penjualan ini mencakup segala pembelian kompendum pada berbagai tingkat dan poin yang disediakan

untuk kompendium sebagai perlengkapan tambahan didalam permainan. Kompendium sendiri mempunyai tingkatan dengan berbagai tingkatan dapat membuka pencapaian khusus untuk para pemilik kompendium di mana tingkat 1 adalah yang paling rendah dan tingkat 2500 merupakan yang paling tinggi. Ada berbagai cara untuk meningkatkan kompendium tersebut yang mana tingkat kompendium bisa dibeli menggunakan uang *cash* atau *electronic (PayPal)*.

#### **A. Format Event *The International 5***

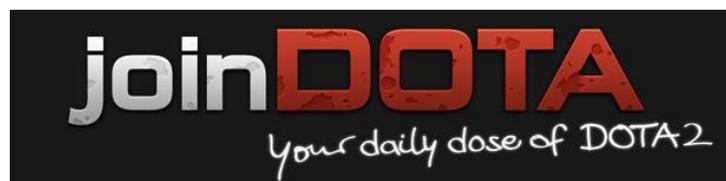
Kualifikasi terbuka dilaksanakan pada 16 Mei hingga 17 Mei 2015. Kualifikasi dibagi menjadi regional Amerika, Eropa, China dan Asia Tenggara. Pemenang masing-masing daerah akan menjadi tim kesepuluh untuk berpartisipasi dalam masing *Regional Qualifier* mereka. Kualifikasi Regional berlangsung dari 25 Mei - 1 Juni 2015 dengan empat buah kualifikasi. Pemenang masing-masing *Regional Qualifier* akan bergabung dengan tim lainnya yang sudah diundang terlebih dahulu di Seattle. *Runner-up* masing-masing kualifikasi akan diundang ke Seattle untuk bersaing memperebutkan dua tiket *wildcard* untuk masuk ke *event* utama.

#### **1.1.2 JoinDOTA**

JoinDOTA memiliki *website* yang berfungsi menyediakan berbagai informasi mengenai *Esports* khususnya DotA 2. JoinDOTA berisi berbagai konten seperti *coverage*, *news*, forum dan masih banyak lagi.

JoinDOTA sendiri didirikan oleh Moritz ‘Moose’ Zimmermann melalui kerjasama dengan *Freaks 4U Gaming*. JoinDOTA mempunyai dua *channel* resmi mereka di twitch.tv yaitu JoinDOTA Red dan JoinDOTA Blue.

JoinDOTA saat ini mempunyai lima orang *caster* yang biasa bergiliran menyiarkan pertandingan turnamen DotA 2 seperti D2CL, JDL, Eizo cup, Dota Pit, Dream League dan masih banyak lagi. Kelima *caster* tersebut adalah Tobi ‘Tobiwan Kenobi’ Dawson, Austin ‘TheCapitalist’ Welsh, Gareth ‘Durka’ Bateson, Ivan ‘Pingee’ Nikiforov, dan William ‘Blitz’ Lee.



Gambar 1.2 JoinDOTA

Sumber : JoinDOTA, 2015

JoinDOTA forum berisi berbagai informasi dan diskusi seputar DotA 2 dari berbagai negara. Meskipun hingga saat ini JoinDOTA masih kalah popularitasnya dibandingkan gosugamers.com atau teamliquid.com namun dengan waktu yang masih terbilang baru JoinDOTA berhasil mendapatkan pengakuan sehingga menjadi salah satu *website* favorit *gamer* DotA 2 dalam mendapatkan informasi mengenai DotA 2.

## 1.2 Latar Belakang Penelitian

Noviandari (2015), salah satu anggota *Tech in Asia*, mengungkapkan bahwa berdasarkan data terbaru dari *WeAreSocialSingapore* (2015), pada tahun 2015 pengguna internet dunia telah mencapai 31,7 milyar dengan pertumbuhan hingga 7,6% dari tahun ke tahun.



Gambar 1.3 Statistik Digital Global Internet

Sumber: *We Are Social*, 2015

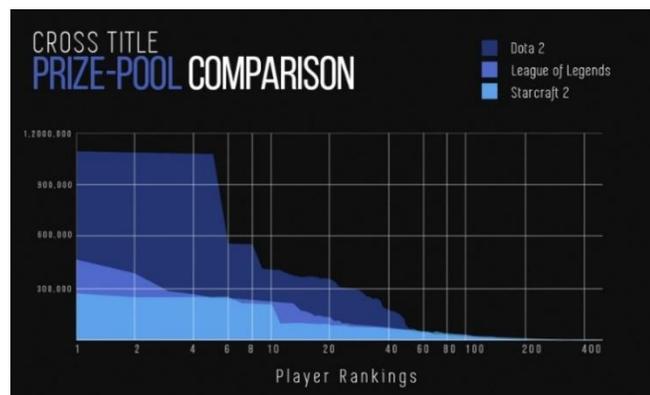
Adapun akibat dari perkembangan pengguna internet memungkinkan terwujudnya era baru, yang memiliki dampak-dampak positif dan negatif bagi para remaja sebagai pangsa pasar yang dominan dalam mentransformasi kemajuan teknologi informasi ini. Salah satu fenomena yang marak terjadi berkaitan dengan aktivitas baru para remaja adalah untuk bermain *game* secara online yang berawal hanya sekedar hobi sudah berubah konteks menjadi hal yang lebih serius dengan meningkatnya tingkat prioritas seseorang dalam menanggapi sesuatu. Hal ini didukung pula dengan kondisi di mana dimulai maraknya kompetisi – kompetisi yang memberikan hadiah bagi pemenang kompetisi suatu permainan *game online* tersebut yang mengakibatkan para remaja untuk bersaing memperebutkan hadiah tersebut baik berupa uang, barang dan sebagainya.

Hal ini mengakibatkan terbentuknya istilah baru di seputar komunitas penikmat *game online* yang disebut dengan *Esports*. Alasan disebut *Esports* dikarenakan diperlukan dedikasi tinggi untuk

*Esports* sama seperti *sports* biasa yang membedakannya hanyalah media penggunaannya. Jika olahraga biasa lebih menggunakan fisik sebagai alat maka *Esports* itu sendiri menggunakan media video games sebagai alat untuk berkompetisi.

Dalam beberapa tahun terakhir di lingkungan *Esports* seputar *game online* telah terjadi perubahan yang besar. Superdata (2015) melaporkan penonton di seluruh dunia dari 71 juta orang yang menonton *game* kompetitif, dengan 31,4 juta pemirsanya berada di Amerika Serikat. Di sisi perusahaan, sumber daya yang cukup besar sedang dialokasikan untuk mendukung lingkungan *Esports* dari perusahaan dalam industri *video games* seperti Riot Games, Wargaming, Valve, Ubisoft, dan Turbin. Pada 2013 hadiah uang untuk tiga turnamen *Defense of the Ancients 2 (DotA 2)*, *League of Legends (LoL)* dan *Call of Duty (CoD) Championships* naik di atas 1 juta dollar (Drachen et al, 2014:2).

Menurut data dari twitch.tv (2015), diketahui bahwa jumlah penonton terbanyak *Esports* disumbang oleh *League of Legends* dengan rata-rata sebanyak 135.580 penonton perharinya dan disusul oleh DotA 2 dengan 108.319 penonton perharinya namun dari jumlah total hadiah DotA 2 jauh mengungguli *League of Legends* dengan rincian sebanyak \$ 50,986,776,1 jumlah total hadiah seluruh kompetisi DotA 2 dimana *League of Legends* hanya sebesar \$ 25,814,448,11 dengan catatan *League of Legends* dirilis pada tanggal 27 Oktober 2009 sedangkan DotA2 diresmikan pada tanggal 9 Juli 2013.

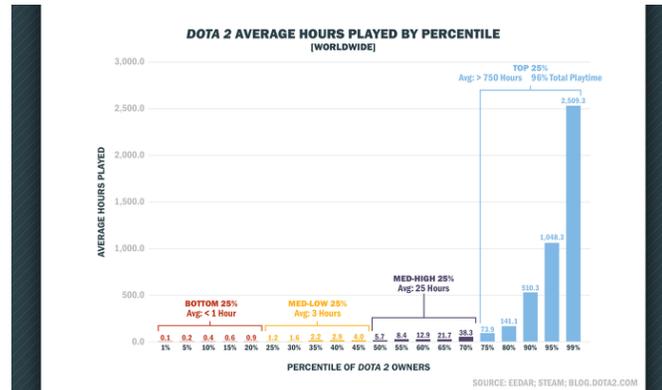


Gambar 1.4 Perbandingan Total Hadiah

Sumber : *dailydot*, 2015

Salah satu contoh terbaik dalam perkembangan *Esports* yang begitu pesat adalah DotA 2, dimana DotA 2 dan permainan MOBA lainnya sering disebut-sebut sebagai contoh baik sebagai implementasi dari *Free-to-Play* model bisnis karena dalam keterlibatan jangka panjang yang tinggi

dari para pemain. Meskipun hampir dua kali lipat dalam perkembangan dari tahun lalu, Dota 2 telah mempertahankan persentase yang tinggi dari para pemain yang menginvestasikan sebagian waktunya dalam permainan. Pada gambar 1.5 terlihat grafik data akun pengguna *Steam*, menunjukkan jam rata-rata Dota 2 *user* bermain di persentase yang berbeda dari basis pemain.



Gambar 1.5 Jumlah Pemain Dota 2 di Dunia

Sumber: *GameIndustri*, 2015

Berdasarkan data diatas perlu diketahui bahwa di dalam *game* berjenis MOBA khususnya Dota 2 banyak hal yang mempengaruhi alasan meningkatnya orang – orang bermain Dota 2. Umumnya penyumbang terbesar dari pendapatan dalam genre MOBA adalah *avatar* kosmetik (sebuah fitur khusus dalam *game*), yang meliputi kulit karakter seluruh tubuh atau barang khusus untuk slot gigi karakter tertentu. "Lebih dari sepertiga dari pendapatan MOBA, pada 36 persen, karena *avatar* kosmetik. menyumbangkan pendapatan terbesar. Berikutnya adalah pembelian karakter menggunakan *cash* yang dimana merupakan perbedaan terbesar Dota 2 dengan *game – game* MOBA lainnya. Dota 2 dan *League of Legends*, masing-masing saat ini adalah MOBA terbesar. Namun yang membuat perbedaan *League of Legends* dengan Dota 2 kita harus menggunakan uang *cash* untuk membuka karakter di *game League of Legends*. Pembelian karakter di *League of Legends* menyumbangkan pendapatan sebanyak 20 persen dari seluruh pemasukan mereka.

Hal ini mengakibatkan orang lebih cenderung memilih Dota 2 dikarenakan system *Free-to-play* yang lebih baik dan *gameplay* yang lebih menarik, hal tersebut terbukti dengan perkembangan drastis dari *game* Dota2 ditambah Dota 2 mempunyai *event – event* dengan total hadiah yang terus meningkat. Salah satunya *event* utama dari Dota 2 yang dari segala aspek terus berkembang setiap tahunnya yaitu *The International*.

*The International* itu sendiri merupakan edisi tahunan kelima dari acara *The International*. Turnamen ini diselenggarakan di Seattle berturut – turut selama 4 tahun, dan tahun kedua berturut-turut acara utama berlangsung di *KeyArena*, arena segala fungsi di *Seattle Center* dengan total kapasitas tempat duduk lebih dari 17.000 kursi.

*The International 5* yang merupakan *event* terbesar dari DotA 2 mempunyai total hadiah sebesar \$18,429,613 dengan rincian \$1.600.000 total hadiah awal ditambah dengan \$16,829,613 yang terkumpul dari 25 persen total penjualan setiap kompendium yang terjual dari seluruh pemain DotA2 yang membeli kompendium.

Ini adalah peningkatan sepuluh kali lipat hanya dalam waktu dua tahun dan yang terbesar dalam sejarah *Esports*. Peningkatan hadiah ini didorong oleh sebuah inisiatif oleh Valve selaku penyelenggara *The International*, di mana pemain berkontribusi dalam peningkatan total hadiah dengan membeli item kompendium dalam *game*. Sebagai imbalannya, terdapat fitur tambahan yang memberi pemain cara yang berbeda untuk berinteraksi dengan turnamen (misalnya *voting* untuk acara *all stars*) dan barang-barang kosmetik lebih eksklusif untuk hero mereka (Drachen et al, 2014:3).

Sementara angka untuk penontonnya sebenarnya lebih tinggi, seperti 20 juta dan 2 juta tambahan tidak termasuk dari MTG Eropa, CCTV China TV atau ESPN, yang terakhir DotA 2 disiarkan di *duachannel* yaitu ESPN2 dan ESPN3.

Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan *Esports* terutama pada *event The International 5* milik DotA 2 yang tampak pada peningkatan jumlah pemain berdasarkan tingginya total hadiah.

Ajang akbar seperti *The International* sendiri menjadi sumber uang bagi beberapa pihak. Banyak mulai didirikannya perusahaan – perusahaan yang bekerja seperti halnya sebuah klub dalam olahraga. Dimana mereka memberikan perlengkapan – perlengkapan yang dibutuhkan bagi para gamer untuk bermain. Dimana keuntungan bagi organisasi tersebut mereka mendapatkan 10% dari total hadiah yang didapatkan oleh gamer yang mewakili tim mereka (yang biasanya sudah tertulis dalam perjanjian kontrak antara organisasi dengan pemain).

Meskipun *The International 5* merupakan ajang kompetisi *Esports* skala internasional, memiliki total hadiah terbesar sepanjang sejarah, sudah menjadi minat hampir sebagian anak muda pemain *game* DotA 2. Jika beruntung anak muda tersebut bisa mendapatkan sponsor dari organisasi gaming ternama seperti Evil Geniuses, Fnatic, Navi, Virtus Pro dan masih banyak lagi,

dimana peran dari organisasi tersebut yaitu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para gamer yang sudah di kontraknya seperti memfasilitasi tempat latihan, mendanai biaya logistik, memberi perlengkapan yang diperlukan untuk turnamen dan memberikan gaji tiap bulannya. Namun fakta ini tidak cukup untuk menutup anggapan buruk sebagian orang awam dalam menyikapi *Esports*. Orang-orang terutama orang tua masih menganggap *game* merupakan hal buruk bagi anaknya, tidak ada masa depan yang cerah bagi seorang *gamer*, tidak ada penghasilan tetap yang diperoleh oleh seorang *gamer*, dan hanya membuang-buang waktu dan uang.

Guna mengetahui pandangan orang mengenai *game* terutama *The International 5* maka peneliti menggunakan *Fined Grained Sentiment Analysis* yaitu mengklasifikasikan objek dengan sebuah kalimat pada suatu dokumen. Bahasa Inggris digunakan pada data penelitian kali ini karena pada dasarnya *The International 5* mempunyai skala internasional dan Bahasa Inggris sebagai Bahasa universal mempunyai peran untuk memudahkan komunikasi bagi komunitas. Adapun kaitannya dengan penggunaan *Fined Grained Sentiment Analysis* yaitu untuk menentukan kata dominan dalam percakapan para *gamer* Dota 2 di forum JoinDOTA 2 yang dimana dapat menjadi penentu dalam didapatkannya kesimpulan penelitian, yang berdampak bagi perusahaan untuk mendapatkan pandangan agar berinventasi di bidang *esports* atau tidak

Berdasarkan latar belakang yang terpapar diatas, penulis mengangkat penelitian yang berjudul “**Analisis opini gamer DotA 2 di forum JoinDOTA 2 pada level Fined Grained Sentiment Analysis mengenai *The International 5*”**.”

### **1.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yang penulis angkat adalah sebagai berikut:

1. Tingginya pengguna internet di dunia mengakibatkan banyaknya kebutuhan para pengguna internet dalam mencukupi kebutuhannya, dimana setiap orang mempunyai tujuan yang berbeda dengan salah satunya bermain *game*. *Game* sudah berubah konteks seiring berkembangnya waktu disertai dengan berbagai media sosial dan forum yang membantu perkembangan *game* tersebut. Peningkatan pemberitaan DotA 2 melonjak tinggi dari tahun ke tahun. Contohnya *Event The International 5* yang menjadi acara kompetisi *game online* terbesar sepanjang sejarah. Namun, masih banyaknya anggapan dari orang – orang yang menganggap bahwa *game* merupakan hal yang menimbulkan dampak negatif.

### **1.4 Pertanyaan Penelitian**

Maka dengan demikian pertanyaan dari penelitian mengenai pendapat atas meningkatnya jumlah total hadiah *The International 5* adalah sebagai berikut:

1. Apakah kata dominan antar user dalam forum JoinDOTA mengenai *The International 5*?
2. Bagaimana opini orang – orang mengenai event *The International 5* di dalam forum JoinDOTA ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah didapatkan, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kata dominan antar user dalam percakapan di forum JoinDOTA DotA 2 mengenai *The International 5*
2. Mengetahui opini secara menyeluruh orang – orang mengenai event *The International 5* di dalam forum JoinDOTA

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian peningkatan total hadiah Event *The International 5* ini diharapkan dapat membuka mata orang – orang yang mempunyai pemikiran negatif terhadap *game online* khususnya *Esports* yang berfikir bahwa *game* merupakan hal yang memberikan dampak secara negatif. Lalu memberikan peluang bagi para perusahaan – perusahaan di bidang teknologi untuk melakukan investasi di bidang *game online* tersebut karena sekarang ini *game online* sudah menjadi industri yang cukup besar. Meskipun sudah banyak bukti yang jelas mengenai berkembangnya industri *Esports* itu sendiri namun masih banyak hal negatif mengenai *game* itu sendiri. Untuk membuktikan apakah orang – orang memiliki pendapat yang negatif atau positif maka penelitian ini bisa dibuktikan dengan menggunakan *Fined Grained Sentiment Analysis*. Dimana dengan menggunakan *Fined Grained Sentiment Analysis* peneliti bisa mendapatkan kata dominan yang mempunyai peran penting dalam penentuan hasil penelitian. Apakah hasil opini dari para gamer di forum JoinDOTA mengenai *The International 5* lebih condong ke positif atau negatif. Apapun hasilnya bisa menjadi pandangan bagi perusahaan – perusahaan terutama perusahaan IT untuk berinvestasi seputar *Esports*.

## **1.7 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mencari opini orang – orang di dalam forum JoinDota mengenai event *The International 5*. Penelitian ini dikhususkan untuk mencari pendapat *gamer* apakah positif atau negative dengan menggunakan analisis sentiment *Fined Grained Sentiment Analysis*.

Penelitian ini menggunakan teknik *sentiment analysis* di media forum JoinDota khususnya di subforum JoinDota yang membicarakan mengenai *The International 5* dengan fokus pendapat para user baik negatif maupun positif mengenai *The International 5*.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan diberikan guna memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan agar lebih terstruktur dan memperjelas penelitian. Berikut adalah sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini:

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan menjelaskan penelitian terdahulu terhadap objek penelitian, landasan teori yang mendukung penelitian, kerangka pemikiran permasalahan dan ruang lingkup penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini akan dideskripsikan pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yaitu: jenis penelitian, tahapan penelitian, populasi dan sample, dan teknik analisis data.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan hasil penelitian sesuai dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Di dalamnya akan membahas mengenai opini-opini masyarakat mengenai *The International 5*.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab terakhir ini akan menguraikan kesimpulan akhir yang didapat dari pembahasan dan hasil analisis bab sebelumnya. Selain itu, pada bab inipun disajikan saran-saran guna masukan atau bahan pertimbangan bagi perusahaan dan perkembangan ilmu dalam penelitian berikutnya.