

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Komunikasi berasal dari bahasa Inggris yang memiliki asal-usul kata dari bahasa Latin yaitu *communis* artinya milik bersama atau membagi yang merupakan sebuah proses untuk membangun kebersamaan dan pengertian. Kemudian secara terminologi, komunikasi adalah proses penyampaian suatu pernyataan oleh satu pihak kepada pihak yang lainnya atau banyak pihak supaya bisa terhubung dengan lingkungan yang ada disekitarnya (Wiryanto, 2004). Komunikasi selalu melibatkan manusia serta interaksi. Artinya, komunikasi selalu melibatkan dua orang, pengirim dan penerima. Keduanya memainkan peranan yang penting dalam proses komunikasi. Ketika komunikasi dipandang secara sosial, komunikasi selalu melibatkan dua orang yang berinteraksi dengan berbagai niat, motivasi, dan kemampuan. Kemudian ketika membicarakan komunikasi sebagai proses, hal ini berarti komunikasi bersifat berkesinambungan dan tidak memiliki akhir. Komunikasi juga dinamis, kompleks, dan senantiasa berubah (West & Turner, 2008).

Komunikasi Interaksi ialah proses dimana setiap individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka. Komunikasi interaksi terjadi karena adanya proses atau pertukaran informasi antara satu individu dengan individu lainnya atau satu kelompok dengan kelompok lainnya dan akhirnya menciptakan ‘*feedback*’ atau umpan balik. Umpan balik adalah komunikasi yang diberikan pada sumber pesan oleh penerima pesan untuk menunjukkan pemahaman (West & Turner, 2008).

Lalu interaksi juga selalu terjadi dimanapun dan kapanpun tidak terkecuali di dunia *game* terutama *game online*. Pada dasarnya *game online* merupakan *game* yang dimainkan oleh banyak orang dan di ruang dan waktu yang berbeda. Oleh karena itu pemain *game online* dapat saling bersosialisasi dengan lingkungan sekitar di dalam *game*, karena di dalam dunia *game online* sendiri ada komponen-

komponen yang dapat membantu untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi antar pemain (Setiawan & Herawati, 2007).

Dunia *game* saat ini berkembang sangat pesat pada awalnya *game* elektronik berbasis *game console*, dimana pemain *game* hanya bermain dengan program yang telah di *setting* dan *game* tersebut. *Game* sendiri adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Game Centre di Yogyakarta, 2010). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Dengan adanya internet, setiap menit ratusan juta orang membuat dan menyerap konten digital yang tak terhitung banyaknya dalam dunia *online*. Seiring pertumbuhan pengguna internet, jumlah pengguna *game online* pun terus meningkat. Menurut Arief Widhiasa, *founder* Agathe Studio, dalam seminar *Call For Paper Universitas Telkom*.

Lalu ada juga *game online*, *game online* itu sendiri memiliki arti jenis permainan komputer/PC yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau internet) sebagai medianya. *Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan (Rollings & Adams, 2006). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) baru-baru ini mengadakan survei pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Jumlah ini meningkat sekitar 8% jika dibandingkan dengan tahun lalu, dimana saat itu hanya sekitar 55 juta pengguna saja (Liga Game, 2011). Salah satu *game online* yang digemari oleh kebanyakan *gamers* adalah *dota2* (Game Centre di Yogyakarta, 2010).

Dota2 itu sendiri *game* yang singkatan dari *Defense of the Ancient*. Sebuah *custom map*, atau modifikasi dari *game Warcraft III*, yang kemudian diminati banyak orang. *Dota* adalah permainan tim, 5 lawan 5, setiap orang mengendalikan 1 *hero*/karakter. Pemenangnya adalah tim yang mampu menghancurkan “*The Ancient*” lawan lebih dulu (Game Centre di Yogyakarta, 2010). Contoh map dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.1 Cover/WallpaperDota 2

Sumber:

http://orig01.deviantart.net/d92a/f/2013/147/8/3/dota_2_wallpaper_by_cyclomza-d66riin.png

Semenjak *Dota* berkembang di *client Warcraft III*, *Dota* telah mendapat antusiasme dari banyak kalangan dan menjadi salah satu *game* yang paling banyak dimainkan di dunia, semenjak tahun 2011, *Valve* meluncurkan *Dota2beta*, sebuah *game* independen yang tidak lagi bergantung pada *Warcraft III*. *Dota2* resmi dirilis tanggal 18 Juli 2013. Pada awal rilis *beta*, *Valve* menyelenggarakan sebuah kompetisi *Dota2* terbesar pertama di dunia *e-Sport* (Electronic Sport), yaitu *The International*, dengan tim juara pertama meraih hadiah USD1.000.000, jumlah hadiah yang tidak bisa dibbilang sedikit dalam dunia *game* pada saat itu. Saat ini *The International* diselenggarakan setiap tahun sekitar bulan Juli-Agustus dan setiap tahun jumlah hadiahnya selalu bertambah. *Defense of the Ancients* (umumnya dikenal sebagai *Dota*) adalah sebuah skenario untuk strategi *real-time video game Warcraft III: Reign of Chaos* dan ekspansinya, *Warcraft III: The Frozen Throne*, berdasarkan *Aeon of Strife* "peta" untuk *StarCraft*. Tujuan dari skenario *game* ini adalah setiap tim menghancurkan inti struktur daerah lawan, merupakan struktur inti yang dijaga ketat dipusat kompleks bangunan musuh yang berada pada sudut berlawanan dari peta (Game Centre di Yogyakarta, 2010).



Gambar 1.2 Map *Dota 2*

Sumber:

<http://images.akamai.steamusercontent.com/ugc/579027346485707739/A5F6790D9708E6E1F3786EB9D785ACD65485BF5D/>

Setelah penulis melakukan penelitian, di dalam *game online Dota2* terdapat 180 jumlah *hero* yang dapat di pilih oleh *players* untuk bermain. Pemain dapat memilih jenis *hero* yang akan digunakan berdasarkan karakter dari jenis-jenis *hero* yang ditawarkan, seperti: *Strength*, merupakan jenis *hero* yang berkarakteristik kuat dan tangguh, lalu ada *Agility* dengan karakteristik *hero* yang memiliki kecepatan dan umumnya sebagaipembunuh, sedangkan *Intelligent* merupakan karakteristik *hero* yang dimainkan dengan penuh kelihaihan dan kecerdikan dari penggunaanya karena karakteristik *hero* jenis ini merupakan *hero* yang dimainkan dengan kepintaran.(Game Centre di Yogyakarta, 2010). Dibawah ini contoh-contoh *hero* yang ada di dalam *game online Dota2*.



Gambar 1.3 Karakter/*Hero Dota 2*

Sumber:

http://pre12.deviantart.net/9710/th/pre/i/2014/026/3/1/dota_2_all_heroes_wallpaper_by_sifty44-d73ubfg.png

Beberapa waktu yang lalu, *Valve* kembali mengungkap jumlah pemain yang memainkan salah satu *game* legendaris milik mereka yaitu *Dota2*. Pada pengungkapannya tersebut, Pada situs resmi *Dota2*, di halaman utama situs tersebut terlihat jumlah para pemain yang tercatat hingga akhir bulan yang lalu. Hingga akhir bulan tersebut, jumlah pemain *Dota2* mencapai angka 7,86 juta. Laporan untuk *game World of Warcraft* ini juga sudah ter-update, data tersebut adalah data terakhir jumlah pengguna hingga akhir Februari 2014 yang lalu.(Indogamers, 2014).

Peneliti melakukan observasi awal pada *game online Dota*, antara lain:

1. Bermain *dota2* dapat bermain solo (sendiri) atau *party* (tim), Namun tiap *game* nya tetap terdiri dari 5 orang.
2. Fitur *chatting* terhadap sesama *players* yang bermain. Juga chat pada sebuah *channel* yang berisikan *players-players* lainnya di antar kota. Dan juga *chatting* antar sesama tim/*clan*.
3. Adanya sebuah transaksi jual/beli *item* pada *shop* yang tertera pada *game online dota2*. Juga dapat bertransaksi antara sesama *players* yang bermain dalam *game online dota2* tersebut.

4. *Voice Call* di dalam *dota2*, *players dota2* dapat melakukan *voice call* untuk melakukan interaksi antara sesama tim yang berjumlah 5 orang. Jadi tidak perlu memberitahu secara langsung/berjumpa namun dapat melakukan pembicaraan taktik dalam *voice call*.
5. *Profile* setiap *player* berbeda-beda mulai dari *role carry*, *mid*, *hard support* dll. Dapat terlihat dalam *profile* setiap *player*. Juga untuk mengetahui *experience player* dalam bermain *dota2* ini.

Game OnlineDota2 ini sangat populer dikalangan mahasiswa, bisa dikatakan ini *game* wajib yang harus ada di warnet atau *game center* daerah sekitar kampus dikota Bandung karena begitu digemari oleh kalangan mahasiswa. *Game* ini dikembangkan oleh *Valve Corporation*, sebuah perusahaan pengembang dan penerbit permainan komputer di Amerika Serikat. *Game* ini berjenis Moba (*Multiplayer online battle arena*) dimana pemain memainkan satu karakter dalam *game* dan harus mengutamakan kerja sama *team* dan strategi yang bagus untuk menghancurkan tower lawan untuk mencapai kemenangan, permainan yang menarik serta bertemu teman dari berbagai negara membuat mahasiswa rela menghabiskan waktu di depan komputer, bahkan *inventory* dalam *game* ini bisa jual beli dan melakukan *trading* atau pertukaran kepada pemain lain sehingga mahasiswa akan merasa puas dan penasaran untuk bermain *game online Dota2*(<http://dota.indogamers.com/2014>).

Di negeri china ada tempat kursus yang mengajarkan agar dapat mahir bermain DOTA2. Dilansir oleh situs CQ NEWS, saat ini di sebuah kampus di China bernama *Chongqing Energy College* telah menyediakan tempat kursus yang berfokuskan pada pelajaran *Defense of Tower Ancients*, alias *Dota2*. Kursus ini mengambil tema '*Recent Development of Electronic Sports and Analysis of Dota*' dan hanya tersedia untuk 90 siswa (Indogamers, 2014).

Melalui tempat kursus ini, siswa-siswi dapat belajar beragam strategi yang akan mempermudah mereka menang ketika bermain *Dota2*. Selain itu, di tempat ini juga, mereka dapat mempelajari berbagai trik keren, seperti memprediksi maupun menganalisa permainan. Tampaknya tempat kursus ini akan menjadi kelas favorit bagi mereka yang ingin belajar sekaligus bermain *Dota2*.

Dan tidak menutup kemungkinan juga, tempat ini bakal menjadi tempat lahirnya pemain-pemain *Dota2* profesional yang baru (Indogamers, 2014).



Gambar 1.4 Logo *Team DAFAR*
Sumber: Olahan Peneliti

Rata-rata umur pengguna *game online Dota2* antara 18 tahun hingga 30 tahun, bahkan di Pakistan ada anak berumur 16 tahun sebagai pemain termuda dan terkaya (<http://www.beritasatu.com/ipitek/298946-bocah-pakistan-pecahkan-rekor-gamer-termuda-terkaya.html>) jumat, 14 Agustus 2015. Pengguna *game online* paling banyak dan memiliki intensitas bermain yang tinggi. Oleh karena itu, peneliti memilih *TEAM DAFAR* sebagai informan, dikarenakan *team* tersebut tidak hanya sekedar bermain di *Cyber Cafe Atmosphere*, akan tetapi mereka sudah beberapa kali mengikuti turnamen-turnamen *online* yang ada di Bandung. Walau belum mendapatkan piala. Namun *Team* yang baru terbentuk 2 tahun ini sudah beberapa kali memasuki 16 besar dalam babak penyisihan. Walau belum mendapatkan *title* juara seperti wakil Bandung lainnya yaitu *mahameru team*. Dalam 2 tahun ini *team DAFAR* sudah mengikuti beberapa kejuaraan *online*. Seperti pada tahun 2014 lalu mereka 2 kali mengikuti turnamen besar di Bandung yaitu di *Cyber Cafe Dillo* yang terletak di bawah pasopati arah Pasteur tersebut dan juga di IT Telkom. Lalu di 2015 mengikuti turnamen di *nemesis Cyber Cafe* yang terletak di perumahan Permata Buah Batu Bandung juga mengikuti turnamen yang diadakan oleh Universitas Parahyangan. Rencana nya tahun ini di bulan April

mendatang mereka akan mengikuti turnamen yang lebih besar lagi yang akan di adakan *online* namun di selenggarakan oleh pihak Universitas Indonesia. Sedangkan *Cyber Cafe Atmosphere* dipilih karena peneliti sering bermain di *Cyber Cafe Atmosphere*. dan termasuk tempat *game online* yang banyak diminati di daerah bandung timur (Indogamers, 2014).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “**INTERAKSI ANTARA *PLAYERS GAME ONLINE DOTA2* (Studi Deskriptif Kualitatif pada *TEAM DAFAK Di Cyber Cafe Atmosphere Bandung*)**”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana interaksi verbal antara *players game online DOTA2* pada *team DAFAK* di *cyber cafe atmosphere* Bandung?
2. Bagaimana interaksi fisik antara *players game online DOTA2* pada *team DAFAK* di *cyber cafe atmosphere* Bandung?
3. Bagaimana interaksi emosional antara *players game online DOTA2* pada *team DAFAK* di *cyber cafe atmosphere* Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui interaksi verbal antara *players* pada *team DAFAK* yang di lakukan dalam *game online DOTA2*.
2. Untuk mengetahui interaksi fisik antara *players* pada *team DAFAK* yang di lakukan dalam *game online DOTA2*.
3. Untuk mengetahui interaksi emosional antara *players* pada *team DAFAK* yang di lakukan dalam *game online DOTA2*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu serta pengetahuan di bidang komunikasi khususnya dalam hal bentuk-bentuk interaksi.
2. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

1.4.2 Manfaat Praktisi

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran yang jelas mengenai bentuk-bentuk interaksi.

1.5 Tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan sebuah penelitian kualitatif, diperlukan tahapan penelitian(Moleong, 2000) terdiri atas :

1. Tahapan Pra-lapangan

Pada tahap pra-lapangan ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, peneliti merancang sebuah penelitian kualitatif.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan wawancara maupun observasi terhadap narasumber. Peneliti mencatat informasi yang dianggap penting bagi penelitian ini.

3. Tahap Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, peneliti melakukan teknik analisis data, setelah data dianalisis, peneliti membuat suatu kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat topik interaksi dalam *game online Dota2*, Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah para pemain *Dota2* yang memiliki intensitas bermain yang tinggi di *cyber cafe atmosphere* bandung.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di *Cyber Cafe Atmosphere* Bandung tepatnya pada jl.venus raya no 32 margahayu bandung timur. Pada Selasa, 22 Maret 2016 hingga Kamis 21 Juli 2016 Informan yang dipilih adalah para *players game online Dota2* yang bermain di *Cyber Cafe Atmosphere* juga *team DAFAK*. Dikategorikan lawan tangguh dari hasil observasi, peneliti, memiliki statistik yang bagus, memiliki *item* dalam *Dota2* yang banyak dan *score point* tinggi baik *solo* maupun *team*.

Periode pelaksanaan penelitian ini dilakukan dari bulan Januari 2016 sampai dengan Juli 2016.

Tabel 1.1 2016
Susunan Waktu Penelitian

Kegiatan	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Persiapan penyusunan proposal bab 1-3							
Pengumpulan data berupa litelature dan observasi tahap awal							
Pengumpulan Data							
Penyelesaian data meliputi kesimpulan dan saran							