

## INTERAKSI ANTARA *PLAYERS GAME ONLINE DOTA2* (Studi Deskriptif Kualitatif pada *TEAM DAFAK Di Cyber Cafe Atmosphere Bandung*)

Interactions between players of online game dota2 (Qualitative descriptive studies on DAFAK TEAM in cyber cafe atmosphere Bandung)

Muhammad Farras Raihan Nur<sup>1</sup>, Ratih Hasanah Sudrajat<sup>2</sup>, Sylvie Nurfebriaraning<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Bandung  
<sup>1</sup>[muhammadfarras94@gmail.com](mailto:muhammadfarras94@gmail.com), <sup>2</sup>[kumaharatih@gmail.com](mailto:kumaharatih@gmail.com), <sup>3</sup>[sylvienurfebria@gmail.com](mailto:sylvienurfebria@gmail.com)

---

### Abstrak

Penelitian ini membahas tentang Interaksi ketika bermain *game online Dota2*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang dalam proses interaksi kelompok ketika bermain *game online dota2*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori interaksi verbal, interaksi fisik dan interaksi emosional. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Objek Penelitian adalah *game online dota2*. Peneliti ingin menganalisa interaksi yang terjadi antar para pemain *game online dota2*. Adapun subjek pada penelitian ini adalah *TEAM DAFAK* di cyber cafe atmosphere. Peneliti mengolah data berdasarkan pada hasil wawancara dengan 5 informan, dengan kategori 3 informan kunci yaitu *TEAM DAFAK* dan 2 informan pendukung yaitu *player solo*. Hasil dari penelitian ini terdapat tiga interaksi tersebut. Interaksi verbal biasa digunakan pada saat *TEAM* melakukan komunikasi. Lalu interaksi fisik digunakan antar *players* pada saat mengalami kemenangan atau kekalahan pada saat bermain. Dan yang terakhir interaksi emosional cenderung terjadi pada saat *player* mengalami kekalahan.

**Kata Kunci:** Interaksi, *Game Online*, *TEAM DAFAK*, *Cyber Cafe Atmosphere*, *Bandung*

---

### Abstract

This is about interaction research when playing online games Dota2. The purpose about this research to know background in the process of group interaction when playing online games Dota2. In this research the author uses the theory of verbal interaction, physical interaction and emotional interaction. The method used qualitative with type of descriptive approach. The object of the research is onlines games Dota2. Researcher wanted to analyze the interactions between the players online games Dota2. The subject in this reserch was *TEAM DAFAK* in Cyber Cafe Atmosphere. Researcher processing the data based on the result of interview with 5 informant, with the category 3 of the key infromant that is *TEAM DAFAK* and 2 informant supporters that is solo players. Result of this research is there are 3 of these interaction. Verbal interaction used when *TEAM* doing communciation, physical interaction used between the players when the games are winning or losing. And the last is emotional interaction that happend when the player losing.

**Keywords:** Interaction, *Game Online*, *TEAM DAFAK*, *Cyber Cafe Atmosphere*, *Bandung*

### PENDAHULUAN

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).

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 ya 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). ng kalah (Game Centre di Yogyakarta, 2010).

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 *Dota2 beta*, 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 dibilang 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 *Star Craft*. 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).

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.

Bagaimana Interaksi Antara *Players Game Online DOTA2* pada *Team DAFK Di Cyber Cafe Atmosphere Bandung*?

## 1. TINJAUAN PUSTAKA

### Komunikasi

Kata komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *communicatio* yang berarti “pemberitahuan” atau “pertukaran pikiran”. Jadi, secara garis besar, dalam suatu proses komunikasi haruslah terdapat unsur-unsur kesamaan makna agar terjadi suatu pertukaran pikiran dan pengertian antara komunikator (penyebaran pesan) dan komunikan (penerima pesan) (Suprpto, 2009).

Proses komunikasi dapat diartikan sebagai “transfer informasi” atau pesan (*message*) dari pengirim pesan sebagai komunikator dan kepada penerima sebagai komunikan. Dalam proses komunikasi tersebut bertujuan untuk mencapai saling pengertian (*mutual understanding*) antara kedua pihak yang terlibat dalam proses komunikasi. Dalam proses komunikasi, komunikator mengirimkan pesan /informasi kepada komunikan sebagai sasaran komunikasi (Suprpto, 2009).

Adapun beberapa definisi komunikasi dari beberapa pakar, sebagai berikut (Suprpto, 2009) :

1. Komunikasi adalah proses yang menggambarkan siapa mengatakan apa dengan cara apa, kepada siapa dengan efek apa (Laswell)
2. Komunikasi adalah proses dimana seseorang individu atau komunikator mengoperkan stimulan biasanya dengan lambang-lambang bahasa (verbal maupun non-verbal) untuk mengubah tingkah laku orang lain (Carl I. Hovland).
3. Komunikasi adalah peyebaran informasi, ide-ide sebagai sikap atau emosi dari seseorang kepada orang lain terutama melalui simbol-simbol. (Theodorson dan Theodorson).
4. Komunikasi adalah seni menyampaikan informasi, ide dan sikap seseorang kepada orang lain (Edwin Emery).
5. Komunikasi adalah suatu proses interaksi yang mempunyai arti antara sesama manusia (Delton E, Mc Farland).
6. Komunikasi adalah proses sosial, dalam arti pelemparan pesan/lambang yang mana mau tidak mau akan menumbuhkan pengaruh pada semua proses dan berakibat pada bentuk perilaku manusia dan adat kebiasaan (William Albig).
7. Komunikasi berarti suatu mekanisme suatu hubungan antarmanusia dilakukan dengan mengartikan simbol secara lisan dan membacanya melalui ruang dan menyimpan dalam waktu (Charles H. Cooley).
8. Komunikasi merupakan proses pengalihan suatu maksud dari sumber kepada penerima, proses tersebut merupakan suatu seri aktivitas, rangkaian atau tahap tahap yang memudahkan peralihan maksud tersebut (A. Winnet).
9. Komunikasi merupakan interaksi antarpribadi yang menggunakan sistem simbol linguistik, seperti sistem simbol verbal (kata-kata) dan nonverbal. Sistem ini dapat di sosialisasikan secara langsung/tatap muka atau melalui media lain (tulisan, oral, dan visual) (Karlfried Knapp).

### Proses Komunikasi

Proses komunikasi adalah setiap langkah mulai dari saat menciptakan informasi sampai dipahami oleh komunikan. Komunikasi adalah sebuah proses, sebuah kegiatan yang berlangsung kontinu. Menurut Joseph De Vito (1996) mengemukakan komunikasi adalah transaksi. Hal tersebut dimaksudkan bahwa komunikasi merupakan suatu proses, dimana komponen-komponen saling terkait. Bahwa para pelaku komunikasi beraksi dan bereaksi sebagai satu kesatuan dan keseluruhan (Suprpto, 2009).

Dalam setiap transaksi, setiap elemen berkaitan secara integral dengan elemen yang lain. Artinya, elemen- elemen komunikasi saling bergantung, tidak pernah independen, masing-masing komponen saling mengait dengan komponen yang lain (Suprpto, 2009).

Dalam aplikasinya, langkah-langkah dalam proses komunikasi adalah sebagai berikut (Suprpto, 2009) :

1. Langkah pertama, ide/gagasan diciptakan oleh sumber/komunikator.
2. Langkah kedua, ide yang diciptakan tersebut kemudian dialih bentuk menjadi lambang-lambang komunikasi yang mempunyai makna dan dapat dikirimkan.
3. Langkah ketiga, pesan yang telah di-*encoding* tersebut selanjutnya dikirimkan melalui saluran/media yang sesuai dengan karakteristik lambang-lambang komunikasi ditujukan kepada komunikan.
4. Langkah keempat, penerima menafsirkan isi pesan sesuai dengan persepsinya untuk mengartikan maksud pesan tersebut.
5. Langkah kelima, apabila pesan tersebut telah berhasil di-*decoding*, khalayak akan mengirim kembali pesan tersebut ke komunikator.

Dengan demikian, sejak ide itu diciptakan sampai dengan dipahaminya pesan komunikasi yang menimbulkan umpan balik merupakan suatu proses komunikasi. Lima tahap terjadinya proses komunikasi memiliki 5 unsur komunikasi. Wilbur Schramm mengatakan bahwa untuk terjadinya proses komunikasi paling sedikit harus memiliki 3 unsur komunikasi, yaitu komunikator, pesan, dan komunikan (Suprpto, 2009).

Mengapa unsur tersebut? Harold D Laswell memperkenalkan 5 formula komunikasi untuk terjadinya suatu proses komunikasi, yaitu (Suprpto, 2009):

- a. *Who*, yakni berkenaan dengan siapa yang mengatakan.
- b. *Says What*, yakni berkenaan dengan menyatakan apa.
- c. *In Which Channel*, yakni berkenaan dengan saluran apa.
- d. *To Whom*, yakni berkenaan dengan ditujukan kepada siapa.
- e. *With What Effect*, yakni berkenaan dengan pengaruh apa.

Berdasarkan formula Laswell tersebut, maka terdapat lima komponen komunikasi agar dapat terjadi proses komunikasi, yaitu (Suprpto, 2009) :

1. Komunikator
2. Pesan
3. Media

4. Komunikasikan
5. Pengaruh

### **Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan antara seseorang dengan orang lain dalam suatu masyarakat maupun organisasi (bisnis dan nonbisnis), dengan menggunakan media komunikasi tertentu dan bahasa yang mudah dipahami (informal) untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Purwanto, 2006).

Berdasarkan pengertian tersebut, paling tidak ada empat hal yang penting yang perlu di perhatikan, antara lain (Purwanto, 2006) :

- a. Komunikasi dilakukan oleh dua orang atau lebih.
- b. Menggunakan media tertentu, misalnya telepon, telepon seluler, atau bertatap muka secara langsung (*face-to-face*).
- c. Bahasa yang digunakan bersifat informal (tidak baku), dapat menggunakan bahasa daerah, bahasa pergaulan, atau bahasa campuran.

Tujuan yang ingin dicapai dapat bersifat personal (pribadi) bila komunikasi terjadi dalam suatu masyarakat dan untuk pelaksanaan tugas pekerjaan bila komunikasi terjadi dalam suatu organisasi.

### **Interaksi**

Setiap orang melakukan hubungan antara individu satu dengan individu lain. Setiap individu mempunyai tujuan sendiri-sendiri yang memaksa mereka melakukan hubungan dengan orang lain, peristiwa ini dinamakan interaksi. Interaksi adalah hubungan antara dua individu atau lebih untuk mencapai tujuan (Suwardi, et al., 2008). Tujuan dari interaksi itu sendiri adalah mempertahankan dan kebutuhan hidup manusia (Astuty, 2015).

Interaksi diartikan sebagai hal saling melakukan aksi, berhubungan, atau saling mempengaruhi, atau dapat juga diartikan suatu rangkaian peristiwa ketika satu individu menunjukkan suatu perilaku kepada individu lainnya dan menimbulkan respon (Lestari, 2012). Berikut adalah interaksi menurut para ahli (Ali & Asrori, 2010) :

1. Menurut Hormans adalah suatu kejadian ketika aktivitas atau sentimen yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi *reward* atau *punishment* dengan menggunakan suatu aktifitas atau sentimen oleh individu lain yang menjadi pasangannya.
2. Menurut Shaw, suatu pertukaran antarpribadi yang masing-masing orang menunjukkan perilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka dan masing-masing perilaku mempengaruhi satu sama lain.
3. Menurut Thibaut dan Kelley, adalah suatu peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, yang kemudian menciptakan hasil satu sama lain atau berkomunikasi satu sama lain.
4. Menurut Chaplin ialah hubungan sosial antara beberapa individu yang bersifat alami yang individu-individu itu saling mempengaruhi satu sama lain secara bersamaan.

Dari pengertian-pengertian interaksi di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif (Ali & Asrori, 2010).

### **Interaksi Komunikasi Dalam Internet**

Menurut Horrigan (2000), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. Tiga kategori pengguna internet berdasarkan intensitas internet (*The Graphic, Visualization & Usability Center, The Georgia Institute Of Technology* dalam Surya 2002), yaitu:

- a. *Heavy Users* (lebih dari 40 jam per bulan)
- b. *Medium Users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan)
- c. *Light Users* (kurang dari 10 jam per bulan)

Saat ini, internet berdiri dengan kokoh sebagai bentuk baru media massa, bergabung dengan televisi, radio, dan media cetak. Sebuah kajian pada tahun 2003 yang dilakukan oleh *Harris Interactive and Teenage Research Unlimited* untuk perusahaan media internet yahoo menemukan bahwa anak muda berusia 13-24 tahun menghabiskan lebih banyak waktu untuk mengakses internet setiap minggunya dibandingkan menonton televisi (Ekasari & Dharmawan, 2012).

### ***New Media***

New media atau media *online* didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital (Creeber & Royston, 2009). *New media* merupakan media yang menggunakan internet, media *online* berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara *public* (Mondry, 2008). Internet dan sosial media merupakan salah satu teknologi komunikasi baru juga dianggap memiliki kapasitas besar sebagai *new media*.

Kaplan dan Haenlein menciptakan menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel Horizons Bisnis mereka yang diterbitkan dalam 2010 yaitu salah satunya *virtual game world* dimana mereplikasikan lingkungan 3D, di mana *user* bisa muncul dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata contohnya *game online*.

### ***Game***

*Game* adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat 2 dasawarsa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran *hollywood* sekalipun. Kalau di awal 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran *virtual*. Modal atau perputaran uang dalam industri *game* sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat (Henry, 2010).

Tidak

### ***Game Online***

*Game online* merupakan salah satu bentuk komunikasi dan merupakan media permainan berbasis web untuk hiburan dan memecahkan masalah. Adanya intensitas interaksi yang terjadi dalam *game online* antara pemain dengan komputer maupun antara pemain dengan pemain lainnya dapat menimbulkan agresivitas (Melani, 2009).

### ***Dota2***

*Dota2* adalah permainan strategi dimana kita harus bekerja sama dengan pemain yang ada dalam satu tim untuk menjatuhkan markas tim lawan. *Dota2* merupakan versi terbaru dari *dota* yang dulunya merupakan satu kesatuan dengan *Warcraft III*. *Dota* dan *Dota2* tidak jauh berbeda dari segi *hero* (sebutan karakter atau unit pada *game* yang bisa kita kendalikan) yang dapat kita pilih dan item yang dapat kita beli (Abbott, Josh, 2015).

## **2. METODELOGI PENELITIAN**

Paradigma menurut Patton adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisinya. Paradigma menunjukan pada mereka apa yang penting, absah, dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukan kepada praktisinya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang (West & Turner, 2008).

Paradigma yang digunakan di dalam penelitian ini adalah paradigma post positivisme, Paradigma ini yang menolak ide-ide bahwa dunia sosial dapat dipelajari dengan cara yang objektif dan bebas nilai. dinyatakan dalam tulisannya Cool & Campbell (1979) menyatakan, walaupun dunia yang nyata ada karena keberadaan alam, ini tidak mungkin bagi manusia untuk merasakannya dengan ketidaksempurnaan panca indera dan mekanisme yang intelek. menurut aliran ini mustahil bagi manusia untuk melihat realitas secara benar. Oleh karena itu secara metodologis pendekatan eksperimental melalui observasi dipandang tidak mencakupi, tetapi harus dilengkapi dengan metode triangulasi. Aliran ini juga memandang bahwa hubungan antara peneliti dan objek yang diteliti tidak dapat dipisahkan. Namun aliran ini menambahkan bahwa suatu kebenaran tidak mungkin bisa ditangkap apabila periset berada dibelakang layar tanpa terlibat langsung dengan objek yang diteliti. Aliran ini menegaskan arti penting dari hubungan interaktif antara peneliti dan objek yang diteliti. Dengan cara ini setidaknya subjektivitas dapat dikurangi. Berbeda dengan dengan positivisme yang melihat suatu fenomena dapat diukur (West & Turner, 2008).

Tentang metode penelitian kualitatif, menurut Creswell (2008) mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala *sentral*. Untuk mengerti gejala atau *partisipan* dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi yang disampaikan oleh *partisipan* kemudian di kumpulkan. Informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks (Semawati, 2012).

Analisis data ialah sebuah proses menyusun, mengkategorikan data, mencari pola atau tema atau kategori. Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Soendari, 2010).

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus-menerus sampai datanya jenuh. Dalam hal analisis data kualitatif, Bogdan menyatakan bahwa "*Data analysis is the process of systematically searching and arranging the interview transcripts, fieldnotes, and other materials that you accumulate to increase your own understanding of them and to enable you to present what you have discovered to others*". Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Soendari, 2010).

Analisis data dalam penelitian kualitatif ini berlangsung selama proses pengumpulan data sampai selesai pengumpulan data. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan tiga tahapan proses analisis data yang terdapat dalam buku Sugiyono. Terdapat tiga tahapan proses analisis data, yaitu (Soendari, 2010):

1. Analisis sebelum di lapangan

Penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelum memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian.

2. Analisis data di lapangan model Miles and Huberman.

Miles and Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Adapun langkah-langkah analisis data menurut Miles and Huberman yaitu :

- a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan yang perlu dicatat secara teliti dan rinci. Semakin lama peneliti di lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

- b. Penyajian data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka selanjutnya adalah menampilkan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan menentu bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

- c. *Conclusion Drawing / Verification*

Langkah selanjutnya dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

- d. Analisis data selama di lapangan model Spradley

Proses penelitian kualitatif setelah memasuki lapangan, dimulai dengan menetapkan seseorang informan kunci "*key informan*" yang merupakan informan yang berwibawa dan dipercaya mampu "membuka pintu" kepada peneliti untuk memasuki objek penelitian. Setelah itu peneliti melakukan wawancara kepada

informan tersebut, dan mencatat hasil wawancara. Setelah itu perhatian peneliti pada objek penelitian dan memulai mengajukan pertanyaan deskriptif, dilanjutkan dengan analisis terhadap hasil wawancara

### 3. PEMBAHASAN

Interaksi adalah suatu jenis tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Ide efek dua arah ini penting dalam konsep interaksi, sebagai lawan dari hubungan satu arah pada sebab akibat. (Ali, 2007). Shaw mengemukakan di dalam interaksi terdapat bentuk-bentuk interaksi seperti interksi verbal, fisik dan emosional. Di dalam *game online Dota2* pun terdapat bentuk-bentuk interaksi tersebut.

Interaksi tersebut sangat di perlukan bagi *players game online Dota2*, Karena untuk bekerja sama itu di perlukan yang namanya *team work* maka dari itu interaksi sangat penting di *game online Dota2*.

Dalam *game online Dota2* interaksi verbal sangat di perlukan adanya, karena untuk memudahkan para *players* nya dalam bermain. Interaksi verbal dalam *game online Dota2* itu sendiri sangat dibutuhkan. Karena jika tidak dapat berkomunikasi secara langsung menyulitkan *players* yang bermain satu *team* dengan yang lain. Seperti dalam teori Shaw interaksi verbal terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat-alat artikulasi.

Seperti pada *game online dota2* interaksi verbal dilakukan dengan cara kontak komunikasi secara langsung bila satu *team* bermain di tempat yang sama atau dapat dilakukan melalui *earphone* jika *players* beda tempat.

Di dalam *game online Dota2* terjadi sebuah interaksi fisik berupa gerakan anggota tubuh seperti membanting mouse, kontak fisik langsung dengan pemain di sebelahnya. Interaksi fisik ialah salah satu bentuk interaksi yang terjadi jika ada dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh. Contoh interaksi ini : posisi tubuh, ekspresi wajah, gerak-gerak tubuh dan kontak mata.

Dalam lingkungan *game*, interaksi fisik dapat dimaksud dengan menyerap pengertian di atas, yaitu menjadi interaksi fisik ialah salah satu bentuk interaksi yang terjadi jika ada dua objek atau lebih melakukan kontak. Kontak yang terjadi antara objek – objek tersebut umumnya adalah *collision* atau tabrakan.

### 4. SIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dan dianalisa pada pembahasan sebelumnya, maka penulis menarik kesimpulan bahwa pada *game online dota2* terdapat interaksi verbal, fisik dan emosional.

Kecuali pada interaksi emosional A.P sebagai informan pendukung menyatakan tidak ada interksi emosional pada saat bermain *game online Dota2* karena ia menganggap *Dota2* hanya *games* yang tidak ada bedanya jika kalah ataupun menang, maka ia tidak merasakan terjadinya interaksi emosional antar pemain selama ia bermain *game online Dota2*. Ketiga interaksi tersebut bertujuan penting bagi pemain.

Interaksi verbal yang dilakukan langsung antar pemain dapat langsung dirasakan oleh satu sama lain pemain karena bermain di tempat yang sama yaitu di *Cyber Cafe Atmosphere* Bandung, walaupun salah satu pemain bermain di tempat yang berbeda *Dota2* menyediakan fitur *Voice Call*, interaksi tetap bisa dilakukan dengan fitur ini dengan cara menggunakan *earphone*.

Kedua terdapat interaksi fisik, dalam *game online Dota2* interaksi ini biasanya muncul pada pemain ketika pemain merasa kesal dengan teman satu *team* atau mengalami kekalahan pada permainan tetapi dapat muncul juga ketika pemain mengalami kemenangan pada permainan dengan cara kontak fisik langsung kepada teman sesama *team*.

Ketiga atau yang teakhir adalah interaksi emosional, interaksi ini terjadi biasanya jika salah satu pemain bermasalah dengan pemain lainnya contoh ketika dalam satu *team* terdapat pemain yang permainannya kurang baik atau kurang kompak dengan pemain lainnya.

#### 4.2 Saran

##### 4.2.1 Saran Akademis

1. Peneliti menyarankan untuk penelitian peneliti berharap untuk interaksi pada *game online dota2* ini lebih terfokus kepada subjek penelitian.
2. Penelitian ini merupakan penelitian interaksi menurut L.Shaw. akan lebih baik jika pada penelitian selanjutnya membahas tentang interaksi sosial untuk melengkapi penelitian pada interaksi.

#### 4.2.2 Saran Praktis

1. Kepada *players game online dota2* untuk lebih menggunakan kata-kata yang lebih baik ketika terjadi interaksi verbal, fisik maupun emosional.

---

#### [DAFTAR PUSTAKA]

- Abbott, Josh. (2015). *Dota 2 Guide*. Street Lib.
- Ali, M. (2007). *Ilmu & Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Ali, M., & Asrori, M. (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Astuty, T.
- (2015). *Buku Pedoman Umum Sosiologi*. Jakarta: Vicosta Publishing. Creeber, G., &
- Royston, M. (2009). *Digital Culture*. USA: McGraw Hill Companies.
- Ekasari, P., & Dharmawan, A. H. (2012). Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan. *Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 4-15.
- Game Centre di Yogyakarta. (2010). Transformasi Game DotA Warcraft III The Frozen Throne. *E-Journal*.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Indogamers. (2014, May 06). *Indogamers*. Retrieved January 25, 2016, from Indogamers.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Kencana Penada Media Group.
- Melani, D. (2009). Studi kasus tentang pengaruh game online terhadap agresivitas remaja di surabaya. *repository.petra.ac.id*.
- Mondry. (2008). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purwanto, D. (2006). *Komunikasi Bisnis*. Jakarta: Erlangga.
- Rollings, A., & Adams, E. (2006). *Game Design. E-Book*.
- Semiawan, C. R. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Soendari, T. (2010). Teknik Analisis Data Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*.
- Suprpto, T. (2009). *Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*. Jakarta: Medpres.
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Comuter Mediated Communication Social Interaction and The Internet*. Britain: Alden Press.
- Waluyo, Suwardi, Feryanto, A., & Haryanto, T. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.



West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Grasindo.