

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

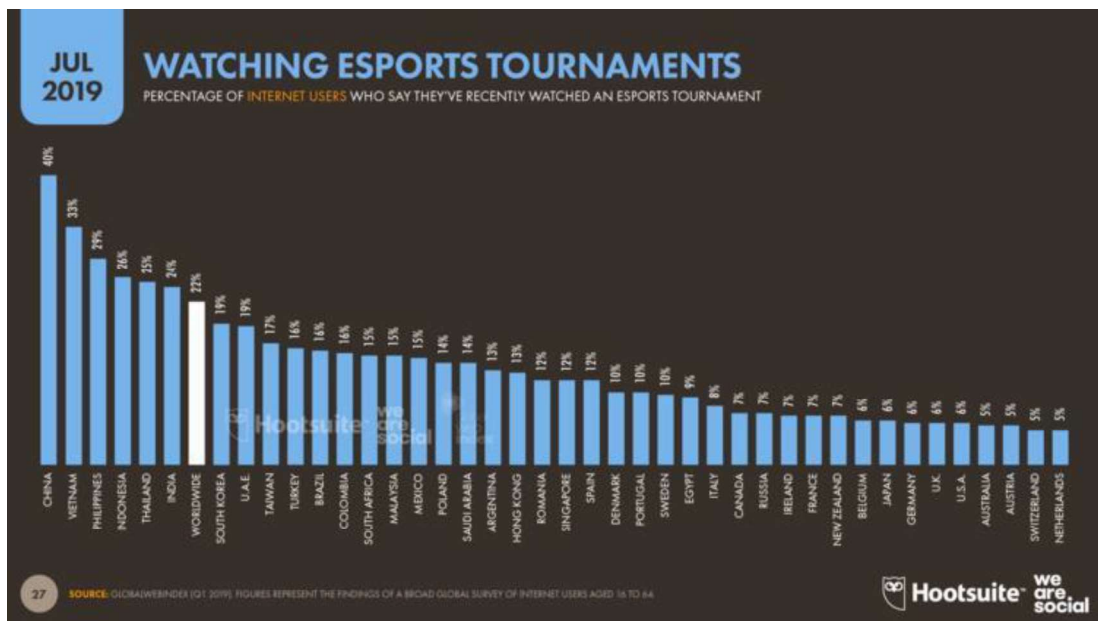
E-sports telah menjadi salah satu bentuk entertainmen yang paling digemari oleh banyak orang di dunia. Dalam beberapa *game E-sports*, diperlukan komunikasi yang baik dan efektif untuk memenangkan pertandingan. Akar kata dari komunikasi itu sendiri dari latin yakni *communicare*, yang berarti untuk membagi, atau untuk berelasi. Melalui akar etimologis Indo-European, komunikasi berkaitan dengan kata “common”, “commune”, dan “community” yang memberikan kesan Tindakan menyatukan satu sama lain. (Paul Cobley, 2008). Dalam melakukan interaksi sosial, manusia tidak bisa lepas dari yang namanya komunikasi.

E-sports berasal dari huruf “E” yang artinya elektronik dan kata *sports* yang artinya olahraga. Menurut Hamari dan Sjolborn (Hamari & Sjolborn, 2016), *E-sports* adalah

“a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces.”

Berbagai jenis *video game* termasuk kedalam ranah *E-sports*, seperti MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), FPS (First Person Shooter), Fighting, RTS (Real Time Strategy) dan masih banyak lagi. Beberapa *video game* yang termasuk dalam kategori *E-sports* adalah DotA2, CS:GO, *League of Legends*, dan *Street Fighter*.

E-sports semakin digemari oleh banyak orang. Saking digemarinya sudah banyak turnamen-turnamen internasional yang diselenggarakan. Turnamen tersebut diselenggarakan baik dari cakupan kecil hingga ke internasional. Hampir satu miliar orang di dunia menonton turnamen *E-sports* pada tahun 2019.

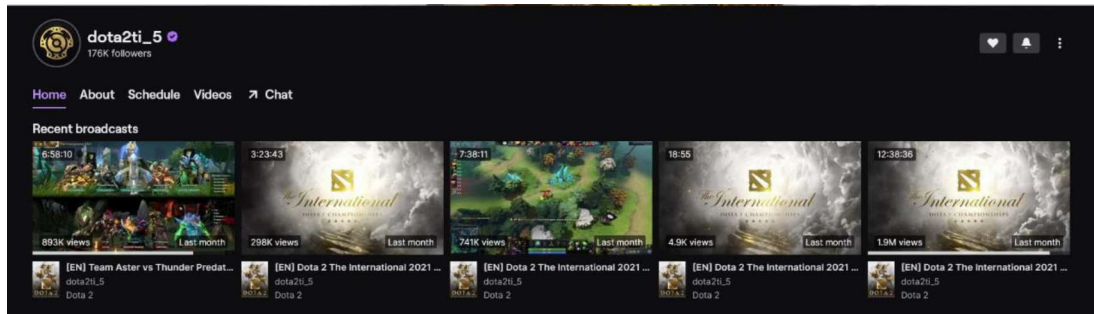


Gambar 1.1 Statistik penonton turnamen *esports*
 Sumber: Datareportal.com, 2019

Menurut datareportal.com, Indonesia menempati posisi keempat dengan penonton turnamen *E-sports* terbanyak. Statistik ini dibagi per negara yang menonton turnamen-turnamen tersebut (Datareportal, 2019). Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa *E-sports* merupakan salah satu entertainmen yang digemari oleh banyak orang di dunia dan tidak terkecuali Indonesia.

Salah satu *video game* yang memiliki jumlah penonton yang cukup banyak adalah *video game* DotA2. *Video game* DotA2 itu sendiri merupakan gim yang berbasis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) dimana 5 pemain melawan 5 pemain lainnya untuk menghancurkan *ancient/throne* musuh. *Video game* DotA2 adalah satu-satunya *video game* yang memiliki jumlah hadiah terbesar dalam sejarah turnamen-turnamen *E-sports*. Satu turnamen DotA2 yang diselenggarakan pertahunnya yang dinamakan *The International 20XX* sesuai dengan tahun diselenggarakannya memiliki hadiah total lebih dari \$10.000.000, pada tahun 2021, *The International 2020* atau bisa juga disebut sebagai *The International 10* memiliki hadiah total sebesar \$40,018,195 atau jika dirupiahkan sebesar Rp. 570,754,426,320.00. Selain itu, saat *The International 10*

diselenggarakan, mereka memiliki lima *channel* yang memberikan pertandingan-pertandingan antar tim yang dapat ditonton oleh para penggemar DotA2. Salah satu *channel*nya dapat dilihat di twitch.tv/dota2ti_5 dengan video-videonya memiliki penonton paling banyak 1.9 juta orang.



Gambar 1.2 Jumlah penonton salah satu channel penyelenggara *The International*
Sumber: twitch.tv/dota2ti_5, 2021

Selain turnamen *The International* dari *video game* DotA2, ada juga turnamen lain yang memiliki total hadiah tidak kalah jauh dengan *The International*, salah satu contohnya adalah *video game* Fortnite. Fortnite itu sendiri adalah sebuah *video game* yang memiliki genre *battle royale*, dimana seratus pemain akan saling mengalahkan satu sama lain sampai tersisa satu orang saja dalam *game* tersebut. Fortnite sendiri juga menyajikan *team comp*, dimana para pemain dapat membuat sebuah tim yang berisikan dua sampai empat orang terlebih dahulu baru mereka dapat bermain. Dilansir dari website esportsearnings.com, turnamen yang diselenggarakan oleh Fortnite itu sendiri menduduki posisi ke 7 dalam top 500 turnamen yang telah diselenggarakan. Hadiah total dari turnamen Fortnite pada tahun 2019 lalu sebesar \$15.287.500 atau jika dirupiahkan sebesar Rp. 218,034,911,250.00

The screenshot shows the 'Esports Earnings' website with a navigation menu including History, Players, Tournaments, Teams, Leagues, Games, Tips, and Forums. The main content area is titled 'Tournament Rankings' and features a sub-section for 'Largest Overall Prize Pools in Esports'. Below this, a table lists the top 10 tournaments. The table has columns for rank, tournament name, prize pool, game, teams, and players.

Rank	Tournament Name	Prize Pool	Game	Teams	Players
1.	The International 2021	\$40,018,400.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
2.	The International 2019	\$34,330,069.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
3.	The International 2018	\$29,532,177.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
4.	The International 2017	\$24,687,919.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
5.	The International 2016	\$20,770,460.00	Dota 2	16 Teams	80 Players
6.	The International 2015	\$18,429,613.05	Dota 2	16 Teams	80 Players
7.	Fortnite World Cup Finals 2019 - Solo	\$15,287,500.00	Fortnite		100 Players
8.	Fortnite World Cup Finals 2019 - Duo	\$15,100,000.00	Fortnite	50 Teams	100 Players
9.	The International 2014	\$10,931,103.00	Dota 2	14 Teams	70 Players
10.	Honor of Kings World Champion Cup 2021	\$7,728,000.00	Arena of Valor	12 Teams	66 Players

Gambar 1.3 Top 10 hadiah turnamen esports dari 500 turnamen yang dicatat
 Sumber: esportsearnings.com, 2021

Dengan hadiah yang diberikan oleh penyelenggara turnamen DotA2, tentu saja banyak tim yang tertarik untuk mengikuti turnamen tersebut. Selain hadiah yang besar itu, semua pemain juga mendapatkan kesempatan untuk menunjukkan keahlian mereka dengan tujuan menarik perhatian dari komunitas DotA2.

Tentu saja untuk memenangkan pertandingan dalam turnamen, memerlukan skill dan pengetahuan mengenai *game* tersebut. Tidak hanya itu, Mathias Nordval menegaskan bahwa komunikasi antar pemain menjadi faktor kunci dalam permainan, (Nordval, 2012). Dikarenakan permainan DotA2 adalah permainan tim, yang dimana satu tim terdiri dari lima orang. Jika tidak ada komunikasi yang dilakukan selama permainan berlangsung, permainan mereka akan kacau balau dan tidak ada strategi untuk menghancurkan *ancient/throne* musuh dan hal tersebut dapat memicu kekalahan tim.

Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi antar pribadi dan komunikasi kelompok dimana masing-masing anggota tim berelasi jika mereka sudah menandatangani kontrak dengan tim profesional mereka. Ketika mereka telah memasuki ranah profesional, tentu saja penting untuk berelasi dan berkomunikasi lebih intens dibandingkan bermain biasa dengan orang asing. Mereka membutuhkan komunikasi tersebut untuk dapat membuat sinergi yang kuat dalam tim.

Komunikasi antar pribadi banyak dipakai di segala aspek kehidupan. Salah

satunya antar pengguna *game online*. Hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat efektif, dan dapat membuat dua orang yang berkomunikasi dapat saling mengetahui maksud dan tujuannya satu sama lain. Dalam komunitas khususnya antar pengguna *game online*, komunikasi mempunyai arti penting demi tercapainya prestasi suatu tim. Komunikasi yang tercipta, dapat mendekatkan satu pribadi dengan yang lainnya, dan membuat suatu komunitas itu menjadi *solid*. Oleh karenanya, komunikasi merupakan faktor yang sangat penting demi tercapainya tujuan komunitas tersebut. Berhasil atau tidaknya tujuan pencapaian tersebut, sangat bergantung oleh adanya komunikasi yang baik antara satu dengan yang lainnya.

Dalam pengalaman peneliti terdapat hal unik yang terjadi disaat para pemain *video game online* DotA2 berinteraksi sebelum dan sesudah permainan. Sebelum permainan, komunikasi yang mereka lakukan cenderung bercanda gurau atau *catch-up* dengan kabar teman-teman lainnya, dimana intonasi nada yang mereka lakukan riang. Disaat mereka bermain, komunikasi yang dilakukan cenderung lebih serius dan canda gurau satu sama lain menjadi jarang. Ketika mereka menang dalam pertandingan tersebut, maka mereka akan membahas momen-momen dimana mereka hampir kalah dan momen dimana mereka melakukan suatu *action* yang membuat tim mereka menang.

Beda halnya jika mereka kalah, biasanya satu atau dua orang akan menjadi diam dan biasanya satu orang akan menjadi lebih diam dan disinilah komunikasi antar pribadi menjadi lebih penting. Dari hasil observasi peneliti, akan ada satu orang yang memulai komunikasi dengan temannya yang menjadi lebih diam dan bertanya apa yang membuatnya diam, dan disitulah mereka berdua melakukan komunikasi antar pribadi untuk menghibur temannya yang menjadi lebih diam. Pada umumnya, orang lain akan mengabaikan hal tersebut, namun karena para informan sudah berteman sejak lama membuat mereka lebih mengetahui karakteristik dan sifat teman-temannya yang lain.

Respon verbal dan non-verbal yang diberikan oleh para informan dalam aktifitas komunikasinya berbeda pada umumnya karena mereka sedang berada dalam situasi pertandingan dimana pemain akan berada dalam situasi dimana mereka ingin memenangkan pertandingan secara cepat dan emosi yang kacau dapat menjadi faktor kekalahan tim dalam pertandingan. Sama seperti halnya dengan respon non-verbal dari pemain, dimana mereka akan lebih sering

memberikan tanda-tanda yang merupakan fitur dari *video game* itu sendiri yang membuat respon komunikasi antar pribadi para pemain menjadi berbeda-beda setiap pertandingan dimana para pemain bisa merespon balik baik via komunikasi verbal (*voice chat*) atau non-verbal yang berupa kalimat-kalimat yang telah disediakan oleh *video game* DotA2 itu sendiri.

Selain mendapatkan hadiah dari turnamen dan reputasi dari komunitas *video game*, *E-sports* juga memberikan keuntungan lain dalam kehidupan nyata. Lauren Rasmussen dalam tulisannya berkata bahwa *video game* dapat melatih beberapa *skill* pemain dalam dunia nyata, contohnya *critical thinking* (Rasmussen, 2020). Hal ini sangat membantu dikarenakan dalam pertandingan *E-sports*, pengambilan keputusan dalam waktu singkat sangat krusial untuk memenangkan pertandingan. Cara pemain untuk menganalisa situasi apapun dan memikirkan solusinya dalam waktu singkat merupakan salah satu *skill* yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata.

Selain itu, *video game* juga berguna untuk melatih seseorang untuk menjadi fokus dalam melakukan sesuatu. Granic, Lobel dan Engels (Granic, Lobel, & Engels, 2013) mengatakan

“Compared to control participants, those in the shooter video game condition show faster and more accurate attention allocation, higher spatial resolution in visual processing, and enhanced mental rotation abilities.”

Video game DotA2 terkenal akan komunitas pemainnya yang luas di berbagai dunia. Selain itu, DotA2 juga terkenal akan komunikasi yang buruk diantara pemain-pemainnya secara *online*, dimana mereka akan saling mengumpat jika permainannya tidak benar atau tidak sesuai dengan yang mereka inginkan. Tidak hanya itu, mereka juga mengumpat musuh atau temannya atas dasar kesenangannya mereka sendiri, dimana mereka menikmati teman atau musuh bersikap agresif dalam menanggapi mereka, orang-orang yang menikmati teman atau musuh bersikap agresif dalam menanggapi mereka disebut *internet troll*. Di region SEA atau Asia Tenggara (Southeast Asia), banyak pemain-pemain *toxic* yang merusak pola komunikasi dikarenakan mereka tidak menyukai permainan yang dilakukan oleh sesama pemain dalam tim. Memang jika permainan tersebut dimainkan bersama teman-teman dalam kehidupan nyata umpatan tersebut menjadi hal yang wajar, namun ketika bermain sendiri dengan orang lain, umpatan tersebut akan menjadi sangat kasar, dan hal tersebut dapat

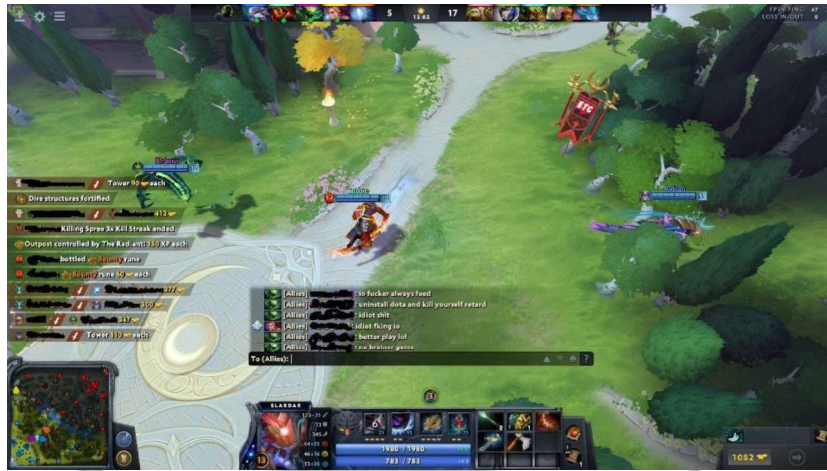
merusak alur permainan sehingga komunikasi yang dilakukan menjadi tidak efektif.

Salah satu contohnya adalah seorang pemain profesional yang bernama Kuku (Asal dari Filipina). Kuku mempunyai nama asli Carlo Palad, dia lahir pada 21 September 1996 dan berumur 25 sekarang. Pemain ini dikenal sebagai pemain *toxic* di komunitas regional Asia Tenggara. Kuku sempat di larang untuk bermain di negara China karena menggunakan *racist slur* saat bermain di regional China. Banyak yang menyayangkan aksinya karena karir Kuku baru berjalan selama tiga tahun, beberapa pemain dan *caster* (Istilah untuk pengamat dalam *E-sports*) malah membela Kuku dengan mengatakan bahwa Kuku masih muda dan rentan akan membuat kesalahan. Atas desakan dari *caster-caster* inilah yang membuat pemerintah China menarik sanksi mereka terhadap Kuku (Rifki, 2018).



Gambar 1.4 Foto pemain profesional DotA2 Kuku Sumber: WePlay!Esports, 2021

Selain itu, ada pemain yang bertujuan untuk menginisiasi argumentasi dengan pemain lainnya. Pemain tersebut akan menggunakan segala macam jenis umpatan dan akan memprovokasi musuh atau teman timnya sendiri. Ketika ada salah satu teman tim melakukan kesalahan, pemain tersebut akan memakinya dan juga menyuruhnya untuk bunuh diri. Hal ini sering sekali terjadi di *game* DotA2, bahkan ada pemain profesional yang menerima ancaman dari penontonnya dikarenakan mereka kalah (Asfar, 2020) yang seperti contoh gambar dibawah ini.

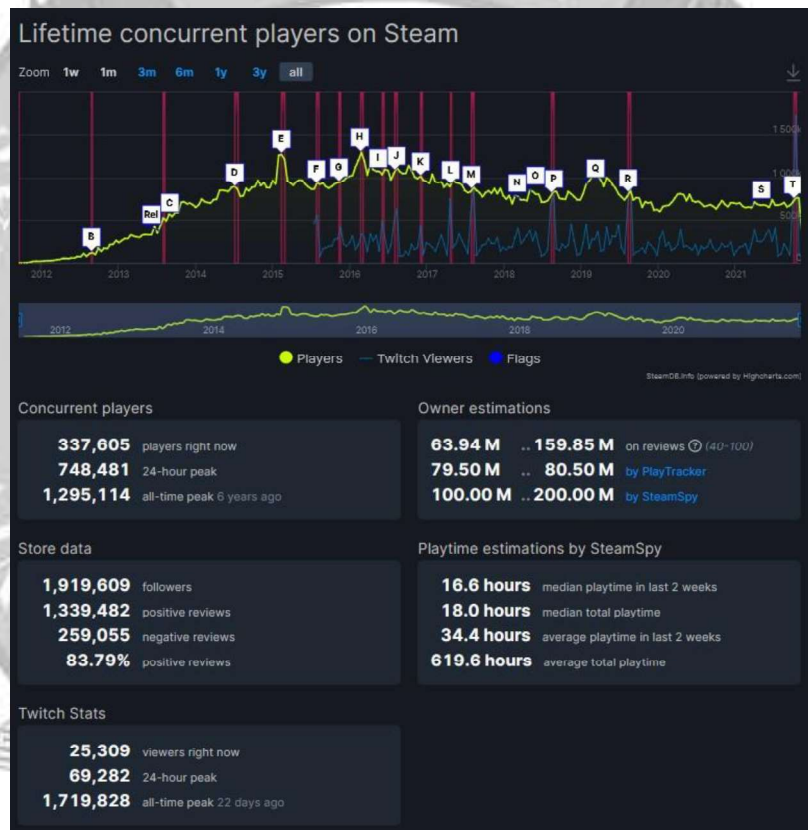


Gambar 1.5 Contoh pemain toxic dalam game online DotA2
 Sumber: Diolah oleh peneliti, 2021



Gambar 1.6 Scoreboard game online DotA2
 Sumber: Diolah oleh peneliti, 2021

Sikap pemain-pemain negatif ini membuat pihak pengembang *video game* DotA2 khawatir akan perkembangan jumlah pemain mereka, dikarenakan mereka mengetahui bahwa sikap pemain negatif ini dapat membuat minat pemain baru yang ingin mencoba bermain *video game* DotA2 menjadi turun, dikarenakan mereka ingin bermain dengan tujuan bersenang-senang dan perlahan-lahan mengertinya. Dilansir dari website steamdb.info, jumlah pemain DotA2 memiliki grafik yang naik turun setelah tahun 2015, dan pada tahun 2021 memiliki penurunan yang cukup signifikan yang dapat membuat *video game* DotA2 turun tahta dari *video game* nomor satu di *steam* menjadi nomor dua sekarang.



Gambar 1.7 Grafik data pemain DotA2 dari tahun 2012-2021
 Sumber: Steamdb.info, 2021

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam sebuah *game online*, beberapa pemain diharuskan untuk saling terfokus kepada layar *game* selama memainkan *game* tersebut. Aktifitas ini memerlukan sebuah komando dari salah satu pemain untuk memberikan instruksi kepada pemain lain, Sama seperti pada militer. Jadi ini bukan permainan sembarang dimana siapa saja yang bisa main, namun harus ada data diri dan aturan untuk bermain.



Gambar 1.8 Chat box dalam *game online* FFXIV

Sumber: YouTube, 2016

Untuk memenangkan pertandingan dalam *game online*, dibutuhkan koordinasi dalam tim dan komunikasi yang efektif. Pada awalnya, *game online* tidak menyediakan fungsi *voice chat*, sehingga para pemain berinteraksi melalui *chat in-game*. Ada kemungkinan bahwa maksud dari pemain yang memberikan *chat* tersebut tidak diartikulasikan dengan baik dengan pemain lainnya, sehingga mereka tidak mendapatkan apa yang diinginkan dari pemain tersebut. Selain itu, banyak pemain yang terlalu fokus dengan *game* mereka dan mereka tidak melihat *chat* yang diberikan pemain lainnya dalam kotak *chat game*.

Dengan adanya fitur *voice chat* di *game online* sekarang, pemain lebih mudah memberikan pesan mereka dan pemain akan lebih mudah mendapatkan pesan tersebut karena terdengar langsung dari orang yang memberikan pesan tersebut. Beberapa *game online* masih tidak mempunyai fitur *voice chat*, sehingga mereka memakai aplikasi *voice chat* lain seperti *TeamSpeak* atau *Discord* untuk mempermudah komunikasi mereka. Maka dari itu, pilihan kata yang digunakan harus efektif dan terhindar dari *noise* agar tidak terjadi distorsi makna.

Frekuensi komunikasi antar tim dalam permainan DotA2 membentuk pola komunikasi yang unik jika ditinjau dari perspektif Komunikasi Kelompok. Komunikasi intens yang diperlukan untuk memberikan instruksi dan notifikasi jika ada *hero* musuh yang hilang dari *map* merupakan salah satu faktor penting dalam *game* DotA2. Selain itu, komunikasi antar pemain juga harus dapat meningkatkan *mood* pemain agar permainan mereka tetap baik dan tidak melakukan beberapa kesalahan yang dapat mengakibatkan kekalahan bagi tim mereka. Permainan ini menggunakan banyak norma-norma yang telah disepakati bersama, norma-norma ini dapat dilakukan di setiap negara.

Proses komunikasi yang dilakukan oleh pemain memunculkan suatu pola komunikasi antar pemain dalam tim. Pola komunikasi tersebut terdapat dalam tiap pertandingan dalam *game* DotA2. Komunikasi yang dilakukan dapat dibidang kasar dalam penggunaan kata-katanya, namun efektif untuk menyampaikan pesan. Selama komunikasi tersebut dapat menyampaikan informasi dan instruksi yang jelas, maka kata-kata kasar tersebut dapat diabaikan dalam permainan.

Kenyataan ini sangat bertentangan dengan penemuan yang ada. *Heavy users* diteliti bahwa mereka memiliki kualitas *interpersonal relationships* yang lebih rendah dibanding pemain yang *light users* (Lo, Wang, & Fang, 2005). Hal ini juga diperkuat oleh temuan yang menjelaskan bahwa kurang dari 50% pemain *game online* menyetujui bahwa bermain *game online* memberikan dampak negatif hubungan dengan keluarga, dan teman dalam dunia nyata. Misalnya terlalu lama bermain sampai lupa dengan dunia nyata yang memperburuk hubungan dengan orang-orang yang ada di dunia nyata. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi

antar pribadi yang terjadi pada sekelompok kecil pemain DotA2 di daerah Jakarta.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan permasalahan yang diuraikan diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana pola komunikasi antar pribadi yang terdapat di sekelompok kecil pemain DotA2?”

“Mengapa pola komunikasi antar pribadi yang terdapat di sekelompok kecil pemain DotA2 berbeda pada umumnya?”

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pola komunikasi antar pribadi yang terjadi pada sekelompok kecil pemain *game online* DotA2 di daerah Jakarta.
2. Mengetahui dampak yang dapat ditimbulkan dari pola komunikasi yang terjadi pada sekelompok kecil pemain *game online* DotA2.

1.5 Kegunaan Penelitian

Menurut **Nazir** (1988) kegunaan penelitian adalah untuk menyelidiki keadaan dari, alasan untuk, dan konsekuensi terhadap suatu set keadaan khusus. Keadaan tersebut bisa saja dikontrol melalui percobaan (eksperimen) ataupun berdasarkan obeservasi tanpa kontrol.

Berikut manfaat dan kegunaan penelitian yang peneliti tulis:

1. Kegunaan Akademis

Manfaat akademis yang diharapkan adalah bahwa hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa/i untuk penelitian selanjutnya yang lebih dalam.

2. Kegunaan Praktis dan Sosial

Manfaat sosial yang diharapkan oleh peneliti adalah bahwa hasil penelitian dapat menjadi pembelajaran bagi pemain-pemain *video game* berbasis

MOBA bagaimana komunikasi yang baik dan negatif dalam permainan mereka, serta efek dan akibat yang terdapat dalam melakukan komunikasi yang positif atau negatif dalam permainan tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun dengan menggunakan sistematika penulisan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dimulai dengan penjelasan mengenai latar belakang penelitian yang berjudul “Pola Komunikasi Antar Pribadi Dalam Tim Permainan *Online Video Game Dota2*”. Kemudian dalam bab ini juga dibahas penentuan rumusan dan batasan masalah serta penjelasan singkat mengenai tujuan penelitian dan metodologi yang digunakan pada penelitian ini. Pada akhir bab ini dijelaskan mengenai sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II OBJEK PENELITIAN DAN ATAU SUBJEK PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai ruang lingkup dari topik yang diajukan, yang berfokus kepada data atau informasi yang terkait dengan topik penelitian.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam merancang dan mengembangkan laporan penelitian meliputi teori komunikasi, dan teori komunikasi yang berhubungan dengan laporan penelitian peneliti.

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai cara dan metode untuk melakukan penelitian. Metode yang digunakan adalah observasi dan wawancara secara intensif dengan beberapa narasumber.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan serta pembahasan mengenai penelitian ini yang dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut. Bab ini juga berisikan jawaban-jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dalam rumusan masalah

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan dan saran apa saja yang diajukan peneliti berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan.

