

# BAB I

## PENDAHULUAN

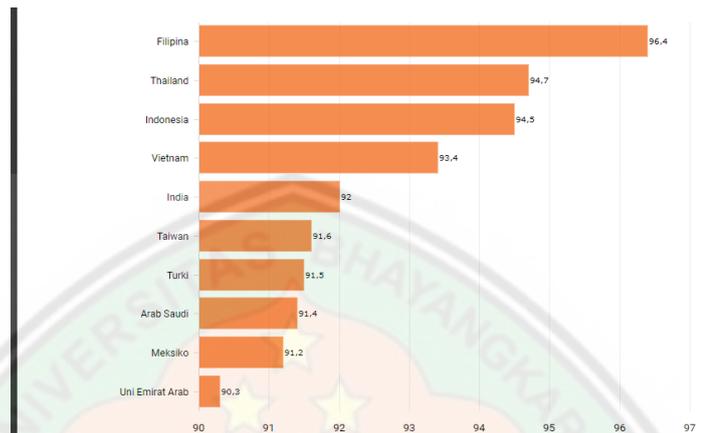
### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan globalisasi ini gim elektronik sangat pesat di penjuru dunia, awal mula munculnya gim elektronik di mulai dengan berbasis konsol, di mana para pemain bermain melalui program yang sudah ditetapkan oleh pencipta gim tersebut. Permainan itu sendiri merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang secara bersama-sama yang dimana di dalam gim akan bertarung untuk menentukan siapa yang menjadi pemenang dan siapa yang kalah. Begitu juga dengan ruang publik, ruang diskusi dan ruang komunikasi, dimana sebuah komunikasi dapat beralih ke realitas virtual dan ruang publik akan beralih kepada ruang virtual.

Hal inilah yang menjadikan pentingnya komunikasi virtual terbangun melalui fitur obrolan dalam sebuah gam online. *Game online* memiliki interaksi yang tinggi, dimana para pengguna *Game online* diharuskan untuk berkomunikasi antar satu samalain guna memenuhi kebutuhandan tujuanyang mereka inginkan, pemain juga dapatberkomunikasi dengan pemain lainnya dari seluruh penjuru dunia melalui fitur obrolan (Djunaidi & Dwiastuti, 2007). Interaksi dalam gim yang dibangun dalam komunikas virtual ini dapat berupa mekanisme strategi, memberikan informasi lawan kepada tim, memberikan, dan memberikan motivasi kepada teman maupun lawan.

Menurut Kyun, et al (2002:72) *Game Online* dapat didefinisikan sebagai permainan melalui jaringan komunikasi virtual yang dapat dilakukan oleh banyak orang (*multiplayer*) pada waktu yang bersamaan. Penduduk Indonesia menggunakan internet untuk mengunduh dan memainkan *game online*. Saat ini seiring perkembangan teknologi internet kompetisi gim ikut berkembang, juga dibarengi dengan munculnya organisasi yang mempunyai visi untuk menjadikan kompetisi gim sebuah industri baru, yaitu industri *e-sports*.

Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022. Indonesia adalah salah satu pasar industri gim terbesar di dunia. Terutama gim mobile atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler, komputer tablet, ataupun konsol.

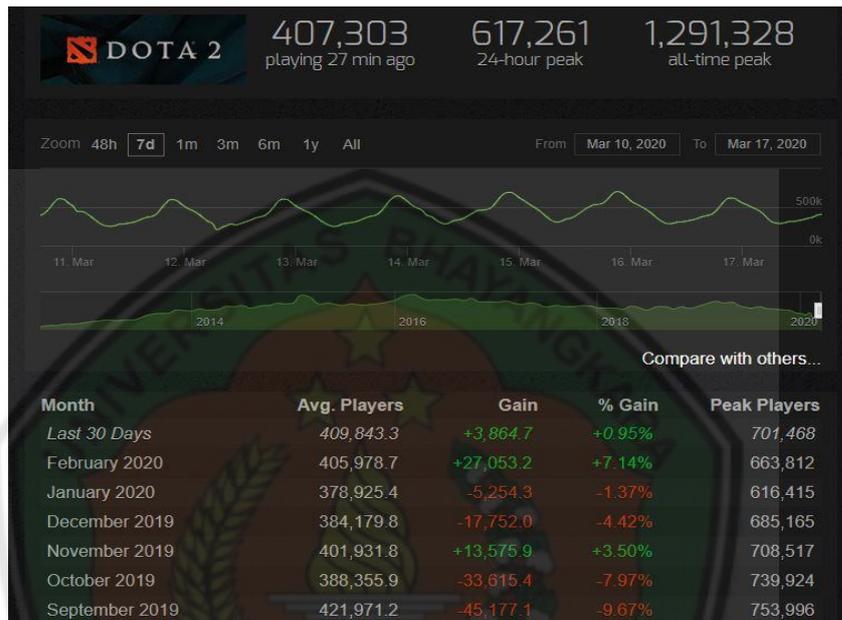


**Gambar 1. 1 10** Negara dengan Pemain Vidio Gim Terbanyak di Dunia Januari 2022

Sumber: Databoks.kadata.co.id

Menurut Annisa & Frenky (2017) *DotA 2* atau *Defence of the Ancient 2* merupakan gim yang dirilis oleh *Valve Corporation* pada tahun 2011. *DotA 2* merupakan sebuah *game online* yang berjenis *MMORTS* dan *MOBA* yaitu *Massive Multiplayer Real Time Strategy* dan *Multiplayer Online Battle Arena*. Cara bermainnya adalah dengan mengumpulkan 10 pemain kedalam sebuah arena dan bermain dengan karakter yang dipilih oleh pemain. *DotA 2* dibagi menjadi 2 tim yaitu Tim Dire dan Tim Radiant. Setiap tim dibagi menjadi 5 pemain di Tim Dire dan di Tim Radiant, cara bermain untuk memenangkan permainan adalah dengan menghancurkan benteng lawan. Tentunya sebuah tim harus melakukan komunikasi unuk memenangkan turnamen-turnamen, dengan adanya bantuan komunikasi dalam bermain gim, seluruh anggota tim.

Dota 2 berkembang sejak tahun 2009 yang dibuat oleh *Valve Corporation* lalu dirilis pada Juli 2013, Dota 2 merupakan salah satu *game online* yang diminati oleh seluruh kalangan pecinta gim yang dapat dimainkan dua tim dengan *multiplayer* secara gratis pada *operation system Windows, OS X dan Linux*. Menurut artikel Hybrid.co.id September 2019 jumlah pemain Dota 2 mencapai 421 ribu, lalu pada Februari 2020 mencapai 405 ribu.



**Gambar 1. 2** Data Pemain Dota 2

Sumber: Hybrid.com

Pada bulan September 2021 data *tracking Steam Charts* pemain Dota 2 berjumlah 421.971 sampai pada Januari 2022 Dota 2 mengawali tahun yang sangat mengesankan dalam peningkatan pemain yang tercatat rata-rata jumlah pemain 485.791 dalam 21 bulan terakhir. Kenaikan ini diprediksi karena penayangan serial *DOTA: Dragon's Blood Book 2* di Netflix dan juga pada ajang *Dota Pro Circuit (DPC)* yang dapat memperlihatkan pertandingan sehingga menarik perhatian fans dan juga pemain.

Month	Avg. Players	Gain	% Gain	Peak Players
Last 30 Days	483,239.4	-2,552.0	-0.53%	786,118
January 2022	485,791.4	+36,494.1	+8.12%	786,118
December 2021	449,297.4	+436.8	+0.10%	756,170
November 2021	448,860.5	-1,900.9	-0.42%	747,506
October 2021	450,761.4	+59,679.4	+15.26%	752,482
September 2021	391,082.1	-33,898.1	-7.98%	666,838

**Gambar 1.3** Data Pemain Dota 2

Sumber: Liga *Game TV*

Pada saat ini internet merupakan teknologi yang paling banyak digunakan sebagai sarana komunikasi secara virtual. Dalam *Strate* (1996) Komunikasi Virtual merupakan komunikasi yang dilakukan melalui *cyber space* atau dunia maya. Menurut Howard Rheingold dalam *Strate* (1996) Mendefinisikan dunia maya dimana kata-kata, *human relation*, data-data sebagai sebuah ruang konseptual diwujudkan secara individu melalui *Computer Mediated Communication (CMC)*. Dalam penggunaan internet, terdapat banyak ruang yang bisa digunakan oleh orang-orang untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti berbisnis mencari informasi, tempat bersosialisasi (jejaring sosial) dan masih banyak fungsi lainnya. Interaksi yang dilakukan dengan menggunakan media internet disebut Komunikasi Virtual atau *Virtual Communication*.

Pola komunikasi yang dibentuk pada *Game Online* dapat dimainkan secara langsung dengan berkontak fisik atau tatap muka dan komunikasi dapat terjadi secara verbal maupun non verbal. Menurut Reingold dalam Rulli Nasrullah (2014:148) menyatakan bahwa internet sebagai tempat yang membentuk dunia *cyber* atau disebut dengan *cyber community* sebagai wadah interaksi dimana para individu bekerjasama dan berinteraksi yang membawa perubahan di era fenomena sosial yang baru.

Komunikasi antara pelatih dan anggota menunjukkan pola yang unsur-unsurnya saling keterkaitan. Unsur-unsur ini saling terkait lewat bahasa verbal dan nonverbal yang digunakan. Pelatih mengirimkan sebuah pesan atau perintah berupa komunikasi verbal maupun non verbal kepada pemainnya. Komunikasi verbal terkait dengan pemakaian simbol-simbol bahasa yaitu berupa kata atau rangkaian

kata yang mengandung makna tertentu. (Mashoedi dan Wisnuwardhani, 2012:49). Sedangkan Komunikasi Nonverbal adalah semua bagian komunikasi selain kata-kata. Ini meliputi tidak hanya gerakan dan bahasa tubuh, tetapi juga bagaimana kita mengucapkan kata-kata (Kurniawati, 2014:35).

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

1. Bermain dota 2 dapat bermain solo (sendiri) atau *party* (tim), Namun setiap pertandingannya tetap terdiri dari 5 orang. 5 pemain tim *radiant* dan 5 pemain tim *dire*
2. Terdapat *ban pharse* saat *draft pick* untuk memilih karakter yang akan di gunakan
3. Fitur *chatting* terhadap sesama players yang bermain. Juga chat pada sebuah *channel* yang berisikan para pemain lainnya di antar kota. Dan juga *chatting* antar sesama tim/clan.
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 pemain. Juga untuk mengetahui *experience* player dalam bermain Dota 2.

Konsep permainan *game online* DotA 2 ini terlihat sederhana, tetapi pengetahuan tentang gim ini, seperti mekanisme permainan, kemampuan setiap hero, keterbatasan yang dimiliki, kelebihan dan kekurangan, dan cara bermain dengan counter hero atau item bahkan yang lainnya dapat membuat pemain baru kewalahan. Bisa dibilang pengetahuan bermain yang luas ini menjadi salah satu daya tarik DotA 2, dan ada banyak sekali hal yang harus dipahami sebelum mulai bermain.

DotA 2 memang menampilkan tingkat kesulitan secara bertahap dan dapat dikuasai perlahan, tapi permasalahannya, pengetahuan mengenai cara bermain inilah yang biasanya menentukan apakah seorang pemain tertarik dengan DotA 2 atau malah tidak peduli sama sekali. Tantangan gim ini adalah melewati rintangan

perlawanan dari musuh dengan bantuan kerjasama tim. Meskipun permainan tim, kita dapat bermain dengan pemain yang kita sudah kenal atau teman kita sendiri. Kunci untuk memenangkan gim ini adalah komunikasi, bagaimana kita saling mengatur strategi, karena kunci utama adalah komunikasi, di sini pemain bisa berinteraksi satu sama lain untuk mengatur strategi atau cuma bertegur sapa satu sama lain.

Terkait objek yang diteliti penulis melakukan prariset terhadap palatih Utero *e-Sport* yaitu Sultan Abdul Azis mengenai alasan membuat tim dota tersebut dan hambatan yang terjadi saat pertandingan. Hambatan paling sering yaitu miss komunikasi saat kontrol *mapping* untuk menguasai ke objektivitasan dalam permainan. Dota 2 setiap tahunnya mengadakan tournament yaitu *The International* yang sudah diadakan sejak tahun 2010, Valve tidak segan-segan dalam menggelar *Tournament* dengan hadiah *prize pool* yang sangat besar. Tetapi, tidak hanya tournament *The International* bahkan setiap daerah maupun negara sudah membuat Tournament dalam mencari talent-talent berbakat untuk mengikuti perlombaan dari gim Dota 2 siapa tau menjadi *go international*. Dan juga hambatan pada saat pertandingan yang paling susah itu komunikasi untuk saling mempertahankan strategi dan membackup pemain yang menjadi poin utama yaitu *carry* (penopang tim) saat *early game*

Year	Start Date	End Date	Prize Pool	Other Stats	Other Stats	Other Stats	Other Stats
The International 2011	2011.08.17	2011.08.21	\$1,600,000	-	-	-	-
The International 2012	2012.08.26	2012.09.02	\$1,600,000	100%	-	-	-
The International 2013	2013.08.03	2013.08.11	\$2,874,380	179.649%	\$1,274,380	79.649%	98
The International 2014	2014.07.08	2014.07.21	\$10,923,977	380.046%	\$9,323,977	582.749%	73
The International 2015	2015.07.27	2015.08.08	\$18,429,613	168.708%	\$16,829,613	1,051.851%	101
The International 2016	2016.08.03	2016.08.13	\$20,770,460	112.702%	\$19,170,460	1,198.154%	89
The International 2017	2017.08.07	2017.08.12	\$24,787,916	119.342%	\$23,187,916	1,449.245%	102
The International 2018	2018.08.15	2018.08.25	\$25,532,177	103.003%	\$23,932,177	1,495.761%	111
The International 2019	2019.08.15	2019.08.25	\$34,330,068	134.458%	\$32,730,068	2,045.629%	111
The International 2021	2021.10.07	2021.10.17	\$40,018,195	116.569%	\$38,418,195	2,401.137%	138
The International 2022	2022.10.15	2022.10.30	\$18,930,775	47.305%	\$17,330,775	1,083.173%	58

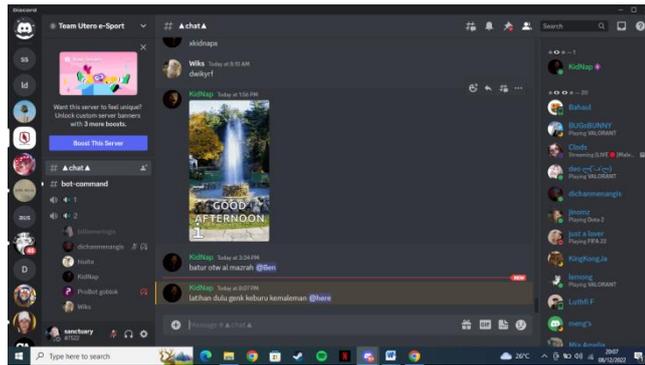
Gambar 1. 4 Prize pool

Sumber: Liquidpedia (diakses pada 08 desember 2022)

Dari fenomena tersebut banyak orang-orang yang membuat tim dan merekrut anggotanya, salah satunya di Indonesia terdapat komunitas e-Sport yang terbentuk secara virtual karena para pemainnya sering bermain bersama secara online yaitu UTERO bergerak di divisi Dota 2. Sultan Abdul Azis juga memaparkan bahwa fokus juga adalah hal yang paling utama dibantu dengan fasilitas chatwheel pada dota 2 seperti *Help, Get back, Push* (non-verbal) juga berkomunikasi melalui *microphone* yang tersambung pada *Discord* team Utero e-Sport.

Peneliti melakukan peninjauan terhadap *prize pool* yang di keluarkan *Valve* selaku *developer* untuk tournament *DotA 2 The International*, tercatat data dari laman *liquidpedia The International* dilaksanakan mulai pada tahun 2012 hingga tahun 2022. *Prize Pool* yang menjadi rekor tertinggi pada tahun 2021 mencapai \$40,018,195 atau sekitar kurang lebih mencapai 600 miliar jika di rupiahkan.

Internet menjadi tempat terjadinya virtual di mana para individu bekerjasama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual menurut Reingold dalam Rulli Nasrullah (2014:148) Biasanya mereka mempunyai pembahasan atau topik yang sama, seperti sebuah grup atau kelompok khusus membahas tentang gim, berita, atau memberikan informasi melalui aplikasi *Discord*. Komunikasi yang dilakukan pada kelompok disebut dengan komunikasi virtual karena cara komunikasinya didunia maya adalah dengan menggunakan jaringan internet, Komunikasi yang dilakukan pada kelompok disebut dengan komunikasi virtual karena cara komunikasinya didunia maya adalah dengan menggunakan jaringan internet.



**Gambar 1. 5** Discord Tim Utero

(*Screenshot* melalui laptop peneliti, diakses pada 08 desember 2022 pada pukul 20.07 wib)

*Discord* menjadi salah satu aplikasi yang di gunakan pada kalangan komunikasi gim daring untuk mereka berkomunikasi, medium ini mudah di gunakan secara praktis karena memiliki fitur dan desain yang mudah di pahami oleh penggunanya, tercatat pada tahun 2022 *Discord* memiliki pengguna aktif lebih dari 150 juta pengguna (Discord.com 2022).

Peneliti melakukan peninjauan terhadap aplikasi *Discord* memiliki server di Singapore yang dekat dengan Indonesia, dengan ping rendah, membuat *Discord* lancar untuk digunakan. Ada dua jenis channel di dalam *Discord*, yaitu *Text Channels* dan *Voice Channels*. *Text Channels* digunakan untuk text chat, kita bisa berpindah antar *Text Channels* dengan cepat. Peneliti juga ikut serta mnasuk ke dalam *Discord* yang gunakan oleh tim utero merupakan wadah untuk mereka berkomunikasi membahas tentang gim Dota 2 untuk mengamati mereka, seperti gambar 1.5 Tim Utero Esport menggunakan aplikasi *Discord* sebagai medium komunikasi virtual. Dengan adanya media siber tersebut, makan terbentuk komunitas-komunitas di dunia maya yang sering disebut dengan *cyber commynity* atau komunitas virtual merupakan tempat interaksi diantara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru.

Pada sebelumnya saat peneliti mengamati secara terang-terangan pelatih dan anggota melakukan latihan untuk menentnukan strategi sebelum melakukan pertandingan mereka berbincang melalui *Discord* untuk menentukan hal-hal apa saja yang akan di lakukan saat pertandingan nanti untuk meminimalisir kekalahan

dan meningkatkan persentase kemenangan, saat pertandingan komunikasi virtual juga terjadi saat di dalam pertandingan antar anggota agar mempermudah mereka berinteraksi dalam melancarkan inisiasi strategi dan perannya masing-masing di dalam tim yang telah di arahkan pada saat sebelum pertandingan melalui aplikasi *Discord* oleh pelatih. Komunikasi virtual setelah pertandingan juga di lakukan untuk evaluasi kinerja para pemain dan mengukur efektivitas strategi yang telah di tentukan.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis melakukan penelusuran terhadap beberapa penelitian mengenai pola komunikasi antara pelatih dengan pemain, dan penelitian terkait dengan pola komunikasi pada gim online di dalam suatu tim.

Pola komunikasi pengguna *game online* DotA 2 di komunitas menarik untuk ditelusuri, mengingat budaya ruang siber menciptakan identitas yang cair, para pengguna gim daring bebas untuk berinteraksi dengan siapa pun. Interaksi antar pemain terjalin secara intens dalam ruang siber, meski dalam dunia nyata mereka jarang sekali atau bahkan tidak pernah berinteraksi secara langsung. Interaksi ini yang membuat antar para pemain membentuk sebuah komunitas gim online.

Mengenai alasan *state of the art* mengapa penting untuk memahami perbedaan antara sebelum pertandingan dan sesudah pertandingan pada tim Utero Esport Dota dapat memberikan wawasan yang berharga untuk pemahaman dan pengembangan dalam dunia olahraga elektronik (eSports). Beberapa alasan mengapa pertanyaan ini relevan dan menarik untuk diteliti adalah Pengaruh terhadap kinerja tim: Pra dan pasca pertandingan bisa memiliki dampak yang berbeda pada kinerja tim mengenai perbedaan dalam strategi, persiapan, dan mentalitas sebelum dan setelah pertandingan dapat membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat meningkatkan kinerja tim secara keseluruhan.

Strategi dan adaptasi tim mungkin mengadopsi strategi berbeda sebelum dan sesudah pertandingan. Pemahaman tentang perbedaan ini dapat membantu mengidentifikasi pola perilaku yang efektif dan memberikan wawasan tentang bagaimana tim beradaptasi dengan situasi yang berbeda.

Tahap sebelum pertandingan dan sesudah pertandingan dapat diliaht sisi pelatihan dan pengembangan pemain ini dapat memberikan panduan berharga bagi pelatih dan tim manajemen dalam mengembangkan program pelatihan yang efektif dan berfokus pada aspek-aspek tertentu sebelum dan setelah pertandingan.

Berdasarkan paparan tersebut maka, penulis mengangkat judul **“Pola Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gim Daring Dota 2 Antara Pelatih dan Anggota Utero e-Sport”** dalam hal ini peneliti akan menggambarkan hal lebih jauh terkait dengan komunikasi virtual juga budaya yang diterapkan melalui virtual dengan membedah kajian Etnografi virtual secara mendalam dalam konteks mengikuti secara bertahap untuk mengamati sebelum pertandingan, saat pertandingan, dan sesudah pertandingan. Karena pada saat permainan berlangsung terjadi komunikasi virtual dalam kelompok gim tersebut. Peneliti ingin melihat proses komunikasi virtual yang dilakukan oleh kelompok gim dengan menggunakan media gim online DotA 2 dan *Discord* tersebut.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian ini berfokus pada pola komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok gim antara pelatih dan anggota Utero e-Sport karena pada saat permainan berlangsung terjadi komunikasi virtual dalam kelompok gim tersebut. Peneliti ingin melihat proses komunikasi virtual yang dilakukan oleh pelatih dan pemain dengan menggunakan media *Discord* serta gim daring DotA 2 oleh tim utero esport.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menemukan masalah dan menjadi pertanyaan yang ingin dijawab oleh penulis, yaitu “Bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi saat sebelum pertandingan, berlangsungnya pertandingan dan sesudah pertandingan melalui aplikasi *Discord* ?”

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan melakukan pengkajian terkait untuk mengetahui pola komunikasi kelompok gim DotA 2 anatara pelatih dan anggota pada Tim UTERO e-Sport.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan antara lain berupa kegunaan teoritis dan kegunaan praktisi.

### **1.5.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat dipakai untuk pengetahuan baru dalam komunikasi virtual bagi peneliti lain serta sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran yang jelas mengenai bentuk-bentuk interaksi terutama dalam bidang *e-Sport* baik itu pelatih dan anggotanya.

