

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era teknologi informasi yang sudah maju internet adalah salah satu bukti bahwa informasi dengan mudah di dapatkan di segala tempat tanpa melihat jangkauan. Para pencari informasi banyak menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan informasi. Internet merupakan bentuk dari media baru yang digunakan sebagai sarana berkomunikasi serta berukar informasi. Di era Teknologi informasi dan komunikasi saat ini, penggunaan internet lebih banyak sebagai sumber informasi yang penting untuk di kembangkan ke depannya. Seperti diungkapkan oleh Sisson dan Pontau dalam Novianto (2013,8). Hal ini disebabkan karena internet menawarkan kenyamanan yang tidak bisa di temukan di saluran lainnya. Adapun bentuk dari kenyamanannya antara lain yaitu kecepatan dalam mengakses data, kemutakhiran dan banyaknya informasi yang disajikan.

Di era teknologi informasi, *video game* merupakan hal yang lumrah bagi masyarakat saat ini. Tapi, banyak masyarakat yang masih memandang sebelah mata *video game*, karena banyak menimbulkan dampak negative terutama bagi anak-anak dan remaja. Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, *video game* sendiri mulai di kembangkan menjadi suatu kompetisi yang menarik sehingga perhatian masyarakat mulai berkurang mengenai dampak negatifnya. Dari banyaknya kompetisi yang di adakan membuat banyak mata tertuju kepada banyaknya antusiasme masyarakat mengenai *video game*. Dengan begitu lahirlah banyak kompetisi-kompetisi *video game* untuk para pemain berbakat dan bisa di sebut *E-Sport (Electronic Sport)*. *E-Sport* merupakan sebuah suatu kompetisi yang sedang populer di kalangan remaja atau generasi milenial saat ini. Dengan beberapa unsur permainan seperti *battle royale, multiplayer online battle arena, first person shotter, sports, strategy, fighting*. *E-Sport* mulai bisa diterima masyarakat sebagai cabang olahraga otak.

Bahkan, di tahun 2022 yang akan datang *E-Sport* akan di pertandingkan di ASIAN Games yang akan di adakan di Huangzhou, China. Diantaranya Dota 2,

League of Legends, FIFA, Street Fighter V, Arena of Valor Esports, Hearthstone and PUBG Mobile (Olympics, 2021). Kemajuan teknologi informasi yang membuat *E-Sports* dapat berkembang begitu cepat, karena dapat menghadirkan *video game* yang kompetitif serta menjadi sarana penyebaran informasi bagi masyarakat dan kalangan penggemarnya.

Salah satu permainan yang populer di Indonesia dan termasuk *E-Sports* adalah permainan Dota 2. Dota 2 sendiri merupakan salah satu permainan yang tersedia di Steam dan menjadi permainan yg paling banyak di unduh dan dimainkan selain CSGO. Steam sendiri adalah salah satu penyedia pembelian *game* online di dunia yang paling banyak penggunaannya. Dota 2 sendiri memiliki pengguna aktif perharinya mencapai 700 ribu dan untuk perbulan yaitu 7,6 Juta pemain (Steamcharts). Dari banyaknya permainan di konsol ataupun komputer, disini terdapat perputaran uang yang cukup besar dari hasil memenangkan turnamen. Dari keseluruhan hadiah untuk pertandingan The International 2021 lalu yang di adakan di Bucharest, Romania, yaitu \$40.000.000 dan untuk posisi pertama mendapatkan \$18.208.300 (Gamewerk, 2021) Hadiah tersebut adalah hadiah terbesar dari seluruh *game* yang pernah di kompetisikan di dunia dan hadiah tersebut di menangkan oleh TEAM SPIRIT asal Rusia. Dan hadiah tersebut akan terus bertambah setiap tahunnya dan banyak menarik minat puluhan juta penonton di seluruh dunia.

Kompetisi The International sendiri di ikuti oleh tim dari berbagai regional, dimana tim tim tersebut hasil dari seleksi point DPC yaitu point yang di dapatkan dari berbagai macam kompetisi yang di adakan dalam jangka waktu selama setahun dan terdapat 12 posisi yang dapat di amankan dari berbagai macam region selama bisa mendapatka poin yg cukup setiap regional bisa mengirimkan banyak" timnya ke ajang The International. Walaupun tidak dapat mengumpulkan point itu, bisa melalui jalur regional yg bisa di dapatkan 1 posisi di setiap regional. Dimana regional pada Dota 2 ada 6 yaitu Amerika Utara, Amerika Selatan, Eropa Barat, Eropa Timur, China dan Asia Tenggara. Ada berbagai macam event yang di adakan diantaranya OGA (One Game Agency), DPC (Dota Pro Circuit), PGL event, ESL (Electronic Sport League), Dreamleague, The Summit, Perfect world dan We Play. Dari event itulah para tim mendapatkan point dpc untuk bisa masuk ke The International.

Pada ajang The International 10 kemarin terdapat 2 pemain asal Indonesia yang ikut berpartisipasi dalam kompetisi tersebut, yaitu Kenny Deo alias Xepher dan juga Matthew Filemoon alias Whitemoon (Dewi, 2021). Keduanya berada dalam tim T1 dan mendapatkan posisi 7-8 pada ajang The International 10, pencapaian tersebut sudah sangat baik dimana Dota 2 adalah *game* yang sangat kompetitif di dunia.

Di Indonesia sendiri juga ada event Dota 2 seperti IEL University Series dimana mempertandingkan tim dari berbagai kampus di Indonesia. Ada juga ESL Community Battle yang diadakan 11 September sampai 1 Oktober 2021 dengan hadiah yang cukup banyak 30 juta rupiah. Pertandingan seperti ini akan selalu ada setiap bulannya tergantung dari sponsor-sponsor yang ada. Ini menunjukkan pertumbuhan yang sangat signifikan terhadap *E-Sports* tanah air, dimana negara sendiri sudah mendukung penuh adanya kompetisi dalam bermain *video games*. Selain itu, daya saing yang sangat tinggi menciptakan semangat dan gairah kepada para pemain *E-Sports* di tanah air untuk bisa berkompetisi dengan baik di kancah lokal maupun di kancah internasional.

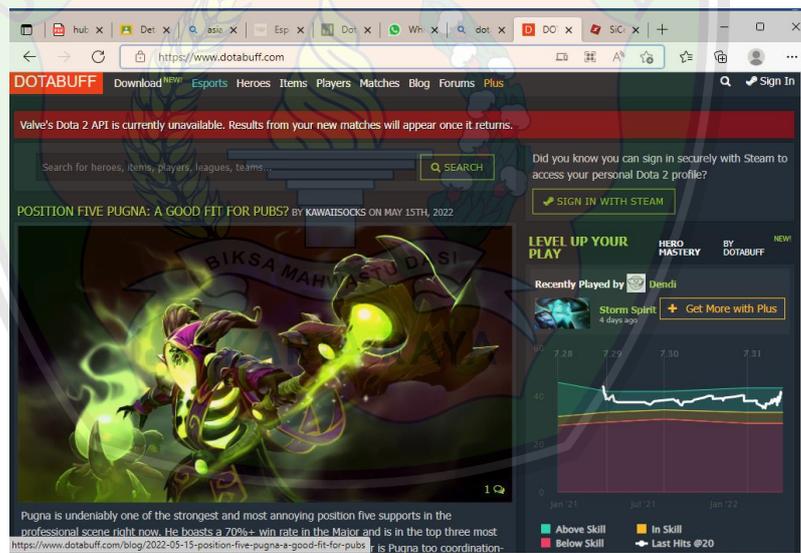
Dengan adanya perkembangan ICT (Information Communication and Technology), perkembangan peminat *E-Sports* juga bertambah karena banyaknya sarana yang mendukung untuk melihat kompetisi *E-Sports* secara langsung, maupun *E-Sports* itu sendiri sebagai hiburan. Banyaknya pemain profesional yang melakukan streaming permainan mereka untuk menghibur para penontonnya disamping laga-laga yang selalu dipertandingkan. Hal ini juga menjadi keuntungan para investor-investor untuk meramaikan kancah *E-Sports*.

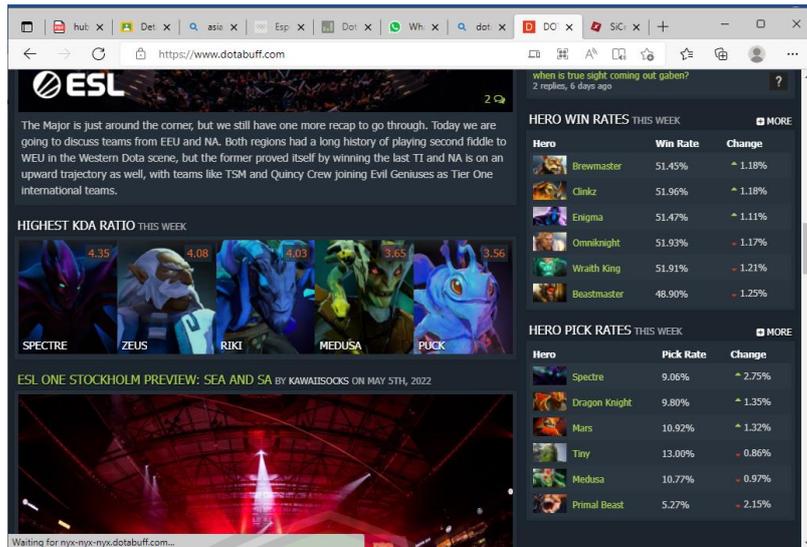
Seperti salah satu contohnya, seperti Logitech dan HP mensponsori tim profesional Dota 2 Indonesia yaitu BOOM Esport. Selain itu, tim sepakbola raksasa dunia, Paris Saint-Germain (PSG) sudah menggandeng salah satu tim profesional China, yaitu LGD. Dengan keberadaan para investor, maka kancah *E-Sports* tidak bisa dipandang sebelah mata. *E-Sports* juga banyak membawa keuntungan di dunia bisnis digital serta entertainment.

Banyaknya pertandingan kompetitif Dota 2 yang diadakan baik lokal maupun internasional membuat para pemain serta komunitas Dota 2 ingin mendapatkan

informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka, baik untuk seputar pertandingan yang pernah di mainkan, statistik permainan, maupun update-update terbaru dari Dota 2, seperti *patch note*, *game guide*, serta informasi mengenai kaneah profesional. Salah satu *website* yang menyediakan hal tersebut adalah Dotabuff.com. Dotabuff.com sendiri menyediakan banyak informasi mengenai Dota 2 dari statistik pertandingan yang pernah dimainkan oleh kita sendiri ataupun pro-player sehingga kita dapat melihat informasi permainan terdahulu untuk mempelajari letak kesalahan ataupun pembelajaran mengenai Dota 2, berita mengenai turnamen yang sedang di pertandingan, berita mengenai para pemain professional, informasi *update patch* terbaru mengenai perubahan yang terjadi, ada juga forum di dalamnya yang membahas banyak informasi seputar dota 2 antar pengguna *website* itu sendiri. Berikut adalah hasil screenshot dari halaman *website* Dotabuff.com :

Gambar 1.1 Tampilan *website* Dotabuff.com





Dengan hadirnya *website* ini peneliti ingin melihat seberapa banyak pemain yang mengaksesnya. Peneliti memilih warnet Meta Gaming karena jumlah pemain Dota 2 dan juga anggota disana paling banyak di kota Bekasi di banding dengan warnet-warnet lain yang ada di kota Bekasi. Warnet besar di Bekasi yaitu Meta Gaming yang berlokasi di Bekasi Timur yang memiliki *member* tetap mencapai 620 *member*. Peneliti sangat ingin tahu apakah dari banyaknya *member* tetap disana ada pemain Dota 2 yang mengakses *website* Dotabuff.com untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Dengan adanya *member* yang cukup banyak pastinya ada yang mengakses *website* Dotabuff.com.

Dengan hadirnya Dotabuff.com peneliti ingin melakukan penelitian bagaimana pemain Dota 2 khususnya yang ada di Indonesia dalam memanfaatkan portal web Dotabuff.com untuk memenuhi kebutuhan informasi seputar Dota 2, dan apakah ada hubungan antara penggunaan *website* Dotabuff.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemain Dota 2 khususnya untuk para pemain Dota 2 yang mengakses *website* Dotabuff.com di warnet Meta Gaming Bekasi.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan bahwa peneliti ingin mengetahui apakah memiliki korelasi yang berkaitan hubungannya antara penggunaan *website* dotabuff.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemain Dota 2 di warnet Meta Gaming Bekasi.

### 1.3. Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada pada latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan hubungan antara penggunaan *website* dotabuff.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemain Dota 2 di warnet Meta Gaming Bekasi.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah penulis kemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah hububungan antara penggunaan *website* dotabuff.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemain Dota 2 di warnet Meta Gaming Bekasi.

### 1.5 Kegunaan Penelitian

- Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam pengembangan ilmu informasi dan perpustakaan serta diharapkan dapat menjadi referensi mengenai topik penggunaan *website* dengan kebutuhan informasi khususnya tentang Dota 2.

- Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pembelajaran dan evaluasi bagi pengelola dan pengembang *website* dotabuff.com dalam mengisi dan menyampaikan konten yang baik kepada para pemain Dota 2.