



ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS DOTA 2

Annisa Risecha Junep^{1*}; Frenky²

^{1,2}Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Putera Batam

^{1,2}email: annisa.junep@gmail.com; frenky.tan96@gmail.com

¹Telp/Fax/HP: 085643338752

*Korespondensi: annisa.junep@gmail.com

Abstrak

Adanya teknologi yang disebut internet, komunikasi dapat dilakukan dimana saja. Komunikasi dilakukan dengan menggunakan internet disebut dengan istilah komunikasi virtual. Komunikasi tatap muka atau *face-to-face* telah memudar sejak adanya komunikasi virtual. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang proses saluran komunikasi game online DotA 2 pada tim *the spartan squad* yang berjumlah 5 orang anggota. DotA 2 atau *Defence of the Ancient 2* merupakan game online terpopuler dikalangan remaja saat ini dengan peningkatan pemain yang sangat drastis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan proses komunikasi virtual yang terjadi pada game DotA 2 tersebut kepada 5 orang informan dari tim *the spartan squad* dan fasilitas komunikasi virtual yang digunakan seperti chatbox, microphone, dan chat wheel. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah proses saluran komunikasi pada game dota 2 mempunyai pengaturan masing-masing dan biasanya tim *the spartan* menggunakan game online DotA 2 sebagai sebuah media komunikasi antar anggota tim *the spartan squad*. Biasanya tim *the spartan squad* berinteraksi tentang bagaimana strategi yang akan dimainkan pada game online DotA 2 tersebut.

Kata Kunci: *Defence of the Ancient 2, Komunikasi Virtual, The Spartan Squad*

Abstract

The technology called the Internet, communication can be done anywhere. Communication is done by using the Internet referred to as virtual communication. Face to face communication or face-to-face has faded since their virtual communication. This study aims to examine the process of communication channels online game DOTA 2 on the spartan squad team which consist of 5 members. Dota 2 is the most popular online games among teenagers today to increase drastic players. This study uses qualitative descriptive method to describe the process of virtual communication that occurs in the game DotA 2 to 5 informants from the spartan team squad and virtual communication facilities are used as chatbox, microphone, and chat wheel. Results obtained from this research is the process of communication channels in the game Dota 2 has a respective settings and the team usually use the spartan online game DOTA 2 as a medium of communication between members of the spartan squad team. Normally the spartan team squad interact about how the strategy which will be played on the online game DotA 2.

Keywords: *Defence of the Ancient 2, DotA 2, Virtual Communication*

I. Pendahuluan

Internet merupakan sebuah teknologi canggih yang jaringannya mencakup seluruh dunia. Dengan adanya jaringan internet, kita dapat berinteraksi dengan siapa saja dan dimana saja, seperti menggunakan *e-mail*, media sosial, dan aplikasi lainnya. Komunikasi dengan menggunakan teknologi internet disebut dengan komunikasi internet atau komunikasi virtual. Dengan adanya dukungan teknologi internet dan aplikasi yang mempunyai jaringan internet, komunikasi dapat membantu memperoleh informasi dan melakukan komunikasi didunia ini. Media siber (*cybermedia*) merupakan sebuah tempat atau wadah terjadinya komunikasi virtual, *website*, *e-mail*, forum di internet, blog, sosial media (*line, whatsapp, dan lain-lain*).

Dengan adanya media siber/*cybermedia* tersebut, maka terbentuklah komunitas-komunitas didunia maya yang sering disebut dengan *cybercommunity* atau *virtual community* merupakan tempat interaksi diantara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru. 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 *game*, berita, atau memberikan informasi. Komunikasi yang dilakukan pada kelompok disebut dengan komunikasi virtual karena cara komunikasinya didunia maya adalah dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet yang memiliki fitur-fitur menarik dari segi desain grafisnya, cara dan teknik bermain, serta komunikasi dalam permainan tersebut. Biasanya *game online* memiliki pemain atau *gamers* yang berjumlah lebih dari ratusan orang bahkan ribuan orang yang bermain dalam *game online*. *Game online* mempunyai jenis-jenis tertentu seperti *MMOFPS*, *MMORTS*, *MMORPG*, *CPOP*, *MMOBG*, *MOBA*, *SG*, dan *MMOG*. Masing-masing *game online* menyediakan fitur komunikasi yang berbeda sesuai dengan jenis dan cara bermainnya. *DotA 2* atau *Defence of the Ancient 2* merupakan game yang dirilis oleh *Valve Corporation* pada tahun 2011. Menurut data dari *Valve Corporation* dalam *steamcharts.com*, dari tahun 2011 sampai dengan tahun 2016 jumlah pemain atau *gamers* bertambah drastis, dari 52.721 orang menjadi 623.798 orang pada bulan mei 2016.

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 game, seluruh anggota tim

menjadi tahu bahwa apa yang akan dilakukan oleh anggota-anggota tim tersebut. *DotA 2* menyediakan fitur komunikasi dengan menggunakan *chatbox* dan *microphone*.

Berdasarkan paparan tersebut maka, penulis mengangkat judul “Analisis komunikasi virtual pada kelompok gamers *DotA 2* (Studi kasus pada kelompok gamers *The Spartan Squad*)”, karena pada saat permainan berlangsung terjadi komunikasi virtual dalam kelompok gamers tersebut. Peneliti ingin melihat proses komunikasi virtual yang dilakukan oleh kelompok gamers dengan menggunakan media *game online DotA 2* tersebut. Adapun penjelasan dan fokus penelitian ini dijelaskan pada rumusan masalahnya yaitu bagaimana proses komunikasi virtual dan interaksi yang terjadi pada kelompok gamers *DotA 2* tim *the spartan squad*? Sedangkan tujuan peneliti mengambil penelitian tentang “*Analisis komunikasi virtual pada kelompok gamers DotA 2 (studi kasus pada tim gamers The Spartan Squad)*” adalah untuk mengetahui proses komunikasi virtual pada kelompok gamers *DotA 2*.

II. Tinjauan Pustaka

1. Komunikasi Virtual

Klaim ideologis bahwa internet ‘membebaskan’ informasi serta penggunaannya adalah salah satu yang terkuat pada tahun-tahun awal, dan dipandang oleh banyak gaya penulis sebagai menjadi dasar bagi sebuah batasan baru. Gambaran tentang perbatasan baru itu menjadi metafora kuat bagi apa yang David Silver sebut dalam David Holmes (2012:103) sebagai ‘*popular cyberculture*’ (budaya maya populer), yang merujuk pada periode pendidikan kemasyarakatan atas populasi ke dalam daya pikat internet.

Tetapi bentuk horizontal/asentrik dari komunikasi internet juga menawarkan daya tarik yang lebih besar daripada arsitektur jaringan lainnya (yaitu, telepon) misalnya; *bandwidth*, kapasitas untuk menyampaikan kompleksitas. Kapasitas ini juga membisakan kemungkinan timbal-balik dalam hubungan tatap muka, diperluas secara kelembagaan (di mana orang ketiga menjadi agen timbal balik), dan diperluas secara elektronik. Dalam memungkinkan mode-mode saling-tukar lebih abstrak daripada mode-mode lain, mode timbal-balik digital melahirkan kualitas paradox berupa kembali ke mode-mode yang secara historis lebih termediasi –tatap-muka sebagai model ideal-sambil mengalir secara material mode ini sebagai landasan budaya. Fitur khas dari serat optik yang menyongkong kapasitas ini, diiklankan dalam potensinya bagi layanan komputer, suara, grafis, dan video, suatu tempat tinggal yang lebih luas bagi media ‘meyakinkan’ pada pengguna. Kompleksitas tersebut tidak pernah tersedia dalam bentuk-bentuk analog dari transmisi listrik, dalam cara yang dapat dihubungkan dalam jaringan instan, kecepatan tinggi, dan multidata. Keintanan dari timbal-balik ini saja adalah salah satu realism intersubjektif – maka, ada kecenderungan untuk mencampuradukan ‘*cyberspace*’ dengan budaya ‘*virtual*’ menurut David Holmesv(2012:104).

Produksi atas apa yang pada dasarnya jenis *broadband* dari lingkungan interaktif ini adalah secara kualitatif berbeda dari jaringan saling-pertukaran yang didasarkan pada arus listrik saja. Hal ini karena jagat-waku dan jagat-ruang-yakni lingkungan yang

diperlakukan secara elektronik yang dimungkinkan oleh serat optik adalah lebih dari sekadar ekstensi metaforis atas hubungan intersubjektif, namun punya potensi untuk menggantikan dan mendefinisikan ulang kompleksitas sistem komunikasi. Komunikasi jaringan ber-platform digital tidak (seperti 'media' yang kita eksplorasi) bisa dipahami sebagai kelanjutan dari sistem percakapan dengan cara lain atau bahkan kepura-puraan dari percakapan, adlam arti bawa memungkinkan secara konstitutif terbentuknya interaksi baru jenis yang secara historis unik. Secara khusus, sifat digital dari komunikasi ini menempatkan ia diluar fungsi ekstensi yang teknologi-teknologi analog yang mampu layani.

Teori *cyber society* atau *second media age* sebagian besar adalah sangat baru. Karena internet, sebagai teknologi paling spektakuler bagi komunikasi jaringan elektrik, hanya benar-benar ada secara global dalam bentuk yang tersedia di rumah-rumah sejak 1991, studi-studi komunikasi tetap dalam proses memformalkan domain baru bagi penelitiannya. Rangkaian teori, dari praktisi jurnalistik hingga akademisi, telah berkembang. Seperti revolusi internet, laju pertumbuhan literature tentang teknologi-teknologi baru komunikasi ini telah berkembang drasmatis. Sebagaimana dengan akselerasi murni perubahana teknologi, literature itu ditandai oleh impuls mendesak yang menghasilkan banyak generalisasi dan klaim pengetahuan yang menjadi berlebihan dalam tingkat yang sama seperti teknologi informasi itu sendiri.

2. *Defence of The Ancient 2 (DotA 2)*

Dikutip dari skripsi Bastian dair universitas Negeri Yogyakarta(2015), *DotA 2* merupakan game online yang sudah tidak asing lagi di kalangan gamer Indonesia, permainan ini adalah sebuah permainan multiplayer online battle arena. Dibuat oleh *Valve Corporation* yang terbit pada Juli 2013, *DotA 2* dapat dimainkan secara gratis pada operation system Microsoft Windows, OS X and Linux. *DotA 2* dimainkan oleh 2 tim yang beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "*Ancient*", Dimana tim harus berusaha menghancurkan 8 "*Ancient*" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter (*Hero*) yang berfokus pada menaikkan *level*, mengumpulkan *gold*, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang. Pengembangan *DotA 2* dimulai sejak tahun 2009, ketika pengembang *DotA*, *Icefrog*, dipekerjakan oleh *Valve* sebagai lead designer. *DotA 2* dipuji oleh kritikus karena gameplay-nya, kualitas pembuatan dan kesetiaan pada gameplay pendahulu (*DotA mod Warcraft 3*). *DotA 2* menjadi online yang memiliki aktifitas pemain paling banyak di *Steam*, dengan pucak 800,000 pemain online bersamaan setiap hari. *DotA 2* juga masuk dalam *top 10 list Game PC Online* terbaik 2014 menurut salah satu web game online lokal di Indonesia di www.duniaku.net, di jelaskan bahwa *DotA 2* layak masuk dalam *top 10 list* karena memang disamping grafik yang bagus, dan update yang rutin, juga memilik komunitas yang banyak di Indonesia.

Game online ini juga memiliki layanan blog resmi tersendiri diikuti dengan akun sosial media lain seperti *facebook* dan *twitter* yang aktif memberikan berbagai informasi seperti event

- event yang sedang berlangsung, juga terdapat informasi tentang ranking pemain baik dalam kancha global ataupun pada kategori geografisnya sendiri. Tentu pemain yang ikut tercantum dalam ranking atas akan merasakan kepuasan tersendiri untuk terus memainkan *DotA 2* dan mempertahankan rankingnya. Dalam *dota 2* juga dibagi beberapa poin untuk mengenal game tersebut dikutip dari www.ubaya.ac.id :

1. Map sebagai area permainan

DotA 2 memiliki beberapa unsur permainan yang saling terkait antara “*hero, item, dan map*”. *Hero* adalah karakter yang dapat dimainkan, terdapat 100 macam jenis *hero* yang dapat dipilih, masing-masing memiliki nama, sejarah, perilaku, dan kemampuan yang unik. Karakter ini digunakan sebagai jembatan komunikasi antara manusia sebagai pemain, game sebagai mediator, lawan maupun teman sebagai bagian dari interaksi permainan. Unsur kedua adalah *item*, *items* adalah benda yang dapat dibeli dan dimiliki oleh setiap karakter *hero* yang dimainkan. *Items* tersebut memiliki fungsi meningkatkan kemampuan *hero*. Unsur ketiga adalah *map*, *map* merupakan arena permainan yang telah diatur sedemikian rupa untuk menunjang permainan.

Dalam visualisasinya *map DotA 2* menunjukkan sebuah area berbentuk persegi. Pada masing-masing sudut sebelah utara dan selatan terdapat sebuah area vital masing-masing pemain, area utara ditunjukkan dengan warna-warna gelap. Pada pusat area utara diperlihatkan warna merah yang menyala dari pijaran magma. Sedangkan untuk area disebelah selatan ditunjukkan warna-warna cerah, pada pusatnya ditunjukkan warna kebiruan yang menunjukkan cahaya yang menyala. Pada masing-masing area sebelah utara dan selatan terdapat bentuk garis yang menunjukkan perbedaan ketinggian yang dihubungkan dengan visualisasi anak tangga. Pada bagian pusat map dari arah sebaliknya terdapat area memanjang berwarna biru yang menunjukkan adanya aliran air berbentuk sungai. Di setiap area, tersebar bentuk pohon yang mengisi area-area kosong diseluruh *map*.

2. Kode

Dalam visualisasi *map DotA 2* tersebut berlaku kode kebudayaan, kode simbolik, dan kode narasi. Kode adalah cara pengkombinasian tanda yang disepakati secara sosial untuk memungkinkan saat pesan disampaikan dari seseorang ke orang lainnya. Menurut Umberto Eco, adalah sebagai aturan yang menjadikan tanda sebagai tampilan yang konkret dalam sistem komunikasi.

Kode simbolik ditunjukkan dengan adanya pertentangan dua buah unsur seperti terang-gelap, atas-bawah, baik buruk yang merupakan oposisi biner yang dapat kita temui sehari-hari didalam kehidupan nyata. Dua unsur tersebut dapat diperbandingkan dan dipertentangkan didalam *map DotA 2* ini. Dua unsur tersebut memang sebagai aturan permainan yang harus dapat diakomodir oleh map. Pada masing-masing bagian harus menunjukkan adanya kekontrasan dan pertentangan. Adanya warna merah yang menyala pada bagian utara menunjukkan magma yang bergolak dari dalam perut bumi. magma memiliki konotasi yang buruk, sebagai sebuah bentuk kemarahan, kejahatan,

perusak, dan kekuatan yang dahsyat. Mitos dalam bentuk magma dipercayai sebagai bentuk representasi dari neraka. visualisasi hal tersebut.

Cahaya yang keluar dari balik pepohonan mencuat keatas berwarna putih kebiruan, cahaya putih kebiruan memiliki konotasi yang baik, cahaya putih bersifat menyembuhkan, memberikan terang, dan kehalusan. Mitos yang melekat adalah representasi dari surga dimana hal-hal yang baik berkumpul disana. Mitos tersebut menunjukkan adanya kode kebudayaan atau kode kultural yang berlaku.

Kode narasi adalah kode yang memiliki cerita, urutan, narasi atau anti narasi. Didalam map tersebut terdapat jalan yang menunjukkan adanya hubungan diantara kedua sudut milik masing-masing pemain. Jalan tersebut menunjukkan adanya proses perpindahan maupun proses pertentangan antara dua kubu. Sementara itu aliran air ditunjukkan dengan adanya air terjun yang mengalir di sebelah sisi kiri map. Bahwa untuk mencapai daerah lawan, makan pemain harus melewati jalan yang telah disediakan, menyusuri sungai yang deras untuk mencapai kemenangan.

3. *Icon*, indeks, dan simbol

Tanda-tanda didalam gambar dapat digolongkan ke dalam ikon, indeks, dan symbol. (Noth, 1995). Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Ikon memiliki ciri yang sama dengan objek yang diwakilinya. Bentuk pohon pada map merupakan ikon pohon cemara yang sebenarnya. *Line* menunjukkan ikon jalan setapak, aliran air menunjukkan ikon sungai.

Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat. Di dalam map *DotA 2*, pohon-pohon yang terdapat pada area kekuasaan the dire digambarkan tidak memiliki daun. Daun merupakan bentuk yang dipercaya sebagai unsur kehidupan. Pohon-pohon ini mati karena tanah yang tidak subur, penuh racun, beberapa terbakar terkena magma yang panas. Mengambil sedikit kode narasi visual, pohon-pohon dalam area the dire ditunjukkan pula telah mengalami kematian, udara yang beracun diperlihatkan pula dengan aura kehijauan dan kabut yang menggelayut. Ketika terjadi pertempuran, indeks sangat mudah didapatkan. Seperti pohon yang terbakar meninggalkan asap dan abu pada tanah. Asap menunjukkan adanya api, abu menunjukkan adanya pembakaran.

Selain itu *line* sebagai ikon jalan yang terdapat pada map *DotA 2*, memiliki area yang ditunjukkan dengan adanya intensitas ikon rumput yang tumbuh disekitarnya. Bagian yang memiliki ikon rumput banyak memiliki makna bahwa jalan tersebut jarang dilewati, begitupun juga sebaliknya bagian yang digambarkan tidak memiliki banyak ikon rumput memiliki makna bahwa daerah tersebut sering dilewati.

Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Terdapat beberapa simbol atau kategori dalam sebuah map dalam permainan *DotA* yaitu *Towers*, *Barracks*, *Throne*, *Neutral*, *Ancients*, *Roshan*, *Runes*, dan *Secret Shop*.

1. *Towers*

Merupakan bentuk pasif yang berdiri ditengah line untuk menjaga serangan musuh.

Tower ini memiliki bentuk vertical, terbuat dari batu dengan warna putih untuk the

Radiant, dan warna hitam untuk the Dire. Kedua tower mengeluarkan serangan jarak jauh pada setiap musuh yang mendekat. Tower merupakan simbol pertahanan bagi masing-masing tim. Terdapat 9 tower dalam setiap area tim yang perlu dijaga agar tidak dihancurkan oleh pemain lain.

2. *Barracks*

Merupakan tempat lahirnya pasukan kecil (creep), *barrack* terletak didalam area *ancient* yang dijaga oleh banyak.

3. *Throne*

Merupakan simbol yang harus dijaga oleh masing-masing tim didalam permainan. *Throne* the Dire berupa cahaya merah yang berasal dari magma bumi. Cahaya merah ini dikelilingi oleh batu hitam dengan arah keatas. Sedangkan throne the Radiant berupa cahaya putih kebiruan yang keluar diantara pepohonan berwarna daun merah muda. Cahaya putih kebiruan ini menuju keatas langit. Melihat arah cahaya pada kedua *throne* ini maka kode budaya tetap berlaku, dimana kepercayaan kepada penguasa yang berada dilangit atau diatas berusaha diperlihatkan pada masing-masing *throne*.

4. *Neutral*

Adalah makhluk-makhluk yang tersebar didalam hutan dengan tempat-tempat tertentu. *Neutral* akan memberikan poin kepada pemain yang dapat membunuhnya.

5. *Ancient*

Merupakan pusat yang diincar oleh kedua tim, siapa yang dapat menghancurkan *ancient* akan memenangkan permainan.

6. *Roshan*

Neutral terbesar adalah *Roshan* *Roshan* adalah makhluk besar bersayap yang memberikan kehidupan kedua untuk siapapun yang mampu membunuhnya. Letak *Roshan* adalah pada area hutan the Dire. Para pemain berlomba-lomba untuk membunuhnya agar mendapatkan kekuatan tersebut.

7. *Secret shop*

Tempat untuk menjual dan membeli item selama permainan berlangsung. *Secret shop* hanya menjual item tertentu saja. *Secret shop* terletak didalam hutan pada masing-masing area pemain, tersembunyi diantara pepohonan.

Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pemikiran peneliti yang dijadikan skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indicator yang melatar belakangi penelitian ini. Dalam kerangka penelitian ini, peneliti akan mencoba mendeksripsikan tentang pemikiran peneliti. Dengan adanya jaringan internet, komunikasi tradisional seperti komunikasi tatap muka sudah mulai memudar dikarenakan adanya komunikasi termediasi komputer atau yang sering disebut dengan komunikasi virtual. Seiring perkembangan zaman komunikasi virtual sangat populer dikalangan remaja modern, salah satu media yang sering digunakan untuk berkomunikasi virtual

pada remaja modern saat ini adalah *game online*. Peneliti menganalisis tentang proses komunikasi pada *game online* tersebut. Menurut Harold D Laswell dalam Tommy Suprpto (2011: 9) proses komunikasi terbagi atas 5 komponen yaitu Komunikator, Pesan, Saluran, Komunikan, dan Feedback. Peneliti memfokuskan penelitian pada saluran komunikasi yang berada pada *game online* tersebut. Pada *game online* DotA 2 terdapat 3 fitur komunikasi yang untuk melakukan komunikasi virtual seperti *chatbox*, *microphone*, dan *chatwheel*.

III. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif,, penelitian kualitatif yang mendeskripsikan semua hasil wawancara-wawancara mendalam terhadap subjek penelitian dan mengobservasi hal-hal yang terjadi di tempat penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya.

2. Sumber Data

Sumber data yang akan diperoleh adalah data yang menggunakan kata-kata untuk menggambarkan fakta dan fenomena yang akan diamati. Data yang akan didapatkan adalah melalui Observasi dilapangan dan Wawancara secara mendalam. Sumber data akan diperoleh dari tim *gamers* dota 2 (*The Spartan Squad*) yang terdiri dari 5 orang. Observasi dilapangan yaitu mengobsevasi tentang berapa sering fitur komunikasi yang digunakan oleh responden saat bermain *game* DotA 2 tersebut.

3. Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif pada studi kasus game online dota 2, maka teknik pengambilan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan observasi dan wawancara mendalam. Observasi dan wawancara mendalam mempunyai jenis tersendiri, pada penelitian ini menggunakan :

1. Observasi tak terstruktur

Observasi ini tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.observasi ini dipakai karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan, peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan (Sugiono,2009: 310-313).

2. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak berstruktur adalah wawancara yang bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data-datanya. Pedoman wawancara hanya menggunakan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam wawancara ini, peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh

sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden (Sugiono,2009: 319-321).

4. Instrument Penelitian

Instrument Penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa menyelidiki suatu masalah. Dalam penelitian kualitatif ini yang terpenting pada instrument penelitian adalah penelitiannya. Karena peneliti yang mengetahui bagaimana proses data yang akan diambil dengan bantuan manusia dan alat-alat seperti *recorder smartphone, printer, dan laptop ASUS*.

5. Metode Analisis

Menurut **Miles** dan **Huberman**, terdapat tiga teknik analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Proses ini berlangsung terus-menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul. Dari 3 teknik analisis data yang didefinisikan oleh *Miles* dan *Huberman*, Peneliti menggunakan teknik penyajian data. Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan. Bentuk penyajian data kualitatif berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan dan bagan.

6. Uji Validitas dan Kredibilitas Data

Dalam uji validitas dan kredibilitas data, uji validitas terdapat dua jenis uji validitas. Validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang dicapai, validitas eksternal berkenaan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi di mana sampel tersebut di ambil (Sugiyono, 2009:267). Reliabilitas, menurut Sugiyono (2009:228), Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Karena reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi, maka bila ada peneliti lain mengulangi atau mereplikasi dalam penelitian pada obyek yang sama dengan metode yang sama maka akan menghasilkan data yang sama. Suatu data yang reliabel dan konsisten akan cenderung valid, walaupun belum tentu valid. Orang yang berbohong secara konsisten akan terlihat valid, walaupun sebenarnya tidak valid.

Uji kredibilitas

Dalam penelitian ini, peneliti akan menguji kredibilitas data dengan menggunakan:

1. Perpanjang Pengamatan

Dengan memperpanjang pematian peneliti dapat mengetahui lebih banyak informasi dan lebih memperdalam hubungan peneliti dan narasumber. Peneliti memperpanjang pengamatan sekitar 1 bulan dari bulan November 2016 sampai dengan Desember 2016.

2. Meningkatkan Ketekunan

Dari sisi meningkatkan ketekunan data, peneliti menggunakan kamera *smartphone* untuk mendokumentasi peristiwa yang terjadi dilapangan.

3. Triangulasi

Peneliti menggunakan triangulasi teknik, dengan menggunakan triangulasi teknik, data yang diperoleh wawancara, lalu di cek dengan observasi, dan didokumentasi, jika terjadi perbedaan hasil data, maka peneliti akan mendiskusikan lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan.

4. Menggunakan Bahan Referensi

Supaya mendukung data yang valid, peneliti melampirkan data hasil wawancara, beserta dengan rekaman wawancara yang akan dilakukan kepada narasumber.

Pengujian Transferability

Transferability ini merupakan validitas eksternal, validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Nilai transfer ini berkenaan dengan pertanyaan, hingga mana hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain (Sugiyono, 2009:276).

Pengujian Dependability dan Konfirmality

Dalam penelitian kualitatif, uji dependability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian (Sugiyono, 2009:277). bagaimana peneliti menentukan masalah/fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai membuat kesimpulan yang harus ditunjukkan oleh peneliti

Dalam penelitian kualitatif uji konfirmability mirip dengan uji dependability, sehingga pengujiannya dapat dilakukan bersamaan (Sugiyono, 2009:277). Dalam proses uji konfirmability, peneliti akan menguji hasil penelitian dikaitkan dengan proses penelitian yang dilakukan. Bila hasil dan penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian dilakukan, maka penelitian tersebut sudah memenuhi standar konfirmability.

IV. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara secara mendalam terhadap informan atau narasumber dan dokumentasi langsung dilapangan yang kemudian peneliti analisis. Analisis ini sendiri berfokus pada proses komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok *gamers* dota 2 tersebut.

Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif untuk mendeskripsikan apa yang terjadi saat penelitian berlangsung. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data-data yang bersifat deskriptif berupa kata-kata tertulis. Untuk

tahap analisis, yang dilakukan peneliti adalah membuat daftar pertanyaan untuk wawancara, pengumpulan data, dan analisis data yang dilakukan peneliti sendiri.

1. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian

Analisis deskriptif dari hasil penelitian adalah analisis data yang diperoleh dari wawancara dari 5 informan atau narasumber yang merupakan anggota dari tim *The Spartan Squad* dalam game DotA 2.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber atau informan, maka peneliti dapat menganalisis tentang proses komunikasi virtual yang dilakukan dalam game DotA 2 (Studi kasus pada kelompok gamers *The Spartan Squad*) yang meliputi :

1. Jenis-Jenis Fitur Komunikasi Virtual Pada Game DotA 2

Komunikasi virtual dalam game DotA 2 menggunakan beberapa jenis fasilitas untuk berkomunikasi virtual :

- a. *Chatbox* merupakan sebuah fasilitas komunikasi yang disediakan dalam game DotA 2 untuk berkomunikasi dengan pemain lain dengan menggunakan komunikasi virtual yang bersifat tulisan. Komunikasi virtual dengan menggunakan *chatbox* ini mempunyai kelebihan yaitu dapat dilihat kembali - *chat-chat* yang telah dilakukan selama pemain memainkan game tersebut, dan kekurangan dalam menggunakan *chatbox* ini adalah terlalu lambat untuk menggunakannya karena harus mengetik dan menekan tombol pada *keyboard* untuk menyampaikan pesan dari *chatbox* tersebut. *Chatbox* juga dapat mengirimkan pesan kepada pemain lawan atau *enemy* dengan menggunakan tombol *shift + enter* pada *keyboard*.
- b. *Microphone* merupakan sebuah fasilitas komunikasi yang disediakan dalam game DotA 2 untuk berkomunikasi secara lisan dengan pemain lain. Fasilitas komunikasi virtual dengan menggunakan *microphone* ini sangat membantu dalam bermain game DotA 2 karena game DotA 2 merupakan permainan yang harus mempunyai *teamwork* atau kerjasama, menggunakan *microphone* merupakan sesuatu yang sangat membantu untuk berkomunikasi dengan cepat kepada pemain lain. Kelebihan *microphone* adalah dapat berkomunikasi dengan cepat, dan kekurangannya adalah ketika menggunakan *microphone*, kadang mempunyai gangguan suara pada *headset* jika *headsetnya* kurang bagus atau settingan *audio* pada game DotA 2 tersebut tidak cocok.
- c. *Chat wheel* merupakan sebuah fasilitas komunikasi yang disediakan dalam game DotA 2 untuk berkomunikasi secara tulisan, tetapi tanpa harus mengetik karena jenis fasilitas komunikasi seperti ini lebih mudah digunakan oleh pemain, tinggal menekan tombol yang telah diatur dan memiliki beberapa bahasa buatan yang telah disediakan untuk melakukan komunikasi dengan pemain lain.

2. Proses Komunikasi Virtual Pada *Game* DotA 2

Proses komunikasi virtual yang terjadi pada *game* DotA 2 dilakukan dengan menggunakan *chatbox*, *microphone*, dan *chat wheel*. Dengan menggunakan *chatbox*, *microphone*, dan *chat wheel* mempunyai proses komunikasi yang berbeda-beda. Berikut adalah proses komunikasi yang digunakan melalui fasilitas komunikasi *chatbox*, *microphone*, dan *chat wheel* :

a. *Chatbox*

Proses komunikasi virtual yang dilakukan *chatbox* rata-rata menggunakan tombol enter pada *keyboard* oleh anggota tim *The Spartan Squad*, akan tetapi settingan untuk membuka *chatbox* juga dapat diubah-ubah sesuai dengan keinginan pemain *game* tersebut.

Proses komunikasi yang dilakukan adalah dengan membuka *game* DotA 2 dan saat bermain atau *game* dimulai, tekan tombol *enter* pada *keyboard*, itu merupakan langkah untuk mengaktifkan *chatbox* dalam *game* DotA 2. Proses komunikasi virtual menggunakan *chatbox* ini, tidak dapat dilakukan tanpa internet, karena *game* tersebut merupakan sebuah *game online* tanpa internet *game* ini bisa dimainkan tetapi tidak dengan komunikasi virtualnya, hanya dapat bermain saja tanpa berkomunikasi karena selama tidak mengaktifkan *game* tersebut menjadi *online*, *game* tersebut tidak dapat bertemu atau berkomunikasi dengan pemain lain.

b. *Microphone*

Proses komunikasi yang digunakan oleh *microphone* rata-rata yang digunakan tim *The Spartan Squad* adalah dengan menggunakan settingan otomatis. Settingan atau pengaturan dapat diatur dengan otomatis dan bisa juga digunakan dengan tombol di *keyboard*. Proses komunikasi virtual ini digunakan dengan 2 cara (1). Settingan secara otomatis dalam digunakan dengan mengaktifkan tombol checklist pada *game* tersebut pada pengaturan audio di *game* DotA 2. Dengan mengaktifkan tombol *open mic* komunikasi menggunakan *microphone* bisa langsung aktif saat *game* DotA 2 dimainkan. (2) Settingan secara manual atau menggunakan tombol pada *keyboard* bisa diatur pada pengaturan audio di *game* DotA 2, dengan ada kotak untuk memasukan tombol atau yang disebut *push to talk* yang akan diaktifkan dengan menggunakan *microphone* secara manual atau otomatis di dalam *game* dota 2 tinggal memasukan tombol *keyboard*.

Dalam menggunakan komunikasi virtual menggunakan *microphone* ini dikategorikan 2 jenis komunikasi *microphone* yang digunakan pada *game* DotA 2 tersebut. Pertama, jenis *microphone* yang digunakan untuk *team*, jenis *microphone* ini adalah hanya digunakan saat bermain bersama *team* saja dan kedua, *microphone* jenis *party* adalah *microphone* yang digunakan hanya untuk *party*. *Team* merupakan sebuah tim yang saat bermain, dan *party* merupakan teman-teman yang

main bersama kita saat di dalam *game*. Komunikasi yang dilakukan dengan *microphone team* dan *party* hanya dapat digunakan salah satunya, jika mau diaktifkan secara otomatis, kalau untuk secara manual bisa digunakan secara bersamaan pada settingan tombol atau pada kotak setingan *push to talk* karena mempunyai 2 jenis kotak yang berbeda, tombol pada settingan tersebut tidak berfungsi jika menggunakan tombol *keyboard* yang sama pada settingan audio secara manual tersebut.

c. *Chat Wheel*

Chat wheel merupakan sebuah fasilitas komunikasi yang disediakan oleh *game* DotA 2 tersebut, *chat wheel* juga tidak dapat digunakan bila tidak menggunakan internet. Rata-rata Tim *The Spartan Squad* menggunakan fasilitas komunikasi ini pada *keyboard Y*, *chat wheel* ini bisa di setting di dalam *game* DotA 2 pada bagian *hotkey*, lalu ke *customize chat wheel*, di *customize chat wheel* mempunyai banyak bahasa buatan yang dapat digunakan sesuai dengan keinginan pemain masing-masing. Diantaranya yang sering digunakan oleh tim *The Spartan Squad* adalah *Good game, well play* dan *Good luck, have fun*. Tampilan *chat wheel* dan bahasa buatan yang disediakan dalam *game* DotA 2

Proses komunikasi virtual yang terjadi adalah saat memainkan *game* DotA 2, komunikasi virtual ini terjadi saat pemain menggunakan *chatbox*, *microphone*, dan *chat wheel* kepada pemain lain. Dalam proses komunikasi dan interaksi tim *the spartan squad* juga mempunyai penyebab tertentu, penyebab pertama adalah kerusakan *hardware* atau alat-alat yang digunakan seperti *headset* dan *keyboard*, yang kedua adalah *software* seperti spesifikasi komputer yang mendukung untuk memainkan *game* DotA 2 supaya transmisi data tidak terhambat, dan penyebab ketiga adalah jaringan internet, dengan hambatannya jaringan internet, komunikasi virtual tidak dapat disampaikan kepada anggota lain, dikarenakan jaringan internet merupakan pusat dari komunikasi virtual pada *game* DotA 2.

3. Interaksi yang berada pada tim *the spartan squad*

Interaksi yang terjadi pada tim *the spartan squad* menggunakan fitur komunikasi yang tersedia pada *game online* DotA 2 tersebut. Dengan adanya fitur komunikasi virtual tim *the spartan squad* dapat mendiskusikan cara bermain atau strategi bermain di dalam *game online* DotA 2 tersebut. Didalam *game online* DotA 2 tim *the spartan squad* memilih berkomunikasi virtual menggunakan *microphone* dengan menggunakan alat yang disebut *headset* lebih mudah digunakan, dikarenakan pada pengaturan penggunaan *microphone* dapat diatur secara otomatis. Fitur *chatbox* digunakan hanya pada saat tertentu saja, dan penggunaan *chat wheel* jarang dipakai untuk berkomunikasi virtual.

Tim *the spartan squad* berinteraksi dalam *game online* tersebut bertujuan untuk membantu mempersamakan pemikiran antara sesama anggota tim supaya dapat memenangkan permainan *game online* DotA 2 tersebut, dengan adanya jaringan, interaksi, dan alat yang membantu untuk berkomunikasi, sebuah tim atau kelompok dapat mempersamakan pemikiran antar anggota kelompok.

G. Penutup

Kesimpulan

1. Pada hasil yang didapat dari komunikasi virtual sering yang digunakan adalah *microphone* karena *microphone* lebih mudah bagi anggota tim *the spartan squad*.
2. Proses komunikasi virtual terjadi karena adanya jaringan internet, interaksi antara anggota tim, dan menggunakan alat-alat membantu seperti *headset*. Proses komunikasi virtual terjadi melalui *headset* dengan menggunakan jaringan internet dan menkomunikasikan kepada anggota tim *the spartan squad*. Seperti yang dijelaskan dalam jurnal internet sebagai media komunikasi, komunikasi virtual yang digunakan sistem teknologi (melalui kabel atau satelit). Kabel merupakan koneksi antara kabel headset dan transmisi perubahan suara ke satelit dan menyampaikannya kepada anggota tim lain.
3. Hambatan komunikasi, tim *the spartan squad* menjelaskan bahwa mempunyai beberapa jenis hambatan saat bermain dan menjadi gangguan terjadi komunikasi virtual.
4. Gangguan komunikasi virtual akibat *headset* dan *keyboard*. Gangguan komunikasi virtual akibat *headset* dan *keyboard* yang dimaksud adalah peralatan yang dipakai belum mempunyai kemampuan pemakaian yang cukup untuk mentransmisikan jaringan kepada anggota tim lainnya.
5. Gangguan komunikasi virtual akibat internet

Gangguan komunikasi virtual akibat internet merupakan sebuah gangguan komunikasi yang sangat fatal karena tanpa ada jaringan internet saat *game* berlangsung komunikasi virtual tidak dapat berinteraksi dengan anggota tim lainnya

Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan beberapa permasalahan yang belum terpecahkan, sehingga peneliti mengajukan beberapa saran. Saran tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Bagi penelitian selanjutnya

Komunikasi virtual masih mempunyai banyak perkembangan, karena dengan adanya teknologi yang semakin canggih, komunikasi virtual sering terjadi pada dunia maya.

2. Bagi pihak lain

Semoga penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi dan pengetahuan tentang proses komunikasi virtual yang terjadi sampai dengan proses hambatan komunikasi virtual.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Sugiono.2009.*Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.
- Kriyantono, Rachmat. 2010. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nasrullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Holmes, David. 2012. TEORI KOMUNIKASI : Media, Teknologi, dan Masyarakat. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Drs. Tommy Suprpto, M.S. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta : CAPS. Cetakan 1, 2011.

Sumber Jurnal :

- Jones, Quentin, (2006). *Virtual-Communities, Virtual settlements & Cyber-Archeology: A Theoretical Outline. Journal of Computer: Mediated Communication*
DOI: 10.1111/j.1083-6101.1997.tb00075.x
- Nurudin, (2013). Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi, Jakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Yeny Nabila Akmarina, (2016). Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sanggata Kab. Kutai Timur. Samarinda : Universitas Mulawarman.
- Anggi Rahmadhansyah Putra dan Hadi Purnama, (2012). Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas *Online Game* (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas *Online Game Point Blank "Heyholet'sGo"*. Bandung : Universitas Telkom.
- Rio Ricky, Ratih Hasanah Sudrajat, dan Indra N.A Pamungkas, (2015). Pola Komuniaksi Kelompok *Game Online* (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna *Games "Clash of Clans" Community* 1-Ron. Bandung : Universitas Telkom.

- Nova Yohana dan Tika Wulandari, (2011). *Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya*. Pekanbaru : Universitas Riau
- Ahmad Fajar Giandi, Rd. Funny Mustikasari E, dan Hadi Suprpto A, (2012). *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online*. Bandung : Universitas Padjajaran.
- Bastian, (2015). *Pengaruh Kompetensi Karakter, Nilai Virtual Item dan Kepuasan Game Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item Dalam Game Online DotA 2*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Rofi Adiputra Darmawan, (2012), *Pemaknaan Game Online DotA 2 (Studi Fenomenologi Komunitas DotA 2 Telkom University)*, Bandung : Telkom University
- Mukhtar Effendi, (2010), *Peranan Internet Sebagai Media Komunikasi*, Purwokerto : STAIN Purwokerto

Sumber Website :

- Universitas Surabaya, *Membaca Kode Dalam Visualisasi Map Game DotA 2*.
http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/94/Membaca-Kode-dalam-Visualisasi-Map-Game-DoTA2.html. Nov,25,2016
- Membentuk Karakter Gamers di DotA 2. <https://www.inigame.id/yuk-belajar-dota-2-membentuk-karakter-gamers-di-dota-2/>. Nov, 30, 2016