

BAB II

DESKRIPSI SUBYEK PENELITIAN

A. DotA 2

Defense of the Ancient atau DotA datang dari modifikasi game Starcraft Brood War buatan salah seorang pengguna. Map modifikasi tersebut bernama Aeon of Strike atau Aos. Dalam AoS, pemain mengendalikan satu karakter dengan tujuan utama AoS adalah menghancurkan bangunan kunci milik pemain musuh. Untuk mencapai tujuan tersebut pemain dibantu oleh pasukan yang dikendalikan AI bernama “creep.



Gambar 1. *Aeon of Strike*.

Dari itulah muncul game bergenre MOBA untuk pertama kalinya, sebuah genre yang terlihat gabungan Real Time Strategy dan Role Playing Game dengan tambahan aksi di dalamnya. Pada era AoS konsep permainan masih sangatlah sederhana, tak ada level karakter hero dan bahkan tak ada

skill-skill unik tertentu. Pemain hanya bisa memperkuat karakter dengan cara upgrade menggunakan gold yang dikumpulkan dari membunuh “creep”.

Lalu di tahun 2002, Blizzard Entertainment merilis Warcraft 3: Reign of Chos. Game ini membuat kehebohan tersendiri di kalangan modder (penggiat modifikasi sebuah game) Starcraft. Dengan game engine yang lebih baik dari Starcraft ditambah dengan tools modifikasi yang lebih luwes menjadi salah satu penyebab kehebohan Warcraft 3 di kalangan modder Starcraft. Pada saat inilah datang Eul, salah seorang modder yang berusaha membuat ulang AoS ke dalam engine Warcraft 3: ROC dengan menggunakan nama Defense of the Ancients atau DotA.



Gambar 2. *Warcraft III: Reign of Chaos*.

Setelah beberapa lama mencoba mengembangkan DotA, Eul mendadak hilang dari komunitas modder. Lalu datanglah seorang pengguna bernama Guinsoo dan Pendragon yang melanjutkan pengembangan proyek

DotA. Mereka memodifikasi DotA milik Eul dan membuat DotA versi mereka sendiri yang berjudul DotA: Allstars. DotA: Allstars ini yang menjadi map DotA yang umum kita mainkan di Warcraft 3.

Seiring waktu jumlah pemain semakin banyak, pada saat inilah Guinsoo dan Pendragon mengajak Icefrog juga Neichus untuk turut membantu pengembangan DotA. Berawal dari versi 4.xx, Guinsoo dan Pendragon terus terlibat dalam proyek DotA sampai versi 5.xx. Pemain semakin banyak dan kompetisi pun jadi bermunculan, sampai akhirnya map versi 5.84c v2 menjadi map DotA paling stabil yang digunakan untuk kompetisi.



Gambar 3. *DotA All Stars.*

Tahun 2005 setelah perilisian map DotA versi 6.00, Guinsoo dan Pendragon memutuskan untuk berhenti dari dunia modifikasi map. Proyek DotA pun akhirnya diteruskan oleh Icefrog sejak map versi 6.01. Memasuki tahun 2009 diketahui Guinsoo dan Pendragon ternyata bergabung dengan Riot Games dan membuat League of Legends. Meski begitu Icefrog masih terus memelihara map DotA sampai sekitar tahun 2010.

Tahun tersebut jadi tolak perkembangan DotA. Icefrog mengumumkan bahwa dirinya telah dipercaya oleh Valve untuk mengembangkan sekuel DotA yang berdiri dalam sebuah game sendiri bernama DotA 2. Tak seperti League of Legend ataupun Heroes of Newerth, Valve meyakinkan bahwa DotA 2 akan sma persis layaknya DotA. Sehingga para pemain lama tak perlu dikhawtirkan harus mempelajari mekanisme game dari awal lagi.



Gambar 4. *Dota 2 Gameplay.*

Pada 9 Juli 2013, DotA 2 akhirnya resmi terbuka untuk dimainkan secara umum. Modifikasi map Warcraft 3 tersebut pun akhirnya melanjutkan kisahnya dalam kemasan baru yaitu DotA 2. Sejak kemunculan Steam sebagai salah satu distributor digital gaming terbesar di komunitas PC milik Valve. DotA 2 sampai sekarang sudah tercatat lebih dari 13 juta pemain yang memilikinya, dengan ratusan ribu player yang bermain setiap harinya sehingga membuatnya menjadi game yang menarik perhatian seluruh komunitas gaming di Steam ([https://duniagames.co.id/news/100-sejarah-dota-](https://duniagames.co.id/news/100-sejarah-dota-2)

2-mulai-dari-starcraft-warcraft-hingga-perkawinan-icefrog-dengan-valve diakses 10 September 2016).

Faktor lain yang menentukan kesuksesan DotA 2 adalah dedikasi Valve dalam menggarapnya sebagai game MOBA terbaik. Pihak developer telah bekerja keras membuat DotA 2 tetap sama dengan Defense of the Ancient (peta mod DotA pertama di Warcraft 3), sekaligus juga menampilkan fitur-fitur yang telah diperbarui sehingga tampil sebagai game kompetitif yang dapat bersaing dalam tren eSports generasi modern.

Fitur-fitur Dota 2 tidak hanya sebatas bermain karena game ini juga mendukung fitur Steam Workshop yang menampilkan banyak aksesoris menarik agar permainan bertambah seru. Item-item yang tersedia juga sangat bervariasi; mulai dari kostum baru yang mengubah penampilan hero, senjata-senjata baru, courier, sampai dengan efek suara komentator game yang menarik dan lucu. Valve telah memperbaharui hampir seluruh fitur dalam DotA 2, terutama yang berhubungan dengan turnamen, agar dapat menampilkan kompetisi yang sesuai dengan standar eSports modern. Kalian dapat mendengar pembawa acara ikut berkomentar saat turnamen sedang berlangsung, lengkap dengan info-info penting seperti data statistik setiap tim, perolehan uang setiap menit, heroes net worth, experience yang diperoleh, dan lain-lain.

Untuk yang kurang tertarik dengan turnamen, DotA 2 juga menampilkan sistem matchmaking yang cukup bervariasi. Kalian dapat bermain sendirian (solo queue) melawan player lain di seluruh belahan dunia,

bergabung bersama teman dalam satu party, bahkan memilih bermain di mana seluruh anggota tim adalah solo player. Fitur-fitur seperti ini yang membuat banyak pemain mengandalkan client DotA 2 sebagai kompetisi eSports paling bergengsi sekarang ini.

Sehubungan dengan proses pengembangan Dota 2, Valve mengambil langkah yang serius dan ambisius untuk menampilkan permainan terbaik. Hampir seluruh kekurangan pada DotA orisinal, terutama akibat keterbatasan game engine yang digunakan, telah diperbaiki atau dirombak total. Buktinya, dampai sekarang ini belum semua heroes dari DotA orisinal muncul dalam DotA 2 karena pihak developer ingin menjaga keseimbangan permainan. Valve hanya merilis hero baru jika mereka sudah yakin kalau hero tersebut sudah sesuai dengan harapan.

Dota 2 menjaga tradisi permainan dari versi orisinalnya, tapi Valve juga berjuang mengangkat DotA 2 menjadi wujud masa depan kompetisi gaming. Meski untuk sekarang Valve hanya menjadi tuan rumah bagi satu turnamen saja yakni The International, DotA 2 tetap dihiasi oleh beragam turnamen lain yang tidak kalah menarik. Valve memperoleh pendapatan untuk menyelenggarakan The International dengan menjual virtual items di DotA 2 Workshop, termasuk tiket untuk menonton The International secara live. Untuk para pemain yang membeli barang-barang virtual ini, mereka diberi kesempatan untuk memperoleh rare items menarik saat menonton turnamen tersebut. Pemasukan seperti ini terbukti sukses dengan terkumpulnya uang sebesar lebih dari 2.8 juta dolar bagi pemenang turnamen

The International 2013. Dan jumlah ini diperoleh dari komunitas pemain yang membeli interactive compendium untuk menyaksikan turnamen DotA 2.

DotA 2 Compendium adalah ide jenius dari Valve untuk para pemain yang tertarik dengan turnamen DotA 2 dan ingin mendukung acara tersebut. Dan Valve menemukan cara jitu untuk memberikan hadiah kepada para pendukung; alih-alih sekedar pihak yang mensponsori turnamen, Valve ingin menyatukan komunitas pemain dengan DotA 2 sekaligus menyediakan kesempatan untuk mempromosikan eSports yang legit, sehingga para pemain profesional dapat berkarir lebih lanjut lagi. Secara tidak langsung, tindakan Valve dalam menyelenggarakan turnamen ini ikut menambah minat para pemain.

Jika sebuah eSport semakin terkenal maka semakin populer juga game tersebut, terbukti dengan makin bertambahnya jumlah pemain baru yang memainkan DotA 2. Meski para pendatang baru mungkin kurang begitu memahami apa itu DotA 2, tetapi hadiah besar yang menanti, keseriusan Valve dalam menyelenggarakan acara, juga kisah-kisah epik di balik pertandingan tersebut, membuat banyak orang menilai DotA 2 sebagai salah satu wujud kompetisi eSports yang solid. DotA 2 menjadi populer bukan karena terjadi dalam satu hari saja, tetapi ini adalah proses yang telah berlangsung dari generasi ke generasi.

Komunitas besar seperti DotA 2 juga mengundang kalangan pemain lain yang cukup agresif dan bersikap tidak sportif. Tapi proses menciptakan sebuah komunitas yang sehat terus digalakan oleh Valve. Mereka terus

berusaha menghargai para pemain yang bersikap baik dan sportif, sekaligus menghukum para pemain yang mengganggu jalannya permainan. Dalam DotA 2, pemain akan memperoleh hukuman jika mereka berbicara kasar, trolling, atau meninggalkan permainan saat sedang berlangsung. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengurangi hal-hal negatif seperti ini menjadi salah satu bukti keseriusan Valve dalam mengembangkan DotA 2 sebagai komunitas bermain yang sehat (http://gamestation.megindo.co.id/special_features/detail/dota_2 diakses 10 September 2016).

B. DotA 2 Yogyakarta

DotA 2 yang sudah lebih dari 13 juta pemain yang mengunduhnya dan lebih dari 500 ribu pemain yang memainkannya setiap hari membuat DotA 2 menjadi game yang sangat populer di kalangan *gamers*. Kesuksesan ini tidak terletak dari game itu sendiri, tepatnya dari genre yang terbukti menarik minat banyak pemain. Valve yang jeli memantau DotA sebagai komunitas yang mempunyai potensi luar biasa dan patut untuk dikembangkan lebih lanjut. DotA 2 dapat menjadi sukses seperti sekarang berkat semangat dan kecintaan pemain terhadap DotA. Tanpa ada pemain, tanpa ada para penggemar, tentunya tidak akan ada game yang mampu mencapai kesuksesan seperti ini.

Di Indonesia sendiri, komunitas DotA 2 berkembang sangat pesat karena banyaknya event-event seputar DotA 2, mulai dari kumpul-kumpul antar pemain hingga turnamen DotA 2 yang berhadiah jutaan rupiah.



Gambar 5. Turnamen DotA 2 di Yogyakarta.

Banyaknya turnamen yang tidak hanya berbau DotA 2, membuat pemerintah Indonesia untuk membuat wadah untuk memajukan olahraga digital di Indonesia. Asosiasi e-Sports Indonesia, IeSPA (Indonesia e-Sports Association) ini akan menjadi wadah komunitas *gamers* Indonesia, yang tertarik untuk mengembangkan dan ingin mencapai pretasi tertinggi di e-Sports. Awal berdirinya IeSPA diprakasai oleh komunitas gaming dari beberapa kalangan, baik dari provider game, forum game, dan beberapa klan gaming di Indonesia. Yang dimulai dari sebuah ide dan gagasan terinspirasi dari perkembangan industri e-Sports di dunia yang berkembang dengan pesat sejak tahun 2000-an. Kegiatan gaming yang awalnya hanya sekedar hobi

berkembang menjadi sebuah industri yang menjanjikan bagi seluruh stakeholders didalamnya.

Pentingnya sebuah asosiasi yang mewadahi komunitas dan stakeholders lainnya menjadi sangat penting saat ini. Di beberapa negara yang industri e-Sportsnya sudah maju seperti Swedia, Taiwan, China, Korea, Singapore, asosiasi e-sports di negara tersebut sepenuhnya didukung oleh pemerintah negara melalui berbagai kementerian. Oleh karena fakta tersebut, IeSPA didirikan dan sepenuhnya kami merasa perlu mencari dukungan dari pemerintah, dalam hal ini Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) sebagai pelindung melalui FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) sebagai pembina.

IeSPA paling tepat berada dibawah FORMI dikarenakan bidang e-Sports merupakan salah satu kegiatan rekreasi bagi masyarakat. IeSPA kedepannya akan menjadi wadah resmi satu-satunya bagi komunitas dan stakeholders di bidang e-sports, yang diakui dan dilindungi oleh pemerintah untuk memajukan industri e-sports di Indonesia melalui penyelenggaraan event pertandingan, workshop, seminar,dll.

Selain telah didukung oleh FORMI, IeSPA saat ini juga telah menjadi anggota IeSF (International e-Sports Federation). Setiap ada event dan pertemuan yang diadakan oleh IeSF, IeSPA akan diikutsertakan dan bisa berpartisipasi dengan mengirimkan delegasi untuk mengikuti cabang-cabang e-sports yang dipertandingkan secara internasional.

Saat ini IeSPA masih dalam tahap audiensi dengan pihak KOI (Komite Olimpiade Indonesia), untuk mencari dukungan memasukkan e-sports sebagai salah satu cabang olahraga yang diakui untuk olimpiade (www.iespa.or.id/about.html diakses pada 25 September 2016).



Gambar 6. Jogja Gamers Show.

Yogyakarta yang merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia, menjadikan kota Yogyakarta ramai akan event untuk para gamers. Yogyakarta sering kali menjadi tempat dimana turnamen besar DotA 2 di adakan.

Peminat akan permainan DotA 2 terus beranjak naik, karena hadiah jutaan rupiah menanti mereka di setiap turnamen. Setiap turnamen yang di adakan antusias pemain sangat luar biasa, contoh: Jogja Gamers Show 27-28 Agustus 2016 diikuti 62 *team* (<http://indiesport.id/jogja-gamers-show-dota-2-tournament/> diakses tanggal 27 Maret 2017) dan untuk DELL Gaming Extreme DotA 2, 3-5 Desember 2016 telah diikuti oleh 42 *team* (<http://indiesport.id/extreme-gaming-dota-2-tournament-jogjakarta/> diakses 27 Maret 2017). Dari jumlah *team* yang ikut serta dalam kedua turnamen tersebut, DotA 2 menjadi *game online* yang sangat populer di Yogyakarta.



Gambar 7. DELL Extreme Gaming DotA 2.

Banyaknya *game center* yang bermunculan membuat para *gamers* tidak kesulitan memainkan game kesukaanya. Banyak game yang memiliki banyak penggemar di Yogyakarta, salah satunya DotA 2. Terbukti di berbagai *game center* di Yogyakarta, hampir semua diisi oleh pemain DotA 2. Menurut penjaga *game center* “Platinum Game Net” Fahmi, mengatakan hampir semua disini memainkan game DotA 2, mereka datang dari teman-teman

yang sudah saling kenal atau teman yang baru ketemu dari bermain DotA 2. Biasanya nama game center akan terkenal karena pemain hebat yang bermain di *game center* tertentu. Atau ada beberapa komunitas DotA 2 yang sering bermain di game center tersebut membuat nama *game center* tersebut terkenal. Sehingga komunitas lain juga ikut berdatangan. Sehingga itu menjadi keuntungan bagi *game center* tersebut, dari situ juga kita membuat turnamen DotA 2 untuk menjadikan game center kita lebih ramai lagi (Fahmi, wawancara 12 Oktober 2016).

Tidak hanya itu, menurut Zaki, pemain DotA 2 dan juga ketua Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, DotA 2 di Yogyakarta sangat besar peminatnya, banyak sekali event-event besar diadakan di Yogyakarta, salah satunya “Jogja Gamers Show 2016” yang merupakan acara tahunan yang rutin diadakan untuk para gamers, yang baru dilaksanakan bulan Agustus kemarin. Dalam event tersebut banyak sekali turnamen yang diadakan salah satunya DotA 2. Disana tidak hanya gamers yang datang untuk bertanding, tapi gamers untuk menonton langsung pertandingan pun sangat ramai, sehingga menjadi salah satu event untuk gamers yang sangat meriah di Yogyakarta terutama di kalangan komunitas DotA 2 karena, DotA 2 menjadi turnamen yang memperebutkan hadiah terbesar di pagelaran “Jogja Gamers Show 2016”. Ditambah di Yogyakarta ada “Halberd Gaming House” yang merupakan *Gaming House*, untuk mengumpulkan gamers berbakat sekaligus *Event Organizer* yang berfokus di dunia game, Halberd ini yang sering ikut campur di dalam event-event besar

di Yogyakarta. Dan Halberd ini ikut berperan dalam besarnya komunitas DotA 2 di Yogyakarta, karena selain dia ikut campur dalam turnamen besar DotA 2, ia juga melakukan penyaringan dan mengadakan booth camp untuk pembinaan player DotA 2 (Zaki, wawancara 11 November 2016).

C. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian “Pola Komunikasi Pengguna Game Online DotA 2 dalam Komunitas DotA 2 di Yogyakarta” ini, peneliti memilih salah satu komunitas DotA 2 di Yogyakarta dari kalangan pelajar, yaitu Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dikarenakan komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta cukup di kenal di Yogyakarta sebagai komunitas dari kalangan pelajar yang memiliki kegiatan rutin serta anggota komunitas aktif untuk mengikuti turnamen dari kategori pelajar hingga umum. Informan dalam penelitian ini diantaranya yaitu,

1. Fabi Zaki Alfarizi, mahasiswa dari Jurusan Manajemen angkatan 2014. Dan merupakan ketua dari Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dia memiliki MMR *solo* 4.800 dan *party* 5.000.
2. Ali Ridho, mahasiswa dari Jurusan Ilmu Ekonomi angkatan 2011. Merupakan ketua pertama Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dia memiliki MMR *solo* 4.000 dan *party* 4.000.
3. Septian Tri Cahyo, mahasiswa dari Jurusan Hubungan Internasional angkatan 2011. Merupakan anggota yang sangat aktif di dalam komunitas sejak komunitas DotA 2 UMY dibentuk. Memiliki MMR *solo* 4.800 dan *party* 5.000

4. Bryan Pratama, mahasiswa dari Jurusan Teknik Informatika angkatan 2014. Salah anggota yang aktif sejak bergabung di dalam komunitas. Memiliki MMR *solo* 4.800 dan *party* 5.000
5. Ivalin Silvia, mahasiswa dari Jurusan Hukum angkatan 2012. Merupakan anggota perempuan pertama di dalam komunitas dan juga aktif di dalam komunitas. Memiliki MMR *solo* 1.000 dan *party* 1.500.
6. Bagas Iswahyudhi, mahasiswa dari Jurusan Akuntansi angkatan 2014. Memiliki MMR *solo* 4.000 dan *party* 2.000.

D. Penelitian Sebelumnya

Sub bab ini berisikan penelitian-penelitian terdahulu yang meneliti baik mengenai *game online* DotA 2 maupun yang menggunakan metode penelitian etnografi *virtual* seperti apa yang peneliti sampaikan untuk menjadi acuan dan pengetahuan tambahan dalam proses penulisan skripsi ini.

Setelah penulis mencari penelitian terdahulu, ternyata belum ada yang meneliti tentang *game online* dengan pendekatan etnografi *virtual* seperti yang akan penulis teliti. Ada beberapa penelitian tentang *game online* terutama DotA 2 melainkan dengan pendekatan fenomenologi dengan judul “Pemaknaan *Game Online* DotA 2” (Studi Fenomenologi Komunitas DotA 2 Telkom University). Serta ada penelitian dengan pendekatan etnografi *virtual* dengan judul “Fenomena *Meme* di Media Sosial” (Studi Etnografi *Virtual Posting Meme* Pada Pengguna Media Sosial Instagram).Maka dari itu penulis ingin meneliti pola komunikasi pengguna *game online* DotA 2 di dalam

Komunitas DotA 2 karena peneliti ingin mengetahui seperti apa pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas DotA 2.

Seperti halnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Rofi Adiputra Darmawan mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom Bandung pada tahun 2015, dengan judul “Pemaknaan *Game Online* DotA 2” (Studi Fenomenologi Komunitas DotA 2 Telkom University). Latar belakang yang membuat peneliti memilih judul tersebut adalah fenomena *game online* DotA 2 dari setiap anggota komunitas DotA 2 Telkom University seperti; anggota komunitas memaknai DotA 2 sebagai suatu hal yang positif. Mereka tidak mepedulikan perubahan yang terjadi pada individu mereka masing-masing, sekalipun hal-hal itu telah jelas berdampak pada kehidupan mereka. Dan yang terpenting bagi mereka adalah terus melanjutkan kesukaan mereka tersebut, dan selama mereka merasa senang dan merasa mendapatkan manfaat tersendiri dengan terus bermain, mereka tidak menganggap penting perubahan dan hal-hal lainnya yang terjadi pada diri mereka. Faktor yang mendukung mereka kecanduan akan *game online* DotA 2, yakni faktor lingkungan dan pertemanan, daya tarik *game* itu sendiri, dan manfaat yang bisa di dapat dari bermain DotA 2.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Aditya Nugraha, dkk Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom Bandung pada tahun 2015, dengan judul “Fenomena *Meme* di Media Sosial” (Studi Etnografi Virtual *Posting Meme* pada Pengguna Media Sosial Instagram). Penelitian tersebut merupakan salah satu penelitian yang menggunakan

metode penelitian etnografi virtual. Metode etnografi virtual untuk melihat fenomena sosial dan kultur pengguna diruang siber. Sebagai kultur dan artefak kultural, *cyberspace* atau dunia siber bagi peneliti etnografi virtual bisa mendekati beberapa objek atau fenomena yang ada di internet.

Penelitian tersebut diceritakan bahwa motif utama pengguna instagram dalam mem-*posting meme* menggunakan foto *selfie* adalah motif ingin tahu. Penyebaran *meme* melalui komunitas di media sosial, memunculkan rasa ingin tahu dan ketertarikan dalam diri informan untuk mengikuti tren. Motif kedua adalah motif menghibur, artinya adanya keinginan untuk menghibur *followers* dengan hasil-hasil *posting meme* yang dilakukan. Motif ketiga adalah motif cinta adalah motif cinta, artinya dengan mendapatkan respon seperti *like* dan komentar yang positif membuat informan merasa disukai oleh *followers*. Keempat, motif ekspresi. Informan ingin mengekspresikan *meme* yang mereka buat melalui foto *selfie* dan menandai bahwa *posting meme* yang dilakukan merupakan hasil karya mereka. Motif terakhir adalah motif harga diri. Artinya, informan merasa bahwa komentar yang diberikan oleh *followers* dapat mempengaruhi perasaan atau harga diri informan.

Fenomena yang terjadi di dalam *game online* DotA 2 yang terjadi dari pemakaian pengguna *game online* DotA 2 ditambah komunikasi yang terjadi di dalam komunitas pengguna *game online* DotA 2 membuat penulis ingin melakukan penelitian tentang pola komunikasi pengguna *game online* DotA 2 di dalam sebuah komunitas dengan melakukan pendekatan etnografi virtual,

karena pendekatan etnografi virtual di nilai paling sesuai untuk melihat pola komunikasi yang terjadi di *cyberspace* atau dunia siber sebagai sebuah kultur dan artefak kultural. Sehingga nantinya penulis dan juga pembaca dapat mengetahui kultur dan artefak kultural dari komunitas *game online* DotA 2 sebagai komunitas yang muncul dari komunikasi yang rutin di *cyberspace* dan kehadiran mereka tidak hanya dirasakan oleh pengguna yang ada di *cyberspace* melainkan oleh masyarakat di dunia nyata.