

**Dampak *Game Online DotA2* dalam perubahan komunikasi
interpersonal remaja di *Game center Blitz Samarinda***

Sahar Dalle

**eJournal Ilmu Komunikasi
Volume 8 , Nomor 2 , 2020**

HALAMAN PERSETUJUAN PENERBITAN ARTIKEL EJOURNAL

Artikel eJournal dengan identitas sebagai berikut:

Judul : Dampak *Game Online DotA2* dalam perubahan komunikasi interpersonal remaja di *Game center Blitz Samarinda*

Nama : Sahar Dalle

NIM : 1302055007

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

telah diperiksa dan disetujui untuk dionlinekan di eJournal Program Studi Ilmu Komunikasi Fisip Unmul.

Pembimbing I



Dr. Cathas Teguh Prakoso, M.Si
NIP. 19741120 200501 1 001

Samarinda, 10 Agustus 2020

Pembimbing II




Sabiruddin, S.Sos.I., M.A
NIP. 19840211 201903 1 005

Bagian di bawah ini

DIISI OLEH PROGRAM STUDI

Identitas terbitan untuk artikel di atas

Nama Terbitan : eJournal Ilmu Komunikasi	KOORDINATOR PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  <u>Dr. Rina Juwita, S.IP., MHRIR</u> NIP. 19810417 200501 2 001
Volume : 8	
Nomor : 2	
Tahun : 2020	
Halaman : 227 – 240 (14H) Ganjil	

ISSN Cetak : 2502-5961
ISSN Online : 2502-597X

DAMPAK GAME ONLINE DOTA2 DALAM PERUBAHAN PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA DI GAME CENTER BLITZ SAMARINDA

Sahar Dalle¹, Cathas Teguh Prakoso², Sabiruddin³

Abstrak

Sahar Dalle. 1302055007. Game Online DotA2 menjadi salah satu game online yang paling sering dimainkan dalam waktu yang bersamaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh website (www.steamdb.info) pada tahun 2017 menunjukkan sebuah data bahwa game online DotA2 menjadi game yang paling sering dimainkan dalam waktu yang bersamaan diantara game-game lain yaitu sebanyak 1.286.617 orang dalam waktu 1 jam, Telah membuktikan bahwa pemain game DotA2 terutama di Samarinda juga terbiasa memainkan game online DotA. Meningkat nya aktivitas dalam bermain game online DotA2 tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasi para pemain nya, maka dari itu timbul lah perbedaan perilaku komunikasi interpersonal didalam dunia virtual maupun diluar dunia virtual.

Tujuan dari penelitian ini diarahkan pada Motif komunikasi interpersonal pemain dalam bermain game online DotA2 di game center Blitz Samarinda yang akan dianalisis menggunakan operasionalisasi Blumer yang memiliki tiga orientasi yaitu Kognitif, Diversi, dan Identitas Personal dalam teori uses and gratification (Herbert Blumer dan Elihu Katz dalam Nurudin,2003:181). Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan empat key informan pemain game online DotA2 dan dua informan tambahan yaitu keluarga, dan operator warnet.

Hasil dari penelitian ini yaitu adanya pola perubahan komunikasi interpersonal yang dialami para pemain sangat bervariasi, mulai dari lingkungan saat bermain, lingkungan sesama pemain, hingga lingkungan diluar game online DotA2 seperti keluarga. Game online DotA2 juga memberikan dampak pada para pemain game online DotA2 yaitu menjadi sabar, melatih kekompakan dan cara berkomunikasinya selalu menggunakan istilah-istilah dari game DotA2 untuk mengenal diri sendiri, bertanggung jawab dan menambah pengalaman dalam berkomunikasi dan menjaga motivasi bermainnya agar ia bisa fokus untuk menjadi pemain profesional.

Kata Kunci: Dampak, Game Online, DotA2, Komunikasi Interpersonal, Uses and Gratification.

¹ Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Mulawarman. Email:Sahardalle@gmail.com

² Dosen Pengajar dan Dosen Pembimbing I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

³ Dosen Pengajar dan Dosen Pembimbing II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Game online merupakan permainan yang didukung oleh komputer dan tersambung melalui jaringan internet. *Game online* dapat menampilkan gambar-gambar dan grafik yang menarik. *Game online* yang tersambung melalui jaringan internet dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia, sehingga membuat *game online* menjadi aktivitas bermain yang lebih aktif. *Game online* biasanya lebih diminati daripada *single player games* atau biasa disebut dengan *game offline* karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan tersendiri ketika mengalahkan orang lain. *Game* jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*.

Berkembangnya *game online* membuat Pertumbuhan *game online* semakin melesat, sehingga membuat *game online* tidak asing bagi masyarakat khususnya anak-anak, remaja, maupun dewasa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *website* (www.steamdb.info, diakses pada 3 Maret 2017) pada tahun 2017 menunjukkan sebuah data bahwa *game online DotA2* menjadi *game* yang paling sering dimainkan dalam waktu yang bersamaan diantara *game-game* lain yaitu sebanyak 1.286.617 orang dalam waktu 1 jam, dan berdasarkan data dari *website resmi DotA2* (www.Dota2.com, diakses pada 21 Februari 2017) *game* tersebut memiliki aktifitas pemain paling banyak di *Steam* dengan jumlah pemain aktif sebanyak 12,229,249 orang setiap bulannya. *Game online Defence of tower Ancients (DotA2)* yang terbit pada Juli 2013 dan dibuat oleh *Valve Corporation*. *Game online DotA2* disebut juga permainan *multiplayer online battle arena (MOBA)* yang dapat dimainkan secara gratis pada *operation system* Microsoft Windows, OS X and Linux.

Di Indonesia, *game online DotA2* juga menjadi salah satu *game online* yang paling senangi para pemain *game* bahkan menjadi *game* wajib yang harus ada di setiap *game center*. Berdasarkan data yang didapat dari (www.SteamSpy.com, di akses pada 18 Februari 2017), ada sebanyak 4,418,134 pemain *DotA2* di Indonesia pada tahun 2017. Peminat *game online DotA2* tersebar ke berbagai wilayah di Indonesia, salah satunya kota Samarinda. Berkembangnya para peminat *game online DotA2* di kota Samarinda ini tentu dipicu juga dengan banyaknya *game center* atau yang biasa disebut Warnet.

Berdasarkan Pra-Observasi sementara yang telah dilakukan peneliti pada waktu pukul 12.00 – 18.00 selama satu bulan (Pada tanggal 21 Mei sampai 21 Juni 2018) di berbagai *game center* yang ada di Samarinda, yaitu Blitz, DPS, Cyber Zone, Pixel, dan Vegas. *Game center* Blitz menjadi *game center* yang paling banyak dikunjungi oleh remaja sebanyak 9 orang, Pixel 5 orang, Cyber Zone 7 Orang, DPS 3 orang, dan Vegas 5 orang. Telah membutuhkan bahwa pemain *game DotA2* di Samarinda juga terbiasa memainkan *game online DotA2*, dan para pemainnya adalah remaja. Para pemain ini rata-rata menghabiskan waktunya dari pukul 12.00 – 18.00 untuk hanya bermain *game* tersebut. Keadaan yang seperti ini memiliki dampak yang kuat pada dinamika kehidupan remaja tersebut. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari

fase anak-anak ke fase dewasa untuk menemukan jati diri. Perubahan tersebut termasuk perubahan fisik, perubahan perilaku dan perubahan komunikasi. (Sanctrock,2013:).

Bahkan *game online* saat ini menjadi sebuah lingkungan baru yang dapat membuat pemain saling berinteraksi di dalamnya. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh *Andreas Jahn-Sudmaan* dan *Ralf Stockmann*, di bukunya yang berjudul *Computer Game as a Sociocultural Phenomenon Games Without Frontiers War Without Tears*, mengatakan bahwa *Game online* dapat menciptakan sebuah dunia fiksi berbeda dengan dunia nyata. Didalam *game online* tersebut pemain yang masuk ke dalam dunia virtual, biasanya akan membuat identitas pribadi yang berbeda saat berinteraksi dengan orang-orang di dalam dunia virtual tersebut. Jadi, dalam penelitian ini peneliti berusaha mencari tahu “Dampak *game online* DotA2 dalam perubahan perilaku komunikasi interpersonal remaja di *game center* Blitz Samarinda”.

Rumusan Masalah

Bagaimana Dampak game online DotA2 dalam perubahan perilaku komunikasi interpersonal remaja di game center Blitz Samarinda?

Tujuan Penelitian

Mendeskripsikan Dampak Game Online DotA2 dalam perubahan perilaku komunikasi interpersonal remaja di game center Blitz Samarinda

Manfaat Penelitian

1. Segi Teoritis : Penelitian mampu memberikan informasi dalam kemajuan ilmu pengetahuan khususnya untuk komunikasi interpersonal dan dijadikan acuan untuk penelitian *new media* selanjutnya.
2. Segi Praktis : Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan bagi praktisi komunikasi interpersonal, dan khususnya bagi akademisi dalam pembelajaran dan pengaplikasian ilmu pengetahuan di bidang ilmu komunikasi

KERANGKA DASAR TEORI

Teori Komunikasi

Teori Komunikasi Interpersonal

Menurut Julia T. Wood dalam bukunya *Komunikasi Interpersonal : Interaksi Keseharian*, (2013:22). Komunikasi Interpersonal merupakan turunan kata dari awalan *inter*, yang berarti “antara” dan kata *person*, yang berarti “orang”. Komunikasi interpersonal secara umum terjadi di antara dua orang.

Teori Uses and Gratification

Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang memperkenalkan teori ini. Teori kegunaan dan kepuasan ini dikenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratification Research*. Teori milik Blumer dan Katz ini

menekankan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi, pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori uses and gratifications mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (Nurudin,2003:181).

New Media

Denis McQuail (1987: 16) mendefinisikan *new media* atau media baru sebagai perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula. Media elektronik baru ini mencakup beberapa sistem teknologi seperti: sistem transmisi (melalui kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, sistem penyajian gambar (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur), dan sistem pengendalian (oleh komputer). Ciri utama yang membedakan media baru dengan media lama adalah desentralisasi (pengadaan dan pemilihan berita tidak lagi sepenuhnya berada di tangan komunikator), kemampuan tinggi (pengantaran melalui kabel atau satelit mengatasi hambatan komunikasi yang disebabkan oleh pemancar siaran lainnya), komunikasi timbal balik (komunikasikan dapat memilih, menjawab kembali, menukar informasi dan dihubungkan dengan penerima lainnya secara langsung), kelenturan (fleksibilitas bentuk, isi dan penggunaan).

Game Online

Menurut Severin (dalam Kartika, Silvia. 2012: Diakses pada tanggal 5 Mei 2017) *game online* adalah salah satu perkembangan dari game komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara online dan setiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antarasatu dengan yang lainnya. *Game online* pun memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain.

Defense Of The Ancients 2 (DotA2)

DotA2 adalah sebuah permainan *multiplayer online battle arena*, merupakan sekuel dari *Defense of the Ancients mod* pada *Warcraft 3 : Reign of Chaos* dan *Warcraft 3 : The Frozen Throne*. *DotA2* dikembangkan oleh Valve Corporation, terbit juli 2013 *Dota 2* dapat dimainkan secara gratis pada *operation system Microsoft Windows, OS X and Linux*. Pengembangan *DotA2* dimulai sejak tahun 2009. Ketika pengembang mod *DotA*, *Icefrog*, dipekerjakan oleh Valve sebagai *lead designer*. *DotA2* dipuji oleh kritikus karena *gameplay*-nya, kualitas pembuatan dan kesetiaan pada *gameplay* pendahulu (*Dota mod Warcraft 3*). tetapi *DotA2* juga menuai kritik sebagai *game* yang susah dipelajari dan para pemain yang tidak ramah. *DotA2* menjadi *game* yang memiliki aktivitas pemain paling banyak di *Steam*, dengan puncak 800,000 pemain *online* bersamaan setiap hari.

Remaja

Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Masa ini merupakan masa perubahan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologik, perubahan psikologik, dan perubahan sosial. (Notoatdmojo,2007).

Definisi Konsepsional

Maka definisi konsepsional penelitian adalah dampak *game online DotA2* dalam perubahan perilaku komunikasi interpersonal remaja dalam membangun hubungan komunikatif yang Selektif, Sistemis, Unik, Processual, Transaksional, Individual, Pengetahuan Personal, dan Menciptakan makna diantara para pemain ini mampu membuat para pemain mengalami perubahan perilaku komunikasi interpersonal ketika berkomunikasi dalam dunia *game online DotA2* maupun diluar dunia *game online DotA2*. Untuk mempelajari *game online DotA2* adalah dengan mempelajari karakteristik tekstual dari *game online* tersebut, serta para pemain *game online DotA2* ini yang masih remaja, dimana remaja merupakan masa perubahan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologik, perubahan psikologik, dan perubahan sosial. Banyaknya komunikasi yang dilakukan ketika didalam *game online DotA2* membuat Kognitif, Diversi, dan Identitas Personal *pemain game online DotA2* dalam berkomunikasi sebelum dan dengan orang-orang diluar pemain *game online* pun menjadi berbeda.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang berusaha `untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat. Deskriptif kualitatif dipilih peneliti karena metode penelitian ini digunakan pada objek yang alamiah, dimana peneliti disini adalah instrument kunci dan lebih menekankan makna daripada generalisasi. (Sugiyono,2014).

Fokus Penelitian

Pada dasarnya fokus penelitian dalam suatu penelitian dipergunakan untuk memberikan batasan studi. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah penelitian dan pengelohan data yang kemudian menjadi sebuah kesimpulan, maka fokus penelitian ini diarahkan pada Motif komunikasi interpersonal pemain dalam bermain *game online DotA2* di game center Blitz Samarinda yang akan dianalisis menggunakan operasionalisasi Blumer yang memiliki tiga orientasi yaitu Kognitif, Diversi, dan Identitas Personal dalam teori *uses and gratification*..

Jenis dan Sumber Data

1. Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli. Sumber penelitian primer diperoleh peneliti untuk menjawab

pertanyaan penelitian. Data primer dapat berupa opini subyek secara individu maupun kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian (Sugiyono, 64:2012). Data primer peneliti peroleh dari narasumber atau informan dengan cara melakukan wawancara secara mendalam (depth interview) dipandu melalui pedoman wawancara sesuai dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan purposive sampling dalam pengambilan sampel.

2. Data Sekunder merupakan data yang diperoleh melalui beberapa sumber informasi, seperti dokumen-dokumen, laporan, studi literatur yang dilakukan terhadap banyak buku, serta referensi lain yang memiliki penulisan yang relevan dan objektif untuk penyusunan skripsi.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Wawancara

Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu mendeskripsikan serta menganalisis data yang telah diperoleh dan selanjutnya dijabarkan dalam bentuk penjelasan sebenarnya. Peneliti melakukan pendekatan dengan metode analisis data kualitatif model interaktif dari Miles dan Huberman (Meleong dalam Iskandar 2013 : 224) yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran umum obyek Penelitian

Game Center Blitz Samarinda

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, *game center* Blitz merupakan sebuah *game center* yang berada di Jl. Danau Toba No.5A, Sungai Pinang Luar, Kec. Samarinda Kota, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75242. *Game center* Blitz yang dimiliki oleh Koh Adi ini mempunyai 32 unit *personal computer*/PC yang bisa digunakan oleh para pemain *game online*, spesifikasi *computer* yang cukup tinggi mampu menawarkan berbagai jenis *game online* untuk para pemain *game online*. *Game online* yang tersedia di *game center* Blitz Samarinda yaitu, *DotA2*, *Pointblank*, *Playerunknown Battle Ground (PUBG)*, *Playerunknown Battle Ground Mobile (PUBG Mobile)*, *Counter-Strike Global Offensive*, *Fornite*, *Blacksquad*, *Apex Legends*, *Tom Clancy's Rainbow Siege*, dan *League Of Legends*. Tidak hanya itu, para pemain *game online* juga bisa request *game* yang ingin dimainkan agar tersedia di *game center* Blitz Samarinda.

Defense Of The Ancients 2 (DotA2)

DotA2 adalah sebuah permainan *multiplayer online battle arena*, merupakan sekuel dari *Defense of the Ancients mod* pada *Warcraft 3 : Reign of Chaos* dan *Warcraft 3 : The Frozen Throne*. *DotA2* dikembangkan oleh Valve

Corporation, terbit juli 2013 Dota 2 dapat dimainkan secara gratis pada *operation system Microsoft Windows, OS X and Linux*.

Pengembangan *DotA2* dimulai sejak tahun 2009. Ketika pengembang mod *DotA*, *Icefrog*, dipekerjakan oleh *Valve* sebagai *lead designer*. *DotA2* dipuji oleh kritikus karena *gameplay*-nya, kualitas pembuatan dan kesetiaan pada *gameplay* pendahulu (*Dota mod Warcraft 3*). tetapi *DotA2* juga menuai kritik sebagai *game* yang susah dipelajari dan para pemain yang tidak ramah. *DotA2* menjadi *game* yang memiliki aktivitas pemain paling banyak di *Steam*, dengan pucak 800,000 pemain *online* bersamaan setiap hari. *DotA2* mengadu 2 tim berisikan masing-masing 5 pemain, tim sebelah kiri disebut "*Radiant*" dan tim sebelah kanan disebut "*Dire*", dimana keduanya memiliki markas utama yang disebut *Ancient* dan tim pertama yang berhasil menghancurkan *Ancient* lawan adalah pemenangnya. Terdapat 3 jalan atau jalur (disebut '*lanes*') yang menghubungkan kedua *Ancient* tersebut dan pasukan ('*creeps*') yang *spawn* atau muncul secara berkala setiap 30 detik di jalur-jalur tersebut, Setiap '*lanes*' memiliki 3 menara yang akan menyerang *hero* atau *creeps* didekatnya (disebut '*tower*'). Pada *tower* terakhir terdapat 2 *barracks* yaitu *melee barracks* dan *ranged barracks*. Apabila *melee barracks* atau *ranged barracks* hancur, Maka *creeps* musuh akan bertambah kuat (disebut '*super mega melee creeps* atau *super mega ranged creeps*'), bertarung dengan '*creeps*' lawan di sepanjang pertempuran menuju *Ancient* lawan. Selain *creeps* yang ada di lane, untuk menambah pengalaman guna meningkatkan level serta mengumpulkan gold, sebagian pemain juga dapat '*farming*' ataupun '*creeping*' dihutan dengan membunuh *natural creeps* ataupun *ancient creeps*.

Pembahasan

Untuk mengetahui dampak Perilaku Komunikasi interpersonal pemain *game online DotA2* didalam diarahkan pada Motif komunikasi interpersonal pemain yang akan dianalisis menggunakan operasionalisasi Blumer yang memiliki tiga orientasi yaitu Kognitif, Diversi, dan Identitas Personal dalam teori *uses and gratification*. sebagai berikut :

1. Kognitif

Ketika bermain *game online DotA2* para pemain memiliki motif untuk kebutuhan informasi atau mempelajari lingkungan yang ada didalam di dunia *game online*. Pemain *game online DotA 2* pun mengatakan bahwa *game online DotA2* merupakan *game* yang seru dan asik yang bisa dilakukan dimana saja dan dengan siapa saja. Adanya komunikasi didalam *game online* bisa digunakan untuk mendapatkan informasi dan bertemu dengan orang-orang dari luar daerah maupun luar negeri sehingga bisa sedikit belajar Bahasa asing. Oleh sebab itu, para pemain memilih *game online DotA2*.

Pemain *game online DotA2* juga mengatakan bahwa mereka lebih sering berkomunikasi dengan satu tim atau tim lawan pada saat *pick hero*, ditengah pertandingan ketika menjalankan strategi bermain dan selesai

bermain. Hal ini dilakukan para pemain agar mereka bisa bekerja sama dalam bermain sehingga dapat memenangkan pertandingan serta menghindari kesalahpahaman dalam tim, namun seperti yang dikatakan para *key informan* bahwa tidak jarang mereka bertemu dengan kelompok atau satu tim yang berbeda pendapat sehingga kerjasama dalam tim terganggu dan membuat para pemain justru beradu argumen. Interaksi yang dilakukan para pemain *game online DotA2* tidak hanya dengan satu kelompok atau tim nya saja, namun dengan kelompok atau tim lawan pun interaksinya bisa dilakukan.

Hal tersebut dilakukan para pemain untuk memberikan *respect* serta *attitude* yang baik agar permainan berjalan dengan baik dan kompetitif, namun interaksi yang dilakukan para pemain bisa juga sebaliknya yaitu mengganggu konsentrasi bermain lawan dengan memancing emosinya. Maka dari itu interaksi yang dilakukan para pemain *game online DotA2* terkadang diluar pembahasan mengenai *game online DotA2*. Pembahasan lain seperti agama, percintaan, bahkan berbentuk ejekan verbal mengenai orang tua pun sering kali muncul tergantung dari bagaimana interaksi yang dilakukan ketika bermain.

2. Diversi

Pemain *game online DotA2* yang memiliki motif untuk melepaskan diri dari tekanan, dan kebutuhan akan hiburan. Pemain *game online DotA2* berpikir bahwa ia selalu berusaha menjadi dirinya sendiri ketika berkomunikasi dengan pemain lain sehingga hal tersebut membuatnya merasa nyaman karena bermain *DotA2* merupakan hobinya . Ketika bermain *game online DotA2* para pemain akan saling berkomunikasi untuk berbagi informasi mengenai *DotA2* ataupun hal lain serta tempat mencari teman baru. Komunikasi yang tergolong aktif dan ramah membuat rata-rata anggota nya memiliki sifat humoris dan santai sehingga suasana dalam permainan semakin menghibur. Para pemain *game online DotA2* menyukai bahasan mengenai turnamen *DotA2*, karena para pemain akan saling berinteraksi untuk menjagokan tim idolanya masing-masing untuk menjadi juara. Terkadang para pemain *game online DotA2* juga hanya fokus bermain, hal ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bermain para pemain sehingga pemain memiliki tim untuk berpartisipasi dalam sebuah turnamen.

Untuk menjaga motivasi bermain *game online DotA2*, pemain *game online DotA2* jarang menggunakan istilah-istilah *game online DotA2* ketika bertinterkasi dengan keluarga maupun teman diluar lingkungan *game online*. Namun, pemain *game online* bisa menggunakan istilah-istilah *game online DotA2* tergantung situasinya dengan siapa dia berinteraksi, bila yang diajak berinteraksi mengerti istilah-istilah yang ada di dalam *game online DotA2* maka akan digunakan.

Untuk menjalin, menjaga, dan meningkatkan hubungan keluarga dan persahabatan dengan orang lain dilingkungan sekitarnya. *Pemain game online DotA2* berinteraksi dengan cara melakukan interaksi yang sepaham dengan dirinya jika tidak sepaham maka akan membuat dirinya merasa tidak nyaman. Namun, pemain *game online DotA2* biasanya mencoba untuk memaksakan diri

untuk menyesuaikan interaksinya sampai akhirnya bisa menyesuaikan dengan lingkungan diluar dunia virtualnya.

Pemain *game online DotA2* juga melakukan interaksi dengan lingkungan yang berada diwarnet. Hal itu dilakukan demi menjaga hubungan keakraban didalam warnet itu sendiri. Biasanya interaksi yang dilakukan yaitu menyapa pemain *game online DotA2* lain dan menanyakan perihal game online tersebut, walaupun hal tersebut cenderung basa-basi namun tetap dilakukan walau sebatas menyapa agar sesama pemain *game online* bisa saling mengenal dan bisa bermain bersama. Hal ini pun diakui oleh Santi yang merupakan Operator warnet, ia mengatakan bahwa interaksi dan komunikasi yang dilakukan dengan pemain *game online DotA2* di warnet nya pun sekedar basa basi saja, seperti menanyakan hal pribadi dan menyapa mereka ketika mereka datang selebihnya hanya interaksi mengenai pembelian billing warnet dan *update game*.

Pemain *game online DotA2* juga melakukan interaksi dengan keluarga yang terjadi ketika kakak atau orang tua pemain *game online* memberikan nasihat kepada pemain *game online* dan meminta pemain *game online* untuk melakukan suatu kegiatan seperti menjaga warung, hal ini dilakukan agar pemain *game online DotA2* bisa terus bermain *game online DotA2* tanpa harus dimarahin dan dilarang oleh orang tuanya. Serupa dengan apa yang disampaikan oleh Alul kakak dari salah satu pemain *game online DotA2*. Interaksi yang terjadi hanya mengobrol bila ada informasi atau musik terbaru yang diketahui dan memberikan nasihat atau hal-hal penting lainnya. Dan terakhir pemain *game online* melakukan interaksi dengan teman sekolah, interaksi yang dilakukan untuk membuat kegiatan disekolahnya tidak terganggu, sehingga membuat ia diperbolehkan bermain *game online DotA2* dan tidak dimarahin oleh orang tuanya.

3. Identitas Personal

Motif ini membuat pemain *game online DotA2* menggunakan isi media untuk memperkuat/menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak sendiri. Pemain *game online DotA2* mengatakan bahwa banyak sekali istilah dalam *DotA2* yang sesekali digunakan ketika bermain *game online* tersebut seperti *Good Game* yang bisa dipakai sebagai tanda menyerah, *Good Game Well Played* sebagai penghormatan untuk musuh karna telah bermain, *Good Luck Have Fun*, kemudian *Have Fun* yang biasa digunakan diawal pertandingan, tidak hanya itu ada juga istilah-istilah mengenai *item* dan *gameplay* seperti *Black King Bar* jadi *BKB*, *Teleport* jadi *TP* untuk istilah *item*, dan *AFK (Away From Keyboard)*, *DC (Disconnect)*, sama *Throw* untuk istilah *gameplay*.

Pemain *game online DotA2* mengatakan bahwa istilah-istilah dalam *game online DotA2* sudah tidak bisa lepas dari kepalanya oleh karena itu ia sering gunakan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan ia gunakan juga ketika sedang berinteraksi dengan anggota keluarga maupun teman diluar lingkungan

game online nya. Hal ini pun diakui oleh Alul kakak salah satu *pemain game online DotA2*, ia mengatakan bahwa komunikasi yang dilakukan adiknya dengan dirinya selalu menggunakan istilah-istilah dari *game online DotA2* dan seringkali membuat dirinya bingung hingga mampu membuat dirinya menjadi emosi.

Game online DotA2 yang seru, interaktif dan memiliki banyak istilah-istilah didalamnya yang sudah terbiasa digunakan para pemain dan sering bermain *game online DotA2* membuat para pemain mendapatkan banyak manfaat. Pemain *game online DotA2* mengatakan bahwa *game online DotA2* membuat dirinya menjadi sabar, melatih kekompakan dan cara berkomunikasinya selalu menggunakan istilah-istilah dari *game DotA2*. Pemain *game online DotA2* juga berpikir kalau *game online DotA2* membuat dirinya menjadi semakin fokus serta membuat pemain yang pendiam menjadi aktif dan mampu akrab dengan orang lain. Hal ini pun dibenarkan oleh kakak dari salah satu pemain, ia mengatakan bahwa sebelum bermain *DotA2* adiknya adalah orang yang cukup pendiam dan sangat jarang memulai obrolan dengan dirinya. Namun, setelah bermain *DotA2* ia terlihat lebih aktif. Pemain *game online DotA2* juga semakin percaya diri sehingga mampu belajar untuk mengenal diri sendiri, bertanggung jawab dan menambah pengalaman dalam berkomunikasi. Santi yang berkerja sebagai operator warnet/*game center* di Blitz pun mengakui bahwa pemain *game online DotA2* yang ia perhatikan dari pertama kali datang dan bermain di *game center* Blitz dalam waktu yang lama mampu mengalami perubahan komunikasi atau justru meningkatkan komunikasi asli pemain *game online DotA2* tersebut. Santi berpikir hal itu terjadi karena pada saat awal bermain sifat asli dari pemain tersebut belum terlihat ketika sudah sering bermain barulah sifat aslinya terlihat dan semakin meningkatkan sifat aslinya karena bertemu dengan sesama pemain *game online DotA2*.

Game online DotA2 yang interaktif membuat para pemainnya lebih sering melakukan interaksi dan kegiatan yang ada di dunia virtual sehingga membuat para pemain sangat jarang melakukan interaksi dan melakukan kegiatan diluar dunia virtual. Pemain *game online DotA2* melakukan kegiatan sehari-hari diluar dunia virtual hanyalah sekolah/kuliah, setelah sekolah/kuliah pemain *game online* berangkat menuju *game center/warnet* untuk langsung bermain dan pemain *game online DotA2* hampir seluruh kegiatannya seperti makan dan mengerjakan tugas kuliah dilakukan di warnet, ketika ia beristirahat bermain *game online DotA2* untuk beberapa saat, kegiatan yang ia lakukan adalah melakukan interaksi dengan teman yang ada di warnet tersebut. Sementara pemain *game online DotA2* yang memiliki kegiatan lain seperti bermain futsal dan jalan-jalan. Hal ini dilakukan pemain *game online* agar tidak terlalu kecanduan dalam bermain *game online DotA2* sehingga bisa mengakrabkan diri dengan lingkungan diluar dunia virtual. Dan pemain *game online* juga melakukan kegiatan diluar dunia virtual adalah membantu orang tuanya menjaga warung agar ia tidak dimarahin orang tua karena sering bermain *game online DotA2* dan ia juga sesekali nongkrong bersama teman-teman kampusnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian, penyajian data, dan pembahasan maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

Adanya pola perubahan komunikasi interpersonal yang dialami para pemain sangat bervariasi, mulai dari lingkungan saat bermain, lingkungan sesama pemain, hingga lingkungan diluar *game online DotA2* Proses berlangsungnya pola perubahan komunikasi para pemain *game online DotA2* sebagai berikut :

1. Lingkungan saat bermain *game online DotA2* : Ketika bermain, para pemain *game online DotA2* diharuskan untuk saling berinteraksi agar para pemain bisa saling bekerjasama dengan menggunakan berbagai istilah-istilah yang ada dalam *game* tersebut. Para pemain *game online DotA2* juga bisa melakukan interaksi untuk memberikan *respect* dan *attitude* yang baik atau sebaliknya menghina pemain lain. Dengan begitu, interaksi yang terjadi antar pemain *game online DotA2* tidak hanya mengenai *game online* tersebut namun pembahasan lain seperti agama hingga ujaran kebencian mengenai orang tua pun terjadi, sehingga para pemain *game online DotA2* dapat mengalami perubahan dalam berinteraksi atau meningkatkan cara berinteraksinya yang didasari oleh *game online DotA2*.
2. Lingkungan sesama pemain *game online DotA2* : Para pemain yang telah menghabiskan cukup banyak waktu untuk bermain bersama dengan pemain lain, diwarnet atau dimanapun mereka berada. Para pemain sudah saling berinteraksi dan membahas berbagai macam hal menggunakan istilah-istilah yang ada di dalam *game online DotA2*. Walaupun ketika berinteraksi para pemain memiliki perbedaan bahasa dengan pemain lain dari luar daerah bahkan luar negeri, hal ini dimanfaatkan pemain untuk saling bertukar informasi, mempelajari bahasanya, dan menambah teman baru. Selama proses tersebut, para pemain *game online DotA2* akan mengalami perubahan komunikasi atau meningkatkan komunikasi interpersonalnya.
3. Lingkungan diluar *game online DotA2* : Para pemain *game online DotA2* yang lebih sering melakukan kegiatan didunia virtual membuat para pemain jarang melakukan kegiatan diluar dunia virtual, Pemain *game online DotA2* melakukan interaksi dengan anggota keluarga, teman sekolah/kampus dan teman diwarnet agar pemain *game online DotA2* dapat menghindari larangan bermain serta mendapatkan uang untuk bermain dari keluarga, kegiatan disekolah/kampus pun tidak terganggu, dan menambah teman baru dilingkungan warnet, sehingga para pemain *game online* bisa nyaman bermain. Akibatnya, para pemain *game online DotA2* sesekali menggunakan istilah-

istilah dalam *game online DotA2* ketika berinteraksi dengan lingkungan di luar *game online DotA2*. Para pemain *game online DotA2* pun berusaha untuk menyesuaikan interaksinya hingga ia mengerti apa yang sedang dibahas dan memahami lawan interaksinya agar pemain *game online DotA2* bisa menyesuaikan untuk menggunakan istilah-istilah dalam *game online DotA2* atau tidak, namun cara berbicaranya masih sama seperti ketika berinteraksi dengan lingkungan saat bermain dan lingkungan sesama pemain *game online DotA2*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diambil, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai perilaku komunikasi suatu komunitas tertentu atau fenomena menarik masa kini yang berada dalam masyarakat dengan lebih mendalam secara data dan referensi sehingga dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan yang baru.
2. Bagi pemain *game online DotA2*, sebagai individu penerus bangsa mempunyai hobi bukanlah hal yang buruk namun ada baiknya dalam melakukan suatu kegiatan yang sangat disukai jangan sampai berlebihan dan melewati batas sehingga kehidupannya hanya tertuju pada satu aktivitas saja dan melupakan yang lainnya. Mulailah untuk melakukan berbagai kegiatan diluar dan berinteraksi dengan masyarakat banyak agar mendapatkan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan.
3. Bagi orang tua dan keluarga sebagai pihak pertama yang paling dekat dan mengerti sikap serta tingkah laku anak diharapkan dapat menjadi pengingat agar bisa mengawasi dan mengontrol kegiatan anak-anaknya baik didalam maupun diluar lingkungan rumah.

Daftar Pustaka

- A. M. Hoeta Soehoet. 2002. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Yayasan Kampus Tercinta-IISIP.
- Bagong, Suyanto dan Sutinah. 2006. *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Bungin, Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikasi, Teori Paradigma Dan Kursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Cet. 2.
- Dayakisni, Tri. 2015. *Psikolog Sosial*. Malang : UMM Press.
- Devito, Joseph A. Agus Maulana (Penterjemah). 1997. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Professionals Books.

- Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln (eds.). 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Terj. Dariyatno dkk. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Dovey, Jon, dan Helen W Kennedy. 2006. *Game Cultures Computer Games as New Media*, New York: Open University Press.
- Fuad Baali & Ali Wardi, (1989). *Ibnu Khaldun dan Pola Pemikiran Islam*, (terj.)Mansuruddin & Ahmadie Thaha. Jakarta; Pustaka Firdaus, Cet. I.
- Levin, Simon A. 2009. *Games, Group, and the Global Goods*. New York: Springer.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Moleong, L.J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Nurudin. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers..
- Notoatmodjo, S. 2003. *Pengantar Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S, 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S, 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto,M.B.A, Drs. Djoko. 2006. *Komunikasi Bisnis/Edisi Ketiga*. Jakarta.: Erlangga.
- Rahmat, Jalaruddin. 2007. *Psikologi Komunikasi* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J.W. (2002). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup. Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence, Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S.W. (2000). *Pengantar Umum Psikologi*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Sarwono, S.W. (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Severin, Werner J. 2001 *Teori komunikasi: sejarah, metode, dan terapan di dalam media massa*. Jakarta: Kencana.
- Sihabudin, Ahmad, dan Rahmi Winangsih. 2012. *Komunikasi Antar Manusia*. Serang: Pustaka Getok Tular.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudmann, Andreas Jahn, dan Ralf Stockmann. 2008. *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon Games Without Frontiers War Without Tears*. New York: PALGRAVE MACMILLAN
- Suprpto,M. S, Drs. Toomy. 2009 *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta: MedPress.
- Widjaja, H.A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi: Pengantar Studi*. Jakarta: Rineka Cipta

Wood, Julia T. Rio Dwi Setiawan (Penterjemah). 2013. *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*. Jakarta: Salemba Humanika

Sumber lain :

Chalik,T.M. Haikal Aulia. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Remaja Di Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan*. Universitas Sumatera Utara : Medan.

Sidabutar,Henny. *Pengaruh Game-Online Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Padang Bulan Kecamatan Medan Baru Kota Medan*, Universitas Sumatera Utara, Medan.

Ismail,Kukuh Azhari. *Fenomena Game Online Defense of Tower Ancients (DotA2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Kota Malang*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Sumber dari internet :

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2016. Survei Internet APJII 2016.

<http://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>, 4 April 2017, 19:59 WIB

<http://blog.dota2.com/>

<https://steamspy.com/>

<https://inet.detik.com/>

<http://dota2.prizetrac.kr/>