

PERILAKU KOMUNIKASI INTERNASIONAL PECANDU GAME ONLINE

Nurprapti Wahyu Widyastuti, Abdeirahman Ali, Eliana Pratiwi

Universitas sultan Ageng Tirtayasa, SPR Communication & Business Institute

nurprapti.wahyu@unitirta.ac.id

DOI 10.47651/mrf.v17i1.157

Abstrak

Game online merupakan fenomena yang menarik namun kehadirannya menyebabkan kecanduan. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi motivasi pemain kecanduan ‘Dota 2’, mengeksplorasi interaksi di dalam dan di luar dunia maya. Teori Motivasi dan teori *Repeated Games* digunakan sebagai referensi utama. Studi kualitatif, wawancara dengan lima pecandu game ‘Dota 2’, tiga anggota keluarga, staf *caffé game*, dan psikolog. Temuan menunjukkan bahwa motivasi memainkan *game online* untuk menaikkan peringkat, keuntungan finansial, *relationship*, dan menjadi profesional. Interaksi virtual pecandu ‘Dota 2’ aktif karena kesamaan minat. Grup media sosial digunakan untuk interaksi virtual. Interaksi nyata jarang dilakukan. Temuan menarik lainnya adalah penggunaan istilah-istilah dalam ‘Dota 2’ tetap dilakukan pada interaksi di luar dunia maya.

Kata kunci: ‘dota 2’; kecanduan *game online*; komunikasi interpersonal; perilaku online.

Pendahuluan

Era Industri 4.0 yang terjadi saat ini semakin memunculkan berbagai aktivitas yang bisa dijalankan hanya dengan mengandalkan jaringan internet. Terjadi perubahan hampir di seluruh aspek kehidupan masyarakat, salah satunya adalah permainan menggunakan jaringan internet atau biasa disebut *game online*. Fenomena ini muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2001. Menurut Motion Picture Association of America, pada tahun 2005 penjualan software *game online* mencapai \$30 Milyar dibandingkan pendapatan Hollywood yang hanya mencapai \$23 Milyar. Pada tahun 2004 game *World of Warcraft* yang merupakan *game online* MMORPG paling terkenal, terhubung dengan 8 Juta pelanggan berbayar diseluruh dunia dan peluncuran *Nintendo game console* dalam satu acara di Eropa berhasil terjual habis hanya dalam satu minggu. Hal ini tentu menunjukkan popularitas *game online* yang sangat tinggi.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah mengumumkan hasil survei pengguna internet di Indonesia tahun 2019-2020. Berdasarkan survei penetrasi pengguna internet Indonesia tahun 2019-2020, total pengguna internet telah mencapai 196,7 juta pengguna dengan penetrasi 73,3% dari total populasi Indonesia sekitar 266,9 juta. Jumlah pengguna internet tersebut meningkat signifikan dibandingkan hasil survei tahun 2018 yang mencapai 171 juta penggunaan internet dengan penetrasi 64,8 persen. Dari data pengguna internet aktif tersebut, diperkirakan ada lebih dari 35 juta pemain *game online* di Indonesia per tahun 2019. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya.

Salah satu *game online* yang sangat diminati saat ini adalah *Defense of the Ancients 2* ('Dota 2'), dari hasil *polling* yang dilakukan sebuah *website* bernama *Gameqq.net* pada tahun 2016 dari total 501 peserta yang mengikuti survei ini 73,7% mengaku memainkan 'Dota 2'¹. 'Dota 2' merupakan *game online* yang melibatkan strategi dan kerjasama tim, dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan lima orang pemain. *Game online* ini sangat berorientasi pada kekompakan setiap kelompoknya untuk menghancurkan markas tim lain yang berada dipojok peta.

Saat ini *game online* tidak hanya sebagai media hiburan dan mengisi waktu luang. Terdapat bermacam genre permainan online, dari sekedar permainan menguji keterampilan tangan, kecepatan respons, sampai pada petualangan serta kompetisi yang "bergengsi". Dinas Komunikasi dan Informasi (DISKOMINFO)

1 Hrman / FER. (n.d.). APJII: Pengguna Internet di Indonesia Capai 196,7 Juta. <https://www.beritasatu.com/digital/696577/apjii-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1967-juta>

Provinsi Banten menyatakan pada tahun 2018 terdapat 65 warnet di Kota Serang. Warnet biasanya menyediakan harga yang terjangkau sehingga mendukung kegiatan bermain para pecandu game online. Para pemain 'Dota 2' menghabiskan waktunya untuk bermain di warnet dengan frekuensi dan durasi yang cukup lama. 'Dota 2' seakan telah menjadi candu bagi pemainnya. Beberapa pemain menghabiskan waktu 12 hingga 24 jam di dalam warnet.

Kecanduan terhadap *game online* pun seringkali mendominasi pikiran dan tingkah laku pemainnya². Kegiatan di luar *game online* menjadi sering dilakukan di dalam warnet seperti makan, mengerjakan tugas, bahkan sampai menginap. Seseorang bisa dikatakan kecanduan *game online* apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria yang diungkapkan oleh Brown dalam artikelnya yang berjudul *Addicted to crime? Chichesterme: (a) Salience*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku; *(b) Euphoria*, mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*; *(c) Conflict*, pertentangan yang muncul antara pecandu dengan orang-orang yang ada disekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri; *(d) Tolerance*, aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif untuk mendapat efek kepuasan; *(e) Withdrawal*, perasaan tidak menyenangkan ketika tidak bermain *game*; *(f) Relapse³ and Reinstatement*, kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal bahkan menjadi lebih parah.⁴

Saat ini *game online* menjadi sebuah dunia baru yang dapat membuat pemainnya melakukan interaksi di dalamnya. Biasanya pemain yang masuk ke dalam dunia virtual akan membuat identitas yang berbeda saat berinteraksi dengan orang-orang di dalam dunia virtual tersebut.⁵ Dengan kata lain *game online* bisa menjadi media interaktif yang terjalin hanya dari "teks" yang dikirimkan oleh para pemainnya. Interaktivitas merupakan sebuah interaksi dan hubungan social baik melalui teks, audio, dan visual yang merupakan kunci dasar dalam sebuah media baru dan budaya digital saat ini.⁶

2 Jenkins, P. L. *Addicted to Crime?* Edited by John E. Hodge, Mary McMurrin & Clive R. Hollin. 1997. Chichester: Wiley. 238 pp. £15.99 (pb). ISBN 0-471-95777-1. *British Journal of Psychiatry*, (1998). 173(4). <https://doi.org/10.1192/s0007125000151542>

3 Cahyono, A. (n.d.). JURNAL ARDIAN CAHYONO PDF (1). Retrieved October 14, 2021, from file:///Users/mac/Downloads/JURNAL%20ARDIAN%20CAHYONO%20PDF%20(1).pdf.

4 Bown, I. (2018). A theoretical model of the behavioural addictions – Applied to offending. *Addicted to Crime*, 13–65.

5 Levin, S. A. (Ed.). *Games, Groups, and the Global Good*. Springer Berlin Heidelberg (2009).. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-85436-4>

6 Levin, S. *AGames, Group, and the Global Goods*. Springer Berlin Heidelberg. . (2010).

Banyaknya interaksi yang dilakukan di dalam dunia virtual membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang diluar pemain *game online* pun menjadi berbeda.⁷ Perilaku komunikasi interpersonal seorang pecandu *game online* sangat menarik untuk dikaji. Perilaku pencandu 'Dota 2' dan pencandu *game online* pada umumnya mempunyai kebiasaan yang tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasinya. Mereka sangat aktif di dunia virtual, namun sangat pasif dalam interaksi social dalam masyarakat.⁸ Maka dari itu dalam artikel ini penulis akan memaparkan perilaku komunikasi interpersonal seorang pecandu *game online* 'Dota 2'. AAda tiga isu besar yang ingin dipaparkan yaitu; (1) Motivasi Bermain Pecandu *Game Online* 'Dota 2'; (2) Interaksi Pecandu *Game Online* 'Dota 2' didalam dunia virtual (*Online*); (3) Interaksi Pecandu *Game Online* 'Dota 2' diluar dunia *virtual* (*Offline*).

Bahan dan Metodologi

Interaktivitas

Dalam beberapa literatur, konsep "interaktif" sebuah teks merupakan kunci dasar dalam sebuah media baru dan budaya digital saat ini. Pada dasarnya sebuah teks dikatakan interaktif ketika individu bisa dengan langsung memengaruhi sebuah gambaran teks yang dibagikan dalam media online. Untuk mempelajari *game online*, kita tidak mempunyai cara lain untuk mempelajari karakteristik tekstual dari *game onlinenya*, tetapi kita justru harus memberikan perhatian khusus pada kejadian yang terjadi saat *game online* tersebut dimainkan. Suatu "teks" jika digunakan semua istilah-istilahnya akan menjadi interaksi yang kompleks antara pemain dengan kelompok *game online* nya.⁹

Interaktivitas merupakan hubungan antar pribadi dan komunikasi yang menggunakan jaringan komputer dan internet.¹⁰ Aktivitas ini sangat diperlukan para pengguna internet dalam berbagi pesan berupa teks dan simbol untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Interaksi interpersonal berkaitan dengan dialog, melalui media komunikasi, perangkat elektronik, dan jaringan internet.

7 Anggraeni, L. D., & Wihardja, H. Online Game, Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta. . (2020). IJDS Indonesian Journal of Disability Studies, 7(2), 151-155. <https://doi.org/10.21776/ub.ijds.2020.007.02.03>

8 Gros, L., Debue, N., Lete, J., & van de Leemput, C. Video Game Addiction and Emotional States: Possible Confusion Between Pleasure and Happiness? *Frontiers in Psychology*, (2020).10, 2894. <https://www.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2019.02894>

9 Jahn-Sudmann, A., & Stockmann, R. Computer Games as a Sociocultural Phenomenon *Games Without Frontiers - War Without Tears*. Palgrave Mcmillan. (2008).

10 Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, (2019). 7(SEP). <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>

Interaksi Grup dalam *Game Online*

Begitu banyak jenis interaksi yang dilakukan manusia, salah satunya adalah interaksi yang dilakukan melalui sebuah jaringan. Dalam interaksi, individu mengaktualisasikan beberapa perilaku dalam sebuah grup dengan perilaku dari individu tersebut dan bersama-sama menentukan hasil dari interaksinya. Pada tingkatan interaksi yang tinggi, bisa mengambil contoh interaksi dalam *game online*. Perilaku individu yang berhubungan dalam interaksi tersebut merupakan strategi dari *game online* dan strategi dari pemain untuk bersama-sama menentukan hasil. Para pemain *game online* melakukan interaksi yang diulang berkali-kali, dengan pola-pola tertentu sehingga para pemain dapat membaca perilaku supaya dapat mengubah strategi mereka dengan belajar dari pengalaman yang didapatkan sebelumnya.¹¹

Dalam teori *Repeated Games* tergambar dengan jelas model sentral untuk menjelaskan bagaimana seseorang dengan tujuan yang egois mungkin tetap berperilaku kooperatif dan efisien dalam hubungan jangka panjang. Teori permainan berulang menawarkan jawaban yang mudah untuk pertanyaan mengapa seseorang yang egois harus bekerja sama, yaitu mereka harus melakukannya untuk memastikan kerjasama dimasa depan¹²

Cooperate Defect

Di dalam permainan *game online* 'Dota 2' ini ada dua pemain. Pemain yang berada di satu baris dan pemain yang berada di satu kolom – di mana masing-masing dari mereka mempunyai dua kemungkinan aksi: untuk bekerjasama (C) atau untuk kecurangan (D). Hasil dari kombinasi aksi para pemain adalah seperti pada tabel di bawah ini, di mana pada setiap kotak nomor pertama adalah hasil dari pemain yang berada di satu baris, dan nomor kedua adalah hasil dari pemain yang berada pada satu kolom.

C	D
2,2	-1,3
3, -1	0,0

Gambar 1. Posisi Pemain Game 'Dota 2'

11 Levin, S. A. (Ed.). *Games, Groups, and the Global Good*. Springer Berlin Heidelberg. (2009). <https://doi.org/10.1007/978-3-540-85436-4>

12 Anderson, E. (n.d.). *Social Media Marketing: Game Theory and the Emergence of Collaboration*. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-13299-5>

Jika melihat mereka sedang memainkan *game*, terlepas dari apa yang dilakukan pemain lain itu optimal untuk setiap pemain bermain D dengan melakukan itu dia mendapatkan 3 daripada 2, jika pemain lain bermain C dan mendapatkan 0 daripada 1 jika pemain lain bermain D. Demikian hasil prediksi dari *one-shot-game* adalah untuk setiap pemain bermain D (menghasilkan 0) walaupun keduanya akan lebih baik jika mereka bermain C (akan mendapatkan 2).

Dalam komunitas pencandu *game* ada upaya untuk saling melengkapi satu sama lain.¹³ Dalam kenyataannya mereka berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan seperti yang disampaikan oleh David McClelland dalam teori motivasi sebagai berikut: (a) *Needs for achievement*, adanya kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan dari orang lain; (b) *Needs for affiliation*, adanya kebutuhan rasa kasih sayang dari orang lain. Kebutuhan ini ditandai dengan memiliki motif yang tinggi untuk persahabatan, lebih menyukai situasi kooperatif; (c) *Needs for power*, adanya kebutuhan untuk menjadi seseorang yang berkuasa, dengan kata lain merupakan keinginan untuk memiliki pengaruh.¹⁴ 'Dota 2' seringkali digunakan sebagai sarana aktualisasi diri oleh para pemain *game*. Individu-individu yang mempunyai kebutuhan yang sama mempunyai kecenderungan untuk mudah beradaptasi satu sama lain. Adanya minat yang sama memungkinkan mereka untuk menemukan topik pembicaraan dan diskusi.¹⁵

Metodologi

Penelitian ini merupakan studi kasus tunggal yang bersifat holistik karena meliputi berbagai aspek yang terjadi pada masyarakat dengan maraknya *game online* dan merupakan kasus penting yang diamati. Perubahan perilaku interaksi dan komunikasi individu dalam berkomunikasi secara interpersonal maupun komunikasi dalam kelompok, baik itu kelompok primer (keluarga) maupun kelompok sekunder (lingkungan pertemanan, sekolah, dan lain-lain). Kasus tersebut kemudian bisa digunakan untuk menentukan apakah proposisi-proposisi yang digunakan dalam analisis penelitian ini relevan ataukah beberapa alternatif penjelasannya lebih sesuai dengan bidang kajian lainnya

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan paradigma *post-positivis*. Paradigma *post-positivis* beranggapan bahwa permasalahan harus dipahami secara

13 Vlachopoulos, D., & Makri, A. The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Issue 1). Springer Netherlands. (2017). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>

14 McClelland, D. C. The Achievement Motive. In *Human Motivation* Cambridge University Press. (2014). pp. 223–267. <https://doi.org/10.1017/cbo9781139878289.009>

15 Prihartanta, W. Teori-teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1(83), (2015). 1–14.

holistik dan kontekstual.¹⁶ Dalam konteks ini objek penelitian merupakan sesuatu yang apabila diteliti dan dipahami bagian-perbagian, maka akan berhubungan dengan bagian-bagian yang lain sehingga akan membentuk suatu keutuhan yang tidak dapat dipisahkan.¹⁷ Fenomena *games online* ssebagai suatu aktivitas yang menyedot perhatian individu bahkan sudah menjadi bagian dari masyarakat. Pemerintah sendiri sudah menatapkan *game online* ini sebagai salah satu cabang olah raga yang dipertandingkan di sekolah-sekolah. Sehubungan dengan itu, maka peneliti melakukan triangulasi dengan *cross check* data antar narasumber.

Hasil dan Pembahasan

Mottivasi Bermain Pecandu *Game Online* ‘Dota 2’

Dalam permainan *game online*, individu berusaha untuk meningkatkan kemampuan yang ada dalam dirinya sehingga bisa memperoleh keuntungan material. Motivasi mereka dalam bermain *game online* ‘Dota 2’ yaitu untuk memenuhi kebutuhan akan pengakuan (eksistensi diri) dan keuntungan materi.

Pecandu *game online* ‘Dota 2’ memiliki tahapan awal dan latar belakang bermain *game online* yang berbeda-beda. Temuan menarik adalah diperolehnya informasi bahwa para pecandu *game online* ‘Dota 2’ sudah memulai bermain *game online* sejak usia yang masih sangat muda. Mereka mulai bermain ‘Dota 2’ pada saat kelas 3 dan 6 Sekolah Dasar (SD) hingga awal duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Ketertarikan dan dorongan untuk bermain *game online* pun timbul dari dalam diri mereka sendiri dan ajakan orang lain.

Para pecandu *game online* ‘Dota 2’ sudah rutin bermain 6 jam perhari, kemudian meningkat hingga SMA menjadi 12 jam perhari, hingga pada saat masa kuliah sampai 24 jam perhari. Para pecandu *game online* ‘Dota 2’ mengatakan bahwa mereka terbiasa menghabiskan waktu bermain *game online* di warnet hingga lebih dari 8 jam setiap hari. Mereka mulai bermain di siang hari, ketika pulang sekolah atau kampus, sekitar pukul 3 sore hingga ada yang mengambil paket malam yang berkisar dari jam 10 malam sampai 6 pagi. Ketika hari sekolah, pecandu *game online* ‘Dota 2’ mulai bermain pada jam 4 hingga 6 pagi, kemudian dilanjutkan pulang sekolah dari jam 7 hingga 11 malam, dan pada hari libur hampir setiap jam memainkan *game online* ‘Dota 2’. Mereka hanya

16 Sugiyono. Memahami penelitian kualitatif. Alfabeta. (2015).

17 Alase, A. The Interpretative Phenomenological Analysis (IPA): A Guide to a Good Qualitative Research Approach. *International Journal of Education and Literacy Studies*, (2017). 5(2), 9. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v5n.2p.9>

berhenti ketika waktu salat dan makan saja. Temuan menarik lainnya adalah pengakuan para pecandu *game online* 'Dota 2' yang mengakui bahwa dirinya telah kecanduan *game online* yang sama seperti kecanduan narkoba dan sulit untuk berhenti begitu saja.

Needs for Achievement dalam Game Online

Kebutuhan pecandu *game online* 'Dota 2' ketika bermain didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai Ranking Level yang lebih tinggi guna mendapatkan penghargaan dari sesama pemain *game online* 'Dota 2' lain, dan sisi pencapaian finansial. Pecandu *game online* 'Dota 2' mengungkapkan bahwa didalam *game online* 'Dota 2' terdapat Ranking Level atau biasa disebut MMR (Match Making Ratio) yang menjadi tolok ukur dalam bermain *game online* 'Dota 2'.¹⁸ Naiknya ranking pada MMR bisa menjadi suatu pencapaian yang melebihi standar pemain dan akan lebih dihargai oleh pemain lain. Sementara dalam sisi mendapatkan pencapaian finansial, pecandu *game online* 'Dota 2' mengungkapkan bahwa sebenarnya banyak kesempatan yang bisa diambil dan dijadikan sebuah penghasilan dalam 'Dota 2'.

Berdasarkan informasi dari para narasumber, diperoleh keterangan bahwa para pencandu *game online* mempunyai kepuasan tersendiri dengan permainan tersebut. Menurut mereka, selain bisa untuk bersenang-senang bersama teman yang memiliki satu hobi, mereka pun berusaha untuk mendapatkan penghasilan dari dalam *game online* 'Dota 2'. Dalam beberapa kesempatan, mereka bahkan mengikuti berbagai turnamen yang diselenggarakan baik dari tingkat paling bawah seperti turnamen antar warnet sampai turnamen tingkat internasional. Mereka juga aktif melakukan transaksi jual beli *item-item* 'Dota 2' didalam satu komunitas *online* 'Dota 2' di Indonesia maupun di mancanegara.

Needs for affliator dalam Game Online

Pecandu *game online* 'Dota 2' mencoba untuk menjalin persahabatan dengan pemain *game online* lain, di mana mereka awalnya tidak memiliki banyak jalinan pertemanan. Kondisi ini yang menyebabkan ketika bermain *game online* 'Dota 2' mereka mencoba memenuhi kebutuhan akan pertemanan dengan teman yang memiliki minat sama.

Pecandu *game online* 'Dota 2' mengatakan bahwa ketika bermain di warnet mereka bertemu dan memulai pergaulan dengan orang-orang yang lebih tua usianya. Namun hal ini tidak menjadi masalah selama masih memiliki hobi

18 Mora-Cantalops, M., Muñoz, E., Santamaría, R., & Sánchez-Alonso, S. Identifying communities and fan practices in online retrogaming forums. *Entertainment Computing*, (2021). 38.

dan kesukaan yang sama. Mereka merasakan adanya kebutuhan yang sama untuk berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga memudahkan diskusi dan mengadakan pertandingan sesama pemain *game online*. Pecandu *game online* 'Dota 2' merasa bahwa bermain bersama teman-teman dalam satu warnet membuatnya tidak bosan dalam bermain, karena sensasi yang didapatkan ketika bermain bersama dengan teman-teman di warnet tidak bisa tergantikan dengan hanya bermain di rumah.

Needs for Power dalam Game Online

Pecandu *game online* 'Dota 2' mencoba untuk menjadikan dirinya sebagai orang yang memiliki pengaruh atau kuasa dengan cara menjadi pemain yang hebat dan profesional. Mereka akan berupaya keras untuk memenangkan pertandingan 'Dota 2'. Ketika mempunyai poin MMR yang tinggi, maka akan ditunjuk menjadi seorang komandan dalam tim 'Dota 2'. Pun ketika memenangkan pertandingan dalam *game online* 'Dota 2', mereka merasa seperti pemain yang jago dan profesional dibandingkan dengan yang lainnya.

Kebutuhan untuk menjadi superior dalam komunitas *game online* menjadikan mereka menjadi *leader* dan mempunyai kesempatan mendapatkan keuntungan finansial (Mora-Cantallops et al., 2021). Ketika meraih kemenangan demi kemenangan, mereka akan mendapatkan kesempatan untuk ditunjuk menjadi ketua tim dan mewakili kelompoknya mengikuti turnamen lintas komunitas, dan berkesempatan untuk mengikuti turnamen tingkat nasional.

Interaksi Pecandu Game Online 'Dota 2' didalam Dunia Virtual

Komunikasi interpersonal yang dilakukan pecandu *game online* 'Dota 2' lebih banyak dilakukan didalam dunia virtual. Intensitas bermain *game online* mereka lebih tinggi dibandingkan harus bersosialisasi dengan masyarakat diluar *game online*. Pecandu *game online* 'Dota 2' cenderung akan bersosialisasi dengan teman-teman didalam dunia virtualnya sebagai kompensasi atau peralihannya akan interaksi diluar dunia virtual yang lebih rendah. Interaksi pecandu *game online* 'Dota 2' didalam dunia virtual ini menggunakan Interaktivitas, Interaksi dalam Grup *Online*. Untuk menganalisis perilaku komunikasi interpersonal para pencandu *game online* ini, penulis menggunakan Teori *Repeated Games*.

Interaktivitas

Interaktivitas *game online* kini telah menjadi sebuah media baru dalam kehidupan masyarakat. Pecandu *game online* 'Dota 2' pun mengatakan bahwa *game online* saat ini bukan hanya sekedar sebuah permainan saja, namun bisa dijadikan sebagai media komunikasi yang bisa dilakukan di mana dan dengan siapa saja. Adanya interaksi didalam *game online* bisa digunakann untuk mendapatkan dan "bertemu" dengan orang-orang dari luar negeri sehingga bisa belajar bahasa asing. Pecandu *game online* 'Dota 2' berpikir bahwa walaupun hanya dengan melakukan komunikasi melalui *game online* namun bisa dijadikan sebuah media yang cukup interaktif.

Pecandu *game online* 'Dota 2' berpikir bahwa interaksi didalam *game online* menjadi satu hal yang lumrah di era teknologi saat ini. Apalagi banyaknya penggunaan istilah-istilah dalam *game online* dapat menjadikan interaktivitas didalamnya semakin kompleks antar sesama pemain maupun dengan *game online*-nya. Hal senada dikemukakan oleh para pencandu *game online* yang menyatakan bahwa untuk mempelajari *game online* tidak sulit. Mereka mempunyai cara lain dan bersifat natural dalam mempelajari dan memahami karakteristik tekstual dari *game online*-nya, justru para pemain *game* harus memberikan perhatian khusus pada kejadian yang terjadi saat *game online* tersebut dimainkan.

Interaksi dalam Grup *Online*

Seperti yang dikatakan Simon A. Levin bahwa grup kelompok sosial telah menjadi suatu bagian yang penting dalam hubungan interaksi manusia. Pecandu *game online* 'Dota 2' pun mengakui bahwa mereka lebih sering berinteraksi dengan teman-temannya didalam dunia virtual bahkan membuat grup khusus pemain *game online* 'Dota 2' di aplikasi chatting maupun media sosial. Menurut mereka, di dalam grup komunitas online tersebut dapat mempererat pertemanan dengan sesama pemain di grup lain. Pecandu *game online* 'Dota 2' merasa sudah sangat nyaman bermain dan berinteraksi dalam satu tim 'Dota 2' dengan teman dalam grup tersebut karena mereka merasa sudah mempunyai *chemistry*.

Temuan lain dalam riset ini adalah adanya fakta bahwa komunitas *online* 'Dota 2' di media sosial Facebook yang digunakan sebagai media komunikasi dan berbagi informasi bagi sesama pencandu *game online*. Selain kontak pertemanan, diskusi, dan informasi turnamen *game online* 'Dota 2', juga digunakan sebagai media untuk jual beli 'Dota 2'. Mereka melakukan interaksi kearah jual beli dan event-event yang sering diadakan oleh satu komunitas *online* 'Dota 2'.

Dari fenomena diatas, interaksi dan komunikasi interpersonal dalam komunitas dunia pecandu *game online* 'Dota 2' bisa dikatakan aktif. Hal ini dikarenakan pecandu *game online* 'Dota 2' mempunyai satu grup atau komunitas *online* baik didalam media sosial maupun aplikasi *chatting*-nya. Interaksi yang mereka lakukan pun cukup sering dalam komunitas tersebut walaupun belum pernah bertemu sebelumnya.

Menjaga Hubungan dalam Grup Online

Pecandu *game online* 'Dota 2' mengatakan bahwa hal yang membuat anggota dalam grup tersebut sangat dekat adalah karena selain membahas 'Dota 2', terkadang obrolan lain pun muncul dalam grup tersebut. Berbagai topik obrolan, mulai dari membahas 'Dota 2' sampai agama pun pernah menjadi perbincangan. Selain itu keakraban yang dijalin tak lepas dari bagaimana interaksi yang dilakukan dalam komunitas *online* tersebut.

Pecandu *game online* 'Dota 2' berpikir bahwa ia selalu berusaha menjadi dirinya sendiri ketika berinteraksi didalam group, sehingga hal tersebut membuatnya merasa nyaman. Grup komunitas *online* 'Dota 2' tersebut digunakan untuk saling berbagi informasi mengenai 'Dota 2' serta tempat mencari teman. Interaksi anggota dalam grup tersebut tergolong aktif dan ramah, rata-rata anggotanya memiliki sifat humoris dan santai sehingga membuat merasa nyaman. Interaksi yang dilakukan pecandu *game online* 'Dota 2' dalam grup yaitu sesekali menimpali jika ada bahasan menarik mengenai 'Dota 2', seperti ketika sedang ada pertandingan *final match* yang mempunyai jagoan masing-masing, atau ketika ada yang menyebut namanya untuk mengajak bermain 'Dota 2'.

Interaksi Pecandu Game Online 'Dota 2' di Luar Dunia Virtual

Interaksi Pecandu Game Online 'Dota 2' di Luar Virtual

Komunikasi interpersonal diluar dunia virtual di antara pecandu *game online* 'Dota 2' dianalisis dengan menggunakan teori Motivasi Kebutuhan David McClelland. Komunikasi interpersonal diluar dunia virtual pecandu *game online* 'Dota 2' yang dilakukan terhadap orang-orang diluar pencandu *game online* 'Dota 2' akan dilihat berdasarkan kepada kebutuhan-kebutuhan pecandu *game online* 'Dota 2' tersebut.

Need for Achievement

Need for Achievement

Interaksi yang dilakukan pecandu *game online* 'Dota 2' ketika diluar dunia virtual didasari oleh kebutuhan akan pencapaian untuk memenangkan *game online* 'Dota 2'. Topik komunikasi diantara mereka mulai dari membicarakan strategi ketika bermain *game, hero* dalam Dota, dan lain sebagainya. Hal-hal yang menyangkut *game online* 'Dota 2' tidak bisa lepas begitu saja ketika melakukan interaksi di luar dunia virtual sekali pun.

Pecandu *game online* 'Dota 2' mengakui bahwa walaupun sedang mengobrol santai, topik obrolan mengenai *game online* selalu menjadi bahan obrolan yang seru dan menarik. Pecandu *game online* 'Dota 2' mengaku bahwa mereka jarang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya seperti keluarga dan teman-teman sekolah. Pecandu *game online* 'Dota 2' hanya melakukan kegiatan dengan teman satu kompleknya yang juga menyukai *game online*. Kegiatan sosial yang dilakukannya pun hanya berupa kegiatan keagamaan seperti pengajian atau perayaan hari besar. Walaupun mereka sedang melakukan aktivitas keagamaan pun, topik obrolan mengenai *game online* 'Dota 2' turut menjadi bahan obrolan yang menarik diantara mereka.

Need for Affiliation

Pecandu *game online* 'Dota 2' melakukan interaksi dengan lingkungan diluar dunia virtual karena kebutuhan untuk berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Pecandu *game online* 'Dota 2' mengatakan bahwa semenjak masuk kuliah ia mulai menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar kampus. Cara berinteraksinya pun memaksakan diri untuk masuk kedalam lingkungan yang tidak sepaham dengannya.

Pecandu *game online* 'Dota 2' juga melakukan interaksi dengan lingkungan yang berada di warnet. Hal itu harus dilakukan demi menjaga hubungan keakraban di dalam warnet tersebut. Biasanya interaksi yang dilakukan yaitu menyapa pemain *game online* lain dan menanyakan perihal *game online*. Mereka mengatakan bahwa hal tersebut cenderung basa-basi namun harus tetap dilakukan walau sebatas menyapa untuk menghindari stigma negatif diantara pemain *game online*. Sementara itu, untuk menjaga hubungannya, terutama dengan teman satu komplek dan keluarga, interaksi diluar dunia virtualnya hanya dengan menuruti kegiatan yang sedang dilakukan di sekitar rumah atau dengan menuruti nasihat-nasihat orang tuanya. Selebihnya, pecandu *game online* 'Dota 2' jarang berinteraksi dengan mereka.

Temuan informasi menarik adalah fakta bahwa adanya interaksi didalam *game online* menjadikan mereka bisa mendapatkan teman dan “bertemu” dengan orang-orang dari luar negeri sehingga bisa belajar bahasa asing. Interaksi didalam *game online* pun menjadi satu hal yang lumrah di era teknologi saat ini.

Banyaknya penggunaan istilah dalam *game online* dapat menjadikan interaktivitas didalamnya semakin kompleks antara sesama pemain *game online*. Interaksi yang dilakukan pecandu *game online* ‘Dota 2’ didalam sebuah komunitas *online* ‘Dota 2’ pun cukup aktif. Topik obrolan menjadi lebih luas dan tidak terpaku mengenai ‘Dota 2’ saja. Selain itu keaktifan interaksi mereka juga cenderung bisa kearah jual beli dan *event-event* yang sering diadakan oleh satu komunitas *online* ‘Dota 2’.

Berawal dari grup komunitas *online* tersebut terbentuklah suatu interaksi yang kemudian menjadi suatu hubungan pertemanan yang akrab dan saling membutuhkan satu sama lain (Wijaya & Paramita, n.d.). Pecandu *game online* ‘Dota 2’ selalu berusaha menjadi dirinya sendiri karena interaksi anggota dalam grup tersebut tergolong aktif dan ramah. Interaksi yang dilakukan dalam grup yaitu sesekali selalu menimpali jika ada bahasan menarik.

Dalam interaksi yang dilakukan terhadap orang-orang diluar *game online* ‘Dota 2’ akan dilihat dari tiga kebutuhan. *Pertama, Needs for achievement*. Interaksi diluar dunia virtual pecandu *game online* ‘Dota 2’ didasari oleh kebutuhan akan pencapaian untuk memenangkan *game online* ‘Dota 2’. Kemudian pecandu *game online* ‘Dota 2’ seringkali melakukan kegiatan dengan teman satu kompleknya yang juga menyukai *game online*. Sementara untuk mendapatkan suatu penghargaan dan pencapaian dari orang lain dengan cara bertemu dengan orang baru yang tidak mengenal *game online*, ia akan menyesuaikan topik obrolannya. *Kedua, Needs for affiliation*. Pecandu *game online* ‘Dota 2’ melakukan interaksi dengan lingkungan diluar dunia virtual tujuannya untuk berbaur dengan yang lainnya sehingga membuat lebih terbuka pada interaksi dengan orang-orang diluar dengan minatnya. Selain itu pecandu *game online* ‘Dota 2’ melakukan interaksi demi menjaga hubungan keakraban didalam warnet itu sendiri atau dengan teman satu komplek dan keluarga. *Ketiga, Needs for power*. Interaksi yang dilakukan pecandu *game online* ‘Dota 2’ didasarkan pada kebutuhannya untuk membuat dirinya lebih memiliki kekuatan atau kuasa. Terdapat istilah yang biasanya dipakai dalam komunikasi mereka, yaitu *Good Game, Good Game Well Played, Good Luck Have Fun, kemudian Have Fun*.

Seluruh informan kunci mengakui seringkali istilah dalam *game* terbawa dan berpengaruh besar ketika berinteraksi dengan lingkungan diluar dunia virtual. Bahkan terkadang dengan sengaja dijadikan bahan guyonan dengan teman lainnya yang tidak mengerti akan istilah-istilah tersebut. Perilaku tersebut sebagai suatu pernyataan identitas bahwa mereka seorang pemain *game online* 'Dota 2'.

Need for Power

Interaksi yang dilakukan pecandu *game online* 'Dota 2' diluar dunia virtual berdasarkan kebutuhannya untuk membuat dirinya lebih memiliki kekuatan atau dalam hal ini sebuah kuasa. Berdasarkan data yang telah didapatkan dari para pecandu *game online* 'Dota 2' bahwa di dalam *game online* 'Dota 2' pun terdapat istilah yang biasanya dipakai dalam komunikasi mereka.

Banyaknya istilah dalam *game online* 'Dota 2' membuat mereka menjadi terbiasa menggunakannya ketika berinteraksi dengan lingkungan secara langsung. Hal ini terkadang dijadikan mereka sebagai ajang untuk menunjukkan identitas atau pun eksistensi sebagai bagian dari satu komunitas yaitu *game online* 'Dota 2'. Pecandu *game online* 'Dota 2' mengatakan bahwa banyak sekali istilah dalam 'Dota 2' tersebut seperti *Good Game* yang bisa dipakai sebagai tanda menyerah, *Good Game Well Played* sebagai penghormatan untuk musuh karena telah bermain, *Good Luck Have Fun*, kemudian *Have Fun* yang biasa digunakan diawal pertandingan. Pecandu *game online* 'Dota 2' pun seringkali membawa istilah tersebut ketika berinteraksi dengan lingkungan diluar dunia virtual. Namun penggunaan arti dalam istilah tersebut berbeda dengan arti didalam *game online*. Ketika sedang bermain futsal misalnya, istilah tersebut terbawa begitu saja. Bahkan terkadang dengan sengaja pun dijadikan bahan guyonan dengan teman lainnya yang tidak mengerti akan istilah-istilah tersebut. Hal ini dilakukan sebagai suatu pernyataan identitas bahwa dirinya seorang pemain *game online* 'Dota 2', sehingga ia tidak terlalu memedulikan yang tidak mengerti akan istilah 'Dota 2' tersebut.

Kesimpulan

Pecandu *game online* 'Dota 2' memiliki tahapan awal yang berbeda ketika memutuskan untuk memulai bermain *game online*. *Pertama*, pecandu *game online* 'Dota 2' memiliki dorongan bermain *game online* 'Dota 2' yang timbul dari diri sendiri disebabkan oleh minat yang tinggi pada *game online* tersebut. *Kedua*, adanya dorongan dari pihak luar seperti ajakan saudara dan teman, bahkan

dorongan dari orang tua untuk bermain *game online* dibandingkan terkena pergaulan bebas diluar seperti merokok, minuman keras, dan lain sebagainya. Motivasi bermain pecandu *game online* 'Dota 2' dapat dilihat berdasarkan pada tiga aspek kebutuhan.

Pertama, *Needs for Achievement*. Kebutuhan pecandu *game online* 'Dota 2' didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai *Ranking Level* yang lebih tinggi guna mendapatkan penghargaan dari sesama pemain *game online* 'Dota 2' lain. Selain itu untuk mencapai tambahan dalam sisi finansial yang mereka dapatkan ketika menjual *item* 'Dota 2' atau pun mengikuti turnamen yang dapat menjadi penghasilan tambahan bagi mereka.

Kedua, *Needs for Affiliation*. Pada kebutuhan ini pecandu *game online* 'Dota 2' menjalin persahabatan dengan pemain *game online* lain. Awalnya mereka tidak memiliki banyak jalinan pertemanan, maka ketika bermain *game online* 'Dota 2', mereka mencoba memenuhi kebutuhan akan pertemanan dengan teman yang memiliki minat yang sama sekaligus berusaha meningkatkan hubungan yang sudah terjalin sebelumnya melalui *game online*.

Ketiga, *Needs for Power*. Pada kebutuhan ini pecandu *game online* 'Dota 2' mencoba untuk menjadikan dirinya sebagai orang yang memiliki pengaruh atau kuasa dengan cara menjadi pemain yang hebat dan profesional ketika memenangkan pertandingan 'Dota 2'.

Komunikasi interpersonal yang dilakukan pecandu *game online* 'Dota 2' cukup aktif. Intensitas bermain *game online* mereka lebih tinggi dibandingkan harus bersosialisasi dengan masyarakat diluar *game online*. Pecandu *game online* 'Dota 2' tersebut cenderung bersosialisasi didalam dunia virtual sebagai kompensasi akan interaksi diluar dunia virtual yang lebih rendah. Interaksi pecandu *game online* 'Dota 2' didalam dunia virtual ini dilihat berdasarkan interaktivitas, interaksi dalam grup *online*, serta teori *Repeated Games*. Pecandu *game online* 'Dota 2' berpendapat *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan namun bisa dijadikan sebagai media komunikasi.

Daftar Pustaka

- Alase, A. The Interpretative Phenomenological Analysis (IPA): A Guide to a Good Qualitative Research Approach. *International Journal of Education and Literacy Studies*, (2017). 5(2), 9. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v5n.2p.9>
- Anderson, E. (n.d.). *Social Media Marketing: Game Theory and the Emergence of Collaboration*. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-13299-5>
- Anggraeni, L. D., & Wihardja, H. Online Game, Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta. *IJDS Indonesian Journal of Disability Studies*, (2020). 7(2), 151-155. <https://doi.org/10.21776/ub.ijds.2020.007.02.03>
- Billy Rifky. (n.d.). *Pemain 'Dota 2' di Indonesia lebih dari Ligue of Legend*.
- Brown, I. A theoretical model of the behavioural addictions - Applied to offending. *Adicted to Crime*, (2018). P.13-65.
- Cahyono, A. (n.d.). *JURNAL ARDIAN CAHYONO PDF (1)*. Retrieved October 14, 2021, from file:///Users/mac/Downloads/JURNAL%20ARDIAN%20CAHYONO%20PDF%20(1).pdf
- Gros, L., Dehue, N., Lete, J., & van de Leemput, C. Video Game Addiction and Emotional States: Possible Confusion Between Pleasure and Happiness? *Frontiers in Psychology*, (2020). 10, 2894. <https://www.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2019.02894>
- Herman / FER. (n.d.). *APJII: Pengguna Internet di Indonesia Capai 196,7 Juta*. <https://www.beritasatu.com/digital/696577/apjii-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1967-juta>
- Jahn-Sudmann, A., & Stockmann, R. *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon Games Without Frontiers - War Without Tears*. Palgrave Mcmillan. (2008).
- Jenkins, P. L. *Addicted to Crime?* Edited by John E. Hodge, Mary McMurrin & Clive R. Hollin. 1997. Chichester: Wiley. 238 pp. £15.99 (pb). ISBN 0-471-95777-1. *British Journal of Psychiatry*, (1998). 173(4). <https://doi.org/10.1192/s0007125000151542>
- Levin, S. A. (Ed.). *Games, Groups, and the Global Good*. Springer Berlin Heidelberg. (2009). <https://doi.org/10.1007/978-3-540-85436-4>
- McClelland, D. C. The Achievement Motive. In *Human Motivation* Cambridge University Press. (2014). pp. 223-267). <https://doi.org/10.1017/cbo9781139878289.009>
- Mora-Cantalops, M., Muñoz, E., Santamaría, R., & Sánchez-Alonso, S. Identifying communities and fan practices in online retrogaming forums. *Entertainment Computing*, (2021). 38.

- Prihartanta, W. Teori-teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1(83), (2015). 1-14.
- Sugiyono. *Memahami penelitian kualitatif*. Alfabeta. (2015).
- Vlachopoulos, D., & Makri, A. The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Issue 1). Springer Netherlands. (2017). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7(SEP). <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (n.d.). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*.