

**ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA
KELOMPOK GAMERS DOTA 2 (STUDI KASUS PADA
TIM GAMERS THE SPARTAN SQUAD)**

SKRIPSI



Oleh :

Frenky

131110004

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS PUTERA BATAM

2017

**ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA
KELOMPOK GAMERS DOTA 2 (STUDI KASUS PADA
TIM GAMERS THE SPARTAN SQUAD)**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**



Oleh :

Frenky

131110004

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS PUTERA BATAM

2017

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, dan/atau magister), baik di Universitas Putera Batam maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Batam, 13 Januari 2017
Yang membuat pernyataan,

Frenky
131110004

**ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK
GAMERS DOTA 2 (STUDI KASUS PADA TIM GAMERS THE
SPARTAN SQUAD)**

Oleh

Frenky

131110004

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 11 Febuari 2017

Annisa Risecha Junep, S.I.Kom., M.A.

Pembimbing

ABSTRACT

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

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

ABSTRAK

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

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

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Putera Batam.
2. Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Annisa Risecha Junep, S.I.Kom., M.A., selaku pembimbing skripsi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.
4. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
5. Keluarga terutama orang tua penulis atas segala kasih sayang, doa, semangat dan perhatiannya yang begitu besar untuk penulis dalam menyelesaikan studi ini agar dapat mencapai cita-cita penulis.
6. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa menjadi teman kuliah selama 3,5 tahun.

7. Semua pihak yang membantu, memberikan semangat, dan doanya kepada penulis, yang tidak dapat penulis sampaikan satu per satu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Batam, 11 Febuari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Teoritis	7
2.1.1 Pengertian komunikasi.....	7
2.1.2 Komunikasi internet.....	9
2.1.3 Media siber sebagai media komunikasi	12
2.1.4 Komunitas virtual (<i>virtual community</i>).....	15
2.1.5 Komunikasi dalam <i>Cybercultures</i>	22
2.1.6 Cyberspace	24
2.1.7 Game online	30
2.1.8 Defence of The Ancient 2 (DotA 2).....	35
2.2 Penelitian Terdahulu.....	42

2.2.1 Virtual-Communities, Virtual settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline	42
2.2.2 Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi.....	44
2.2.3 Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sanggata Kab. Kutai Timur. 45	
2.2.4 Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas <i>Online Game</i> (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas <i>Online Game Point Blank “Heyholet’sGo”</i>).....	47
2.2.5 Pola Komunikasi Kelompok <i>Game Online</i> (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna <i>Games “Clash of Clans” Community 1-Ron</i>).....	50
2.2.6 Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya	52
2.2.7 Pengaruh Kompetensi Karakter, Nilai Virtual <i>Item</i> dan Kepuasan <i>Game</i> Terhadap Intensi Pembelian Virtual <i>Item</i> Dalam <i>Game Online DotA 2</i>	54
2.2.8 Pemaknaan <i>game online DotA 2</i>	55
2.2.9 Peranan internet sebagai media komunikasi	56
2.3 Kerangka Berpikir	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	60
3.1 Jenis Penelitian	60
3.2 Sumber data	60
3.3 Pengumpulan data.....	60
3.4 Instrument Penelitian.....	62
3.5 Metode Analisis.....	62
3.6 Uji Validitas dan Kredibilitas Data	62
3.6.1 Uji Kredibilitas.....	63
3.6.2 Pengujian Transferability	64
3.6.3 Pengujian Depenability dan Konfirmability	65
3.7 Waktu Penelitian.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Penelitian.....	66

4.2 Analisis Deskriptif Hasil penelitian.....	67
4.2.1 Komunikasi virtual.....	68
4.2.2 Defence of the Ancient 2 (DotA 2).....	78
4.3 Pembahasan	82
4.3.1 Jenis-jenis komunikasi virtual yang digunakan dalam <i>game</i> DotA 2 yang digunakan oleh tim <i>The Spartan Squad</i>	84
4.3.2 Proses komunikasi virtual dalam <i>game</i> DotA 2 oleh tim <i>The Spartan Squad</i>	87
4.3.3 Interaksi yang berada pada tim <i>the spartan squad</i>	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1 Simpulan.....	93
5.2 Saran-saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
RIWAYAT HIDUP.....	95

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jangka waktu penelitian	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka berpikir	59
Gambar 4.1 Tampilan <i>chatbox</i> untuk komunikasi virtual secara tulisan dalam <i>game</i> DotA 2	84
Gambar 4.2 Tampilan <i>chatbox</i> kepada tim lawan / <i>chatbox all</i> dalam <i>game</i> DotA 2.....	85
Gambar 4.3 Tampilan komunikasi virtual dengan menggunakan <i>chat wheel</i> dalam <i>game</i> DotA 2	86
Gambar 4.4 Tampilan pengaturan atau <i>setting panel</i> untuk <i>chatbox</i>	88
Gambar 4.5 Tampilan pengaturan atau <i>setting panel</i> untuk <i>microphone</i>	89
Gambar 4.6 Tampilan <i>chat wheel</i> dan bahasa buatan yang disediakan oleh <i>game</i> DotA 2	91
Gambar 4.7 Proses terjadinya komunikasi virtual pada <i>game</i> DotA 2	91
Gambar 4.8 Tampilan gangguan karena koneksi internet yang bermasalah.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Identitas Narasumber.....	L-1
Lampiran 2 Pengujian Transferability	L-2
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	L-3
Lampiran 4 Observasi	L-4

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Internet merupakan sebuah teknologi canggih yang jaringannya mencakup seluruh dunia. Melalui internet, komunikasi dapat dilakukan oleh siapa dan dimana saja dengan menggunakan jaringan internet, seperti menggunakan e-mail, media sosial, dan aplikasi lainnya. internet itu ditempatkan sebagai media komunikasi yang penting. Ini tidak terlepas dari karakteristik internet itu sendiri yang berbeda dibandingkan media komunikasi tradisional seperti surat-menyurat, surat kabar, radio , dan televisi. Salah satu karakteristik itu yaitu sifat jejaring (*network*)(Rulli Nasrullah, 2014:75).

Komunikasi dengan menggunakan teknologi internet disebut dengan komunikasi internet atau komunikasi virtual. Dengan adanya dukungan teknologi internet dan aplikasi yang mempunyai jaringan internet, komunikasi menjadi sangat mudah untuk memperoleh informasi dan melakukan komunikasi didunia ini. Komunikasi internet menurut David Silver dalam David Holmes (2012), komunikasi internet menawarkan daya tarik yang lebih besar, misalnya *bandwidth*, kapasitas untuk menyampaikan kompleksitas, dan kapasitas ini,

diiklankan dalam potensinya bagi layanan komputer, suara, grafis, dan video. Media siber/*cybermedia* menjadi sebuah media komunikasi yang penting. Ini tidak terlepas dari karakteristik internet itu sendiri yang berbeda dibandingkan media komunikasi virtual seperti surat-menyurat, surat kabar, radio, dan televisi, dan salah satu karakteristik itu yaitu bersifat jejaring(Network) menurut Rulli Nasrullah(2014:75).

Dengan adanya media siber/*cybermedia* tersebut, maka terbentuklah komunitas-komunitas didunia maya yang sering disebut dengan *virtual community*. *Virtual community* merupakan tempat interaksi diantara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru. Internet menjadi tempat virtual di mana para individu bekerjasama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual menurut Reingold dalam Rulli Nasrullah(2014:148). Biasanya mereka mempunyai pembahasan atau topik yang sama, seperti sebuah grup atau kelompok khusus membahas tentang *game*, berita, atau memberikan informasi. Komunikasi yang dilakukan pada kelompok disebut dengan komunikasi virtual karena cara komunikasinya didunia maya adalah dengan menggunakan jaringan internet.

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet yang memiliki fitur-fitur yang menarik dari segi desain grafisnya, cara dan teknik bermain, serta komunikasi dalam permainan tersebut. *Game online* mulai muncul di Indonesia pada bulan maret tahun 2001. Dalam beberapa tahun ini, *game online* berkembang sangat pesat, *game online*

atau *online games* disebut dengan permainan jaringan adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan(internet) sebagai medianya dikutip dari jurnal pemaknaan *game online* DotA 2(Studi Fenomenologi Komunitas DotA 2 Telkom University) oleh Rofi Adiputra Darmawan. Peneliti mengambil penelitian komunikasi dalam *game* online karena rata-rata anak remaja modern sekarang lebih memilih berinteraksi atau berkomunikasi dalam *game online* daripada berinteraksi secara *face-to-face*.

Peneliti juga memilih *game* DotA 2 tersebut karena sangat populer diseluruh negara-negara maju maupun pada negara berkembang seperti Indonesia. *DotA 2* atau *Defence of the Ancient 2* merupakan *game* yang dirilis oleh *Valve Corporation* pada tahun 2012. Menurut data dari *Valve Corporation* dalam *steamcharts.com*, pemain *game* DotA 2 yang aktif berjumlah 52,721 orang hingga bulan mei 2016 menjadi 623.798 mempunyai peningkatan pemain yang sangat drastis atau dapat dikategorikan banyak.

DotA 2 merupakan sebuah *game online* yang berjenis *MMORTS* dan *MOBA* yaitu *Massive Multiplayer Real Time Strategy* dan *Multiplayer Online Battle Arena*. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, *game online* yang secara resmi dirilis pada tanggal 9 juli 2013, dalam waktu singkat menduduki peringkat pertama sebagai *Most Played Online Games in The World*, pada bulan januari 2014 dikutip dari jurnal pemaknaan *game online* DotA 2(Studi Fenomenologi Komunitas DotA 2 Telkom University) oleh Rofi Adiputra Darmawan. Cara

bermainnya adalah dengan mengumpulkan 10 pemain kedalam sebuah arena dan bermain dengan karakter yang terpilih oleh pemain.

Dota 2 dibagi menjadi 2 tim yaitu tim *Dire* dan tim *Radiant*, masing-masing tim mempunyai 5 orang pemain, untuk memenangkan permainan adalah dengan menghancurkan benteng lawan. Dalam memenangkan sebuah permainan bukanlah hal yang mudah, karena dibentuk menjadi sebuah tim. Seluruh anggota yang bergabung didalam tim harus mempunyai pemikiran atau persepsi yang sama untuk memenangkan sebuah permainan. Untuk membentuk sebuah pemikiran atau persepsi yang sama dibutuhkan komunikasi yang baik antara anggota tim.

The International merupakan turnamen atau pertandingan terbesar yang diadakan oleh *game online* DotA 2 tersebut. Turnamen *The International* mengundang seluruh negara yang mempunyai pemain dan tim-tim profesional, seperti tim *VG(Vici Gaming)*, *LGD Gaming*, *Newbee*, *EHOME* dari China, tim *Na'Vi(Natus Vincere)*, *OG*, *VP(Virtus Pro)* dari Amerika, tim *Empire*, *Liquid* dari Eropa, dan tim *Fnatic* dari Asia. Tentunya sebuah tim harus mempunyai komunikasi yang baik untuk memenangkan turnamen-turnamen, dengan adanya bantuan komunikasi dalam bermain *game*, seluruh anggota tim menjadi tahu bahwa apa yang dilakukan oleh anggota-anggota tim tersebut. DotA 2 menyediakan fitur komunikasi yang cukup lengkap. Penulis mengangkat judul “Analisis komunikasi virtual pada kelompok *gamers* DotA 2 (Studi kasus pada kelompok *gamers The Spartan Squad*)”, karena pada saat permainan berlangsung

terjadi komunikasi virtual terjadi pada kelompok *gamers* tersebut. Peneliti ingin melihat proses komunikasi virtual yang digunakan oleh kelompok gamers dengan menggunakan media *game online* DotA 2 dan penyebab komunikasi virtual yang sangat sedikit terjadi pada kelompok *gamers* tersebut.

1.2 Fokus Penelitian

Dari penjelasan dari latar belakang penelitian, peneliti menfokuskan penelitian ini pada komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok *gamers* dibatam yaitu tim *the spartan squad* dengan menggunakan media *game online* DotA 2.

1.3 Rumusan Masalah

Dari penjelasan dan fokus penelitian maka rumusan masalahnya adalah analisis proses komunikasi virtual dan interaksi yang terjadi pada kelompok *gamers* DotA 2 tim *the spartan squad*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti mengambil penelitian tentang “ *Analisis komunikasi virtual pada kelompok gamers DotA 2 (studi kasus pada tim gamers The Spartan Squad)*” adalah untuk mengetahui proses komunikasi virtual pada kelompok gamers *DotA 2*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Dari Segi Akademis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penelitian mendalam tentang komunikasi virtual
- b) Dapat menjadi bahan referensi sebagai penelitian-penelitian selanjutnya

2. Dari Segi Praktis

- a) Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan tentang proses bagaimana proses komunikasi virtual dan pentingnya komunikasi virtual bagi pemainnya.
- b) Bagi penelitian lainnya, penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi dan pengetahuan tentang komunikasi virtual maupun tentang *game* DotA 2.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Pengertian komunikasi

Menurut Tommy Suprpto,(2011:5), kata komunikasi berasal dari bahasa latin *communication* yang berarti ‘pemberitahuan’ atau ‘pertukaran pikiran’. Jadi, secara garis besar dalam suatu proses komunikasi harus terdapat unsur-unsur kesamaan makna agar terjadi suatu pertukaran pikiran dan pengertian antara komunikator (penyebarnya) dan komunikan (penerima pesan). Adapun beberapa definisi komunikasi dari para pakar yang dikutip dari Tommy Suprpto(2011:5), sebagai berikut :

1. Komunikasi adalah proses yang menggambarkan siapa mengatakan apa dengan cara apa, kepada siapa dengan efek apa (**Laswell**)
2. Komunikasi adalah proses dimana seorang individu atau komunikator mengoperkan stimulan biasanya dengan lambang-lambang bahasa (komunikasi verbal maupun non-verbal) untuk mengubah tingkah laku orang lain (**Carl I.Hovland**).

3. Komunikasi adalah penyebaran informasi, ide-ide sebagai sikap atau emosi dari seseorang kepada orang lain terutama melalui simbol-simbol. (**Theodorson dan Theodorson**).
4. Komunikasi adalah seni menyampaikan informasi, ide dan sikap seseorang kepada orang lain (**Edwin Emery**).
5. Komunikasi adalah suatu proses interaksi yang mempunyai arti antara sesama manusia (**Delton E, MC Farland**).
6. Komunikasi adalah proses sosial, dalam arti pelembaran pesan/lambang yang mana mau tidak mau akan menumbuhkan pengaruh pada semua proses dan berakibat pada bentuk perilaku manusia dan adat kebiasaan (**William Albig**).
7. Komunikasi berarti sebuah mekanisme suatu hubungan antarmanusia yang dilakukan dengan mengartikan simbol secara lisan dan membacanya melalui ruang dan menyimpan dalam waktu (**Charles H. Cooley**).
8. Komunikasi merupakan proses pengalihan suatu maksud dari sumber kepada penerima, proses tersebut merupakan suatu seri aktivitas, rangkaian atau tahap-tahap yang memudahkan peralihan maksud tersebut (**A. Winnet**).
9. Komunikasi merupakan interaksi antarpribadi yang menggunakan sistem simbol linguistic, seperti sistem simbol verbal (kata-kata) dan nonverbal. Sistem ini dapat disosialisasikan secara langsung/tatap muka atau melalui media lain (tulisan, oral, dan visual) (**Karlfried Knapp**).

Dari beberapa definisi tersebut, maka dapat kita golongkan ada tiga pengertian utama komunikasi, yaitu pengertian secara etimologis, terminologis, dan paradigmatic dikutip dari Tommy Suprpto (2011:7).

1. Secara etimologis, komunikasi dipelajari menurut asal-usul kata, yaitu komunikasi berasal dari bahasa latin *communication* dan perkataan ini bersumber pada kata *communis* yang berarti sama makna mengenai suatu hal yang dikomunikasikan
2. Secara terminologis, komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain.
3. Secara paradigmatis, komunikasi berarti pola yang meliputi sejumlah komponen berkolerasi satu sama lain secara fungsional untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Contohnya adalah ceramah, kuliah, dakwah, diplomasi, dan sebagainya.

2.1.2 Komunikasi internet

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

yang merujuk pada periode pendidikan kemasyarakatan atas populasi ke dalam daya pikat internet.

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

Produksi atas apa yang pada dasarnya jenis *broadband* dari lingkungan interaktif ini adalah secara kualitatif berbeda dari jaringan saling-pertukaran yang

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

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

2.1.3 Media siber sebagai media komunikasi

Menurut Rulli Nasrullah (2014:75), internet itu ditempatkan sebagai media komunikasi yang penting. Ini tidak terlepas dari karakteristik internet itu sendiri yang berbeda dibandingkan media komunikasi tradisional seperti surat-menyurat, surat kabar, radio, dan televisi. Salah satu karakteristik itu yaitu sifat jejaring (*network*). Jejaring ini tidak hanya diartikan sebagai infrastruktur yang menghubungkan antarkomputer dan perangkat keras lainnya, namun juga menghubungkan antar-individu (Hassan dan Thomas, Gane dan Beer dalam Rulli Nasrullah).

Hubungan atau jejaring itu tidak hanya bertipe koneksi dengan dua individu, tetapi juga bisa melibatkan jumlah individu yang bahkan tidak dibatasi. Joost van Loon (2006) dalam Rulli Nasrullah (2014:75), menyatakan, bahwa kata jejaring tidak lagi mewakili terminologi dalam teknologi informasi semata, tetapi juga telah melebar pada terminologi di bidang antropologi, sosiologi, budaya, dan ilmu sosial lainnya yang terkadang terminologinya semakin berkembang karena ada proses mobilitas dari masyarakat, komoditas, kapital, tanda-tanda hingga informasi yang berkembang di dunia global. Oleh karena itu, jejaring tidak hanya melibatkan perangkat seperti komputer tetapi juga melibatkan individu atau *actor networking* (Gane dan Beer dalam Rulli Nasrullah, 2014:76).

Karakter yang kedua yaitu interaksi. Interaksi atau (*interactivity*) merupakan konsep yang sering digunakan untuk membedakan antara media baru yang digital dan

media tradisional yang menggunakan analog (Graham, Lev Manovich, Spiro Kiousis dalam Rulli Nasrullah, 2014:76) dikutip dari buku Media Siber. *Interactivity* bagi Graham merupakan salah satu cara yang berjalan di antara pengguna dan mesin (teknologi) dengan memungkinkan para pengguna maupun perangkat yang saling terhubung secara interaktif. Kehadiran teknologi komunikasi pada dasarnya memberikan kemudahan bagi siapa pun yang menggunakan teknologi untuk saling berinteraksi, saling terhubung dalam waktu yang bersamaan; bahkan teknologi telah mewakili kehadiran dan /atau keterlibatan fisik dalam berkomunikasi.

Menurut Graham dalam Rulli Nasrullah (2014:76), teknologi telah memdiasi, Graham menyebutnya dengan istilah '*remediated*' segala aktivitas manusia. Perbedaan wilayah, misalnya, tidak lagi menjadi kendala bagi dua orang untuk melakukan komunikasi secara langsung; kehadiran Skype, situs perbincangan langsung (*live chat*) melalui video (*video conference*), sekaligus melihat ekspresi wajah mereka melalui webcam atau kamera yang berhubungan dengan internet (Graham dalam Rulli Nasrullah, 2014:76).

Graham melihat karakter interaksi ini dalam konsep kerja teknologi media baru dalam aktivitas manusia sehari-hari. Pendapat sama juga yang disampaikan oleh Manovich, bahwa konsep *interactivity* pada media baru sebenarnya telah membawa pengaburan (*transcendence*) terhadap batasan-batasan fisik dan sosial. Selanjutnya Gane dan Beer dalam Rulli Nasrullah (2014:76-77) memberikan empat tipe untuk mendekati kata '*interactivity*', yakni:

1. Suatu struktur dibangun perangkat keras maupun perangkat lunak dari berbagai sistem media.
2. *Human agency*, melibatkan manusia, dan adanya desain maupun perangkat sebagai variabel yang bebas digunakan
3. Konsep untuk dijelaskan tentang komunikasi yang terjadi antara pengguna yang termediasi oleh media baru dan memberikan kemungkinan baru yang selama ini ada di dalam proses komunikasi interpersonal.
4. Bisa diartikan sebagai konsep yang menghapuskan sekat-sekat, sebagai contoh, antara pemerintah dan warga negara.

Karakter ketiga yaitu perangkat (*interface*). Teknologi media baru, baik perangkat keras (*hardware*) seperti komputer maupun perangkat lunak (*software*) seperti jaringan internet, pada dasarnya beroperasi dengan saling terhubung. Sebagaimana dijelaskan dalam karakteristik jejaring di atas. Bahwa setiap komputer, sebagai misal, merupakan satu entitas tersendiri yang membentuk jaringan di antara komputer yang lain (Nasrullah, 2014:77). Namun pada dasarnya, baik komputer maupun internet merupakan media lalu lintas informasi yang mewakili manusia sebagai konsumen *cum* produsen. Adapun menurut Steven Johnson dalam Rulli Nasrullah (2014:77) juga menjelaskan, bahwa kata '*interface*' merupakan perangkat lunak yang menghubungkan interaksi antara pengguna (*user*) dan komputer.

Bagi Castells dalam Rulli Nasrullah (2014:78), dalam masyarakat jejaring atau *network society*, informasi menjadi konten yang dipertukarkan antara pengguna

media siber yang tidak berada dalam pemilahan antara *sender* dan *receiver*, entitas memiliki peran ganda sebagai konsumen informasi dan sekaligus produsen dari informasi tersebut. Bahkan dalam kanal komunikasi semakin beragam dan model komunikasi yang juga semakin dipengaruhi oleh teknologi media baru ini, pengguna media siber bahkan menjelma menjadi *creative audience*.

2.1.4 Komunitas virtual (*virtual community*)

Berkembangnya media komunikasi baru, terutama internet, telah mentransformasikan pula bagaimana interaksi di antara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru dan berbeda dari yang selama ini dipahami. Internet menjadi tempat virtual di mana para individu bekerja sama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual (Rheingold dalam Rulli Nasrullah, 2014:148) dikutip dari buku Media Siber. Penelitian ini mempunyai hubungan, hubungan penelitian dan teori komunitas virtual ini karena tim *the spartan squad* juga merupakan sebuah komunitas virtual yang berada pada kelompok *gamers* di dunia maya. Secara teori, pembahasan tentang komunitas virtual atau *virtual community* ini dianggap sebagai salah satu kajian yang sering muncul ketika membahas komunikasi yang termediasi komputer (Wilbur dalam Rulli Nasrullah, 2014:148). Definisi yang paling banyak dikutip dan digunakan oleh para pengkaji komunitas virtual yaitu definisi yang disampaikan oleh Howard Rheingold dalam Rulli Nasrullah(2014:148) sebagaimana berikut:

“ Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people to carry on those public discussion long enough, with human sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.”

Menurut Rheingold dalam Rulli Nasrullah (2014:148) menegaskan, bahwa sistem komunikasi di komputer pada dasarnya yaitu sekedar perangkat atau alat. Karena itu, komunitas yang muncul di dunia siber merupakan tahapan berikutnya dari penggunaan alat ini. Disadari ataupun tidak, penggunaan perangkat telah mentransformasikan cara berkomunikasi dan dari landasan itu akan memengaruhi pikiran serta jiwa individu di dalamnya.

Komunikasi di komputer tidak hanya dipandang sebagai pertukaran data semata, tetapi ada pelibatan individu didalamnya. Mengapa? Karena tidak banyak individu yang memahami secara teknologi bagaimana transmisi dan distribusi data itu terjadi di dunia siber, namun bisa dipastikan terlalu banyak yang tahu bagaimana mengakses suatu laman di internet. Inilah yang membentuk koneksi antarmanusia dan bukannya sekedar koneksi elektronik, koneksi antarmansia yang bagi Rheingold akan membentuk komunitas virtual. Selain mengambil bentuk di dunia siber dan dimediasi dengan melalui perangkat teknologi, komunitas virtual dibentuk dari bertemunya para pengguna internet dalam waktu yang lama dan seiring dengan perjalanan waktu interaksi ini memunculkan semacam “rasa” di antara para pengguna tersebut. Inilah dua kata kunci dalam melihat komunitas virtual, yakni komunikasi dan rasa (*feeling*).

Pola jejaring (*network*) yang ada di media siber secara langsung maupun tidak akan menghubungkan para pengguna di berbagai tempat. Interaksi yang terjadi di antara pengguna ini pada akhirnya memungkinkan terbentuknya suatu jaringan atau komunitas siber. Ada beberapa pendapat menurut ahli yang dikutip dari buku Media Siber milik Rulli Nasrullah (2014:149) :

1. Tim Jordan, mendefinisikan sebagai ruang siber tempat dimana sejumlah pengguna bertemu dalam ruang informasi yang sama. Bahwa pengguna tidak lagi beranggapan bahwa mereka sendiri di ruang siber, sebaliknya pengguna itu bisa membangun relasi dengan para pengguna lainnya. Komunitas siber, atau disebut Jordan sebagai *virtual communities*, ini bisa beragam bentuk mulai dari forum diskusi di milis sampai pada permainan di MUDs yang merupakan bentuk relasi sosial di dunia nyata yang muncul di dunia virtual.
2. Rheingold, menjelaskan komunitas siber sebagai agregasi sosial yang muncul di internet, di mana para penggunanya berinteraksi atau menggunakan ruang siber itu untuk berdiskusi dalam waktu yang lama serta adanya relasi yang terjadi di dalam pengguna.
3. Wood dan Smith, menjelaskan komunitas virtual sebagai lingkungan termediasi komputer, tempat dimana para pengguna membagi kesepahaman mereka dan membangun relasi.

Dari penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan komunitas virtual adalah komunitas yang terbentuk di dunia siber oleh para pengguna

karena adanya kesamaan atau saling melakukan interaksi dan relasi yang difasilitasi oleh medium komputer terkoneksi internet. Namun tidak semua hal yang melibatkan komunikasi dengan jumlah pengguna yang banyak bisa mendekati pengertian komunitas virtual. Misalnya, dengan melihat surat elektronik, apakah dengan banyaknya *e-mail* yang masuk ke dalam kotak masuk (*inbox*) sudah bisa menandakan bahwa komunitas itu terbentuk, meski cara kerja *e-mail* melibatkan apa yang dikatakan komunikasi, dengan jumlah pengguna (pengirim) *e-mail* yang banyak pula, dan tentu ada rasa di antara pengguna itu (Wilbur dalam Ruli Nasrullah, 2014:150).

Dikutip dari David Holmes (2012:410-411), Alain Touraine membuat klaim sosiologis bahwa sistem sosial, sebagai sistem, tidak lagi menunjukkan 'nilai-nilai universal pemersatu' yang transenden, beberapa *cyber-utopian* menunjuk internet sebagai satu-satunya yang menyediakan nilai-nilai semacam itu. Namun, itu tidak benar berdasarkan berkembangnya penelitian empiris dan analitik yang dilakukan dari pertengahan 1990-an dan seterusnya yang berusaha mengungkap bentuk-bentuk khusus dari koneksi dan ikatan yang internet mungkin. Penelitian tersebut dapat dibagi menjadi dua metodologi dan premis yang jelas. Satu tubuh penelitian hanya mengembangkan sosiologi demografis untuk mencakup pertanyaan-pertanyaan tentang pengguna internet (Anderson dan Tracey, Di Maggio *et al*, Howard *et al*, Nie dan Erdring, Wellman dikutip dari David Holmes, 2012:411). Bentuk lain dari tubuh penelitian memfokuskan secara eksklusif pada komunitas *Net* dalam berbagai bentuk mereka (Misalnya, Baym, Rafaeli dan Sudweeks, Smith dikutip dari David

Holmes, 2012). Para peneliti demografis melanjutkan lebih jauh dari paradigma behavioris tentang ‘dampak’, mengajukan pertanyaan seperti “apakah identitas *online* konsisten dengan identitas *off-line*?” sedangkan studi komunitas virtual lebih tertarik pada kualitas-kualitas *sui generis* dari media baru, menjelajahi apakah media baru memungkinkan cara-cara baru dalam sikap dan identitas baru yang tak berhubungan ke, atau tidak dapat bermakna dibandingkan dengan, identitas *off-line*.

Menurut David Holmes (2012:412), ‘virtual’ tidak berarti bersifat immaterial dan rohaniah. Komunikasi virtual mungkin saja bersifat tidak ragawi, tetapi memiliki arsitektur pasti dan infrastruktur teknis yang bersifat material –suatu jaingan; bukan matriks. Bukannya menempuh jalan panjang untuk mengumumkan universalisme mitos, penelitian empiris tentang komunitas *Net* telah mengambil internet sebagai model untuk menentukan seperangkat dinamika sosial yang dapat dibedakan dari komunitas ‘*broadcast*’ (sebagai *first media age*) atau komunitas *face-to-face*. Mereka adalah seperti dalam tipe kedua masyarakat versi Dempsey yang dibahas di atas, terdiri dari orang-orang yang belum tentu mengenal satu sama lain tetapi memiliki rasa saling memiliki bersama (Foster dikutip dari David Holmes, 2012:412). Fakta bahwa komunitas tersebut tidak seluruhnya tak terwujud fisik ternyata sama sekali tidak mengurangi solidaritas dari komunitas dalam arti *Durkheimian*.

Terlepas dari kenyataan bahwa komunitas audiens dapat membentuk seremoni yang dimediasi seperti yang akan kita lihat, istilah ‘*virtual community*’ hanya melekat ke internet. Jelas, komunitas audiens memenuhi syarat sebagai ‘*disembodied*

community' (komunitas tanpa wujud fisik) dimana orang-orang meski tak berwujud fisik-masih mempunyai "rasa saling memiliki bersama-sama". Karena 'komunitas internet virtual' digambarkan dalam paradigma *face-to-face*, mereka bekerja untuk menekankan setiap kualitas komunikasi *on-line* yang instrinsik pada komunikasi *face-to-face* sementara menjelaskan kualitas-kualitas yang tidak hadir juga sebagai kerugian, atau sebagai kompensasi dalam cara lain. Apa yang ditahan oleh para teorisi utopia tentang komunitas internet virtual adalah rasa homogeny dari suatu *agora* di mana interaksi dapat terjadi, dan, tentu saja, interaktivitas itu sendiri, yang diangkat menjadi ideology periode modern menurut David Holmes (2012:414).

Roseanne Stone dikutip dari David Holmes (2012:415), mengambil tesis komunitas-virtual-sebagai-agora begitu menyeluruhnya sehingga ia membangun silsilah menyeluruh bagi komunitas virtual, termasuk mitologinya, yang berakar jaih sebelum internet itu sendiri ada. Sebagaimana Ostwald dikutip dari David Holmes (2012:415), menguraikan "pandangan fenomenologis tentang yang spesial dan yang terkait pengalaman" dari stone dibagi itu menjadi empat zaman komunitas virtual.

Zaman pertama, saling menyatukan pertukaran intelektual, yang bertahan hari ini di universitas: "komunitas akademik berupa jurnal memiliki seperti komunitas lainnya, hukum dan kebiasaan yang ketat. Komunikasi antara anggota komunitas dapat secara kaku diperintahkan untuk memenuhi bentuk-bentuk bahasa, referensi dan format, yang bisa diterima". Pada zaman berikutnya dari komunitas virtual berasal dari media massa: "Di zaman ini, spasionalitas virtual radio dan televisi

menghubungkan orang yang bersama-sama melalui pengalaman yang dirasakan dan ilusi tentang partisipasi. Seperti komunitas akademik yang dipasialkan dalam jurnal atau kertas kerja, komunitas tele-visual menciptakan variasi khusus sendiri dalam bahasa dan presentasi”.

Zaman sendiri bagi zaman ketiga adalah ketika jaringan internet, yakni *communitree*, bisa *on-line* pada Mei 1978. Suatu papan buletin arsipon mampu memfasilitasi CMC,”*Communitree* adalah pendahulu yang belum sempurna bagi jejaring berita global di mana ratusan ribu orang berkomunikasi setiap hari dan bertukar data dalam sistem yang sama mengalir-bebas. Zaman keempat dalam komunitas virtual Stone didasarkan pada ‘Matrix’ versi Gibson –suatu bentuk *cyberspace* di mana persekutuan atas diri-diri mencapai ekspresi penuh. Keberadaan dari beberapa diri dalam *cyberspace* (sosialisasi dan *virtual reality*) saja sudah menjamin kebebasan interaktif yang tak tertandingi oleh zaman-zaman lain.

Zaman yang dipetakan oleh Stone itu menyediakan cara yang lebih bernuansa untuk berpikir tentang mode asosiasi komunikatif. Akan tetapi, apa yang umum bagi semua zaman ini adalah bahwa agorae interaktivitas adalah dasar bagi kemunculan. Sementara Stone membedakan antara *agorae* yang berbeda, dan menggambarkan jenis-jenis komunitas yang mungkin jadi, sifat interaksi yang terjadi dalam mereka masih belum bisa diteorikan. Seperti dalam kasus pemikir *second media age*, sering diduga bahwa interaksi adalah masalah ucapan, atau, paling tidak dalam Matrix *Gibsonian*, adalah Pertukaran tentang kesadaran

2.1.5 Komunikasi dalam *Cybercultures*

Setting perkotaan yang tertata secara teknologis seperti digambarkan Schwoch dan White dalam David Holmes (2012:6), ini adalah konteks yang semakin khas dalam kehidupan sehari-hari yang memimpin dalam proses komunikasi modern. Komunikasi tidak terjadi dalam ruang hampa, juga tidak terjadi dalam konteks homogen atau hanya berkat fitur dari bahasa alam, tetapi tata hidup yang secara teknis dan sosial berbentuk dalam arsitektur perkotaan. Konteks komunikasi yang ada pada buku komunikasi media, teknologi, dan masyarakat disebut sebagai “*information societies*” (masyarakat informasi) sebagaimana dengan jenis koneksi yang dimungkinkan oleh konteks dan komunikasi ini sendiri. Realitas perkotaan dan mikro perkotaan yang dapat digambarkan dalam pengalaman sehari-hari James dan Mimi merupakan bagian integral dari pemahaman atas proses komunikasi kontemporer. Apakah ada hubungan antara peningkatan dalam penggunaan CIT dan peningkatan dalam jumlah yang hidup sendirian di Amerika Australia, dan Inggris? Apakah ada logika menghubungkan privatisasi ruang publik semacam *shopping mall* dengan ketergantungan pada media *broadcast* dan media *network*?

Dalam sepuluh tahun terakhir, konvergensi antara teknologi kehidupan perkotaan dengan teknologi komunikasi baru telah terjadi secara luar biasa. Konvergensi ini bahkan menyebabkan beberapa komentator berpendapat bahwa memprivatisasi konsentrasi dari begitu banyak jagat-konteks, baik itu dikirim secara

elektronik, arsitektural atau mobile, adalah apa yang benar-benar membentuk "cyberspace". Konvergensi ini mungkin tak lebih kuat merepresentasikan daripada yang dilakukan internet, yang ia sendiri merupakan jaringan sekaligus model bagi hubungan model "cyberspace" menurut David Holmes.

Dalam decade terakhir dari abad ke-20 inilah kemunculan teknologi interaktif global, yang dicontohkan oleh internet, dalam lingkungan sehari-hari dari negara-negara kapitalis maju telah secara dramatis mengubah sifat dan ruang lingkup medium-medium komunikasi. Transformasi ini menegaskan deklarasi "*second media age*" yang dipandang sebagai suatu dominasi bentuk media *broadcast* misalnya surat kabar, radio, dan televisi. Secara signifikan, perayaan atas *second media age* ini hampir secara eksklusif didasarkan pada meningkatnya media interaktif, terutama internet, daripada menurunnya siaran televisi. Secara empiris, beberapa pakar telah menunjukkan bagaimana bentuk-bentuk teknologis tertentu dari *broadcast* massa telah berkurang atau terfragmentasi sehingga mendukung '*market-specific communication*' alias 'komunikasi yang spesifik pasar' menurut Marco dalam David Holmes (2012:8), meski ini jarang dikaitkan dengan munculnya komunikasi interaktif yang diperluas. Sebaliknya, yang penting bagi eksponen *second media age* adalah 'pengambilan cepat' atas bentuk-bentuk interaktif dari komunikasi.

Namun demikian, kedatangan atas apa yang digambarkan sebagai '*second media age*' memiliki dua konsekuensi penting; yang praktis dan yang teoretis. Tingkat dan kompleksitas dari konsekuensi praktis ini, yang akan diuraikan buku ini,

terkait dengan implikasi yang dimiliki ‘*second media age*’ atas integrasi sosial kontemporer. Konsekuensi teoretis dari ‘*second media age*’ adalah hal itu mengharuskan revisi radikal atas signifikansi sosiologis dari media *broadcast* sebagaimana ditunjukkan oleh tradisi-tradisi kajian media.

2.1.6 Cyberspace

Perbedaan antara *first age media* dan *second age media* adalah relative, dan didasarkan pada kontras tinggi antara medium-medium *network* yang baru dengan struktur medium-medium *broadcast*. Dalam sub-bab ini kita akan mengkaji tentang *second media age* yang berpendapat bahwa pertumbuhan internet adalah reaksi terhadap kemungkinan-kemungkinan yang terbatas dan tidak setara bagi *broadcast*.

Dengan definisi ini, setiap medium yang membungkus komunikasi manusia dalam ruang yang menghasilkan secara elektronik bisa saja masuk ke dalam bentuk *cyberspace*. Perbedaan lebih jauh juga sering dibuat untuk menandakan bahwa ruang semacam itu mungkin saja sangat pribadi atau mungkin juga dimiliki bersama oleh orang lain. Misalnya, perangkat menderngarkan music pribadi dengan *headphone*, yang pertama kali dibuat terkenal oleh Sony Corporation dengan nama ‘*walkman*’ dalam David Holmes (2012:95), sudah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan bagi *cyberspace* karena keadaan itu tidak membolehkan apresiasi bersama terhadap satu ‘*event*’ media. Pengantar untuk buku *Virtual politics* (Holmes dalam David Homes,

2012:97), tidak seperti *virtual reality*, justru *cyberspace* tidak bergantung pada penipuan atas indra untuk menciptakan ilusi berupa *realism integral*. Sebaliknya, dengan konstruksi atas jagat yang dimediasi-komputer di mana (terutama yang berbasis teks) komunikasi dapat terjadi sehingga realitas yang di objektifkan bisa ditetapkan tidak bergantung pada pengelauan umum berupa *sense-impression*. Sebagaimana pendapat Ostwald dalam David Holmes, “komponen kritis bagi setiap definisi tentang *cyberspace* adalah unsur masyarakat”, karena ia menyatakan bahwa satu orang tunggal tidak akan pernah ada di *cyberspace*, tetapi ada dalam *virtual reality*”.

Menurut James Carey dalam David Holmes (2012:97), dan kemudian Jon Stratton, tempat paling primitive tetapi asli untuk menemukan ‘asal-usul’ dari *cyberspace* adalah dalam “ upaya-upaya pada abad ke-19 untuk mempercepat waktu sirkulasi”. Oleh karena itu, tempat saling bermanfaat untuk mencari, adalah munculnya telegraf pada paruh pertama abad ke-19. Dalam pengamatan James Carey: “titik paling sederhana dan paling penting tentang telegraf adalah menandai pemisahan menentukan atas ‘transportasi’ dan ‘komunikasi’” dikutip dari Stratton dalam David Holmes (2012:97). Stratton, berpendapat bahwa munculnya komputer dan *microchip* saja yang meresmikan munculnya *cyberspace*, ”tetapi peningkatan kecepatan komunikasi atas jarak hingga ke titik di mana waktu yang dibutuhkan suatu pesan untuk melintasi jarak bisa berkurang sampai ke periode yang dialami oleh

penerima, dan pengirim, bisa diabaikan”. Dengan bacaan Stratton, oleh karena itu, pengembangan telekomunikasi global dan *cyberspace* adalah sangat erat terkait.

Diantara pelopor utama teknologi *cyberspace* yang dimediasi-komputer, telepon juga bisa dihitung. Sebagai inovasi abad kedupuluh bagi telegraf, telepon memamerkan jenis fitur virtual sebagai medium elektrik berkelanjutan *bandwidth*-rendah, sambil tetap memungkinkan jenis pekumpulan elektronik secara terbatas. Perkumpulan semacam itu, umumnya hanya mempertemukan sejumlah kecil orang pada suatu waktu tertentu, namun bisa memfasilitasi rasa tentang tempat pertemuan, tempat yang kemudian ditambah dengan *voice mail* dan layanan mesin penjawab. Buku *Telephony* karya Herbert dan Proctor dalam David Holmes (2012:98), membedakan arus listrik dan voltase listrik dari yang mereka namai sebagai arus ‘*virtual*’ dan ‘*virtuvorltage*’ yang terpisah. Perbedaan ini –meski masih mentah– adalah usaha untuk menunjukkan fakta bahwa percakapan lewat telepon, di mana setiap individu dihubungkan satu sama lain lewat operator atau agen, memperlengkap lingkungan melampaui elektrik murni. Lingkungan lain ini berdiri di suatu tempat antara suara manusia dan medium listrik, tetapi tidak memiliki kelengkapan atas medium yang saat ini memperoleh sebutan sebagai *cyberspace*.

Kenyataan bahwa *cyberspace* begitu sering dicampur adukkan dengan internet memungkiri fakta bahwa telah lama ada jaringan lain sebelum adanya internet, yang memenuhi syarat sebagai domain bagi ‘*matrix*’ atau ‘*cyberspace*’. Meski demikian, walau ‘*cyberspace*’ membawa kemungkinan-kemungkinan baru bagi asosiasi, bentuk

yang mereka ambil tetap saja dikondisikan oleh berbagai sub-media yang tersedia di internet. Terlalu sering, ‘komunitas virtual’ hanya terikat dengan beberapa power generic yang dikaitkan ke internet menurut David Holmes (2012:101). Maka, penting untuk menentukan berbagai sub-media dari internet dan implikasi mereka. Seperti yang ditunjukkan oleh sejumlah analisis, daya tarik awal *MUD* dan *MOO* telah berkurang secara substansial seiring dengan penggunaan dominan atas Net. “Saat *chat room*, *news group*, dan konferensi internet multi tujuan sangat bermakna bagi pengguna awal internet, peningnya mereka secara kuantitatif dan kualitatif telah menyusut karena penyebran internet” (Castells dalam David Holmes, 2012:102).

Menurut Castells dalam David Holmes (2012:102), internet bukanlah samudra tanpa bentuk yang individu-individu bisa menyelam kedalamnya, tetapi justru suatu galaksi berisi sub-sub media yang diatur: “Internet telah disesuaikan oleh praktik sosial, dalam semua keberagamannya, walau penyesuaian ini memang punya efek khusus pada praktik sosial itu sendiri”. Menarik suatu riset empiris dalam David Holmes, Castells menyimpulkan bahwa forum-forum pembangunan identitas *on-line* yang tersedia internet sebagian besar terkonsentrasi pada kalangan remaja: “Adalah kaum remaja yang dalam proses menemukan jati diri, yang bereksperimen dengan itu, untuk mencari tahu siapa mereka sebenarnya atau siapa yang mereka ingin jadi”.

Pengalaman Castells dalam David Holmes (2012:102), bahwa komunitas virtual memiliki kurva lonceng remaja ini bertentangan dengan perkiraan spekulatif awal 1990-an bahwa internet dapat memfasilitasi pembentukan apa yang disebut

'*virtual communities*' dalam skala yang besar. Ini mengasumsikan bentuk spontanitas sukarela tanpa kontrol oleh aparat negara sebagai akibat dari struktur internet yang dari *web*, suatu struktur yang merupakan warisan dari sistem terdesentralisasi untuk mengirim informasi. Fakta bahwa itu terdesentralisasi sempat dipedebatkan sebagai dasar bagi emansipasi internet yang memikat.

Dikutip dari David Holmes (2012:408), kasus yang dapat ditemukan dalam karya Darren Tofts berjudul *Memory Trade: A Prehistory of Cyberculture* (2012:408), suatu esai ilustrasi yang merasa terpanggil untuk mendefinisikan kembali *cyberspace* sebagai '*cspace*'. Perlu mengutipnya agak panjang lebar :

“ untuk berdamai dengan historisitas dari *cyberculture* maka kita perlu suatu konsep yang mengidentifikasi *ur-foundation* dari *technologized consciousness*, serta yang ekstensinya dalam keasyikan dengan penciptaan jagat digital. Konsep yang usulkan disebut '*cspace*.' ”

Konsep '*cspace*' pertama kali diumumkan sebagai alat untuk menyingkat istilah *cyberspace*, suatu penemuan yang untuk waktu tertentu bisa melayani tujuan-tujuan kemanfaatan. David Holmes pertama kali menggunakan istilah itu ketika berpikir tentang koneksi-koneksi antara *poststructuralism*, *cybernetics* dan *writing*. Dalam konteks itu, *cspace* mengambil pemaknaan baru yang bergantung pada kondisi tak tentu, tetapi mewujudkan banyak ide yang sedang garap saat itu kata David Holmes (2012:408). Diucapkan dengan cara persis seperti '*space*', *cspace* adalah ambivalen yang indah. Sebagai bentuk singkatan, itu bisa mengakomodasikan dua makna yang berbeda (*cyberspace/space*), namun mereka tidak dapat berdampingan

pada saat yang sama. Suatu jenis bacaan tertentu harus memilih salah satu diantara mereka, tidak ada bacaan yang terucapkan tentang *cspace* yang menghilangkan *cyberspace* dengan *space*. Selain itu, bacaan diam atas teks pada suatu halaman harus membongkar dan secara mental meyarakan *cyberspace*, mengodifikasikan tanda visual dengan nilai akustik, dalam upaya untuk mendengarnya.

Menurut Tofts dalam David Holmes (2012:409), '*cspace*', yang awalnya diumumkan sebagai suatu konsep, cepat berkembang menjadi onologi yang punya 'manifestasi' seperti pembagian sehari-hari antara 'dalam' dan 'luar' dari jagat teknologis, apakah ini berupa 'memasukan *jack* ke dalam *matrix*' atau 'berbicara di telepon'. *Cspace* digambar-gemborkan sebagai semacam kiasan leluhur, bagian dalam dan bagian luar dari penulisan abjad, yang dikatakan memicu kekhawatiran *Socratic* tentang bahasa yang memiliki arsitektur special yang tidak dapat dikontrol oleh subjek. Untuk alasan ini, '*cspace*' tidak kurang dari "*ur-concept bagi technologized consciousness, serta grammacentrism dari cyberculture*" dikutip dari David Holmes.

Penggabungan yang sangat berbeda tetapi sama-sama meningkat terhadap nomenklatur dengan suatu ontology adalah tentang '*cyberpower*' yang diajukan Tim Jordan dalam David Holmes (2012:409). Dikutip dari David Holmes, pada akhir tahun 1990-an, Jordan merasa cukup percaya diri untuk menyatakan:

"Pola-pola kehidupan virtual adalah cukup jelas untuk bisa dipetakan. Jagat virtual dan tatanan sosialnya sekarang dapat ditelusuri secara keseluruhan dari kutub ke kutub. Ini tidak berarti semua area secara sempurna bisa diketahui. Kadang, dalam masa depan, kita mungkin memandang kembali peta ini dan

melihat di mana ia telah setara dengan naga-naga dan monster-monster laut yang secara setia direpresentasikan dalam peta awal dunia.”

Akan tetapi, ini tetap saja tidak mencegah visi yang diyakinkan-diri tentang *cyberspace* sebagai totalitas:

Namun, kita dapat menghasilkan suatu gambaran tentang semua kehidupan multi di *cyberspace*, bola dunia pertama bagi dunia maya. Buku ini adalah semacam bola dunia. Ini adalah kartografi bagi power yang beredar melalui kehidupan virtual, grafik dari kekuatan-kekuatan yang memolakan politik, teknologi, dan budaya bagi masyarakat virtual. Power-power ini mengatur kondisi-kondisi dasar bagi kehidupan virtual. Mereka adalah power dari *cyberspace* dan bersama-sama mereka membentuk *cyberpower*.

2.1.7 Game online

Dikutip dari jurnal penelitian milik Yeny Nabilla Akmarina, *game* adalah aktivitas dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (kamus Macmillan dikutip dari jurnal Yeny). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. *Game online*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game*

tidak hanya beroperasi di komputer *game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang ini. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama (*Multiplayer games*).

Menurut Severin dalam jurnal Ahmad Fajar Giandi, RD.Funny Mustikasari, dan Hadi Suprpto A (2012), *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 tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* pun memungkinkan untuk melakukan peran-pera fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain.

Sebenarnya *game* yang dimainkan seorang diri melalui internet pun dikatakan sebagai *game online*, namun pada penelitian ini *game online* yang digunakan disini hanyalah *game online* yang dimainkan secara massal atau *massively multiplayer online role playing game* (MMORPG).

MMORPG merupakan pelopor dari generasi baru *game-game* komputer yang diuntungkan oleh akses internet dan kemampuan memproses grafis dari komputer standar. MMORPG merupakan sebuah paradigma baru dalam permainan komputer. Pemain MMORPG merupakan bagian dari lingkungan yang tetap bersamaan dengan ribuan pemain. Lingkungan tetap disini adalah lingkungan yang ada secara independen dari para pemain. Pada *game-game offline* atau *game LAN (local area network)*, lingkungan ini ada ketika *game* dimulai oleh pemain dan tergantung pada pemain yang memainkannya. Pada MMORPG, lingkungan ini ada sebelum pemain bermain *game* ini dan tetap ada dan berjalan ketika pemain sudah tidak bermain. Bahkan kejadian-kejadian dan interaksi-interaksi terjadi dalam lingkungan tersebut (dilakukan oleh pemain lain) ketika pemain tidak memainkan *game* tersebut. Untuk memfasilitasi pemain dengan jumlah yang banyak, lingkungan dalam MMORPG sangat luas dan bervariasi (medan, flora, fauna, dan penduduk lokal atau *Non-Playable Character*).

Pada pemahaman yang sederhana MMORPG dapat dianggap sebagai *chatroom* dengan berbagai macam interaksi. Pemain mengalami kota, hutan, dan bahkan hujan atau salju dalam grafis *realtime* 3D yang sangat bagus, dan

berkomunikasi dengan pemain lain menggunakan *chatting*, gerak-gerik karakter, dan ekspresi karakter (bisa juga *emoticon*). Pemain berinteraksi dengan lingkungannya melalui kombinasi dari interaksi yang digerakkan oleh *mouse* dan perintah yang diketik melalui *keyboard*, dan mengambil bagian dari berbagai macam aktifitas yang meningkatkan kompleksitas, imbalan dan keterlibatan waktu dimana beroperasi secara acak. Aktifitas-aktifitas ini terlihat pada perkembangan karakter dan diterjemahkan ke dalam sebuah keuntungan fungsional dalam hal mekanisme lingkungan tersebut, apakah kemampuan bertarung, status sosial, penampilan *avatar* (karakter), pengetahuan geografis, kualitas *equipment*, atau bahkan kemampuan memasak. Meskipun pada beberapa MMORPG awal sangat memfokuskan pada perkembangan kemampuan bertarung, *MMORPG* terbaru menawarkan bentuk perkembangan yang lebih berbeda.

Kebanyakan dari bentuk perkembangan dalam *MMORPG* membutuhkan peningkatan kerjasama atau ketergantungan pada pemain lain, bahkan seringkali saling menguntungkan satu sama lain. Setiap pemain dapat memilih bentuk-bentuk perkembangannya sendiri yang mereka inginkan, kekayaan, dan menghilangkan kebutuhan akan tujuan superordinat atau alur cerita. Setiap pemain dimotivasi oleh berbagai macam kombinasi dari penghargaan yang ada. Hasilnya adalah bahwa petualangan, cerita, dan yang paling penting untuk pekerjaan saat ini, hubungan yang berarti antara para pemain selama interaksi.

Dikutip dari jurnal Ardi Rahmadhani (2013), ada beberapa jenis game online seperti :

1. MMORPG (*Multiplayer Massive Online Role Playing Games*)

Merupakan salah satu jenis internet *game* dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain yang lain. Kemampuan tertentu yang dimiliki oleh karakter diperoleh melalui pengalaman (*experience*), dan biasanya berhubungan dengan kemampuan bertempur atau untuk melawan musuh.

2. MMORTS (*Massive Multiplayer Online Real Time Strategy*)

Adalah salah satu jenis internet *games* yang di dalamnya terdapat kegiatan mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam. MMORTS merupakan kategori dari komputer game yang menggabungkan *real-time strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan di internet. Game yang populer dari jenis ini adalah Warcraft(1994), Command and Conquer(1995), Total Annihilator(1997), Starcraft(1998), Simcity(1999), dan lain-lain

3. MMOFPS (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*)

Merupakan salah satu jenis internet games yang menekankan pada penggunaan senjata. MMOFPS banyak mendapat tantangan dari berbagai pihak dibandingkan dengan jenis permainan lainnya karena dalam MMOFPS sangat menonjolkan kekerasan dan agresifitas. Biasanya sepanjang permainan yang hanya pertarungan dan pembunuhan. Para pemain bermain secara sendiri-sendiri (*single*) atau

juga bisa membentuk tim (*team*) dalam melawan musuh. Sampai saat ini hanya sedikit sekali MMOFPS yang baru dibuat. Hal tersebut dikarenakan sangat banyaknya jumlah pemain yang bermain pada saat bersamaan di internet sehingga terdapat masalah teknis dan infrastruktur pada internet. Contoh *game* dari MMOFPS ini adalah World War II Online (2001) dan PlanetSide (2003). Di Indonesia, contoh yang terkenal dari jenis game ini adalah Counter Strike (CS). Menurut sumber yang sama, game ini sangat disukai oleh anak-anak dan remaja laki-laki, karena game ini mengandalkan skill kecepatan memompa adrenalin dan membutuhkan ketepatan menembak

2.1.8 Defence of The Ancient 2 (DotA 2)

Dikutip dari skripsi Bastian dari universitas Negeri Yogyakarta (2015), *DotA 2* merupakan game online yang sudah tidak asing lagi di kalangan gamer Indonesia, permainan ini adalah sebuah permainan multiplayer online battle arena. Dibuat oleh *Valve Corporation* yang terbit pada Juli 2013, *DotA 2* dapat dimainkan secara gratis pada operation system Microsoft Windows, OS X and Linux. *DotA 2* dimainkan oleh 2 tim yang beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "*Ancient*", Dimana tim harus berusaha menghancurkan 8 "*Ancient*" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter (*Hero*) yang berfokus pada

menaikkan *level*, mengumpulkan *gold*, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang. Pengembangan *DotA 2* dimulai sejak tahun 2009, ketika pengembang *DotA*, *Icefrog*, dipekerjakan oleh *Valve* sebagai lead designer. *DotA 2* dipuji oleh kritikus karena gameplay-nya, kualitas pembuatan dan kesetiaan pada gameplay pendahulu (*DotA mod Warcraft 3*). *DotA 2* menjadi online yang memiliki aktifitas pemain paling banyak di *Steam*, dengan pucak 800,000 pemain online bersamaan setiap hari. *DotA 2* juga masuk dalam *top 10 list Game PC Online* terbaik 2014 menurut salah satu web game online lokal di Indonesia di www.duniaku.net, di jelaskan bahwa *DotA 2* layak masuk dalam *top 10 list* karena memang disamping grafik yang bagus, dan update yang rutin, juga memiliki komunitas yang banyak di Indonesia. Game online ini juga memiliki layanan blog resmi tersendiri diikuti dengan akun sosial media lain seperti facebook dan twitter yang aktif memberikan berbagai informasi seperti event - event yang sedang berlangsung, juga terdapat informasi tentang ranking pemain baik dalam kancah global ataupun pada kategori geografisnya sendiri. Tentu pemain yang ikut tercantum dalam ranking atas akan merasakan kepuasan tersendiri untuk terus memainkan *DotA 2* dan mempertahankan rankingnya. Dalam *dota 2* juga dibagi beberapa poin untuk mengenal game tersebut dikutip dari www.ubaya.ac.id :

1. Map sebagai area permainan

DotA 2 memiliki beberapa unsur permainan yang saling terkait antara “*hero*, *item*, dan *map*”. *Hero* adalah karakter yang dapat dimainkan, terdapat 100 macam jenis *hero* yang dapat dipilih, masing-masing memiliki nama,

sejarah, perilaku, dan kemampuan yang unik. Karakter ini digunakan sebagai jembatan komunikasi antara manusia sebagai pemain, game sebagai mediator, lawan maupun teman sebagai bagian dari interaksi permainan. Unsur kedua adalah item, *items* adalah benda yang dapat dibeli dan dimiliki oleh setiap karakter *hero* yang dimainkan. *Items* tersebut memiliki fungsi meningkatkan kemampuan *hero*. Unsur ketiga adalah *map*, *map* merupakan arena permainan yang telah diatur sedemikian rupa untuk menunjang permainan.

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

2. Kode

Dalam visualisasi *map Dota 2* tersebut berlaku kode kebudayaan,

kode simbolik, dan kode narasi. Kode adalah cara pengkombinasian tanda yang disepakati secara sosial untuk memungkinkan satu pesan disampaikan dari seseorang ke orang lainnya. Menurut Umberto Eco, adalah sebagai aturan yang menjadikan tanda sebagai tampilan yang konkret dalam sistem komunikasi.

Kode simbolik ditunjukkan dengan adanya pertentangan dua buah unsur seperti terang-gelap, atas-bawah, baik-buruk yang merupakan oposisi biner yang dapat kita temui sehari-hari didalam kehidupan nyata. Dua unsur tersebut dapat diperbandingkan dan dipertentangkan didalam map *Dota 2* ini. Kemenduaan tersebut memang sebagai aturan permainan yang harus dapat diakomodir oleh map. Pada masing-masing bagian harus menunjukkan adanya kekontrasan dan pertentangan. Adanya warna merah yang menyala pada bagian utara menunjukkan magma yang bergolak dari dalam perut bumi. Magma memiliki konotasi yang buruk, sebagai sebuah bentuk kemarahan, kejahatan, perusak, dan kekuatan yang dahsyat. Mitos dalam bentuk magma dipercayai sebagai bentuk representasi dari neraka. Visualisasi hal tersebut dipertentangkan dengan warna yang cerah. Cahaya yang keluar dari balik pepohonan mencuat keatas berwarna putih kebiruan, cahaya putih kebiruan memiliki konotasi yang baik, cahaya putih bersifat menyembuhkan, memberikan terang, dan kehalusan. Mitos yang melekat adalah representasi dari surga dimana hal-hal yang baik berkumpul disana. Mitos tersebut menunjukkan adanya kode kebudayaan atau kode kultural yang berlaku.

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

3. *Icon*, indeks, dan simbol

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

Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat. Didalam map *DotA 2*, pohon-pohon yang terdapat pada area kekuasaan the dire digambarkan tidak memiliki daun. Daun merupakan bentuk yang dipercaya sebagai unsur kehidupan. Pohon-pohon ini mati karena tanah yang tidak subur, penuh racun, beberapa terbakar terkena magma yang panas. Mengambil sedikit kode narasi visual, pohon-pohon dalam area the dire

ditunjukkan pula telah mengalami kematian, udara yang beracun diperlihatkan pula dengan aura kehijauan dan kabut yang menggelayut. Ketika terjadi pertempuran, indeks sangat mudah didapatkan. Seperti pohon yang terbakar meninggalkan asap dan abu pada tanah. Asap menunjukkan adanya api, abu menunjukkan adanya pembakaran.

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

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

1. *Towers*

Merupakan bentuk pasif yang berdiri ditengah line untuk menjaga serangan musuh. Tower ini memiliki bentuk vertical, terbuat dari batu dengan warna putih untuk the Radiant, dan warna hitam untuk the Dire. Kedua tower mengeluarkan serangan jarak jauh pada setiap musuh yang mendekat. Tower merupakan simbol pertahanan bagi masing-masing tim. Terdapat 9

tower dalam setiap area tim yang perlu dijaga agar tidak dihancurkan oleh pemain lain.

2. *Barracks*

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

3. *Throne*

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

4. *Neutral*

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

5. *Ancient*

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

6. *Roshan*

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

7. *Secret shop*

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

2.2 Penelitian Terdahulu

2.2.1 Virtual-Communities, Virtual settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline

Jurnal penelitian *Virtual-communities, virtual settlement & cyber-Archeology: A theoretical Outline* oleh Quentin Jones, penelitian ini adalah penjelasan yang berguna tentang hubungan antara komunikasi termediasi komputer (CMC) dengan teknologi

dan perilaku online, maka perspektif jangka panjang perlu diambil dari fokus saat peneliti CMC. Sebuah fokus yang sama pada artefak budaya komunitas virtual harus fokus bagi para peneliti CMC sebagai referensi, ini dapat memberikan kerangka integratif untuk kehidupan masyarakat, baik itu virtual atau nyata.

Menurut Rheingold pada Quentin Jones "masyarakat virtual adalah agregasi sosial yang muncul dari Net ketika cukup banyak orang melakukan diskusi-diskusi publik cukup lama, dengan perasaan manusia yang cukup, untuk membentuk jaring hubungan pribadi di dunia maya". Menurut Hagel dan Armstrong pada Quentin Jones, dari layanan informasi *on-line* oleh sejauh mana konten dan komunikasi pengguna yang terintegrasi. Untuk Hagel dan Armstrong, komunitas virtual istilah longgar mengacu kepada masyarakat longgar mengacu pada jaringan komunikasi yang dibentuk oleh Via Grup-CMC. Bahkan, pemeriksaan cepat output dari berbagai mesin pencari internet seperti Digital Alta Vista, menunjukkan bahwa istilah umumnya mengacu pada kelompok-CMC. Masih lanjut Reingold berpendapat bahwa "setiap kali teknologi komputer dimediasi komunikasi menjadi tersedia untuk orang di mana saja, mereka pasti membangun komunitas dengan itu".

Newhagen & Rafaeli 1996 tentang Quentin Jones, "Interaktif kelompok-komunikasi tidak lagi memerlukan komunikasi tatap muka dan tidak terbatas pada beberapa orang. Sejauh mana komunitas virtual tergantung pada komunikasi interaktif merupakan keberangkatan yang signifikan dari bentuk yang lebih tradisional dan menekankan perlunya perubahan paradigma oleh para peneliti media

yang. Fakta bahwa komunikasi adalah komputer dimediasi membuatnya jauh lebih mudah untuk "menghitung" dan "peta" kelompok "interaksi". Jurnal penelitian *Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archeology: Theoretical Outline* menjelaskan tentang komunikasi yang termediasi dengan komputer atau *communication mediated computer* dengan menggunakan komunitas virtual. Jurnal ini berguna bagi peneliti karena terdapat unsur komunikasi virtual yang terjadi dalam proses komunikasi yang termediasi oleh komputer dalam komunitas virtual.

2.2.2 Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi

Penelitian ini dilakukan oleh Nurudin dari Universitas Muhammadiyah (2013), Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Media sosial (Facebook, Twitter, Youtube dan Flickr) adalah keniscayaan sejarah yang telah membawa perubahan proses komunikasi manusia. Proses komunikasi selama ini dilakukan hanya melalui komunikasi tatap muka, komunikasi kelompok, komunikasi massa, berubah total dengan perkembangan teknologi komunikasi dewasa, khususnya internet. Perubahan tersebut membawa konsekuensi proses komunikasi. Proses komunikasi yang terjadi membawa konsekuensi di tingkat individu, organisasi, dan kelembagaan.

Penelitian ini menggali fenomena media sosial yang sedang mewabah di era *cyberspace*. Kajian tentang media sosial adalah kajian baru yang belum banyak mendapatkan perhatian para peneliti di perguruan tinggi. Obyek penelitian ini adalah

perubahan dahsyat proses komunikasi yang diakibatkan oleh perkembangan media sosial (*social media*). Hasil dari penelitian ini adalah perubahan bentuk komunikasi dan media yang digunakan bertatap muka, sekarang melalui dunia maya, perubahan sikap, cepatnya tersebar informasi melalui dunia maya sehingga berefek pada perilaku seseorang. Sebagai contoh *kidding and trend topic* dijadikan bahan pembicaraan bahkan sikap seseorang, perubahan kebutuhan media sosial yang awalnya merupakan kebutuhan primer seiring dengan waktu akan menjadi perubahan sekunder, seperti halnya pemilikan HP dan pulsa, perubahan aktivitas komunikasi yang awalnya membutuhkan waktu untuk mendapatkan *feedback* sekarang lebih efisien, media yang digunakan sangat mempermudah dalam menyampaikan pesan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah tentang proses komunikasi yang terjadi pada media baru.

2.2.3 Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sanggata Kab. Kutai Timur.

Penelitian ini dilakukan oleh Yeny Nabilla Akmarina (2016) dari Universitas Mulawarman, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain game online terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan SPSS 19.0 dan memperoleh data primer dari wawancara dan kuesioner yang dilakukan kepada 85 responden anak dan orang tua yang berada di kawasan kelurahan Swarga Bara Kota Sanggata Kab. Kutai Timur.

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur dikota-kota besar tetapi juga merambah di pelosok Kabupaten Kutai Timur tepatnya dikota Sangatta, hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak daripada pengunjung warnet (warung internet).

Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat in digemari anak-anak di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur adalah *game online*. Peneliti melakukan wawancara kepada para *gamers* usia 6-12 tahun mengenai permainan apa saja yang mereka sukai. Adapun beberapa jenis permainan *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah *point blank*, *lost saga*, *dota 2*, *ayo dance (audition)*, dan *viva online*. Permainan yang digemari anak-anak adalah permainan yang berbau kekerasan. Hal ini perlu diperhatikan oleh kita , karena ini berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya.

Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab.Timur, fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian yang serius. Di daerah tersebut terdapat 5 buah *game center* yang ramai dikunjungi anak-anak dari pagi hari sampai malam hari. Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan secara berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik oleh anak 6-12 tahun yang masih dikategorikan sebagai pelajar. Banyak pelajar yang ketagihan dan melupakan kebutuhan bersosialisasi langsung

dengan orang disekitarnya. Terkadang mereka lebih populer di dunia *game* dari pada di dunia nyata.

Hal seperti ini yang ikut mempengaruhi hubungan antar pribadi anak dan orang tua. Tak jarang mereka pun tidak banyak bicara dengan orang tua, bicara hanya seperlunya hanya untuk urusan minta uang dan makan. Jika permintaan mereka dituruti mereka akan berlau dan bertindak baik, namun sebaliknya jika orang tua menolak maka mereka akan berperilaku dan bersikap kasar seperti *game* yang sering mereka mainkan. Jumlah warga di kelurahan SwargaBara Kota Sangatta Kabupaten Kutai Timur adalah 14.320 warga dan ada 549 anak yang berusia 6-12 tahun. Berdasarkan penelitian ini, persamaan penelitian ini dan penelitian peneliti adalah tentang membahas media *game online*, Perbedaannya adalah pada tujuan penelitian yang dilakukan, penelitian ini bertujuan tentang efektifitas berkomunikasi dalam keluarga, sedangkan penelitian peneliti adalah tentang analisis proses komunikasi virtual yang terjadi pada *game online DotA 2*.

2.2.4 Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas *Online Game* (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas *Online Game Point Blank "Heyholet'sGo"*)

Penelitian ini dilakukan oleh Anggi Rahmadhansyah Putra dan Hadi Purnama (2012) dari universitas Telkom, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi virtual dikalangan pengguna *online game Point Blank* di dalam komunitas *Heyholet'sgo*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif

dengan pendekatan etnografi. Sumber data menggunakan delapan orang informan, enam informan utama dan dua informan pendukung. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan observasi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan terdapat Sembilan alasan para anggota bermain *online game*. Ketua, staff dan anggota mempunyai peran dan tugas masing-masing. Terbentuknya komunitas *Heyholet'sgo* karena didasari minat yang sama dan sebuah pertemanan. Pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas virtual *Heyholet'sgo* menggunakan pola komunikasi *downward communication* (komunikasi kebawah), *upward communication* (komunikasi ke atas) dan *all channel* (semua saluran).

Salah satu kelompok dalam *game online Point Blank* adalah komunitas “*Heyholet'sgo*”. Nama *Heyholet'sgo* berasal dari tiga suku kata, *Heyho*, *Let's* dan *Go*, dari hasil wawancara singkat kepada salah satu *staff* di dalam komunitas yang bernama Ganes, nama *Heyholet'sgo* diambil dari salah satu judul lagu band terkenal “*Ramones*”. Menurutnya nama tersebut diambil karena mempunyai kosakata yang bagus untuk nama *clan* (kelompok), jadi tidak ada arti khusus untuk nama komunitas mereka.

Komunitas ini terbentuk pada tahun 2009, atas gagasan beberapa pemain yang sering bermain *online game Point Blank* bersama. Karena sering bermain di warung *Internet* (warnet) yang sama, akhirnya mereka membentuk sebuah komunitas agar bisa *sharing*, berbagi informasi, berbagi ilmu dan bermain sama-sama. Komunitas ini telah tiga tahun berdiri dan masih aktif hingga saat ini, tidak hanya sebatas teman

bermain, tetapi komunitas ini juga menjadikan komunitas mereka seperti keluarga baru. Mereka tidak hanya bertukar pikiran, informasi dan pengetahuan seputar *online game Point Blank* saja, tetapi telah menjadikan komunitas mereka sendiri seperti forum untuk menyampaikan semua permasalahan, informasi dan pengetahuan di luar dari *online game*, misalnya berbagi informasi mengenai lowongan pekerjaan atau membahas masalah sepakbola.

Dalam berinteraksi dan berkomunikasi antar sesama anggota, serta untuk menyampaikan informasi dan berita, komunitas *Heyholet'sgo* menggunakan media *facebook* sebagai media penyampain pesan mereka. Dengan membuat grup di *facebook*, sehingga setiap anggota komunitas bisa *update* informasi dan bisa langsung diterima oleh semua anggota, dan komunikasi antar sesama anggota tidak pernah putus setiap harinya. Anggota aktif yang terdaftar hingga saat ini berjumlah 30 orang (www.grupfacebook.com). Persamaan penelitian ini dan penelitian peneliti adalah meneliti tentang komunikasi virtual dan *game online*, perbedaan penelitian ini dan penelitian peneliti adalah pada tujuannya, penelitian ini meneliti tentang pola komunikasi virtual yang terjadi, sedangkan peneliti menganalisis tentang proses komunikasi virtual, dan *game online* yang digunakan juga berbeda, penelitian ini meneliti *game online Point Blank* dan peneliti meneliti *game online DotA 2*.

2.2.5 Pola Komunikasi Kelompok *Game Online* (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Games “*Clash of Clans*” Community 1-Ron)

Penelitian ini dilakukan oleh Rio Ricky, Ratih Hasanah Sudrajat, dan Indra N.A Pamungkas (2015) dari Universitas Telkom, penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan oleh lima informan penelitian mendeskripsikan secara menyeluruh dengan menganalisis fenomenan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi kelompok *virtual* dan proses interaksi yang terjadi dalam komunikasi kelompok *virtual game online clash of clans* komunitas 1-ron. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi pada *clan* 1-ron yaitu *clan* 1-ron memiliki pola komunikasi *all channel* karena adanya kecocokan pada karakteristik komunikasi yang terjadi dalam *clan* 1-ron serta komunikasi yang bersifat terbuka, tidak terbatas dengan tingkat jabatan anggotanya, dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan tidak terdapat hambatan.

Internet telah menjadi kebutuhan dalam era digital. Pengguna internet diketahui terus bertambah setiap tahunnya dikutip dari id.techinasia.com terdapat pertumbuhan 85% untuk pengguna internet. Internet menjadi media komunikasi yang dapat menghubungkan satu user dengan user lainnya. Internet mulai digunakan untuk media bermain *game online* pada tahun 2000an, namun di Indonesia *game online* muncul sekitar tahun 2002 sampai dengan tahun 2003.

Game online berkembang pesat sejalan dengan perkembangan teknologi sejak adanya ponsel pintar beredar ditengah era digital. Developer *game online* membuat *game* yang dapat dimainkan dengan ponsel pintar oleh penggunanya. *Game online* adalah salah satu jenis hiburan baru berbentuk virtual dan sangat digemari oleh berbagai kalangan. Kehadiran *game online* adalah salah satu perkembangan teknologi yang bersifat menghibur serta berbagai media baru untuk berkomunikasi antar penggunanya. *Game online* memperoleh penggunanya untuk bermain bersama dan berinteraksi melalui fitur yang ditawarkan dalam *game online* tersebut.

Clash of clans merupakan salah satu *game online* yang menyediakan media komunikasi didalam *game online*. Komunikasi tersebut dapat diartikan sebagai komunikasi virtual, di dalam permainan *clash of clans* terdapat fitur *clan* dimana pemainnya dapat membuat komunitas untuk bermain bersama, saling berinteraksi, dan dapat saling membantu. *Game clash of clans* menduduki peringkat satu dalam kategori *top grossing* di *playstore* dan *appstore*. Persamaan penelitian ini dan penelitian peneliti adalah terletak pada media *game online*, perbedaannya terdapat pada tujuan penelitian dan *game online* yang digunakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi pada game *clash of clans*, sedangkan tujuan penelitian peneliti menganalisis proses komunikasi virtual yang terjadi pada *game online Dota 2*.

2.2.6 Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya

Penelitian ini dilakukan oleh Nova Yohana dan Tika Wulandari dari Universitas Riau (2011), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran dari perilaku komunikasi kelompok virtual, pesan-pesan yang dipertukarkan, pola interaksi, dan *kohesivitas* serta norma kelompok dalam Komunitas *Virtual Kaskus Regional Riau Raya* di Kota Pekanbaru. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan Interaksi Simbolik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota Komunitas *Virtual Kaskus Regional Riau Raya* memiliki peran sesuai dengan struktur dan tingkatan *postingan*. Sebagai forum diskusi dan forum jual beli anggota Komunitas *Virtual Kaskus Regional Riau Raya* saling berbagi informasi dengan menggunakan ragam bahasa kaskus sebagai identitas kelompok. Interaksi sosial yang terjalin di Komunitas *Kaskus Regional Riau Raya* tidak hanya berlangsung secara komunikasi *online* tetapi juga *offline*.

Perkembangan internet pada era sekarang ini menyebabkan lahirnya era *cyber society* (masyarakat maya) dan *virtual community* (komunitas virtual). Kaskus adalah sebuah situs forum komunitas virtual terbesar dan nomor satu di Indonesia dengan tagline *The Largest Indonesian Community* dan mempunyai alamat website <http://www.kaskus.co.id>. Kaskus yang berasal dari kata *kasak kusuk* sangat digemari karena kemampuannya dalam mengakomodasi hampir semua kebutuhan, keinginan dan minat para *surfer* internet. Komunitas ini menyediakan forum yang membahas

segala hal, mulai dari topik politik yang serius hingga topic yang sangat ringan dan remeh. Komunitas ini juga menyediakan forum jual beli (FJB) yang memungkinkan pengguna internet untuk berjual beli mulai dari barang yang bernilai puluhan ribu hingga tanah yang berharga ratusan juta rupiah (Pramiyanti dan Cristin, 2014).

Kaskuser adalah sebutan bagi pengguna kaskus. Umumnya kaskuser ini berasal dari kata belakang, sifat, dan daerah yang berbeda-beda dan mulai menjalin komunikasi dan pertemanan melalui beberapa forum dan kategori-kategori yang terdapat di kaskus. Para kaskuser terkenal dengan kesolidan dan kekompakan mereka, tidak hanya sekedar menjadi pengikut (*follower*) dari satu atau beberapa kategori yang ada di dalam kaskus, tetapi para kaskuser juga berinisiatif menciptakan kelompok mereka sendiri. Oleh karena itu tidak heran muncul beberapa komunitas kaskuser yang dibuat oleh kaskuser-kaskuser yang berasal dari asal atau daerah yang sama. Salah satunya adalah Komunitas Kaskus Regional Riau Raya.

Menjadi anggota Kaskus di dunia maya belum tentu menjadi anggota Kaskus Regional Riau raya. Ada beberapa langkah yang perlu diikuti kaskuser yang juga ingin menjadi kaskuser Kaskus Regional Riau Raya. Setelah mempunyai *account* Kaskus, anggota masuk ke dalam sub-forum Kaskus Regional Riau Raya. Di sana kaskuser mendaftarkan diri menjadi anggota dengan mengisi formulir yang ada di *top thread* Regional Riau Raya.. Seteleah mengisi formulir beserta foto, kaskuser bisa menuliskan *comment* perkenalan di *thread* tersebut. Anggota Komunitas Kaskus Regional Riau Raya berdasarkan data yang di kirim para kaskuser melalui pencarian

situs *web kaskus.co.id*, berjumlah 414 orang. Para anggota yang tinggal di Riau pada umumnya, dan yang lain merupakan perantaran. Persamaan penelitian ini dan penelitian peneliti adalah tentang komunikasi *virtual* yang dibahas dan perbedaannya adalah pada tujuan penelitian, penelitian ini bertujuan untuk melihat pola komunikasi *virtual* yang ada pada kelompok komunitas Kaskus Regional Riau Raya, sedangkan peneliti bertujuan untuk analisis proses komunikasi *virtual* yang terjadi pada kelompok *gamers Dota 2*.

2.2.7 Pengaruh Kompetensi Karakter, Nilai Virtual *Item* dan Kepuasan *Game* Terhadap Intensi Pembelian Virtual *Item* Dalam *Game Online Dota 2*.

Penelitian ini dilakukan oleh Bastian dari Universitas Negeri Yogyakarta (2015), penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kompetensi karakter, nilai *virtual item* dan kepuasan *game* terhadap intensi pembelian *virtual item* dalam *game online Dota 2*. Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumennya dan diambil sebanyak 125 responden. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikana daftar pertanyaan kepada responden yang pernah memainkan *game online Dota 2*. Penelitian ni menggunakan alat analisis regresi linier berganda. Hipotesis diuji dengan uji t dan uji F. Hasil pengujian menunjukkan bahwa kompetensi karakter, nilai *virtual item* dan kepuasan *game* baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi pembelian *virtual item* dalam *game online Dota 2*. Variabel-variabel minat beli sebesar 43.8% dan sisanya sebesar 46,2% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang

tidak dimasukkan dalam model penelitian. Persamaan penelitian ini dan penelitian peneliti adalah terletak pada *game online DotA 2*, dan perbedaan penelitian ini terdapat pada tujuan penelitian yang untuk menganalisis pengaruh kompetensi karakter nilai *virtual item* dan kepuasan *game* terhadap intensi pembelian *virtual item* dalam *game online DotA 2*, sedangkan tujuan penelitian peneliti adalah untuk mengetahui proses komunikasi virtual yang terjadi pada *game online DotA 2*.

2.2.8 Pemaknaan *game online DotA 2*

Penelitian ini dilakukan oleh Rofi Adiputra Darmawan dari Telkom University (2013), fenomena *game online* terjadi hampir diseluruh belahan dunia, baik di Negara Barat, maupun di Negara Asia, dan Indonesia termasuk di dalamnya. *Game Online* ini muncul sebagai salah satu bentuk penggunaan internet yang sudah semakin variatif. Fenomena tersebut dialami oleh sebagian kota besar di Indonesia, termasuk kota Bandung sendiri. Akibat fenomena ini, muncul berbagai macam komunitas pecinta *game online*, salah satunya komunitas pecinta *game online DotA 2*. Dengan terbentuknya komunitas tersebut, maka setiap *Player* akan memiliki pengalaman dan pandangan terhadap kesukaannya akan bermain *DotA 2*, baik sebelum hingga setelah menjadi *Player Game Online DotA 2*. Penelitian kualitatif ini menggunakan jenis pendekatan fenomenologi dengan paradigma konstruktivisme. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara mendalam tak

terstruktur, observasi partisipatif moderat. Teknik analisis yang dilakukan dengan menggunakan tahap-tahap reduksi fenomenologi.

Penelitian ini memiliki tiga informan dari Komunitas DotA 2 Telkom University di kota Bandung. Hasil penelitian yang diperoleh adalah akibat dari kecanduan *game online* DotA 2, ketiga informan tidak lagi menganggap DotA 2 adalah hanya sebuah permainan, yakni menurut mereka *game* tersebut adalah sebagai sumber penghasilan, media pembelajaran, setengah kehidupan, dan terus bermain dan masuk dalam komunitas DotA 2 Telkom University Bandung. Ada tiga hal yang mendukung informan menjadi kecanduan, yakni daya tarik game itu sendiri, manfaat yang di dapat dengan bermain, dan faktor pertemanan dan lingkungan informan. Dari penelitian tersebut, peneliti mengambil definisi tentang *game online* DotA 2 menjadi referensi penelitian ini, karena memiliki objek penelitian yang sama.

2.2.9 Peranan internet sebagai media komunikasi

Penelitian ini dilakukan oleh Mukhtar Effendi dari STAIN Purwokerto (2010) Perkembangan internet yang muncul pada abad ke 21 membuat pengguna internet dan masyarakat luas masih mengidentikkan internet sebagai perkembangan teknologi komputer. Anggapan ini tidak menjadi hilang manakala *booming* fasilitas internet (*e-mail*, *chatting* dan *browser*) digunakan oleh banyak orang untuk berkomunikasi. Perkembangan seperti ini pernah digambarkan Denis Mc Quail sebagai perangkat media elektronik baru yang mencakup beberapa sistem teknologi; transmisi (melalui

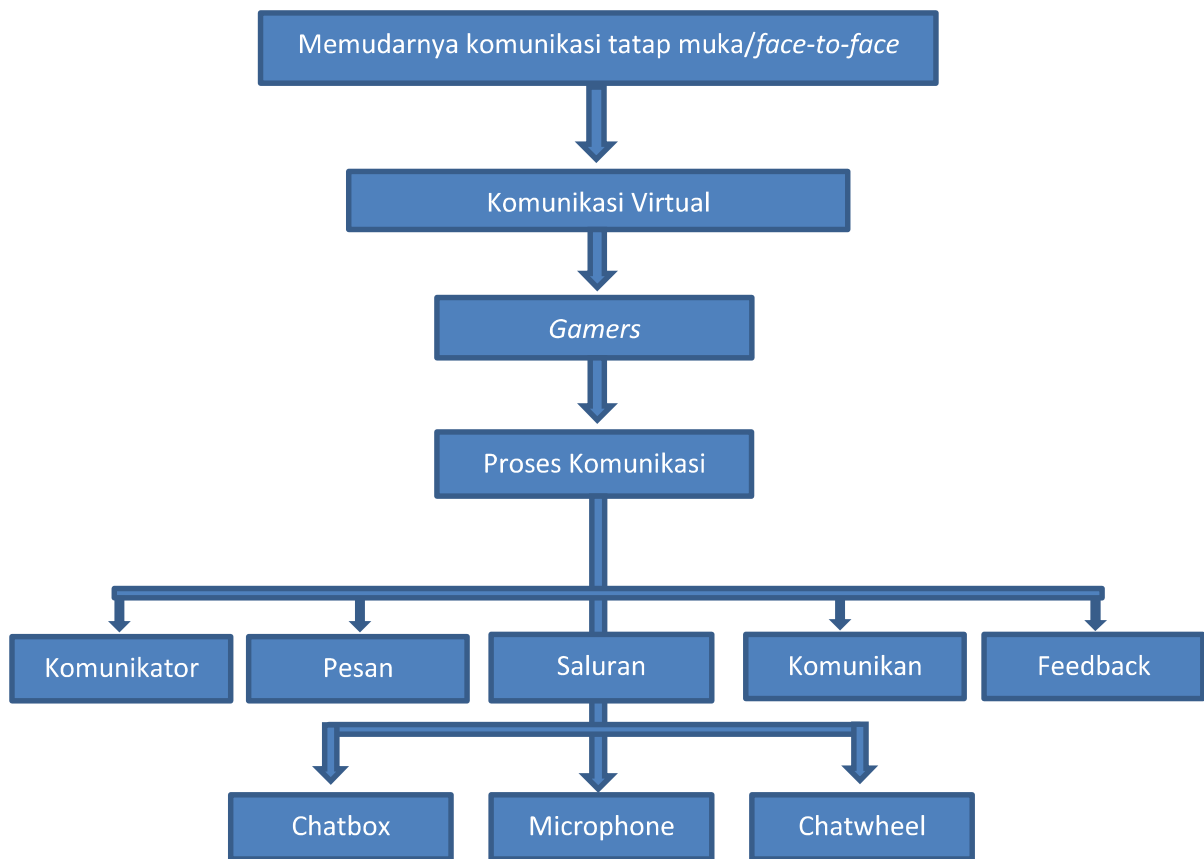
kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, sistem penyajian, (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur), dan sistem pengendalian (oleh komputer). Di sisi lain, ilmu komunikasi tampaknya gagap dan bingung untuk memahami dan melihat fenomena internet ke dalam kajian konsep dan teori. Uniknya lagi, internet ternyata bukan sekadar alternative media komunikasi saja, tetapi ikut membentuk pola-pola komunikasi baru. Bentuk komunikasi baru tersebut antara lain; sifat komunikasi bermedia berubah menjadi komunikasi yang interaktif, sifat komunikasi selalu *synchronorous*, tetapi dapat pula bersifat *asynchororous*, jarak, ruang-waktu antara pengirim dan penerima pesan menjadi keniscayaan untuk semakin tipis, serta konteks komunikasi berlangsung dalam dunia maya(*virtual*).

Di sisi lain, teori komunikasi sudah eksis, teori-teori komunikasi yang sudah eksis, yang bisa digunakan untuk landasan pendekatan *research internet* hanyalah teori *uses and gratifications* yang menitikberatkan pada media pasif dan komunikasi aktif. Sementara itu, referensi pendukungnya masih berupa konsep dan bukannya *middle range theory*.

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian peneliti pada jaringan internet sebagai sebuah media komunikasi, dengan adanya teori tersebut peneliti dapat mendapat masukan dan pengetahuan tentang proses komunikasi bermedia internet.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran merupakan alur pemikiran peneliti yang dijadikan skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatarbelakangi penelitian ini. Dalam kerangka penelitian ini, peneliti akan mencoba mendeskripsikan tentang pemikiran peneliti. Dengan adanya jaringan internet, komunikasi tradisional seperti komunikasi tatap muka sudah mulai memudar dikarenakan adanya komunikasi termediasi komputer atau yang sering disebut dengan komunikasi virtual. Seiring perkembangan zaman komunikasi virtual sangat populer dikalangan remaja modern, salah satu media yang sering digunakan untuk berkomunikasi virtual pada remaja modern saat ini adalah *game online*. Peneliti menganalisis tentang proses komunikasi pada *game online* tersebut. Menurut Harold D Laswell dalam Tommy Suprpto (2011: 9) proses komunikasi terbagi atas 5 komponen yaitu Komunikator, Pesan, Saluran, Komunikan, dan Feedback. Peneliti memfokuskan penelitian pada saluran komunikasi yang berada pada *game online* tersebut. Pada *game online* DotA 2 terdapat 3 fitur komunikasi yang untuk melakukan komunikasi virtual seperti *chatbox*, *microphone*, dan *chatwheel*.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, di mana peneliti-peneliti mendeskripsikan atau mengkonstruksi wawancara-wawancara mendalam terhadap subjek penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya.

3.2 Sumber data

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

3.3 Pengumpulan data

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif pada studi kasus game *online* DotA 2, maka teknik pengambilan data yang dilakukan adalah dengan

menggunakan observasi dan wawancara mendalam. Observasi dan wawancara mendalam mempunyai jenis tersendiri, pada penelitian ini menggunakan :

1. Observasi tak terstruktur

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

2. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak berstruktur adalah wawancara yang bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data-datanya. Pedoman wawancara hanya menggunakan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam wawancara ini, peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden (Sugiono, 2009: 319-321).

Dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi tersebut, peneliti mendeskripsikan hasil wawancara dan observasi kedalam bentuk tulisan untuk mendeskripsikan wawancara , dan mendokumentasi hasil observasi yang telah diambil.

3.4 Instrument Penelitian

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

3.5 Metode Analisis

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

3.6 Uji Validitas dan Kredibilitas Data

Dalam uji validitas dan kredibilitas data, uji validitas terdapat dua jenis uji validitas. Validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang dicapai, validitas eksternal berkenaan dengan derajat akurasi

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

3.6.1 Uji Kredibilitas

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

1. Perpanjang Pengamatan

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

2. Meningkatkan ketekunan

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

3. Triangulasi

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

4. Menggunakan Bahan Referensi

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

3.6.2 Pengujian Transferability

Transferability ini merupakan validitas eksternal, validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Nilai transfer ini berkenaan dengan pertanyaan, hingga mana hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain (Sugiyono, 2009:276). Agar penelitian ini dapat dipercaya, peneliti melampirkan surat penelitian yang telah disahkan, rekaman wawancara, dan dokumentasi penelitian yang telah dilakukan dan dideskripsikan dalam bentuk tulisan, yakni hasil wawancara yang diperoleh.

3.6.3 Pengujian Depenability dan Konfirmability

Dalam penelitian kualitatif, uji depenability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian (Sugiyono, 2009:277). Peneliti akan meminta pembimbing untuk mengaudit seluruh aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, dari bagaimana peneliti menentukan masalah/fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai membuat kesimpulan yang harus ditunjukkan oleh peneliti

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

3.7 Waktu Penelitian

Dari pertama kali membuat skripsi sampai dengna akhir :

Bab	Minggu Ke													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	■	■	■	■										
2					■	■	■							
3								■	■	■				
4											■	■		
5													■	■

Tabel 3.1 Jangka waktu penelitian