JIKOM
Jurnal Ilmiah Komunikasi

Volume 14, No.01, Maret. 2022

Komunikasi Interpersonal pada Pecandu Game Online Dota 2 dalam Komunitas Moba

Ibnu Syina Al Farisy[1], Ramdhania El Hida[2], Berliana Lukitawati[3]
[1,2,3] *Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia Maju*
Email correspondent: ibnualfarisy798@gmail.com

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi jaringan komputer meningkat dengan cepat hal ini terlihat pada zaman sekarang ini memasuki era *millenial*, salah satunya adalah *game online*. *Game online* kini telah menjadi suatu candu yang bisa membuat para pemainnya mengurangi kegiatan lain. Salah satu game online yang saat ini tengah digandrungi sebagai masyarakat khususnya para remaja hingga dewasa awal yaitu Dota 2. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa motivasi bermain pecandu *game online* Dota 2, bagaimana interaksi pecandu *game online* Dota 2 di luar dunia virtual. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan dokumen yang berhubungan dengan kasus kecanduan *game online* serta data hasil dari pecandu *game online* Dota 2. Penulis menganalisis bahwa motivasi bermain pecandu game online Dota 2 didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai penghargaan dengan cara menaikan Ranking Level dan mendapatkan keuntungan finansial, meningkatkan hubungan dengan pemain game online, dan untuk menjadi pemain yang profesional. Kesimpulannya adalah muncul perbedaan komunikasi interpersonal di dalam dunia virtual maupun di luar dunia virtual yang dimana pemain *game online* Dota 2 lebih cenderung berkomunikasi di dalam dunia virtual, sebab intensitas lebih tinggi jika dibandingkan dengan berkomunikasi di luar dunia virtual. Saran penelitian untuk ke depan diharapkan menggunakan metode secara lebih rinci lagi guna untuk menutupi kekurangan yang ada di dalam penelitian terutama hubungan antara teknologi dengan ilmu komunikasi.

Kata kunci: game online, kecanduan, Dota 2, komunikasi interpersonal

Abstract

The rapid development of computer network technology is increasing rapidly, this can be seen in today's era entering the millennial era, one of which is online games. Online games have now become an addiction that can make players reduce other activities. One of the online games that is currently being loved by the public, especially teenagers to early adults, is Dota 2. The purpose of this study is to find out what is the motivation for playing Dota 2 online game addicts, how do Dota 2 online game addicts interact outside the virtual world. The method in this research uses a qualitative descriptive method. Data was collected through interviews and documents related to cases of online game addiction as well as data on results from online game addicts Dota 2. The author analyzes that the motivation to play Dota 2 online game addicts is based on the need to achieve rewards by increasing the Ranking Level and getting financial benefits, improving relationships with online game players, and to become professional players. The conclusion is that there are differences in interpersonal communication in the virtual world and outside the virtual world, where online game Dota 2 players are more likely to communicate in the virtual world, because the intensity is higher when compared to communicating outside the virtual world. Suggestions for future research are expected to use methods in more detail in order to cover the shortcomings that exist in research, especially the relationship between technology and communication science.

Keywords*: online games, addiction, Dota 2, interpersonal communication*

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi jaringan komputer meningkat dengan cepat dan hal ini terlihat di zaman sekarang ini memasuki era milenial terutama *world wide internet* telah menjadi realitas sehari-hari setiap publik. Selain itu, jaringan internet salah satu nya yang digunakan untuk dalam sebuah permainan *online* yang bisa disebut *game online*.

Game online merupakan gabungan dari dua suku kata dalam bahasa inggris yaitu *game* yang berarti permainan dan *online* artinya jejaringan atau daring. Maka terbentuklah makna game online sendiri yaitu permainan yang dilakukan melalui komputer yang memnfaatkan media jaringan internet.[1]

Game online Defence of the acient 2 atau disingkat Dota 2 merupakan tipe game online RTS (*Real Time Strategy*) permainan yang menekankan pada kehebatan strategi pemainnya, game ini bersifat turn based atau biasa dimainkan secara bersamaan yakni di dalam area pertarungan daring multipemain, dan game online Dota 2 ini dikembangkan oleh Valve Corporation terbit pada Juli 2013.

Dota 2 dimainkan oleh 2 tim yang beranggotakan 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada di pojok peta yang disebut "*Acient*", yang dimana tim harus berusaha menghancurkan *Acient* tim lawan agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain hanya dapat mengendalikan satu karakter "*Hero*" yang berfokus untuk menaikan level, mengumpulkan *gold*, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang.

Tumbuhnya popularitas *game online* Dota 2 kian melesat utamanya di dalam komunitas Dota 2 Indonesia, tentunya hal ini membuat *game online* sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat terutama kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Hasil poling yang dilakukan sebuah website bernama statista tahun 2016-2020 total yang memainkan Dota 2 dengan jumlah 791 peserta. Dota 2 menjadi *game online* favorit dikalangan anak remaja khususnya remaja akhir yang rata-rata berusia 17-26 tahun dan untuk dewasa awal 26-35 tahun.

Dalam waktu bermain pada game online Dota 2 membutuhkan 30 menit sampai satu jam untuk menyelesaikan satu permainan. Namun, rata-rata waktu bermain yang dihabiskan kisaran 3 jam. Berbeda dengan yang ada di Warnet atau warung internet, pemain Dota 2 bahkan menghabiskan waktu sebanyak 12 jam hingga 24 jam dalam sehari.

Hal ini dilakukan secara berkelanjutan hampir setiap hari dengan rentang waktu durasi yang sama setiap harinya. Kecanduan terhadap *game online* pun sering kali mendominasi pikiran dan tingkah laku pemain, seorang bisa dikatakan adiksi atau kecanduan *game online* apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria yakni: (a) *Salience*, menunjukan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku; (b) *Euphoria*, mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game; (c) *Conflict*, pertentangan yang muncul antara pecandu dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dan juga dengan diri sendiri; (d) *Tolerance*, aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan; (e) *Withdrawal*, perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain *game online*; dan (f) *Relapse and Reinstatement*, kecenderungan untuk melakukan pengulangan pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi lebih parah setelah bertahun-tahun yang hilang kendali.[2]

Disisi lain juga Dota 2 memiliki kaitannya dengan interaksi yang dilakukan ketika di dalam dunia virtual *game online* dengan orang-orang luar pemain yang disebut dengan komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik sehingga prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis yang menunjukkan terjadinya interaksi langsung.[3]

Dengan adanya kaitan antara komunikasi interpersonal dan *game online* Dota 2 secara tidak sadar pemain telah melakukan aktivitas yang tidak terpisahkan. Maka dari itu komunikasi yang baik dan

efektif ditandai dengan bagaimana pecandu *game online* Dota 2 tersebut melakukan komunikasi interpersonalnya. Dibandingkan dengan bentuk komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini, dan komunikan. Alasanya komunikasi ini biasanya bersifat langsung antara komunikator dengan komunikan.

Dalam hal penelitian ini, peneliti sangat tertarik dengan pembahasan yang berkaitan dengan game online sekaligus para pecandu game online dan dikaitkan dengan teori komunikasi yakni komunikasi interpersonal.

Tujuan dalam penelitian ini adalah meneliti kasus pecandu game online Dota 2 di kalangan remaja awal hingga dewasa sekaligus mengetahui seberapa jauh motivasi pecandu dalam bermain game online Dota 2 serta interaksi komunikasi dari pecandu game online Dota 2 di dalam dunia vitual (*online*) maupun di luar dunia virtual (*offline*).

Metode

Pendekatan penelitian yang peneliti gunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan hasil dari pemahaman yang sifatnya umum terhadap timbulnya gejala sosial yang peneliti amati.

Pendekatan penelitian haruslah disertakan dengan paradigma penelitan terdahulu dimana peneliti harus menerapkan pola terstruktur bahwa permasalahan harus benar-benar dipahami secara holistic dan kontekstual yang akan membentuk suatu keutuhan yang tidak dapat dipisahkan. Hal tersebut karena terdapat unsur emosi, perilaku, dan perasaan yang mudah dipahami.[4]

Sugiyono juga turut menjelaskan mengenai penelitian kualitatif bahwa dalam penelitian kualitatif data-data dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan dan dilakukan bersifat induktif yang kemudian dapat dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori pada saat melakukan riset lapangan.[5] Pengumpulan data bisa diambil dari pengamatan terdahulu, evaluasi, dokumentasi hasil penelitian, dan pernyataan individu-individu sesuai fakta.

Peneliti telah menarik kesimpulan bahwa penelitian yang harus dilakukan adalah mengumpulkan data baik berupa tulisan maupun lisan serta dokumentasi berupa foto sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya secara langsung di lapangan. Dengan adanya pendekatan penelitian kualitatif, peneliti memberi pandangan mengenai permasalahan komunikasi interpersonal pecandu game online Dota 2 di dalam komunitas moba.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian studi kasus. Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa studi kasus adalah penelitian yang dilakukan secara intensif, terinci, dan mendalam terhadap keadaan atau situasi baik itu di dalam organisasi, lembaga, komunitas, dan antar kelompok. Ditinjau dari wilayah, maka penelitian kasus hanya meliputi subjek yang sempit. Tetapi, ditinjau dari sifat penelitian utamanya penelitian kasus lebih dalam.[6]

Peneliti memilih penelitian studi kasus dengan alasan penelitian bersifat deskriptif dan harus sesuai dengan judul penelitian yang akan berhubungan pada studi kasus. Dan dapat menjelaskan variable-variabel yang membutuhkan penjelasan serta pemahaman yang luas. Dalam penelitian studi kasus, diharuskan untuk melakukan wawancara langsung sehingga dapat membantu peneliti dalam proses penelitian.

Peneliti ingin mengetahui motivasi dari pecandu pemain *game online* Dota 2 dalam komunitas moba pada kalangan remaja awal hingga dewasa serta dikaitkan dengan pembahasan teori komunikasi interpersonal.

Peneliti mengambil beberapa narasumber diantaranya Key Informan (Pecandu *game online* Dota

2) sebagai target informan utama yakni seorang pecandu game online Dota 2 untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian; Informan Pendukung I (Keluarga) sebagai pendukung informan pertama dari pihak keluarga yang merupakan pihak dari pecandu *game online* Dota 2 serta mengetahui bagaimana sikap, sifat, dan kegiatan pecandu *game online* Dota 2 sehari-hari; Informan Pendukung II (Operator Warnet) sebagai pendukung informan kedua dari operator warnet yang memberikan informasi mengenai bagaimana pecandu *game online* melakukan interaksi di dalam (*online*) maupun diluar dunia virtual (*offline*) dan tentunya operator warnet pernah juga berinteraksi dengan pecandu *game online* Dota 2; Informan Pendukung III (Psikolog) sebagai informan yang memberi data dari informasi mengenai tinjauan dari sudut pandang bidang ilmu psikologi yang pernah memahami soal kecanduan *game online* dan pernah menangani terapi pecandu *game online* sekaligus memberi konsultasi kepada keluarga dari seseorang yang kecanduan *game online*.

Peneliti menggunakan tiga teknik analisa data dalam melakukan penelitan langsung yang diantaranya: (1) *Data Reduction* (Reduksi Data), merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan pada hal yang penting dicari tema dan polanya sehingga memberikan gambaran lebih jelas dan mempermudahkan penelitian dalam melakukan pengumpulan data; (2) *Data Display* (Penyajian Data), langkah kedua untuk penyajian data harus terorganisir atau tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami dalam bentuk uraian singkat; (3) *Verification* (Kesimpulan), langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara, namun apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal dan didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten akan menjadi sebuah kesimpulan yang kredibel.[7]

Selain menggunakan tiga teknik analisa data, peneliti juga mengambil 2 sumber data antara lain, sumber data primer dan data sekunder. Data Primer merupakan sumber data yang didapatkan dari sumber asli untuk memperoleh informasi langsung dengan menggunakan instrumen-instrumen yang ditetapkan.[8]

Penelitian dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap narasumber yang berhubungan dengan pecandu *game online* Dota 2 dengan menggunakan alat perekam suara. Sumber data pertama didapatkan secara langsung dari pecandu game online Dota 2 yang membahas motivasi apa di dalam diri sehingga menyebabkan kecanduan dalam bermain *game online* Dota 2. Sumber data kedua, didapatkan langsung oleh pihak orang tua dari pihak pecandu *game online* yang membahas kegiatan sehari-hari serta sikap dan sifat pecandu *game online* Dota 2. Sumber data ketiga yang terakhir adalah sumber data yang didapatkan dari Psikolog yang membahas sudut pandang soal pecandu *game online* lebih dalam serta perilaku dari seseorang yang kecanduan *game online*.

Setelah mengambil sumber data primer-nya, terakhir peneliti mengabil sumber data sekunder. Data sekunder mengacu pada informasi yang dikumpulkan dari sumber secara tidak langsung atau perantara sumber yakni berupa catatan atau dokumentasi, buku teks yang ada, situs resmi, salinan berita pers, serta penulisan karya ilmiah lain yang berhubungan dengan objek permasalahan penelitian.[9]

Teknik pengumpulan data oleh peneliti adalah dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Pada saat penelitian dilakukan, peneliti menggunakan teknik wawancara yang mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian, sehingga respoden dapat memberikan informasi detail.

Peneliti juga mengobservasi hasil pengambilan data yang bertumpu pada pengamatan objek penelitian langsung. Peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala sosial yang terjadi.

Dokumentasi juga dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti tambahan seperti catatan, dokumentasi foto, sumber situs, dan profil kecanduan *game online* Dota 2.

Setelah peneliti mendapatkan dan mengumpulkan data secara keseluruhan, peneliti langsung mengolah sumber data tersebut menjadi ringkas dan jelas. Sugiyono menerangkan bahwa cara ilmiah untuk mendapatkan, mengolah dan menyimpulkan agar sumber data valid sesuai tujuan penelitian dan dapat dibuktikan sehingga gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan data, dan mengantisipasi masalah pada penelitian.[10]

Hasil & Pembahasan

Dota 2 adalah sebuah permainan *multiplayer online battle area* atau disingkat Moba, sekuel dari *Defence of the Acients* mod pada *Warcraft 3: Reign of Chaos* dan *Warcraft 3: The Frozen Throne*. Dota 2 dikembangkan oleh Valve Corporation terbit pada 2013 dan dapat dimainkan secara gratis pada operation system Windows OS X dan Linux. Dota 2 dapat dimainkan secara eksklusif melalui distributor resmi Valve Steam. Dota 2 dimainkan oleh 2 tim yang beranggotakan 5 orang pemain pada setiap tim memiliki markas yang berada di pojok peta yang setiap markas memiliki satu bangunan yang bernama "*Acient*", dimana tim harus menghancurkan "*Acient*" tim lawannya agar dapat memenangkan pertandingan.

Setiap permainan mengontrol 1 karakter "*Hero*" yang berfokus pada menaikan level, mengumpulkan *gold*, membeli *item*, dan melawan tim lawan untuk menang.

Sejak kemunculan *game online* Dota 2, menjadi fenomena yang luar biasa besar di Indonesia. Survey pada data yang diakses poling dilakukan di website bernama statista.com pada tahun 2016-2020 total 791 peserta yang mengikuti *game online* Dota 2. Komunitas Moba sendiri juga tidak luput dari demam game online Dota 2 terutama bagi kalangan remaja sampai dewasa.

Subjek pada penelitian ini berfokus pada pemain game online Dota 2 secara berlebihan dalam bermain sehingga menimbulkan efek kecanduan. Dari efek kecanduan yang diterima oleh para pemain game online ini pun mempengaruhi bagaimana mereka melakukan interaksi. Pertama, interaksi yang dilakukan pecandu game online ini mereka melakukan banyak aktivitas komunikasi dalam komunitas game online Dota 2. Kedua, interaksi offline yaitu bagaimana para pencandu game online ini melakukan interaksi dengan lingkungan luar game online tersebut.

Peneliti berusaha meneliti dari sifat pecandu game online Dota 2 serta hingga dikaitkan dengan komunikasi interpersonal. Berikut motivasi dari pecanduan game online yang mengacu pada pihak orang tua, pihak operator warnet, dan psikolog.

Motivasi Pecandu Saat Bermain *Game Online* Dota 2

Motivasi merupakan tahap awal dan faktor yang ada di dalam diri seseorang yang menggunakan serta mengarahkan dirinya untuk kebutuhan tertentu. Peneliti telah mengamati motivasi apa yang dilakukan oleh pecandu saat memainkan *game online* Dota 2. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, kebanyakan dari mereka rata-rata mulai memainkan *game online* Dota 2 sudah sejak usia dini yang artinya saat duduk di bangku sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA).

Tahapan awal para pecandu *game online* Dota 2 tersebut telah diamati oleh peneliti bahwa memang mereka bermain di usia yang masih sangat muda dengan berbagai alasan yang berbeda. Berdasarkan analisa, pecandu *game online* Dota 2 memiliki motivasi yang mereka anggap adalah sebagai kebutuhan untuk pencapaian (*Needs For Achievment*), kebutuhan untuk berhubungan (*Needs For Affiliation*), dan kebutuhan untuk kekuatan (*Needs For Power*).[11]

Kebutuhan Yang Didapatkan dari Bermain Game Online Dota 2

Kebutuhan akan pencapaian (*Needs For Achievment*) kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan dari suatu pencapaian dari diri sendiri dan menjadi salah satu hubungan yang dapat

menjelaskan motivasi atas dorongan untuk melebihi, pencapaian serta perjuangan untuk keberhasilan yang didapatkan. Hal ini dapat dikatakan memang pecandu mengakui ketertarikannya terhadap *game online* Dota 2 tidak lain karena selain mendapatkan hiburan untuk bersenang-senang dan selain itu juga *game online* Dota 2 merupakan permainan yang tidak bisa dimainkan dengan asal-asalan, memiliki tingkat kerumitan sendiri. Bisa dilihat dari pencapaian *Ranking Level* yang bisa disebut dengan MMR (Match Making Ratio) dalam pencapaian nilai skor *game online* Dota 2 yang menjadi tolak ukur kehebatan dalam bermain *game online* Dota 2. Dengan adanya MMR inilah yang membuat pemain menjadi kecanduan bermain *game online* Dota 2 karena keinginan untuk mencapai ranking paling atas sehingga dibuat penasaran dan terus bermain berulang kali sampai dapat memenangkan permainan *game online* Dota 2.

Kebutuhan akan saling terhubung (*Needs For Affiliation*) berkaitan dengan saling terhubungnya antara satu pemain dengan pemain lainnya sehingga membentuk motif persahabatan utamanya memiliki kegemaran yang sama. Pecandu *game online* mencari sesuatu untuk memenuhi kebutuhan dalam hal meningkatkan hubungan dalam persahabatan dan kerja sama terhadap orang-orang yang memiliki persepsi yang sama. Menurut Sarwono mengatakan bahwa rata-rata karakteristik orang yang memiliki kecanduan terhadap *game online* cenderung ke arah introvert yang dimana *game online* dijadikan sebagai suatu kompensasi untuk menemukan orang-orang baru yang sesuai dengan minat yang sama.[12]

Kebutuhan akan kekuatan (*Needs For Power*) kebutuhan untuk membuat diri seseorang lebih berpengaruh sehingga bisa mengendalikan tim pemain. Ketika pemain mendapatkan hasil MMR (*Match Making Ratio*) yang lebih tinggi, maka akan ditunjuk menjadi seorang pemain yang kuat dan handal untuk bisa mengalahkan tim lawan di *game online* Dota 2. Ketika pemain mahir dalam memainkan dalam pertandingan *game online* Dota 2 demi menaikan MMR, pemain bisa dikatakan menjadi pemain jago atau biasa disebut dengan *professional player* disingkat dengan *pro player*. Kebutuhan akan kekuatan ditandai dengan adanya keinginan untuk menjadi seorang yang berpengaruh dalam *game online* Dota 2.

Kriteria Sikap Pecandu Game Online Dota 2

Dari hasil penelitian serta observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti bahwa kriteria dari sikap pecandu *game online* Dota 2 ternyata memiliki perbedaan masing-masing antara lain dilihat dari segi Salience (Ciri khas) yang dimana pecandu *game online* rata-rata memiliki jangka waktu bermain dari 8 jam hingga 15 jam, namun ada juga yang memainkan permainan *game online* Dota 2 tanpa henti (Non-stop) dikarenakan Dota 2 sudah selayaknya *e-sport gaming* (atlet game online) dan menjadi salah satu aktivitas yang mendominasi kegiatan sehari-hari bersama dengan komunitas game moba di warnet.

Dari segi Euphoria (Kepuasan) tentunya pecandu game online Dota 2 memiliki sedikit perbedaan yang antara lainnya adalah pada saat memainkan *game online*, mendapatkan kesenangan ketika bermain secara team work dengan sesama pemain. Tidak hanya memikirkan kesenangan saja bermain secara tim dan memikirkan strategi adalah hal yang diutamakan bagi seorang pemain *game online* Dota 2 demi memuncaki keberhasilan dan mendapatkan kesenangan.

Dari segi Withdrawal (Keputusan) pecandu game online Dota 2 merasa dirinya kurang puas saat bermain *game online* ketika hanya 1 kali bermain saja. Pemain *game online* Dota 2 tidak pernah berhenti atau lepas dari bermain *game online*. Karena memang sudah menjadi candu dan tak bisa dihilangkan dengan cara apapun itu.

Dari ketiga segi kriteria sikap pecandu *game online* Dota 2, memang pecandu ingin tetap menjadi dirinya sebagai pemain handal. Namun dibalik itu semua hanyalah kondisi dimana individu merasa ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi dan berakibat kurang terkontrol terhadap perilaku sehingga dirinya merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaan dari pecandu *game online*.[13]

JIKOM
Jurnal Ilmiah Komunikasi

Volume 14, No.01, Maret. 2022

Interaksi Dari Pecandu Game Online Dota 2 Di Dalam Dunia Virtual Maupun Luar Dunia Virtual

Dalam kesehariannya pecandu game online Dota 2 tidak lepas dengan yang namannya interaksi atau saling berkomunikasi antar sesama pemain. Peneliti memaparkan bagaimana interaksi yang dilakukan dari pecandu game online di dalam dunia virtual maupun di luar dunia virtual. Pada tahap interaksi ini pecandu game online melebur ke dalam dunia sosial dan memulai melakukan interaksi dengan lingkungannya.

Maksudnya adalah dimana pecandu melakukan interaksi dengan tujuan supaya dalam komunitas *game online* bisa mencapai apa yang diinginkan dan juga mempengaruhi kepada sesama penggemar *game online* Dota 2 baik itu individu maupun kelompok.[14]

Di dalam dunia virtual, pecandu melakukan interaksi dengan cara melakukan interaksi melalui grup komunikasi. Dalam kegiatan interaksi inilah si pecandu memulai komunikasi melalui aplikasi seperti Discord, Whatsaap, dan Facebook, dimana membahas soal strategi-strategi yang dihadapi pemain dengan tujuan untuk menentukan hasil yang lebih baik secara bersama dalam turnamen game online Dota 2.

Dan di dalam interaksi grup, anggota juga harus saling menjaga etika saat berkomunikasi yang dimana anggota harus menjaga bahasa dan tidak boleh mengeluarkan bahasa yang tidak pantas diucapkan. Untuk mencapai apa yang harus dilakukan interaksi menggunakan bahasa yang sepatutnya diucapkan dapat membuat motivasi pemain semakin bagus. Dan tidak hanya itu, anggota grup komunikasi juga bisa saling berbagi pengalaman bermain *game online* secara menyenangkan dan meningkatkan keakraban sesama pemain *game online* Dota 2. Namun, kenyataanya ketika kalah dari permainan game online Dota 2 sering kali menggunakan kata-kata yang tidak layak diucapkan.

Berbeda hal dari kegiatan interaksi di luar dunia virtual, dimana anggota saling bertemu dengan anggota yang memainkan *game online* Dota 2. Interaksi di luar dunia virtual lebih mengutamakan soal pembicaraan dari segi strategi dalam bermain Dota 2, peforma pencapaian karakter Hero, memikirkan strategi-strategi baru agar lawan main dapat mudah terkalahkan, dan membicarakan soal kerja sama antar tim saat mengikuti kompetisi *game online* Dota 2 secara kompak. Dan telebih lagi pemain *game online* Dota 2 mementingkan persoalan *Match Making Ratio* atau MMR yakni peringkat level yang membuktikan bahwa semakin meningkat level-nya semakin lebih baik kualitas bermain sehingga itulah yang membuat pemain kecanduan akan permainan *game online* Dota 2.

Kaitan Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dengan Game Online Dota 2

Dalam kaitan hubungan antara komunikasi interpersonal dengan pecandu game online yang keduanya sangat sinkron adalah hubungan yang dibentuk dari interaksi-interaksi terhadap game online yang muncul secara antar pribadi seseorang.

Menurut Joseph A. Devito hubungan antar pribadi yang mengidentifikasi dua karakteristik penting, yakni hubungan antar pribadi berlangsung secara berangsur-angsur sehingga menumbuhkan keakraban melalui serangkaian tahapan. Dan jumlah topik yang dibicarakan secara interpersonal mereka letakan pada topik-topik tertentu baik secara keluasan (*breadth*) maupun inti dari individu sebagai kedalaman (*derpth*).[15]

Peneliti mengungkapkan bahwa komunikasi interpersonal dengan *game online* adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan yang keduanya saling berbaur dimana proses interaksi yang menghasilkan perilaku verbal maupun perilaku nonverbal yang dimaksud untuk menyampaikan suatu keadaan batin kepada orang lain guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Proses yang dimaksud adalah komunikasi yang tersusun dari banyak banyak proses yang saling terkait antara pesan, koordinasi interaksi, dan persepsi sosial sehingga terkait dengan *game online* Dota

2. Dari sinilah kedua hubungan antara komunikasi interpersonal dengan *game online* Dota 2 yang menghasilkan efek kecanduan.

Dari efek kecanduan timbulah pola perilaku yang cenderung tertuju pada aktivitas berinternet dan waktu yang terus-menerus bertambah yang tidak sesuai dengan target demi meraih kepuasan yang pernah dirasakan sebelumnya secara tidak terkontrol sehingga dampaknya mengarah ke perasaan seseorang menjadi tidak nyaman, murung, cepat tersinggung saat pemain kalah dalam permainan *game online* Dota 2. Dan dalam efek kecanduan juga ada keterkaitannya dengan komunikasi interpersonal yakni membohongi keluarga untuk menyembunyikan keterlibatan terhadap game online yang berujung melarikan diri dari masalah dengan memendamkan perasaan-perasaan negatif dari dalam diri.

Kecanduan *game online* dimasukan ke dalam golongan kecanduan psikologis yang memang bukan mengarah kecanduan secara fisik. Kecanduan psikologis inilah yang membuat komunikasi interpersonal mengarah ke yang lebih negatif tanpa berhubungan langsung dengan pihak orang tua si pecandu *game online*. Sering kali pecandu berurusan langsung dengan pihak sekolah terkait masalah kehadiran tidak pernah datang pada saat jam pelajaran berlangsung. Walaupun pihak orang tua telah menasehatinya, tetapi si pecandu tidak bisa melepaskan kecanduanya akan game online dan tetap memilih sebagai pemain *game online* Dota 2.

Peneliti mencoba menanyai langsung kepada seorang Psikolog bernama Nurdin Firmansya, S.psi . Beliau mengetahui permasalahan yang sedang diteliti oleh peneliti mengenai kecanduan *game online*. Beliau mengatakan bahwa pada saat seseorang melakukan proses komunikasi interpersonal di dalam diri, terjadi aspek yang juga perlu mendapatkan perhatian berkaitan dengan keinginan, minat, kemudian perasaan termasuk kemampuan berpikir menjadi faktor internal di ruang lingkupnya sendiri. Dalam psikologi sosial, terjadi adanya kesamaan membentuk hubungan antara di dalam diri dan di ruang lingkup, tapi jika berada di lingkungan sosial yang berbeda dan di ruang lingkup yang berbeda atau tidak sesuai dengan minat pastinya seseorang acuh akan keberadaan yang tidak sesuai dengan minat di dalam diri. Dari segi bahasa yang digunakan oleh komunitas *game online* memiliki istilah-istilah baru yang hanya berlaku untuk kelompok minoritas dengan tujuan menjalin kekeluargaan dan berbeda lagi ketika mereka menggunakan istilah bahasa kepada orang di luar kelompok.

Jadi, disini peneliti sudah memahami antara hubungan komunikasi interpersonal, *game online* Dota 2, dan efek kecanduan yang disebabkan karena pengaruh lingkungan internal maupun komunitas game *Moba*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, Peneliti mengambil kesimpulan bahwa pecandu *game online* Dota 2 memiliki dorongan yang timbul dari diri sendiri yang disebabkan oleh kesukaan dan minat yang tinggi serta motivasi akan bermain *game online* Dota 2 berdasarkan kebutuhan untuk mencapai *Ranking Level* yang lebih tinggi demi mendapatkan *brevet* dari sesama pemain Dota 2 lainnya sehingga kebutuhan untuk mencapai dalam sisi finansial yang didapatkan ataupun mengikuti turnament *e-sport* yang nantinya akan menambah penghasilan bagi pecandu *game online* Dota 2 itu sendiri.

Dari segi komunikasi interpersonal lebih banyak dilakukan di dalam dunia virtual, sebab di dalam dunia virtual intensitas bermain *game online* Dota 2 lebih tinggi dibandingkan harus bersosialisasi di luar dunia. Namun, interaksi di luar dunia virtual di dasarkan pada 3 kebutuhan yakni mulai dari berbicara soal strategi ketika bermain game, hero dalam *game online* Dota 2, dan kebutuhan akan kasih sayang atau menjalin hubungan kooperatif untuk berbaur dengan yang lain sehingga lebih terbuka pada interaksi dengan orang-orang diluar *game online*.

Walaupun mereka tidak bisa lepas dari yang namanya *game online*, tetapi mereka tetap menjadi

pemain yang professional sehingga nantinya akan membawa dampak yang menguntungkan bagi diri sendiri. Tetapi ada sisi negatifnya juga yaitu waktu bermain yang ditargetkan bahkan melampaui sehingga ketika pemain merasa belum puas dengan hasil performa bermainnya, pemain akan mengulang hingga 3 kali sampai dirinya mendapatkan kepuasan bermain yang berujung pada kecanduan.

Saran

Peneliti berharap penulis-penulis yang ingin melanjutkan penelitian mengenai fenomena-fenomena yang mengikuti perkembangan zaman yang lebih mengarah ke teknologi informasi agar bisa memperdalam cakupan penelitian dengan tema penelitian yang sama dan memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan terutama dalam ilmu komunikasi.

Disarankan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi ilmu komunikasi mengenai apa yang menjadi motivasi bermain seorang pecandu *game online* Dota 2 dan komunitas yang sama dengan hubungan interaksi ketika di dalam dunia virtual (*Online*) maupun di luar dunia virtual (*Offline*).

References

1. Jahn-Sudmann A, Stockmann R. Computer Games As A Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers - War Without Tears. 2008.
2. Vollmer C, Randler C, Horzum MB, Ayas T. Computer Game Addiction In Adolescents And Its Relationship To Chronotype And Personality. In 2014.
3. DeVito JA. The Interpersonal Communication Book (11th edition). In Boston, USA; 2007.
4. Moleong LJ. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya; 2018.
5. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In Bandung: Alfabeta; 2016.
6. Arikunto S. Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Edisi Revisi V. In Jakarta: PT. Rineka Cipta; 2010.
7. Afrizal. Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian dalam Berbagai Disiplin Ilmu. In Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada; 2016.
8. Arikunto S. Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Edisi Revisi V. In Jakarta: PT. Rineka Cipta; 2010.
9. Moleong LJ. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya; 2018.
10. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In Bandung: Alfabeta; 2016.
11. Dovey J, Kennedy HW. Games Cultures: Computer Games as New Media. In New York: Open University Press; 2006.
12. Sarwono SW. Teori-Teori Psikologi Sosial. In Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada; 2010.
13. Wan CS, Chiou W Bin. The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective. Adolescence. 2007.
14. Yusuf A, Krisnana I, Ibrahim A. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja. J Keperawatan Jiwa. 2020;1(2):71–7.
15. DeVito JA. The Interpersonal Communication Book (11th edition). In Boston, USA; 2007.