



Hubungan Sikap Suportif dan Kedekatan Interpersonal dengan

Munculnya Konflik dalam Tim Dota2 di Indonesia

Skripsi

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan

Pendidikan Strata 1

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Penyusun

Nama : Ardhisti Adi Utamanyu

NIM : D2C009021

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2016

Abstrak

Dota2 adalah sebuah game online yang sangat populer di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Sayangnya, popularitas ini diikuti juga dengan munculnya konflik antara para pemainnya. Konflik ini tidak hanya terjadi antara kubu yang berlawanan namun juga pada kubu yang sama. Ada banyak kasus dari para pemain Indonesia, dimana sikap suportif justru dibalas dengan kata-kata kasar. Di antara teman pun, kekerasan verbal bahkan fisik ternyata juga masih ada,.

Terdapat fenomena yang mengungkapkan bahwa terlepas dari apapun yang kita lakukan, dan seberapa dekat relasi kita dengan pemain lain, di lapangan faktanya tetap saja terjadi perselisihan. Maka dari itu peneliti akan mencari tahu hubungan sikap suportif dan kedekatan interpersonal dengan munculnya konflik dalam tim Dota2 di Indonesia. Penelitian ini menggunakan seratus responden yang bermain Dota2 bersama dalam tim dan dianalisis menggunakan kendall tau-b.

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa sikap suportif dan kedekatan interpersonal tidak memiliki hubungan dengan munculnya konflik dalam tim Dota2 di Indonesia. Hal ini berlawanan dengan asumsi awal serta teori Raymond Cattell, Lewis Coser, serta beberapa penelitian lain yang dijadikan dasar. Peneliti menggunakan teori kebutuhan manusia dari Abraham Maslow untuk menjelaskan hasil dari kasus ini.

Keyword : sikap suportif, kedekatan interpersonal, konflik, tim, Dota2, korelasi

Abstract

Dota2 is a popular online game in the world, so Indonesia is not an exception. Sadly, its popularity is followed by conflict emergence between the players. The conflict happens not only between enemies, but also allies. There are many cases where supportiveness get replied by rude words. Also, verbal and physical abuses still happen even among friends.

There is a phenomena that tell us, whatever we do and no matter how close our relations, conflict will still happens. So, the researcher will try to find the correlation between supportiveness and intepersonal relation with conflict

emergence in Dota2 parties in Indonesia. This research use one hundred respondents which play Dota2 in parties and analyzed by using kendall tau-b.

The results of this research show us that supportiveness and interpersonal relation have no correlation with conflict emergence in Dota2 parties in Indonesia. Contrast to our assumption and Raymond Cattell, Lewis Coser, and other studies that we used as our base of thinking. Researcher using human needs theory from Abraham Maslow to explain this case.

Keywords: supportiveness, interpersonal relation, conflict, parties, Dota2, correlation

Perumusan Masalah

Dota2 membutuhkan pemikiran serta koordinasi tim secara *real time*. Sikap suportif dalam berkomunikasi dari setiap pemain akan sangat menunjang dan akan menghindarkan kita dari pengungkapan konflik yang berujung pada permusuhan. Dan sebaliknya, sikap defensif harus dihindari. Dengan sikap defensif, komunikasi interpersonal akan gagal karena orang defensif akan lebih banyak melindungi diri dari ancaman yang ditanggapinya dalam situasi komunikasi daripada memahami pesan orang lain. (Rakhmat, 2012 : 133).

Selain itu, diperlukan juga kepala dingin agar tidak mudah melakukan tindakan provokatif, ataupun terprovokasi ketika terjadi kesalahan dari seorang pemain. Hal ini dapat diminimalisir dengan cara bermain bersama teman yang kita kenal, (Coser, dalam Poloma, 1992: 103) berkata bahwa semakin dekat suatu hubungan semakin besar rasa kasih sayang yang sudah tertanam, sehingga semakin besar juga kecenderungan untuk menekan daripada mengungkapkan rasa permusuhan.

Dalam prakteknya, tidak semua hal berjalan mulus. Ada banyak kasus dari para pemain Indonesia, dimana sikap suportif justru dibalas dengan kata-kata kasar. Di antara teman pun, kekerasan verbal bahkan fisik ternyata juga masih ada,. Intinya, terlepas dari apapun yang kita lakukan, dan seberapa dekat relasi kita dengan pemain lain, di lapangan faktanya tetap saja terjadi perselisihan.

Sikap suportif serta kedekatan interpersonal diharapkan dapat menghindari terjadinya kekerasan di dalam Dota2. Akan tetapi tetap saja masalah dalam Dota2 tidak hilang begitu saja di kalangan pemain. Menjadi menarik untuk diteliti bagaimana hubungan antara sikap suportif dan kedekatan interpersonal dengan munculnya konflik dalam tim Dota2 di Indonesia.

Kerangka Teori

Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensif dalam komunikasi. Defensif di ambil dari kata *defensive* yang artinya bertahan atau melindungi diri. Orang bersikap defensif bila ia tidak menerima, tidak jujur, dan tidak empatik. Sudah jelas, dengan sikap defensif komunikasi interpersonal akan gagal karena orang defensif akan lebih banyak melindungi diri dari ancaman yang ditanggapinya dalam situasi komunikasi daripada memahami pesan orang lain. (Rakhmat, 2012 : 133).

Dalam penelitian Jack Gibb diungkapkan bahwa makin sering orang menggunakan perilaku defensif, makin besar kemungkinan komunikasi menjadi defensif sebaliknya, komunikasi defensif berkurang dalam iklim suportif, ketika orang menggunakan perilaku suportif. Gibb menjelaskan daftar tersebut secara terperinci (Rakhmat, 2012 : 134-136):

Salah satu teori yang berkaitan dengan sikap suportif ini adalah Teori kepribadian kelompok dari Raymond Cattell. Konsep kunci dari group syntality theory ini adalah sinergi, yaitu tingkat atau derajat energi dari setiap individu yang dibawa dalam kelompok untuk digunakan dalam melaksanakan tujuan-tujuan kelompok. Banyak dari sinergi atau energi kelompok harus dicurahkan ke arah pemeliharaan keselarasan dan keterpaduan kelompok. Sinergi suatu kelompok dihasilkan dari sikap anggotanya terhadap kelompok. Apabila Individu-individu semakin memiliki kesamaan sikap, maka akan semakin berkurang pula kebutuhan akan energi intrinsik, sehingga effective synergy menjadi semakin besar. Jika effective synergy-nya tinggi, maka tugas dapat terselesaikan secara efektif, namun jika effective synergy-nya rendah, maka tugas akan sedikit terlaksana. Suatu konflik menuntut dikeluarkannya banyak energi yang tersedia untuk pemeliharaan

kelompok, sehingga sedikit energi yang tersisa untuk menyelesaikan kendala tugas (Raymond Cattell, "Concepts and Methods in the Measurement of Group Syntality", dalam Littlejohn dan Foss, 2005: 221).

Seperti halnya dalam sebuah kelompok lain, dalam Dota2 juga diperlukan sinergi antar anggota kelompok. Jika pemain saling memberi support satu sama lain dan sinergi tim tinggi, seharusnya permainan dapat diselesaikan dengan tanpa adanya masalah. Jika sinergi rendah, maka energi yang tersedia justru akan lebih terarah ke dalam penyelesaian konflik yang terjadi daripada permainan Dota2 itu sendiri.

Teori lain yang berkaitan dengan penelitian ini adalah teori konflik dari Lewis A. Coser. Ia berkata bahwa bila konflik berkembang dalam hubungan-hubungan sosial yang intim, maka pemisahan antara konflik realistik dan non realistik lebih sulit untuk dipertahankan. Karena semakin dekat suatu hubungan, semakin besar rasa kasih sayang yang sudah tertanam, sehingga makin besar juga kecenderungan untuk menelan daripada mengungkapkan rasa permusuhan. Sedangkan pada hubungan-hubungan sekunder, seperti misalnya dengan mitra bisnis, rasa permusuhan relatif masih dapat lebih bebas diungkapkan. Hal ini tidak bisa terjadi dalam hubungan-hubungan primer karena keterlibatan total para partisipan membuat pengungkapan perasaan yang demikian bisa membahayakan hubungan tersebut. (Poloma, 1992: 113-117)

Menurut teori diatas, dalam Dota2, dengan adanya hubungan pertemanan yang dekat, mestinya tidak muncul pertengkaran, karena kedekatan tersebut akan mencegah pengungkapan perasaan yang bisa membahayakan hubungan, apalagi jika kita melihat bahwa bagaimanapun juga, Dota2 pada akhirnya cuma sebuah permainan komputer, yang tidak akan berdampak apapun pada kehidupan kita diluar dunia maya, dan bermain video game itu sendiri bertujuan untuk mencari kesenangan, bukan mencari perkelahian.

Metode Penelitian

Dilihat dari tujuan penelitian, tipe penelitian ini termasuk ke dalam korelasional dan digunakan untuk menjelaskan hubungan atau korelasi antar

variabel melalui uji hipotesis. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sikap suportif, kedekatan interpersonal, serta munculnya perkelahian dalam tim Dota2 di Indonesia. Metode korelasi bertujuan meneliti sejauh mana variasi pada satu faktor berkaitan dengan variasi faktor lainnya.

Populasi di dalam penelitian ini adalah pemain Dota2 di Indonesia yang memenuhi syarat untuk menjadi responden, yaitu mereka yang bermain Dota2 tidak sendiri, namun bersama timnya. Para pemain ini tersebar di forum-forum, baik itu forum tidak resmi seperti kaskus, ataupun forum resmi Dota2 di Steam yang merupakan sebuah toko game online. Dan tentu saja mereka yang berada di dalam game Dota2 itu sendiri.

Teknik sampling yang digunakan adalah *quota sampling*, dimana jumlah sampel sudah ditentukan dari awal. Teknik ini termasuk di dalam *non-random sampling*. Digunakan non-random karena populasi yang ada tidak diketahui jumlahnya. Peneliti akan mengambil jumlah 100 responden. Peneliti secara khusus mengambil 50% responden dari forum Dota2 di forum Kaskus, dan 50% sisanya dari Steam dan dalam game Dota2.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *Self-Administered Questionnaire* dimana responden mengisi sendiri kuesioner yang disebar oleh peneliti. Kuesioner ini akan dibagikan lewat internet. Responden diminta mengisi nama untuk mencegah pengisian yang terulang.

Peneliti menggunakan analisis Kendall Tau B. Untuk mengetahui terdapat hubungan atau tidak dapat dilihat dari nilai signifikansi dan seberapa kuat hubungan tersebut dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi. Penghitungan ini dibantu dengan aplikasi SPSS. Dalam melakukan uji hipotesis terdapat dua hipotesis, yakni hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a).

Uji Hipotesis

Sikap suportif adalah kebalikan dari sikap defensive. Sikap defensif sendiri berarti bertahan atau melindungi diri. Seseorang disebut bersikap defensif ketika ia tidak jujur, tidak berempati, dan tidak menerima pendapat orang lain. Dengan sikap defensif komunikasi interpersonal akan gagal karena orang defensif akan lebih

banyak melindungi diri dari ancaman yang ditanggapinya dalam situasi komunikasi daripada memahami pesan orang lain. (Rakhmat, 2012 : 133).

Sedangkan Raymond Cattell berkata bahwa Apabila Individu-individu semakin memiliki kesamaan sikap, maka akan semakin berkurang pula kebutuhan akan energi intrinsik, sehingga *effective synergy* menjadi semakin besar. Jika *effective synergy*-nya tinggi, maka tugas dapat terselesaikan secara efektif, namun jika *effective synergy*-nya rendah, maka tugas akan sedikit terlaksana. Suatu konflik menuntut dikeluarkannya banyak energi yang tersedia untuk pemeliharaan kelompok, sehingga sedikit energi yang tersisa untuk menyelesaikan kendala tugas (Raymon Cattell, "Concepts and Methods in the Measurement of Group Syntality", dalam Littlejohn dan Foss, 2005: 221).

Dalam Dota2 hal ini berarti: apabila setiap pemain mau bersikap suportif dan bersinergi satu sama lain, maka akan tercipta komunikasi yang bagus dan tidak terjadi konflik dalam tim.

Koefisien korelasi yang berada di angka 0,113 ($<0,5$) dan signifikansi yang berada di angka 0,214 ($>0,05$) memiliki arti bahwa H_0 ditolak, H_a diterima; dan berarti kedua variabel, yaitu sikap suportif dan munculnya konflik dalam tim Dota2 di Indonesia tidak memiliki hubungan.

Salah satu teori yang berkaitan dengan hubungan antara kedua variabel ini adalah teori konflik dari Lewis A. Coser. Ia berkata bahwa bila konflik berkembang dalam hubungan-hubungan sosial yang intim, maka pemisahan antara konflik realistik dan non realistik lebih sulit untuk dipertahankan. Karena semakin dekat suatu hubungan, semakin besar rasa kasih sayang yang sudah tertanam, sehingga makin besar juga kecenderungan untuk menelan daripada mengungkapkan rasa permusuhan. Sedangkan pada hubungan-hubungan sekunder, seperti misalnya dengan mitra bisnis, rasa permusuhan relatif masih dapat lebih bebas diungkapkan. Hal ini tidak bisa terjadi dalam hubungan-hubungan primer karena keterlibatan total para partisipan membuat pengungkapan perasaan yang demikian bisa membahayakan hubungan tersebut. (Poloma, 1992: 113-117)

Menurut teori diatas, dalam Dota2, dengan adanya hubungan interpersonal yang dekat, maka konflik tidak akan muncul karena kedekatan tersebut akan

menekan pengungkapan perasaan yang bisa membahayakan hubungan. Terlebih lagi, Dota2 hanyalah video game dimana kemenangan atau kekalahan sebenarnya adalah hal yang biasa dan tidak memiliki banyak arti.

Koefisien korelasi yang berada di angka 0,021 ($<0,5$) dan signifikansi yang berada di angka 0,823 ($>0,05$) memiliki arti bahwa H_0 ditolak, H_a diterima; dan berarti kedua variabel yaitu kedekatan interpersonal dan munculnya konflik dalam tim Dota2 di Indonesia tidak memiliki hubungan.

Pembahasan

Berdasar uji statistik yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan mengenai hubungan antara sikap suportif dan kedekatan interpersonal dengan munculnya konflik dalam tim Dota2 di Indonesia. Yang pertama, Sikap suportif tidak memiliki hubungan dengan munculnya konflik dalam tim Dota2 di Indonesia. Dari hasil pengamatan, 56% responden berada di kategori tinggi, 34% sedang, 9% rendah, dan 1% yang tidak suportif. Hal ini berarti bahwa mayoritas responden bersikap suportif ketika bermain Dota2. Namun pada kenyataannya mayoritas dari responden (74%) masih mengalami konflik dalam bermain dengan timnya.

Kedua, kedekatan interpersonal tidak juga memiliki hubungan dengan munculnya konflik dalam tim Dota2 di Indonesia. 60% responden memiliki kedekatan interpersonal yang tinggi dengan anggota timnya, 25% responden memiliki kedekatan sedang, 5% rendah, dan sisanya 10% ada di kategori tidak dekat dengan anggota timnya. Namun sebagian besar responden mengalami konflik.

Teori dari Raymond Cattell dan Lewis Coser sebelumnya telah memberi asumsi bahwa sikap suportif dan kedekatan interpersonal memiliki hubungan dengan munculnya konflik dalam tim Dota2. Raymond Cattell berpendapat bahwa sikap atau perilaku yang berpedoman pada norma yang disepakati bersama akan menciptakan sebuah kelompok yang sinergis, hal ini berdampak pada berkurangnya jumlah energi yang digunakan para anggota untuk berkonflik. Sedangkan mengenai hubungan interpersonal, Lewis Coser berpendapat bahwa jarak hubungan memiliki hubungan dengan pengungkapan konflik. Semakin dekat seseorang dengan orang

lain, maka akan semakin susah pula bagi pihak-pihak tersebut untuk mengungkapkan konflik karena pengungkapan konflik ini akan dapat membahayakan hubungan tersebut. Namun pada penelitian ini ternyata yang terjadi tidak sesuai dengan kedua teori diatas. Tidak ada hubungan diantara sikap suportif dan kedekatan interpersonal dengan munculnya konflik dalam tim Dota2. Perilaku ini mungkin lebih dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak difokuskan di dalam penelitian kali ini.

Hasil dari penelitian ini dapat dijelaskan dengan menggunakan teori lain. Teori itu adalah teori kebutuhan manusia yang merupakan bidang teori psikologis yang diajukan oleh Abraham Maslow. Maslow berasumsi bahwa konflik yang sesungguhnya berakar secara mendalam disebabkan oleh kebutuhan dasar manusia yang tidak terpenuhi atau cenderung dihalangi. Kebutuhan tersebut bisa saja kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang, kebutuhan akan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri (Maslow dalam Feist,2010:331).

Dalam konteks Dota2, setiap pemain pasti ingin menang, dan pada akhirnya apapun yang kita lakukan, dan sedekat apapun kita dengan pemain lain, kalau tujuan awal tidak dapat dipenuhi, pada akhirnya ada kebutuhan yang kurang, dari sinilah konflik itu bisa muncul. Terlebih, nilai sebuah kemenangan menurut seseorang, mungkin memiliki perbedaan nilai dengan kemenangan bagi orang lain. Semua bergantung dari kebutuhan dari dalam diri masing-masing pemain (yang berbeda-beda). Kemenangan ini bisa termasuk dalam kebutuhan akan penghargaan, atau aktualisasi diri, atau mungkin keduanya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Baron, Robert dan Donn Byrne. 2005 *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- De Vito, Joseph. 1997. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Professional Books.
- Feist, Jess. 2010. *Teori Kepribadian : Theories of Personality*. Jakarta: Salemba Humanika
- Littlejohn Stephen w, Karen A.Foss.2005.*Teori Komunikasi*.Jakarta: Salemba Humanika.
- Nazsir, Nasrullah.2008.*Teori-Teori Sosiologi*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, Jonathan. 2012. *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Soekanto, Soerjono. 2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- West, Richard dan Lynn H. Turner. 2009. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Jurnal:

- Cupach, William .1980.*Interpersonal Conflict: Relational Strategies and Intimacy*.
- Damayanti, Uci. 2014. Hubungan antara Komunikasi Interpersonal dengan Respon terhadap Konflik Antar Pribadi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Suruh.
- Putri, Kezia. 2013. Hubungan antara Kualitas Komunikasi Interpersonal Pimpinan dengan Kepuasan Relasi Karyawan PT Asuransi Central Asia Cabang Surakarta yang Dipandang dengan Perspektif Social Exchange Theory.

Website:

- <http://dota2.prizetrac.kr/international2015>, diakses pada 28 Oktober 2015 pukul 23.00
- <http://kotaku.com/filipino-village-bans-dota-after-multiple-murders-1681132049>, diakses pada 28 Oktober 2015 pukul 23.00

<http://www.gotfrag.com/war/story/31052/>, diakses pada 28 Oktober 2015 pukul 23.00

<http://www.pcgamer.com/the-international-2015-prize-distribution-announced/> , diakses pada 28 oktober 2015 pukul 23.00

<http://www.polygon.com/2015/2/15/8042171/dota-2-concurrent-users-million-steam-pc>, diakses pada 29 Oktober 2015 pukul 23.00

<http://uk.ign.com/articles/2011/08/17/gamescom-when-do-we-get-to-play-dota-2>, diakses pada 28 Oktober 2015 pukul 23.00