

**KONVERGENSI SIMBOLIK DAN *SENSE OF COMMUNITY*
PADA KELOMPOK GAMER DOTA 2**

Agustinus Mega Kurniatmastria, Hapsari Dwiningtyas Sulistyani
agustinusmk@hotmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024)7465407

Faksimile (024)7465405 Laman: <http://www.fisip.undip.ac.id> email fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

The advancement of internet and communication technologies encouraged the growth of virtual groups. In the meanwhile, video games were getting more common and popular to be played. Virtual groups based on video games bloomed because of these two things. Budak MMR is one of the many existing video game based virtual groups. This phenomenon of video game based virtual groups growth can be considered something new. Both virtual and gamer groups are not completely understood and misconceptions about them are not uncommon. This research tries to grasp the sense of community and converged symbolic fantasies as the result of interactions occurring inside Budak MMR, a virtual group based off a video game namely Dota 2. This research is a qualitative research with an autoethnography method which uses the researcher's experience as a research subject. The theories used in the research are sense of community theory, symbolic convergence theory, and group cohesivity. In-depth interview on a few members of Budak MMR and narrative reflections were used as the measures of collecting data. The findings show that sense of community exists in Budak MMR, from the element of membership, influence, fulfillment of needs, to emotional connection. Fantasies from symbolic convergence in Budak MMR take form in inside jokes, role-playing, and speech codes. Jokes told there are jokes concerning happening situations and also jokes about sensitive matters. Role-playing in Budak MMR is mainly about interaction between lecturer and students. Speech code used there is about status and emotional expression. This research also found few implications on sense of community and convergence symbolic theory.

Keywords: Dota 2, virtual groups, symbolic convergence, sense of community, video game

ABSTRAK

Perkembangan internet dan teknologi komunikasi mendorong kelompok virtual untuk muncul. Di saat yang bersamaan, video game juga semakin umum untuk dimainkan. Kelompok-kelompok virtual berbasis video game banyak bertumbuh oleh karena kedua hal ini. Budak MMR adalah salah satu dari sekian banyak kelompok virtual berbasis video game, yaitu Dota 2. Fenomena tumbuh dan berkembangnya kelompok virtual berbasis video game ini adalah sesuatu yang baru. Kelompok virtual dan kelompok gamer masih belum banyak dipahami dan sering terjadi miskonsepsi terhadap mereka. Penelitian ini berupaya untuk melihat *sense of community* dan fantasi konvergensi simbolik sebagai hasil dari interaksi dalam kelompok Budak MMR yang adalah kelompok virtual berbasis video game Dota 2. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode autoetnografi yang menggunakan pengalaman peneliti sebagai subjek penelitian. Teori-teori yang digunakan untuk membantu penelitian adalah *sense of community*, konvergensi simbolik, dan kohesivitas kelompok. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap anggota kelompok gamer Dota 2 Budak MMR dan melalui refleksi naratif peneliti mengenai pengalaman sebagai anggota kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada *sense of community* dari elemen keanggotaan, pengaruh, pemenuhan kebutuhan hingga pada hubungan emosional di Budak MMR. Bentuk fantasi dari konvergensi simbolik yang terjadi di Budak MMR adalah candaan, permainan peran, dan *speech code*. Candaan itu mengenai situasi yang terjadi dan juga hal-hal yang dianggap sensitif oleh kebanyakan orang. Permainan peran yang dimainkan adalah interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam kelas. *Speech code* yang berlaku adalah mengenai status dan ekspresi emosi. Penelitian ini menemukan adanya beberapa implikasi teoritis terhadap teori *sense of community* dan teori konvergensi simbolik.

Kata kunci: Dota 2, kelompok virtual, konvergensi simbolik, *sense of community*, video game

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Perkembangan internet dan media komunikasi mendorong banyak kelompok virtual untuk muncul. Latar belakang kelompok-kelompok ini beragam, namun kelompok-kelompok ini dapat dikategorikan dalam kategori yang sama yaitu kelompok virtual, karena mereka bukan kelompok dalam dunia nyata dan channel utamanya berada dalam internet. Setelah internet muncul dan meluas, video game online mulai menjadi populer. Tren video game online yang ada pun bergeser dari social games yang menekankan pada interaksi antar pemain, menjadi video game kompetitif di mana pemain saling berkompetisi untuk mengalahkan lawan dan menjadi pemenang.

Salah satu video game online yang cukup populer adalah Dota 2. Di seluruh dunia sendiri, ada setidaknya 16 ribu permainan Dota 2 dimainkan setiap jamnya. Popularitas Dota 2 di Indonesia ditunjukkan oleh ramainya turnamen level amatir yang diadakan. Dota 2 melibatkan kerja tim, di mana anggota-anggota tim yang bermain membutuhkan interaksi untuk mencapai kemenangan. Muhammad Farras Raihan

Nur, dkk. (2006) pernah meneliti mengenai interaksi yang terjadi dalam Dota 2. Penelitiannya menemukan bahwa ada setidaknya tiga bentuk interaksi dalam tim yang bermain Dota 2, dari interaksi verbal, interaksi fisik, hingga interaksi emosional.

Peneliti yang merupakan pemain Dota 2, merasakan hal yang tidak ditemukan dalam interaksi peneliti di dunia nyata. Dari bermain Dota 2 dan interaksi dengan kelompok pemain Dota 2 di mana peneliti berada, peneliti merasa memiliki keterhubungan dengan teman-teman bermain peneliti. Hal-hal yang peneliti rasakan itu merujuk pada *sense of virtual community*. Anita Blanchard (2004) dan Rizka Gautama Ramadhan (2011) pernah melakukan penelitian mengenai *sense of virtual community*. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa interaksi dalam komunitas virtual juga dapat menumbuhkan ikatan bagi para anggotanya.

Latar belakang suatu kelompok seperti bagaimana muncul, berkembang, dan bertahannya motif dan kesadaran kelompok, dapat dilihat melalui teori-teori komunikasi kelompok, salah satunya konvergensi simbolik. Menurut teori

konvergensi simbolik, kesadaran bersama terbentuk ketika ada fantasi dalam kelompok. Dramatisasi pesan yang diterima oleh kelompok menjadi fantasi dan kemudian terjadi penyatuan pemaknaan dalam kelompok. Konvergensi simbolik dan analisis tema fantasi membantu memahami perspektif dari kelompok yang diteliti.

Dari pemaparan di atas, peneliti melihat bagaimana elemen-elemen konvergensi simbolik dan *sense of virtual community* memiliki peran dalam memahami suatu kelompok virtual. Kelompok virtual yang bertumbuh pesat pada era komunikasi ini menjadi sering ditemui. Oleh karena itu, peneliti ingin melihat lebih dalam bagaimana proses dalam kelompok virtual melalui kaca mata konvergensi simbolik dan *sense of community*, secara khusus pada kelompok gamer Dota 2 berdasarkan pengalaman pribadi peneliti.

RUMUSAN MASALAH

Pemain video game online yang bersifat permainan tim cenderung

berkelompok karena kecocokan dengan pemain lainnya. Serupa dengan kelompok pada umumnya, kelompok yang dibentuk karena interaksi tidak tatap muka dalam video game yang terus-menerus juga akan membentuk *sense of community*. Dalam hal ini bisa disebut sebagai *sense of virtual community*, yang mengandung elemen *immersion* yaitu bagaimana seseorang mencapai kondisi psikologis di mana ia ‘tenggelam’ dan menjadi satu dengan kelompok virtualnya, namun seakan terputus dari dunia nyata. Anggota kelompok yang merupakan gamer tersebut akan merasakan ikatan tidak hanya berkaitan dengan video game yang dimainkan, tetapi juga terhadap interaksi yang terjadi dalam kelompok dan anggota di mana ia menjadi bagian. Dalam interaksi tersebut, juga muncul kode-kode, simbol-simbol, dan pesan-pesan yang hanya muncul dan dimengerti oleh kelompok di mana interaksi tersebut terjadi. Simbol-simbol dan pesan-pesan tersebut adalah hasil dari penyatuan makna yang terjadi dalam kelompok tersebut, yang dipahami sebagai konvergensi simbolik.

.Pemain video game online bersifat virtual, di mana interaksi yang terjadi

berada pada ranah internet, menjadi umum dan tidak lagi jarang ditemui. Kelompok seperti ini baru bermunculan setelah perkembangan teknologi komunikasi mencapai titik seperti sekarang ini. Penelitian ini ingin mencari tahu bagaimana bentuk konvergensi simbolik pada kelompok yang interaksinya lebih banyak di dunia maya, yang interaksinya banyak terjadi dalam game online Dota 2, serta seperti apa *sense of community* yang terbentuk dari interaksi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian dengan metode autoetnografi yaitu metode yang menggunakan pengalaman personal peneliti sebagai anggota dari sebuah kelompok gamer Dota 2, untuk mendeskripsikan pengalaman yang berkaitan dengan pikiran perasaan tentang teks, kepercayaan, dan praktek kultural yang dialami sebagai anggota kelompok gamer dota 2. Dari rumusan penelitian seperti di atas, peneliti mengembangkan pertanyaan penelitian menjadi: Bagaimana bentuk, situasi, dan dinamika *sense of community* dan konvergensi simbolik pada kelompok Dota 2 yang merupakan kelompok virtual?

TUJUAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konsep-konsep *sense of community* dan konvergensi simbolik berdasarkan pengalaman peneliti sebagai bagian dari sebuah kelompok gamer Dota 2.

PARADIGMA

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis melihat bahwa realitas merupakan hasil konstruksi manusia. Dengan menggunakan paradigma konstruktivis, peneliti yang menjadi bagian dari kelompok gamer Dota 2 yang diteliti, mencoba untuk mendeskripsikan dan memahami realitas melalui pengalaman peneliti dalam kelompok tersebut.

KERANGKA TEORI

SENSE OF COMMUNITY

McMillan dan Chavis (1986:9) mendefinisikan *sense of community* sebagai perasaan di mana seorang dalam suatu kelompok merasa memiliki, saling terikat, dan percaya bahwa kebutuhannya akan terpenuhi dengan berkomitmen pada kelompok. Definisi itu merupakan

penyederhanaan dari rumusan McMillan dan Chavis bahwa ada empat elemen yang menjadi pembentuk *sense of community*, yaitu: (1) keanggotaan atau *membership* diartikan sebagai perasaan di mana seseorang telah “menginvestasikan” bagian dirinya untuk menjadi bagian dari suatu kelompok. (2) Pengaruh adalah sebuah konsep yang memiliki dua sisi. Sisi yang pertama menunjukkan bahwa seseorang harus memiliki pengaruh terhadap apa yang dilakukan kelompok untuk dapat terikat pada kelompok tersebut. Di sisi lain, kohesivitas kelompok memiliki ketergantungan terhadap kemampuan kelompok dalam memberi pengaruh kepada anggotanya. (3) Integrasi dan pemenuhan kebutuhan dapat dilihat secara sederhana sebagai penguatan (*reinforcement*). Sebuah kelompok dituntut untuk bisa mempertahankan kebersamaan, dan individu dan kelompok tersebut harus dapat memberikan *reward* untuk menjaganya. Konsep dalam kelompok yang dapat mendukung elemen ini adalah nilai bersama (*shared value*). Nilai bersama memberikan orang kebutuhan, prioritas, dan kebutuhan yang sama, dan menyatukan mereka untuk mencapainya (McMillan dan Chavis,

1986). (4) Hubungan emosional didasari oleh pengalaman bersama. Pengalaman bersama tidak berarti anggotanya harus mengalami suatu peristiwa bersama, namun cukup dengan mengidentifikasi peristiwa itu dengan diri mereka sendiri.

KONVERGENSI SIMBOLIK

Teori ini berasumsi bahwa manusia berbagi fantasi dan kemudian membentuk kesadaran kelompok yang membentuk realitas sosial. Fantasi dapat dipahami sebagai pesan yang terdramatisir yang disambut dengan antusias oleh anggota kelompok. Sedangkan pesan yang terdramatisir adalah ekspresi atas suatu peristiwa yang terjadi di luar kelompok, atau terjadi di masa lampau atau akan terjadi di masa depan, yang bentuknya berupa bahasa imajinatif seperti permainan kata-kata, analogi, anekdot, dll. (Griffin, 2012).

Ernest Bormann merumuskan prinsip utama teori konvergensi simbolik sebagai “berbagi fantasi kelompok membentuk konvergensi simbolik” (Griffin, 2012). Konvergensi simbolik diartikan sebagai bagaimana “pemaknaan simbolik pribadi dari dua orang atau lebih saling mendekat

dan bersinggungan”. Ketika pemaknaan-pemaknaan simbolik itu bersinggungan, sebuah kesadaran kelompok muncul, dan anggotanya akan mulai berpikir sebagai “kita” (Griffin, 2012. Bormann (1985) merumuskan dua hal yang menjadi asumsi pokok teori ini:

i. Realitas diciptakan melalui komunikasi. Realitas dibentuk dari makna-makna yang ditemukan dalam proses komunikasi.

ii. Pemaknaan individu terhadap simbol/lambang dapat mengalami konvergensi dan menjadi pemaknaan bersama dan kemudian menjadi realitas bersama.

DOTA 2

Dota 2 adalah video game online kompetitif yang dimainkan dalam tim. Dua tim berisikan lima pemain dihadapkan untuk saling mengalahkan dengan cara menghancurkan bangunan milik lawan. Setiap ermainan dapat berlangsung selama 20 menit hingga 2 atau 3 jam, dengan rata-rata 30 hingga 50 menit.

METODOLOGI

TIPE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mengeksplorasi dan memahami makna dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses dalam penelitian kualitatif melibatkan pengajuan pertanyaan, pengumpulan data yang spesifik dari partisipan, analisis data secara induktif, dan penafsiran makna dari data yang ada. Penelitian ini menggunakan pendekatan autoetnografi, yang adalah metode penelitian yang menggunakan pengalaman personal untuk mendeskripsikan dan menginterpretasi teks-teks, pengalaman-pengalaman, kepercayaan, dan praktek-praktek kultural.

SUBJEK PENELITIAN

Autoetnografi menempatkan peneliti sebagai periset sekaligus subjek dari penelitian yang dilakukan, ditambah dengan anggota Budak MMR sebagai subjek sekunder yang memberikan validasi.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penulis sebagai peneliti autoetnografi melakukan proses *recalling* atau mengingat-ingat kembali pengalaman-pengalaman dalam kelompok berkaitan dengan konvergensi simbolik dan *sense of*

community dan divalidasi oleh wawancara yang dilakukan dengan anggota kelompok.

ANALISIS DATA

Peneliti merefleksikan pengalaman tergabung dalam kelompok gamer Dota 2. Pengalaman tersebut kemudian akan dianalisis dan diinterpretasi sesuai dengan konsep-konsep yang ada dalam teori konvergensi simbolik dan *sense of community*. Dalam menginterpretasi mengenai konvergensi simbolik yang terjadi dalam kelompok gamer Dota 2, peneliti menggunakan analisis percakapan. Analisis percakapan fokus pada interaksi dalam percakapan, seperti berbagai gerakan komunikator dan bagaimana pengelolaan dan pengaturan urutan pembicaraan. (Morrisan, 2013)

HASIL DAN TEMUAN

SENSE OF COMMUNITY

Penulis melihat ada beberapa hal yang menjadi daya tarik Budak MMR. Ini berkaitan dengan rasa nyaman penulis yang kemudian muncul di Budak MMR. Hal yang paling pertama yang membuat penulis

“terikat” dengan Budak MMR adalah bagaimana Budak MMR menyediakan teman party untuk bermain Dota. Terdapat perbedaan suasana ketika bermain Dota 2 dengan *alien* dan party dari Budak MMR. Selain karena komunikasi menjadi lebih mudah karena menggunakan Discord, game terasa lebih santai karena bermain dengan Budak MMR berarti bermain sambil bercanda. Bahan candaan ini bisa datang dari mana saja, mulai dari meme dan konten di internet, hingga kejadian di real life, dan berkaitan dengan keadaan dalam game.

Budak MMR memberikan keleluasaan yang tidak penulis temukan di dunia nyata. Ada kebebasan untuk menjadi diri sendiri di Budak MMR. Semua orang saling menghargai di sini. Apapun pendapat penulis, apapun ucapan penulis, ada orang lain yang mendengarkan, meskipun mereka juga punya kebebasan untuk mengutarakan keberatan atas ucapanku. Kekeluargaan mungkin adalah satu nilai utama yang ada sebagai pondasi Budak MMR. Ketika ada yang butuh didengarkan, kami saling mendengarkan, ketika ada yang membutuhkan, kami saling menyediakan.

Kedekatan penulis dengan orang-orang di Budak MMR membuat penulis

memiliki pengaruh pada mereka dalam beberapa hal. Hal ini sering kali ada tanpa disadari, bahkan ketika seseorang melihat dirinya sendiri dengan seksama, belum tentu ia dapat menemukan hal yang ada pada dirinya yang memberikan pengaruh pada orang lain. Waktu bermain di Budak MMR juga sebenarnya tidak ditentukan dari secara jelas dari awal, seperti ada *gentlemen's agreement* di antara kami, untuk bermain di sore dan malam hari. Jarang dari kami yang bermain di pagi atau siang hari, mungkin karena kami pada jam-jam itu memiliki kegiatan *real life*, mungkin pekerjaan, kuliah, atau waktu untuk keluarga kami masing-masing. Ini membuat Budak MMR sering bermain di malam hari hingga pagi. Durasi atau lama waktu kami bermain juga berubah. Satu game saja biasanya tidak cukup bagi kami, selalu ada pertanyaan “next?” yang berkaitan dengan apakah kami mau dan siap untuk bermain satu game lagi, dan terkadang, lagi, dan lagi.

Penulis juga merasa bahwa bagaimana *problem solving* Budak MMR, terutama dalam game ketika bermain, memiliki pengaruh dalam *problem solving* di *real life* penulis. Ini adalah sesuatu yang luas, dan

penulis tidak yakin bagaimana menjelaskannya. Hanya saja, ada banyak pelajaran yang penulis temui di dalam game yang bisa diaplikasikan di kehidupan penulis, seperti bagaimana menghadapi *toxicity* dalam game. Di Budak MMR, prioritas kami juga bergeser. Bagi penulis sendiri, keberlangsungan dan keharmonisan kelompok menjadi prioritas di Budak MMR. Prioritas terhadap hal ini terlihat dari bagaimana Budak MMR memilih mengorbankan kegiatan di *real life*, yang tentu saja bisa dikorbankan. Mengorbankan di sini tidak selalu berarti membatalkan acara yang telah direncanakan, tetapi bisa dalam bentuk menunda.

Dalam interaksi di Budak MMR, suasana yang ada terasa seperti keluarga. Bukan keluarga yang hierarkis, seperti hubungan antara orang tua-anak di mana orang tua punya kewenangan dan tanggung jawab yang lebih besar daripada anak, tetapi hubungan keluarga yang sejajar dan hanya terdiri dari beberapa saudara. Kami bebas mau bicara tentang apapun, santai tanpa ada rasa kaku, dan kami bisa mendiskusikan segala sesuatu yang membuat kami merasa tidak nyaman. Kami bergabung di channel suara dan bermain hampir setiap hari.

Setidaknya, interaksi dalam channel suara Budak MMR itu terjadi selama 5 jam, baik di dalam maupun di luar game. Namun, durasi itu bisa membengkak hingga 12 jam, dan pernah beberapa kali, kami bermain non-stop, hingga 20 jam lebih, dengan jeda-jeda kecil di antara game.

Kebutuhan yang paling jelas terlihat dipenuhi oleh Budak MMR adalah kebutuhan hiburan. Tidak perlu diperjelas lagi, kegiatan utama yang dilakukan di Budak MMR adalah main game. Kebutuhan yang lain, yang penulis dan teman-teman di Budak MMR rasa terpenuhi adalah kebutuhan sosial. Di Budak MMR, kami tidak hanya main game. Interaksi ini tentu saja kebanyakan berkaitan dengan *interest* kami bersama, yaitu game, tetapi kami juga berinteraksi di topik-topik di luar game. Kami mendiskusikan apa yang terjadi dalam dunia nyata, kehidupan kami, meme dan konten di internet, hingga hal-hal yang serius seperti isu yang ada di Indonesia sampai di luar negeri. Dari sini, kebutuhan informasi kami juga terpenuhi di Budak MMR.

Bagi sebagian dari teman-teman penulis di Budak MMR, Budak MMR sendiri telah menjadi identitas bagi mereka.

Budak MMR telah menjadi keseharian, setidaknya dalam sehari, ada beberapa jam yang dihabiskan untuk baik untuk bermain atau hanya mampir dan nongkrong di Budak MMR. Penulis sendiri merasakan nyaman di Budak MMR karena terbiasa. Terbiasa dengan orang-orangnya, terbiasa dengan konten omongannya, terbiasa dengan cara mereka bermain Dota. Penulis setuju dengan pandangan dari teman-teman penulis mengenai rasa nyaman di Budak MMR. Penulis juga setuju dengan mereka yang mengatakan bahwa Budak MMR telah menjadi bagian dari identitas penulis.

Apa yang terjadi di dalam kelompok-kelompok pada umumnya, terjadi juga di Budak MMR, kelompok dengan video game Dota 2 sebagai dasarnya. Apa yang penulis temui di *circle* pertemanan di *real life*, penulis temukan di Budak MMR meskipun dalam bentuk yang berbeda. Ada hal-hal yang sifatnya lebih kuat bagi penulis di Budak MMR, ada pula yang sebaliknya.

KONVERGENSI SIMBOLIK

Untuk meringankan beban mental ketika bermain, Budak MMR menggunakan candaan sebagai alat untuk mencairkan

suasana sehingga permainan menjadi lebih “ringan”. Di saat yang sama, terlalu banyak bercanda juga adalah suatu hal yang kontra-produktif terhadap kemenangan. Fokus yang berlebihan akan membebani mental dan menghabiskan energi, dan itu bisa dibatasi dengan candaan, tetapi candaan yang berlebihan akan mengalihkan fokus dari game itu sendiri.

Candaan yang paling umum dan paling sering muncul adalah candaan yang berkaitan dengan situasi berjalannya permainan. Untuk mencairkan suasana, paling mudah untuk melihat suasana itu sendiri dan menjadikannya sebagai lelucon. Contohnya adalah menertawakan permainan salah seorang dari kami, bagaimana interaksi antara hero-hero tertentu yang tidak terduga, atau membuat *pun* atau permainan kata-kata dari ucapan kami pada saat komunikasi dalam game. Candaan yang sifatnya spontan dan berkaitan dengan keadaan dalam game cenderung efektif dalam membuat suasana yang tegang menjadi lebih rileks.

Topik sensitif seperti identitas rasial dan agama juga menjadi bahan candaan. Ini berkaitan dengan kedekatan di Budak MMR. Apa yang dikatakan seseorang

terhadap orang lain menunjukkan tingkat intimasi dan kedekatan keduanya. Ketika apa yang dijadikan bahan candaan di Budak MMR adalah hal yang dianggap ofensif bagi sebagian besar orang, dan tidak ada salah satu dari kami yang tersinggung oleh candaan itu, bisa dianggap bahwa kedekatan di Budak MMR lebih kuat dari aspek ofensif candaan tersebut, meskipun beberapa dari kami adalah bagian dari kelompok etnis atau agama yang menjadi bahan candaan itu.

Seks juga tidak luput dari jangkauan bahan candaan di Budak MMR. Biasanya, candaan bernada seksual di Budak MMR lebih banyak mengarah kepada humor-humor homoseksual, tetapi terkadang heteroseksualitas juga menjadi bahan candaan, tidak hanya bahan obrolan serius.

Anggota kelompok Budak MMR juga terlibat dalam permainan peran atau *role-play*. Selain dalam artian pembagian tugas dalam game, beberapa interaksi yang terjadi di Budak MMR bisa digambarkan sebagai panggung drama. Peran yang dimainkan di Budak MMR salah satunya adalah dosen dan mahasiswa. Sesi bermain Dota dimainkan sebagai “kelas” seperti kelas yang ada di suatu universitas atau

pendidikan tinggi. Mereka yang memiliki peran sebagai dosen adalah anggota yang aktif di server Discord Budak MMR dan memiliki kemampuan atau skill yang tinggi dalam bermain Dota atau dianggap *jago*, diakui oleh anggota Budak MMR lainnya, salah satunya adalah Taka dan Polaris. Sedangkan peran mahasiswa dimainkan oleh siapa saja yang bermain Dota 2 di Budak MMR. Di akhir permainan atau “kelas” Dota Budak MMR, terkadang dosen memberi penilaian terhadap performa tiap-tiap mahasiswa. Budak MMR menggunakan istilah-istilah akademik seperti tahun ajaran untuk menggambarkan versi game. Peran dosen-mahasiswa ini masih memiliki hubungan dengan peran dalam arti pembagian tugas dalam game.

Ada beberapa hal yang menjadi kode atau aturan dalam berinteraksi dalam Budak MMR. Bukan aturan yang formal seperti pada kelompok-kelompok yang sifatnya terstruktur, tetapi seperti kebiasaan-kebiasaan yang perlahan membentuk *framework* dari interaksi di Budak MMR.

Hal yang menjadi kebanggaan terbesar di Budak MMR adalah tingkat

kemampuan seseorang dalam game, ditandai dengan medal, di mana pada umumnya, seseorang dengan medal dan mmr yang lebih tinggi akan bermain dengan lebih baik daripada mereka yang memiliki medal dan mmr rendah. Namun tidak selalu demikian, ada beberapa anggota Budak MMR yang medal dan mmr-nya “diangkat” oleh orang lain. Seseorang dengan kemampuan yang tinggi atau *jago* menggunakan akun anggota yang kemampuannya lebih rendah untuk bermain, akan menemui lawan dengan level kemampuan yang seimbang dengan pemilik akun, sehingga permainan menjadi lebih mudah, menang, dan kemudian mendapatkan mmr.

Ada juga barang-barang kosmetik yang berguna untuk mempercantik estetika, baik mengubah bentuk hero, animasi, atau fitur-fitur tertentu yang sebenarnya tidak memberi keuntungan dari aspek permainan, namun menunjukkan status ekonomi pemilik akun itu karena biasanya didapatkan dengan menggunakan uang. Di Budak MMR, bermain dengan mereka yang memiliki *set* kosmetik yang beragam biasanya lebih diinginkan, karena di Dota 2, ada cara untuk meminjam *set* tersebut tanpa

harus meminjam akunya. Mereka yang memiliki *set-set* mahal dan menggunakan fitur premium dianggap “kaya” di Budak MMR, dan ini juga menjadi salah satu bentuk kebanggaan tersendiri.

Dota 2 adalah game yang video game yang penuh emosi ketika dimainkan. Secara sederhana, ada kegembiraan, kesedihan, dan kemarahan di Dota 2. Kegembiraan muncul ketika menang, naik medal, atau keberhasilan dalam melakukan suatu *play* ketika bermain. Di Budak MMR, kegembiraan biasanya memiliki bentuk berupa tawa, teriakan, dan candaan yang keluar terus-menerus tanpa henti. Di sisi lain, kesedihan, atau mungkin lebih tepat disebut dengan kekecewaan, terjadi ketika kalah beruntun, kalah jauh di game yang sangat *one-sided*, atau kegagalan dalam mengeksekusi *team play*. Ketika hal-hal seperti itu terjadi, komunikasi cenderung terhambat karena anggota yang merasa demikian biasanya menjadi diam, dan pada akhirnya membawa suasana menjadi kelam dan berpengaruh pada tim. Biasanya, di sini candaan-candaan dilontarkan sedikit demi sedikit untuk memperbaiki suasana dan melepaskan diri sehingga tidak terjebak dalam suasana yang muram.

PENUTUP

KESIMPULAN

Adanya *sense of community* di Budak MMR ditunjukkan dari kelengkapan elemen-elemennya, di mana *membership* yang terlihat pada kesamaan hobi terhadap video game dan menomorduakan identitas di dunia nyata membentuk identitas dari Budak MMR. Serta kedekatan yang menunjukkan adanya atribut *sense of belonging and identification*, di mana anggota Budak MMR merasa nyaman dan diterima dalam kelompok. Pengaruh dalam Budak MMR terletak pada bagaimana anggota-anggota Budak MMR saling memberi pengaruh dalam konsep ruang dan waktu, prioritas, dan pola berpikir. Pemenuhan kebutuhan di Budak MMR memiliki bentuk sebagai kepuasan, yaitu terhadap kebutuhan informasi, sosial, dan emosional dari anggota Budak MMR. Hubungan emosional di Budak MMR tidak begitu terlihat, namun ada beberapa momen yang bisa dilihat sebagai awal dari hubungan emosional

Konvergensi simbolik yang terjadi di Budak MMR memiliki bentuk berupa candaan-candaan mengenai situasi dalam

game, bersifat SARA, dan bernada seksual; juga permainan peran sebagai dosen dan mahasiswa, dan juga beberapa *speech code* mengenai status dan ekspresi emosi.

IMPLIKASI

Penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi komunitas virtual, terutama yang berada di ranah video game, yaitu bagaimana konsep-konsep *sense of community* bisa diterapkan untuk membangun komunitas yang lebih kuat.

Implikasi teoritis penelitian ini terletak pada teori *sense of community* yang bisa dilihat sebagai siklus di mana keempat elemennya adalah langkah-langkah pembentukan *sense of community* yang berulang-ulang dan terus memperkuat *sense of community* itu sendiri. Juga teori konvergensi simbolik berasumsi bahwa manusia berbagi fantasi dan kemudian membentuk kesadaran kelompok yang membentuk realitas sosial. Di kelompok virtual, khususnya pada kelompok gamer, konvergensi simbolik yang terjadi pada umumnya memiliki bentuk candaan-candaan yang berkaitan dengan game itu sendiri dan juga hal-hal yang beredar di internet.

DAFTAR PUSTAKA

An ongoing analysis of Steam's concurrent player. (2019). Diakses melalui <https://steamcharts.com> pada 31 Desember 2019.

Bayndir, Nisa dan Duncan Kavanagh. (2019). *Esports Market in 2019*. Globalwebindex. Diakses melalui <https://www.globalwebindex.com/reports/esports-trends> pada 15 November 2019.

Blanchard, Anita L. dan M. Lynne Markus. (2004). "The Experienced "Sense" of a Virtual Community: Characteristics and Processes." *The DATA BASE for Advances in Information Systems - Winter 2004* (Vol. 35, No. 1). 65-79.

Bormann, Ernest G. (1985). Symbolic Convergence Theory: A Communication Formulation. *Journal of Communication, Autumn 1985*. 128-138.

Creswell, John W. (2010) *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Dota 2 Wiki. (2019). Diakses melalui https://dota2.gamepedia.com/Dota_2_Wiki pada 4 November 2019.

Duffy, Margaret E. (2003). "Web of Hate: A Fantasy Theme Analysis of the

Rhetorical Vision of Hate Groups Online.” *Journal of Communication Inquiry* 27:3 (July 2003): 291-312.

Forsyth, Donelson R. (2010). *Group Dynamics*. Fifth Edition. Wadsworth: Cengage Learning.

Griffin, Em. (2012). *A First Look at Communication Theory*. Eight Edition. New York: McGraw-Hill.

Hasna, Darina Qoidanti. (2017). “Studi Dekriptif Mengenai *Sense of Community* pada Anggota Keluarga Mahasiswa Psikologi Se-Bandung Raya (KEMAPSIBARAYA).” Fakultas Psikologi. Universitas Kristen Maranatha. Bandung. Diakses melalui <http://repository.maranatha.edu/22638/> pada 27 September 2019.

Liga esports resmi antar universitas pertama di Indonesia. (2019). Diakses melalui <https://www.esportsleague.id/league> pada 4 Januari 2020.

Liquipedia Dota 2: The Dota 2 encyclopedia that you can edit. Diakses melalui <https://liquipedia.net/dota2/> pada 4 November 2019.

McMillan, David W. dan David M. Chavis. (1986). “Sense of Community: A

Definition and Theory”. *Journal of Community Psychology*. Volume 14, January 1986. 6-23.

Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Edisi Pertama. Jakarta: Kencana.

Mutiaz, Intan Rizky. (2019). “Konstruksi Realitas Simbolik Generasi Milenial Melalui Tema Fantasi Selebgram di Media Sosial”. *Jurnal Sosioteknologi*. Vol. 18 No. 1 April 2019. 113-129. (26 September 2019)

Nur, Muhammad Farras Raihan. dkk. 2016. “Interaksi antara Players Game Online Dota 2”. *e-Proceeding of Management*. Vol.3 No.3 Desember 2016. 3937-3945.

Pratama, Bayu Indra. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. Malang: UB Press.

Ramadhan, Rizka Gautama. (2011). “*Sense of Virtual Community*” dalam *Serial Drama Televisi Jepang “Densha Otoko”*. Universitas Indonesia.

Tim Survei APJII. (2018). Laporan Survei S 20190518. *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Diakses melalui

<https://apjii.or.id/survei2018/download/>

pada 15 November 2019

Globalwebindex.com.

Yuniarti, Anik. 2012. “Strategi ASEAN Membangun *Sense of Community*. *Paradigma*”. Volume 16 No. 2 Agustus 2012. 33-45. Diakses melalui <http://103.23.20.161/index.php/paradigma/article/view/2463> pada 27 September 2019.