

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Gim tau *game* merupakan permainan atau sesuatu yang digunakan untuk bermain dan pada dasarnya berguna sebagai hiburan. Banyak tujuan yang bisa didapat dari gim antara lain yaitu simulasi, edukasi atau menyampaikan pesan. Perkembangan pun selalu mengalami peningkatan dari setiap generasi. *Game Online* menurut Kim (dalam Azis, 2011, p.13) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.

Dulu masyarakat hanya mengenal permainan tradisional seperti bentengan, petak umpet, atau layangan. Lalu berkembang ke generasi *game arcade* seperti *Pac Man* dan generasi *game Playstation*. Kecanggihan tersebut merupakan bentuk nyata perkembangan teknologi dan komunikasi yang luar biasa. Bukan hanya itu, sekarang gim sudah sampai menggabungkan jaringan komputer (koneksi kabel) yang biasa disebut sebagai *online games*.

Ditemukannya *personal computer (pc)*, termasuk unsur tampilan visual yang menarik, menjadi arti adanya *gaming* yang merupakan pemanfaatan perkembangan zaman dan teknologi untuk tujuan *entertaining* (Murtiningsih, 2021, p.5). *Online games* atau gim daring merupakan kegiatan hiburan yang banyak orang lakukan di era digital khususnya di masa pandemi COVID-19 seperti sekarang. Banyak orang bermain *online games* untuk mengisi waktu dan ada juga yang menjadikannya sebagai sumber pendapatan (menjadi *pro player*). Tetapi dengan bermain gim terlalu banyak dapat menimbulkan adiksi sehingga tidak memerhatikan waktu, mengabaikan pekerjaan yang lebih penting, bahkan sampai tidak peduli dengan kesehatan.

Terdapat banyak sekali permainan yang beredar di masyarakat, setidaknya ada 8 *genre game online*, seperti *Action*, *Adventure*, *Action – Adventure*, *RPG (Role Playing Games)*, *Simulation*, *Sports*, *Idle Gaming*, *Strategy*, dan masih banyak lagi.

*Action* merupakan jenis permainan yang menekankan tantangan fisik, termasuk koordinasi tangan-mata dan waktu reaksi. *Genre* ini mencakup berbagai macam *sub-genre*, seperti gim *fighting*, *shooter game*, dan *platform game*. Pemain sekaligus mengasah cara berpikir kritis dalam menyelesaikan *objective* dari permainan ini. Mulai dari mendapatkan *level* yang tinggi sampai ke memutuskan keputusan terbaik untuk memenangkan permainan.

*Adventure* merupakan jenis permainan ini biasanya berlatar di lingkungan yang kurang baik, intens, dan dunia terbuka. Pemain umumnya memulai dengan peralatan minimal dan diharuskan untuk bertahan hidup selama mungkin dengan membuat alat, senjata, tempat berlindung, dan mengumpulkan sumber daya. Contohnya seperti *Minecraft*, *Valheim*, *Green Inferno*, *Stranded Deep*, dan masih banyak lagi. Pemain dituntut untuk berpikir secara kreatif dan kritis lewat permainan jenis *adventure* karena salah satu cara untuk memenangkan permainan adalah dengan membangun tempat tinggal yang baik dan *survival skill* yang kreatif.

*Action – Adventure* merupakan permainan jenis ini membutuhkan keterampilan yang mirip dengan *action games*, tetapi juga menawarkan alur cerita, banyak karakter, sistem inventaris, dialog, dan fitur lain dari game petualangan. Mereka lebih cepat daripada game petualangan murni, karena mereka mencakup tantangan fisik dan konseptual.

*RPG (Role Playing Games)* adalah jenis permainan ini mengharuskan pemain mengambil peran karakter dalam permainan. Pemain harus memerankan peran ini dalam sebuah alur cerita, melalui proses pengambilan keputusan terstruktur mengenai pengembangan karakter.

*Simulation* adalah permainan yang dirancang untuk meniru aktivitas yang di dunia nyata. Tujuan dari permainan ini mungkin untuk mengajari Anda sesuatu.

Misalnya, Anda bisa belajar memancing. *Game* simulasi lainnya menjalankan bisnis seperti pertanian atau taman hiburan.

*Sports* atau permainan olahraga mensimulasikan latihan olahraga. Terdapat banyak permainan olahraga seperti basket, sepak bola, tenis, dan masih banyak lagi. Masyarakat banyak yang sekaligus memanfaatkan permainan ini untuk mengeluarkan keringat dan menjaga tubuh tetap *fit*.

*Idle gaming* merupakan permainan ini dirancang untuk hanya meng'klik' dan membiarkan gim berjalan sendiri dengan interaksi pemain minimum atau nol.

*Strategy* adalah jenis permainan yang berfokus pada pemikiran dan perencanaan yang terampil untuk mencapai kemenangan. Ada pun *sub-genre* dari jenis ini yaitu *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Seperti contoh *Dota 2, League of Legends, Warcraft*. Penelitian ini akan lebih berfokus pada jenis permainan *Strategy (MOBA)* dengan fokus gim *Dota 2*.

*Game online* bekerja dengan cara dimainkan secara daring dan memiliki dua sisi, yaitu sisi *server* dimana player dapat menyimpan permainan, dan sisi *client* yaitu sisi dari komputer *player* atau pemain (Harsan, 2011, p.5). Permainan daring membuat para pemain jadi berpikir kreatif karena banyaknya peluang yang dapat terjadi dalam satu permainan.

*Dota 2* adalah game bergenre *MOBA online* yang dirilis oleh Valve pada tahun 2013. Game ini merupakan sekuel dari *Defense of Ancients*. *Dota 2* gratis dimainkan di PC. Game ini juga gratis untuk dimainkan di Steam. *Dota 2* dimulai pada tahun 2009 oleh pengembang *Dota Mod* dan *Icefrog* yang secara eksklusif diadopsi oleh Valve sebagai desainer utama. Saat dirilis ke publik, permainan ini dinilai positif karena permainannya yang menarik, serta mempertahankan beberapa cara mode permainan dari pendahulunya yaitu *DotA Mod Warcraft 3*. Namun, sayangnya permainan ini juga mendapat banyak kritik karena sistem *gameplay* yang sangat sulit untuk dipelajari. Diperlukan lebih dari 100 jam untuk bisa mahir dan mengerti konsep dari permainan *Dota 2*. Meskipun demikian, *Dota 2* menjadi *game* yang paling banyak dimainkan pada pertengahan tahun 2017, dengan pemain

sebanyak 800.000 sehari, tetapi di tahun 2022 mengalami penurunan jumlah pemain.



Gambar 1.1 Strategy Time Dota 2

STEAMCHARTS An ongoing analysis of Steam's concurrent players.

Top Games By Current Players Next page

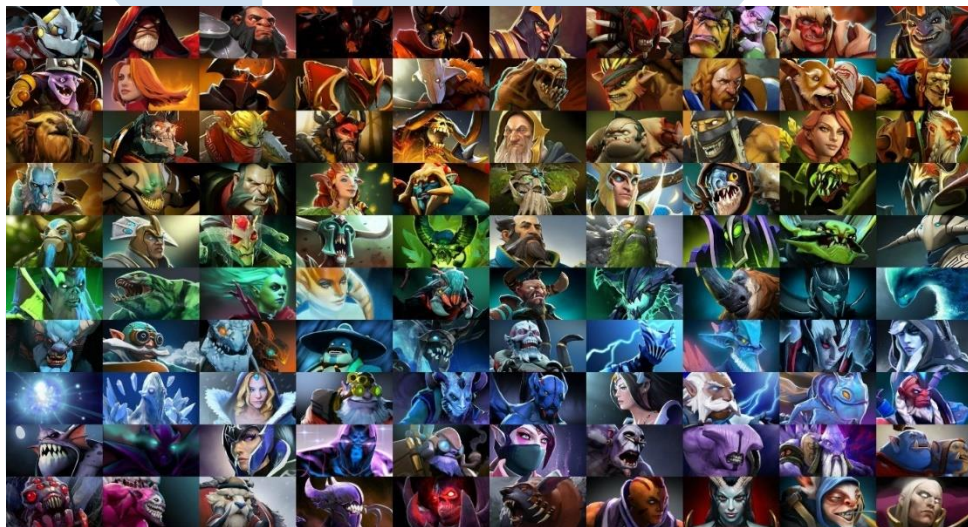
Name	Current Players	Last 30 Days	Peak Players	Hours Played
1. Counter-Strike: Global Offensive	405,702		987,993	421,452,863
2. Dota 2	298,182		740,784	326,694,784
3. ELDEN RING	244,939		952,523	375,245,899
4. PUBG: BATTLEGROUNDS	212,894		535,587	164,070,111
5. Lost Ark	199,896		907,696	316,838,733
6. Apex Legends	176,129		353,623	133,608,693
7. NARAKA: BLADEPOINT	75,809		165,976	43,232,745
8. Team Fortress 2	67,057		92,526	52,885,049
9. Grand Theft Auto V	66,621		147,473	60,339,965
10. Wallpaper Engine	64,536		90,559	40,549,767

Gambar 1.2 Pemain Dota 2 Saat Ini

Biasanya seseorang menjadi ketagihan bermain *game online* saat remaja. Menurut Utami & Hodikoh (2020) (dalam Zakiah & Ritanti, 2021, p.2) hal tersebut terjadi karena pengalaman remaja dalam mengalami perubahan atas banyak aspek dapat meningkatkan ketegangan emosi dan suasana hati.

*Online games* bisa sangat diminati di pasaran karena adanya *communication power* dan komunikasi efektif. Dalam karya Harold Laswell yang berjudul, *The Structure and Function of Communication in Society* (Effendy, 2005, p.10), menjelaskan bahwa komunikasi adalah satu arah yang berfungsi untuk menjawab pertanyaan siapa (*Who*), mengatakan apa (*Says what*), melalui saluran apa (*In what channel*), kepada siapa (*To whom*), dan apa efeknya (*With what effect*). Dalam hal ini yang menyebarkan informasi adalah *Steam*, mengenai informasi tentang Dota 2 melalui berbagai media, blog, dan *word of mouth*. Efeknya banyak orang jadi mengenal Dota 2 dan peminatnya semakin banyak dari tahun ke tahun.

Sampai sekarang, Dota 2 masih menjadi salah satu dari sepuluh game PC terpopuler di dunia. Dilansir dari Instagram @gametech\_com, pemain saat ini dari Dota 2 berjumlah 284.189 orang, itu artinya masih banyak pemain yang berminat untuk memainkan game rumit ini.



Gambar 1.3 Pilihan Hero di Dota 2

Dota 2 memiliki dua tim yang masing – masing terdiri dari lima pemain. Ada dua markas utama dalam permainan. Tim yang berada di pojok kiri disebut *Radiant*, sedangkan tim di pojok kanan disebut *Dire*. Kedua tim bertugas untuk melindungi markas masing – masing yang disebut dengan *Ancient*. Di antara *Radiant* dan *Dire* ada tiga jalur, yaitu *offlane*, *mid lane*, dan *safe lane* yang

menghubungkan *Ancient*. Setiap *lane* terdapat tiga *tower* yang bisa menyerang *hero* serta *creeps* yang di dekatnya.

Tugas pemain cukup mudah, yaitu menghancurkan *Ancient* lawan. Untuk menjalankan tugas tersebut, masing – masing pemain akan mengendalikan satu *hero* (sesuai dengan posisi masing – masing). Saat ini terdapat 121 *hero* di Dota 2 yang dapat dimainkan secara tidak berbayar dan jumlahnya akan meningkat dari waktu ke waktu. Pemilihan *hero* disesuaikan dengan posisi yang dimainkan. Lima pemain dari dalam satu tim akan menjalankan posisi masing – masing, yaitu posisi satu atau *Carry*, posisi dua atau *Solo Mid*, posisi tiga atau *Offlane*, posisi empat atau *Soft Support*, dan posisi lima atau *Hard Support*.

Pemain juga harus cukup bijaksana dalam membeli *item* penunjang perang atau *item* pertahanan. Pemain juga harus berinisiatif untuk berkomunikasi dengan sesama anggota tim agar mendapat masukan untuk memutuskan *item* yang terbaik. *Item* adalah perlengkapan dalam gim yang memberikan atribut bonus dan kemampuan khusus kepada *hero*. Total *item* di gim Dota 2 adalah sebanyak 208 *items*. Sebagian besar *item* dapat dibeli dari beberapa toko di peta permainan, sementara yang lain dijatuhkan oleh creep (*neutral item*). *Item* tingkat yang lebih rendah digabungkan menjadi *item* tingkat yang lebih tinggi, biasanya dengan bantuan resep. *Hero* memiliki enam slot *item* dalam inventaris, tiga di ransel mereka, dan enam lagi di simpanan mereka. Barang bisa diambil dan diantar ke pemiliknya dengan kurir.

Selain *creeps*, untuk menambah *experience* dan juga *gold*, atau meningkatkan level, sepanjang jalur tersebut juga terdapat *jungle* yang berisi *natural creeps* dan *ancient creeps*. Lalu, untuk mendapatkan kesempatan satu kali untuk bertahan hidup, pemain harus membunuh *Roshan*, yaitu monster hutan yang memiliki armor sangat kuat.

Sebagai alat *marketing*, Valve menggelar *The International* pertama pada tahun 2011. Valve menyediakan total hadiah sebesar 23 Miliar Rupiah dimana hal tersebut membuat *The International* sebagai turnamen *esport* terbesar pada

masanya. Hal tersebut dilakukan dengan harapan dapat menyebarkan Dota 2 lebih luas lagi ke masyarakat. *Marketing* adalah serangkaian proses menciptakan nilai dan hubungan yang kuat dari konsumen, dengan tujuan mendapat manfaat balik dari si konsumen (Kotler & Armstrong, 2012, p.29)



Gambar 1.4 Pilihan *Item* Dota 2

Delapan tim diundang ke *The International* pertama. Pertandingan *The International* pertama disiarkan langsung di Jerman. Valve juga menyiarkan pertandingan *The International* untuk ditonton semua *gamer* di seluruh dunia. Keputusan Valve untuk menjadikan *The International* sebagai alat pemasaran membuahkan hasil. Berkat *The International*, banyak *gamers* jadi penasaran dan belajar tentang Dota 2.

Selama beberapa bulan berikutnya, Valve terus mengirimkan undangan kepada para *gamer* untuk pengujian *beta* Dota 2. *Beta* sendiri artinya adalah uji coba *game* sebelum dirilis untuk khalayak. Seiring bertambahnya jumlah pemain Dota 2, kancah *esports game* mulai terbentuk. Seperti Dota 2, yang dimulai sebagai *mod* (Modifikasi), ekosistem *esports* Dota 2 juga didorong oleh penggemar. Oleh karena itu, turnamen Dota 2 pertama hanyalah turnamen kecil. Sebagian besar

turnamen ini memiliki total hadiah kurang dari 360 Juta Rupiah. Namun, ekosistem *mainstream* adalah awal dari ekosistem esports Dota 2 yang dikenal sekarang.

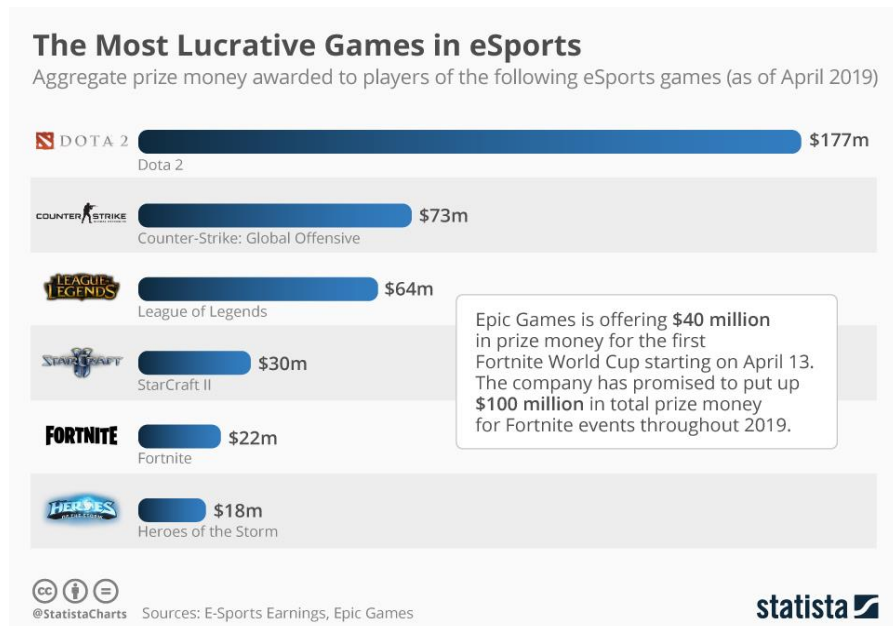
Dari tahun ke tahun, total hadiah dari *The International* selalu naik, hal itu pula yang membuat banyak orang ingin serius di *game* ini. Pada *The International* 2014 total hadiah mencapai 143 Milyar Rupiah. Dua tahun setelahnya, *The International* 2016 mencapai 287 Milyar Rupiah. Sekarang, hadiah terbesar dipegang oleh *The International* 2021 dengan hadiah sebesar 574 Milyar Rupiah.

**Table 1.1** Prize Pool *The International* Dota 2

Tahun	<i>The International</i>	Total Hadiah	Kenaikan Hadiah
2011	<i>The International 1</i>	\$1,600,000	n/a
2012	<i>The International 2</i>	\$1,600,000	\$0
2013	<i>The International 3</i>	\$2,874,380	\$1,274,381
2014	<i>The International 4</i>	\$10,923,977	\$8,056,722
2015	<i>The International 5</i>	\$18,429,613	\$7,498,510
2016	<i>The International 6</i>	\$20,770,460	\$2,340,847
2017	<i>The International 7</i>	\$24,787,916	\$3,917,459
2018	<i>The International 8</i>	\$25,532,177	\$844,258
2019	<i>The International 9</i>	\$34,330,068	\$8,797,892
2020	<i>Cancelled</i>	n/a	n/a
2021	<i>The International 10</i>	\$40,018,195	\$5,688,126

(Sumber: RCTI+)





**Gambar 1.5** Total Uang yang Dhabiskan Pemain

Masa depan ekosistem *esports* Dota 2 khususnya di Indonesia di masa depan masih cukup menjanjikan. Namun perlu diketahui bahwa, jika seorang pemain ingin bisa menjadi pemain profesional, harus siap dalam menghadapi banyak rintangan di depan dikarenakan turnamen lokal jarang dilakukan, jadi para pemain harus menunjukkan bakatnya langsung ke ajang internasional. Karena hal tersebut, bagi pemain yang ingin menjadi pemain profesional harus bisa bermain Bahasa Inggris. Lapangan kerja sebagai pemain atau manajer Dota 2 lebih banyak terbuka di luar negeri dibandingkan di dalam negeri. Itu artinya, sambil bermain gim ini, pemain juga secara tidak langsung mengasah *skill* komunikasi yang bermanfaat dalam pengembangan diri.

Perkembangan teknologi khususnya di bidang teknologi komunikasi dan informasi semakin berkembang pesat. *Game online* sebagai salah satu media baru yang berfungsi sebagai media hiburan, hobi dan peningkatan bakat menjadi tren baru bagi masyarakat termasuk masyarakat di Indonesia. Dunia komunikasi juga ikut berkembang dalam berhubungan antarindividu. Manusia saling berinteraksi satu sama lain lewat teknologi buatan manusia, dulu masih melalui radio atau televisi, sekarang sudah menggunakan sosial media dan gawai (Nurkahim, 2015)

Dota 2 banyak dimainkan oleh para gamers secara global. Merebaknya Dota 2 di Indonesia menyebabkan banyak pemain yang memainkan game ini dapat hal positif maupun negatif, sehingga tidak sedikit juga yang perilakunya berubah.

Adapun masalah seperti realita tidak sesuai dengan ekspektasi ataupun perilaku pemain *toxic* yang membuat pemain lain terganggu, sehingga mengakibatkan adu mulut di dalam permainan atau bisa disebut *trash talking*. Jika seorang pemain sering berperilaku tidak baik dengan pemain lain maka konsekuensi yang akan pemain dapatkan adalah menerima *report* berupa laporan dari pemain lain, tentu saja ada penalti jika ringkasan perilaku terlalu negatif. Bukan tidak mungkin sistem yang dimiliki Valve bisa mengubah sikap seseorang di dunia nyata, yang menyalahkan, dan berperilaku buruk bisa berubah menjadi sosok yang baik dan tidak sombong berkat game ini.

Tidak jarang juga lewat permainan ini player mendapat teman baru dan memperluas circle pertemanannya. Seseorang menghabiskan waktu berjam – jam mengobrol tentang suatu topik tertentu, menjadi pengaruh baik, dan membahas minat yang sama, merupakan kunci dalam mendapat teman baru (Millington, 2019)

Menurut Thorndike hal ini merupakan *law of effect*. *Law of effect* atau hukum efek adalah proses memberikan kepuasan dalam menanggapi tuntutan situasi saat ini. Dengan begitu, perilaku tersebut selalu diingat dan dipelajari dari waktu ke waktu. Di sisi lain, semua tindakan buruk perlahan ditinggalkan. Proses perilaku ini terjadi secara alami. Proses belajar melibatkan Teori Thorndike terdiri dari tiga hukum utama yaitu hukum akibat (*the law of effect*), hukum kesiapan (*the law of readiness*), dan hukum latihan (*law of exercises*). Hukum akibat merupakan inti dari Teori Thorndike (Schunk, 2012, p.73).

Stigma masyarakat adalah suatu pengalaman yang terjadi pada seseorang yang diberi *labelling* atau stereotip tertentu (Wandira & Alfianto, 2021). Stigma masyarakat berasumsi bahwa jika mendengar kata “bermain *game online*”, itu artinya dapat menyebabkan kecanduan, membuat seseorang menjadi malas, dan merusak mata karena seharian duduk di depan layar *gadget*. Asumsi yang menjerus

ke hal negatif itu karena banyak masyarakat yang berpikir kalau bermain *game online* itu hanya untuk mengisi waktu luang sehingga jika terlalu sering dimainkan akan berdampak negatif bagi kehidupan. Nyatanya, justru bermain *game online* dapat memberi banyak manfaat positif bagi kehidupan sosial termasuk dalam mencari teman baru. Bukan hanya itu, bermain *game online* juga dapat belajar bahasa baru, dan meningkatkan kinerja otak dalam berpikir kritis dan kreatif.

Johan “N0tail” Sundstein, mantan kapten OG yang telah memenangkan *The International* sebanyak dua kali, lewat cuplikan wawancaranya di *True Sight : The International 2018 Finals* mengatakan bahwa Dota 2 merupakan permainan mental yang mengeluarkan terbaik dan yang lebih buruk dari diri sendiri.

Hampir semua *game online*, termasuk Dota 2 dapat menghubungkan pemain dengan pemain dari berbagai macam negara. Sembari bermain, sekaligus mendapatkan keterampilan baru dalam berbahasa dan mendapat rekan baru dari beragam latar belakang. Bukan hanya itu Dota 2 juga memiliki tingkat kesulitan yang mengharuskan pemain untuk berpikir kreatif bagaimana cara menyelesaikan *game* tersebut. Hasilnya, secara tidak langsung seorang pemain dituntut untuk mengasah otak. Mempelajari Dota 2 membutuhkan waktu, dedikasi, dan komitmen yang lama. Bahkan seorang *Grandmaster* catur, Alexander Grischuk, menganggap bahwa Dota 2 sangat sulit untuk dipelajari karena terlalu kompleks (Alfa, 2021).

*Game Defense of The Ancient* atau Dota 2 ini berperang secara mendadak atau *real time* sehingga kemampuan dalam mencari keputusan terbaik dalam waktu yang terbatas itu diasah dari setiap pemain. *Game* ini juga mengasah kemampuan analisis berpikir pemain karena setiap selesai permainan yang pada akhirnya akan ada satu pemenang, tim yang kalah akan evaluasi dan mengatur strategi baru agar dapat memenangkan *game* selanjutnya.

Mahir dalam bermain permainan ini juga dapat menguntungkan dalam segi ekonomi karena dapat mengikuti turnamen atau pertandingan yang banyak diselenggarakan oleh komunitas kecil, menengah, sampai atas. Kemampuan

tersebut dapat menguntungkan jika dapat dimanfaatkan dengan baik dan dilihat dari perspektif positif.

Permainan Dota 2 selalu diperbaharui setiap beberapa bulan sekali dan terdapat banyak perubahan pula pada *hero* dan *items* yang biasa disebut sebagai *patch*. *Patch* sendiri artinya adalah pembaruan untuk *game*, yang diperbaharui adalah *bug* dan eksploitasi yang terdeteksi, dan menambahkan fitur dan elemen ke dalam *game*, termasuk versi baru yang membawa perubahan pada *hero*, *items*, dan *mechanics*.

Delapan tahun setelah diluncurkan, Dota 2 masih dimainkan oleh ratusan ribu pemain. Ini membuktikan keberhasilan Valve membuat Dota 2 populer. Mengembangkan ekosistem *Esports* adalah salah satu cara bagi mereka untuk mencapai hal ini. Hadiah besar dari event terbesar Dota 2 yaitu *The International* tidak pernah gagal menarik perhatian publik dan media. Sementara itu, di Indonesia, ekosistem *Esports* Dota 2 benar - benar berubah dalam beberapa tahun terakhir. Berita sedihnya adalah sangat sedikit turnamen Dota 2 yang diadakan, bisa jadi karena dampak dari pandemic COVID-19. Kabar baiknya, masih ada organisasi *Esports* lokal yang memiliki tim Dota 2.

Dota 2 berkomunikasi dengan para pemainnya lewat media sosial. Para pemain banyak yang mendapat informasi lewat Reddit, Instagram, dan YouTube. Dengan adanya informasi mengenai *update* dari Dota 2, *player* menjadi selalu tau perkembangan yang dilakukan oleh *game developer*. Media sosial sudah menjadi wadah untuk berkomunikasi di abad digital seperti sekarang (L. H. Hariqo Wibawa, 2014, p.43).

Berdasarkan hal tersebut penelitian mengenai “Pengalaman Bermain *Game Online* Dota 2 pada Kualitas Berpikir Kreatif dan Kritis” untuk dikaji lebih dalam karena rumitnya permainan ini ditambah dengan ratusan pilihan hero dan ratusan pilihan *item*, membuat permainan ini sangat kompleks dan menciptakan “*Infinity Probability*” atau peluang yang tak terhingga. Dedikasi yang tinggi sangat diperlukan untuk dapat mahir dan mengerti esensi dari permainan ini. Secara tidak

langsung, pemain dapat mengasah kualitas berpikir yang kritis dan kreatif dengan tujuan utama memenangkan permainan. Pada sisi lainnya, komunitas pemain *game online Dota 2* juga sering mendapat stigma negatif dari masyarakat yang mengatakan bahwa mereka pemalas dan tidak ada kehidupan, padahal nyatanya, justru bermain *game online* dapat memberi banyak manfaat positif bagi kehidupan sosial termasuk dalam mencari teman baru.

Bukan hanya itu, secara tidak langsung *player* juga mengasah kemampuan berpikir kreatif dan kritis lewat permainan Dota 2 yang begitu kompleks. Tidak jarang dalam permainan banyak terjadi *miss communication* antar pemain karena salah memaknai arti yang dibahas oleh beberapa pemain dalam gim ini. *Player* dituntut untuk mengomunikasikan ide atau pendapat yang ingin disampaikan agar pemain lain mengetahui informasi yang bersangkutan. Kemampuan berpikir kreatif dan kritis ini merupakan kemampuan yang membuat individu mengembangkan suatu gagasan kreatif. Pemain harus menganalisis suatu gagasan dan objektif tentang suatu masalah dan menyajikan argumen yang dibangun dengan baik yang mengasah *critical and creative thinking*.

Lewat berpikir kreatif dan kritis, *player* secara tidak sadar juga belajar untuk beradaptasi dengan kondisi permainan yang selalu berubah – ubah, sama seperti kehidupan yang akan terus berjalan dan tidak pernah sama. Perlu dengan cepat beradaptasi, bisa berkomunikasi dengan orang lain untuk melatih *skill problem solving*, dan pemberian atensi ke detail.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, stigma masyarakat berasumsi bahwa *game online* itu dapat membuat kecanduan dan berpotensi menyebabkan *mental disorder*. Padahal nyatanya ada segudang manfaat positif dengan bermain *game online*. *Player* secara tidak langsung mengasah cara berpikir kritis dan kreatif lewat permainan yang memiliki peluang tak terhingga ini. Keterampilan dalam menafsirkan informasi dan argumentasi dalam permainan dengan penggunaan

alasan yang logis, dapat menciptakan solusi atas setiap masalah yang dihadapi. Hal tersebut menjadi alasan mengapa penelitian ini ingin mengkaji tentang pengalaman bermain *game online* Dota 2 pada kualitas berpikir kreatif dan kritis berdasarkan pengalaman *gamer*.

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Dilihat dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, pertanyaan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengalaman bermain *game online* Dota 2 pada kualitas berpikir kreatif dan kritis?
2. Bagaimana respon *gamer* pada stigma negatif dari masyarakat terkait bermain *game online* khususnya Dota 2?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana pengalaman bermain *game online* Dota 2 pada kualitas berpikir kreatif dan kritis.
2. Mengetahui respon *gamer* pada stigma negatif dari masyarakat terkait bermain *game online* khususnya Dota 2.

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

#### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dalam memperkaya Ilmu Komunikasi dan bahan informasi pelengkap khususnya pada penelitian komunikasi mengenai pengalaman bermain *game online* pada kualitas berpikir kreatif dan kritis dalam studi fenomenologi.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman serta mendorong kemajuan industri *game online* dalam membuat permainan yang berkualitas, bermakna, dan dapat menginspirasi masyarakat.

### **1.5.3 Kegunaan Sosial**

Penelitian ini dapat membuka perspektif baru kepada masyarakat dengan bisa melihat sisi positif dari pengalaman bermain *game online* yang memiliki banyak manfaat, dan dapat mengimplementasikan strategi yang berkaitan dalam pengembangan diri sendiri.

### **1.5.4 Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat kekurangan yaitu, pertemuan dengan narasumber secara langsung karena masih pandemi (*social distancing*), selain itu data yang dicari pun seputar *online* saja.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA