

ANALISIS SEMIOTIKA KOMUNIKASI VIRTUAL *PLAYER GAME DOTA 2* DALAM MENERAPKAN STRATEGI *PSYWAR*

Oleh: Dimas Andreyano
Email: Dhymaz.rockstar@gmail.co.id
Dosen Pembimbing: Dr. Suyanto S.Sos.,M.Sc

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau
Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Riau
Kampus Bina Widya JL. HR, Subrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293.
Telp/Fax. 0761-63277

Abstrak

Game DotA 2 merupakan salah satu *game* online yang dimainkan oleh jutaan orang di seluruh dunia. Skala permainan yang luas tersebut menyebabkan lahirnya komunitas *online* yang sangat besar sehingga satu-satunya cara mereka untuk berkomunikasi satu sama lain adalah melalui Komunikasi Virtual. Para *player* DotA 2 menganggap bahwa kemenangan merupakan prioritas mereka sehingga berbagai macam cara mereka dilakukan untuk mencapai kemenangan tersebut, salah satunya adalah dengan menerapkan strategi *psywar* yang merupakan perang urat syaraf melalui di *chat* dan interaksi di *web*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos serta bagaimana penerapannya pada strategi *psywar* dalam permainan DotA 2.

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes yang terdiri atas makna denotasi, makna konotasi, dan mitos semiotika digunakan untuk mengetahui makna kata dan interaksi tersebut. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi, studi observasi, studi pustaka, penelusuran data secara *online*, dan wawancara. Objek yang dianalisis merupakan *screenshot* dalam permainan DotA 2 sebanyak lima unit analisis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga makna sesuai dengan semiotika Roland Barthes. Makna denotasi merupakan kata-kata yang disampaikan oleh para *player* dengan menggunakan frase Bahasa Inggris, Makna konotasi merupakan makna tersembunyi dan tidak sesuai dengan arti *chat* yang disampaikan para *player* secara harfiah, sedangkan mitos merupakan kebiasaan para *player* DotA 2 di seluruh dunia yang menghasilkan konvensi melalui pengalaman-pengalaman mereka selama memainkan game DotA. Penerapan strategi *psywar* dilakukan dengan tindakan menghasut, menghina pemain lawan, dan berpura-pura menyerah atau yang dikenal dengan istilah *fake GG*

Kata kunci : semiotika, game, DotA 2

**SEMIOTIC ANALYSIS OF VIRTUAL COMMUNICATION BY DOTA 2 PLAYERS
IN APPLYING PSYWAR STRATEGY**

By : Dimas Andreyano
Email : Dhymaz.rockstar@gmail.co.id
Lecturer : Dr. Suyanto S.Sos.,M.Sc

*Department of Communication Studies Courses FISIP
University of Riau
Communication Studies Coursees FISIP University of Riau
Kampus Bina Widya JL. HR, Subrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293.
Telp/Fax. 0761-63277*

Abstract

DotA 2 game is one of the online game played by millions of people around the world. That vast scale led to the birth of huge online community so that the only way for them to communicate with each other is through virtual communication. Dota 2 players assume that winning the game is their priority so that they will do various way to be win, one of those is by applying psywar strategy that means war by words through the chat and interaction through the web. This study aimed to fiind out the meaning dennotative, connotative, and myth then how it applies in psywar strategy of DotA 2.

This study methods is Roland Barthes semiotics analysis which consist of the meaning of dennotation, connotation, and myth. Data collected by used documentation study, observation study, literatur study, online data searching, and interview. The object being analyzed is the screenshots in DotA 2 game as much as 5 unit analysis.

The results showed that there are three meanings according to Roland Barthes semiotics. The meaning of denotation is the words conveyed by the players by using the English phrase, The meaning of connotation is a hidden meaning and not in accordance with the meaning of chat that the players delivered literally, while the myth is a habit of DotA 2 players around the world that result in conventions through Their experiences during the game DotA 2. Psywar strategy implementation is done by instigating, insulting opposing players, and pretending to surrender or known as fake GG.

Keywords: semiotic, game, DotA 2

PENDAHULUAN

Perkembangan media komunikasi terus mengalami kemajuan pesat dari waktu ke waktu, baik itu media cetak maupun media elektronik. Setiap hari kita dihadapkan oleh berbagai informasi dari berbagai media. Perkembangan media ini bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan manusia akan informasi serta mempermudah manusia menjalani aktifitas kehidupan. Selain memenuhi kebutuhan informasi, teknologi juga dapat memfasilitasi manusia dalam memenuhi kebutuhan rekreasi dan memberikan kesegaran dalam bentuk fisik dan psikis sehingga manusia dapat melepaskan diri dari rasa lelah dan bosan.

Dewasa ini, manusia tidak bisa melepaskan teknologi dari kehidupannya. Semakin berkembang teknologi yang ada didunia, maka semakin gencar pula penggunaan teknologi tersebut dalam membantu kegiatan manusia disegala bidang, sehingga membuat manusia seakan tidak bisa hidup tanpa teknologi. Media baru yang dijadikan pilihan utama dalam mencari informasi adalah internet. Internet menjadi salah satu teknologi yang paling banyak digunakan manusia pada saat ini. Banyak hal yang dapat dilakukan manusia dengan menggunakan internet. Dari hal yang terhitung sederhana hingga yang kompleks, mirip dengan kehidupan manusia didunia nyata. Berdasarkan hal tersebut, internet disebut-sebut juga sebagai dunia ketiga.

Media baru menciptakan sesuatu yang terlihat seperti interaksi, tetapi tidak mirip dengan interaksi tatap muka yang sebenarnya. Contoh dari media yang sangat mempresentasikan media baru adalah *internet* (Littlejohn,2009:415). Teknologi media baru inilah yang semakin memperbesar dan mempermudah arus informasi, sehingga kini setiap orang mengakses informasi apapun dan saling terhubung tanpa penghalang oleh jarak dan waktu.

Dalam penggunaan internet, terdapat banyak ruang yang bisa digunakan oleh orang-orang untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti berbisnis, mencari informasi, tempat bersosialisasi (jejaring sosial) dan masih

banyak fungsi lainnya. Interaksi yang dilakukan dengan menggunakan media internet disebut Komunikasi Virtual atau *Virtual Communication*. Secara umum, definisi komunikasi virtual atau *virtual communication* adalah komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) menggunakan (melalui) *cyberspace* / ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi. Terdapat tiga kategori yang dinamakan komunikasi virtual yaitu *e-mail*, *chatting*, dan *web*.

Dalam komunikasi virtual juga terdapat simbol dan istilah-istilah yang hanya dimengerti oleh komunitas yang terlibat didalamnya, sebagian dari simbol dan istilah tersebut memiliki makna yang sangat berbeda dengan yang dimaknai secara harfiah, bahkan sebagian lagi justru tidak memiliki arti harfiah sama sekali jika mengacu dengan bahasa yang dimengerti masyarakat secara konvensional. Kajian keilmuan yang meneliti mengenai simbol atau tanda dan konstruksi makna yang terkandung dalam suatu tanda dinamakan dengan Semiotika.

Menurut de Saussure semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang pertautan antara petanda (*signified*) dan penanda (*signifier*). Hubungan antara petanda dan penanda saling bertaut begitu saja tanpa harus ada penjelasan yang bersifat logis. Penautan ini pun bukan bersifat personal, melainkan berdasarkan “kesepakatan” (konvensi) (Ferdinand de Saussure 1993, 147-148). Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “*order of signification*”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Di sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah *signifier-signified* yang diusung Saussure.

Istilah dan simbol khusus pada komunikasi virtual tersebut juga kerap digunakan dalam komunitas yang menggunakan fitur internet lainnya termasuk *Game online*. Dari seluruh hiburan dan fitur-fitur yang disediakan oleh internet, *Game online* merupakan salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati oleh pengguna internet dari berbagai kalangan. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams&Rollings, 2010).

Seringkali konflik berdarah timbul akibat aksi saling ejek antar pemain game yang sebenarnya hanya dilakukan didalam permainan. Penggunaan bahasa yang provokatif disaat yang tidak tepat dapat memancing emosi seseorang sampai titik tertentu hingga perkelahian tidak bisa dihindari. Negara Filipina pernah dihebohkan dengan kasus pembunuhan yang terjadi akibat *game online*, seperti artikel dari www.wowmenariknya.com yang berjudul "Bocah 11 tahun ditusuk sampai mati akibat game DotA 2". Di Indonesia juga pernah terjadi kasus yang serupa namun tidak sampai separah itu, dikutip dalam sebuah forum online terbesar se-Indonesia yaitu www.kaskus.co.id, "Gara-Gara Saling Ejek Saat Bermain Dota, Kelompok Geng Rusak Warnet!". Artikel tersebut sempat menduduki peringkat teratas atau istilahnya '*hot thread*' karena memperlihatkan fenomena unik yang terjadi pada komunitas *game online*.

Terdapat berbagai genre dalam permainan tersebut contohnya MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), *racing online game*, *fighting*, *first-person shooting*, *strategic*, hingga *casual online game*. Dari berbagai genre tersebut, yang paling laris adalah game bernama DotA (*Defense of the Ancient*).

Game DotA 2 merupakan penyempurnaan dari jenis sebelumnya yaitu DotA baik secara grafis maupun konsep permainan. Sejak munculnya DotA 2 sebagai *Actiononline game* di Indonesia, peningkatan jumlah pemain semakin meningkat karena jenis permainan ini dianggap lebih menantang

dan lebih adiktif. Daya tarik utama dalam game jenis ini adalah konsep permainan yang mempertandingkan satu kelompok pemain melawan kelompok pemain lainnya sehingga menarik sifat alamiah manusia yang selalu ingin berkompetisi antara satu dengan lainnya.

Game DotA 2 juga menjadi *game online* dengan jumlah peminat terbanyak di Indonesia hingga saat ini. Hampir disetiap *game center* atau warnet yang terdapat disetiap kota di Indonesia selalu dipenuhi dengan *player* DotA 2 dari usia anak-anak hingga dewasa. Tentunya ada banyak faktor yang mempengaruhi kesuksesan game besutan perusahaan Valve ini di Indonesia bahkan diseluruh Dunia.

DotA 2 dapat dimainkan melalui aplikasi distributor game terkemuka bernama *Steam*. *Steam* adalah distributor permainan digital milik Valve dengan cara membeli via pembayaran daring dengan media unduhan. Dengan adanya *Steam*, diupayakan agar pembajakan game yang marak bisa ditekan. Cara kerjanya dengan mengunduh perangkat lunak *Steam*, dengan begitu dapat dicek dan langsung membeli permainan yang ada. *Steamguard* adalah sistem proteksi permainan video. Di mana *Steam* memerlukan koneksi Internet dengan memasukkan identitas dan kata sandi *Steam* lalu diverifikasi melalui surel elektronik agar dapat menikmati layanan khusus seperti *cloud*. Sebelumnya, game yang paling berkontribusi dalam meningkatkan popularitas Valve, *Steam* (toko daring Valve), dan *Source* (*engine* buatan Valve) adalah Counter Strike. Sekarang, permainan yang menjalankan tongkat estafet tersebut adalah Dota 2 ditambah lagi permainan tersebut gratis untuk dimainkan.

Game DotA 2 adalah game yang mengutamakan strategi dan kerjasama tim untuk mencapai kemenangan. secara sederhana, tujuan utama dalam permainan DotA 2 adalah menghancurkan bangunan utama musuh yang disebut dengan *Ancient*. Setiap *match* (istilah satu putaran permainan) DotA 2 membutuhkan total 10 orang dan setiap tim terdiri dari 5 orang, Masing-masing pemain dalam setiap tim memiliki peran yang

berbeda.. Karakter dalam permainan DotA 2 disebut dengan istilah *Hero* yang berjumlah 110 karakter dengan kemampuan yang berbeda-beda dan diklasifikasikan dengan tiga jenis, kemudian *map* atau arena permainan terdiri dari 3 *lane* (jalur di arena) yaitu *toplane* (jalur atas), *midlane* (jalur tengah), dan *botlane* (jalur bawah). Jika ditambah dengan jumlah *item* yang bisa digunakan yaitu sekitar 200 jenis item, maka dalam setiap permainan bisa menghasilkan peluang tak terbatas dalam menentukan strategi untuk mencapai kemenangan. Konsep permainan yang dinamis, menyebabkan game DotA 2 menjadi sangat populer dan dimainkan oleh berbagai kalangan.

Terdapat dua jenis pembagian kelompok dalam memainkan game DotA 2 yang dinamakan *party* dan *solo*. *Party* game adalah sekelompok pemain yang terdiri dari lima orang dan membentuk sebuah tim atas kemauannya sendiri untuk bertanding melawan tim lain, adanya tim juga merupakan persyaratan utama dalam dunia kompetitif DotA 2. Dalam penelitian ini, penulis akan fokus pada jenis permainan *Solo* dimana 10 orang pemain dari berbagai tempat yang berbeda dengan perhitungan kemampuan yang sama dan tidak mengenal satu sama lain dipertemukan berdasarkan karakter dan statistik masing-masing pemain yang telah dirangkum oleh system komputer server. Pemain yang seharusnya dikategorikan sebagai kerumunan tersebut, diharuskan untuk bekerja sama satu sama lain untuk mencapai kemenangan.

Dalam permainan *solo* setiap *player* bisa melakukan komunikasi dengan dua cara. Yang pertama adalah *chat*, *chat* terbagi atas dua kategori yaitu *allies chat* atau komunikasi tulisan yang bisa dilakukan sesama anggota tim untuk berbagi informasi dan saling memberikan komando satu sama lain dan kategori kedua adalah *chat all* dimana pemain bisa berkomunikasi dengan lawan dengan tujuan tertentu. Cara yang kedua adalah *voice chat*, yaitu berkomunikasi dengan suara dengan menggunakan perangkat *headset* atau *microphone*, cara ini dianggap lebih efisien

karena membuat pemain dapat saling memberi komando dengan lebih cepat dan berbagi informasi secara spesifik. Kedua cara tersebut dikategorikan sebagai komunikasi virtual, namun *voice chat* hanya terbatas pada komunikasi dengan *allies* atau sesama anggota tim.

Para *player* DotA 2 kerap menggunakan *chatting* untuk menerapkan strategi *psywar* dalam permainan. Dalam permainan DotA 2, *psywar* dibatasi hanya bisa dilakukan dengan cara *chat* dan tidak bisa melalui *voice chat*. Secara historis, perang urat saraf (*Psy war*) adalah suatu proses komunikasi dimana para figur politik saling melakukan kegiatan propaganda dengan figur politik lain, antara suatu kelompok dengan kelompok lain, dan antara suatu negara dengan negara lain, dengan tujuan untuk saling menekan dan menjatuhkan nama orang atau kelompok atau negara lain tersebut.

Dari pengalaman peneliti selama memainkan game DotA 2, strategi *psywar* bersifat universal dan tidak terbatas pada komunitas DotA 2 di beberapa wilayah saja. *Psywar* merupakan strategi populer yang bahkan kerap dilakukan oleh *player* DotA 2 di Indonesia, khususnya di wilayah Kota Pekanbaru. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Analisis Semiotika Komunikasi Virtual *Player Game* DotA 2 dalam Menerapkan Strategi *Psywar*.”

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana “Bagaimana Analisis Semiotika Komunikasi Virtual *Player Game* DotA 2 dalam Menerapkan Strategi *Psywar*”.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui makna denotasi, konotasi dan untuk mengetahui penerapan strategi *psywar* dalam *game* DotA 2.

TINJAUAN PUSTAKA

Analisis Semiotika

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang didasari konvensi yang telah terbangun sebelumnya. Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Tanda-tanda (*sign*) adalah dasar dari seluruh komunikasi (Littlejohn, dalam Wibowo, 2013:8).

Sedangkan menurut Umberto Eco kajian semiotika menjadi dua jenis semiotika yaitu semiotika komunikasi dan semiotika signifikansi. Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima, kode, pesan, saluran komunikasi dan acuan yang dibicarakan.

Semiotik adalah “ilmu” yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Karena manusia memiliki kemampuan untuk memberikan makna pada berbagai gejala sosial budaya dan alamiah, semiotik ialah juga ilmu yang mengkaji tanda dalam berkehidupan manusia pada umumnya artinya, semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna. Sampai disini mungkin kita semua sepakat. Namun, saat kita harus menjawab apa yang dimaksud dengan tanda, mulai ada masalah. Para *strukturalis*, merujuk pada Ferdinand de Saussure (1996), melihat tanda sebagai bentuk yang tercitra dalam kognisi seseorang dan makna atau isi, yakni yang dipahami oleh manusia pemakai tandai. De Saussure menggunakan istilah *significant* (*signifier*, Ing; Penanda, Ind). Untuk segi bentuk suatu tanda, dan *signifie* (*signified*, Ing; petanda, Ind) untuk segi maknanya. Dengan demikian, de Saussure dan para pengikutnya antara lain Roland Barthes melihat tanda sebagai sesuatu yang menstruktur proses pemaknaan berupa kaitan antara penanda dan petanda dan terstruktur hasil proses tersebut di dalam kognisi manusia.

Semiotika pada perkembangannya menjadi perangkat teori yang digunakan untuk mengkaji kebudayaan manusia. Barthes, dalam karyanya (1957) menggunakan pengembangan teori tanda de Saussure (penanda dan petanda) sebagai upaya menjelaskan bagaimana kita dalam kehidupan bermasyarakat didominasi oleh konotasi. Konotasi adalah pengembangan segi petanda makna atau isi suatu tanda, oleh pemakai tanda sesuai dengan sudut pandangnya. Kalau konotasi sudah menguasai masyarakat, akan menjadi mitos. Barthes mencoba menguraikan betapa kejadian keseharian dalam kebudayaan kita menjadi seperti “wajar”, padahal itu mitos belaka akibat konotasi yang menjadi mantap di masyarakat. Danesi dan Perron (1999:39-40) yang mengembangkan semiotik Peirce, menamakan manusia sebagai *homo culturalis*, yakni sebagai makhluk yang selalu ingin memahami makna dari apa yang diketemukannya (*meaning-seeking creature*). Makna dalam sejarah merupakan hasil kumulasi dari waktu ke waktu. Dengan demikian, manusia juga mencari makna dengan melihat sejarah. Di sini kita dihadapkan pada makna yang muncul secara berurutan dan kumulatif dalam poros waktu. Dalam hal ini, Danesi dan Perron berbicara tentang *the signifying orders* yang didefinisikannya sebagai “*interconnection of signs, codes, and texts that makes up a culture*” (Daneni dan Perron, 1999:366).

Tinjauan Tentang Makna

Brown mendefinisikan bahwa makna adalah sebagai kecenderungan (disposisi) total untuk menggunakan atau bereaksi terhadap suatu bentuk bahasa (Sobur, 2004:256). Makna adalah hubungan antara subjek dengan lambangnya. Makna pada dasarnya terbentuk berdasarkan hubungan antara lambing komunikasi (symbol), akal budi manusia penggunaannya (objek) (Vardiansyah, 2004:70-71).

Makna yang berkaitan dengan komunikasi pada hakikatnya merupakan fenomena sosial. Makna sebagai konsep komunikasi, mencakup lebih dari sekedar penafsiran atau pemahaman seorang individu

saja. Makna selalu mencakup banyak pemahaman, aspek-aspek pemahaman secara bersama dimiliki para komunikator. Beberapa pakar komunikasi sering menyebut kata makna ketika mereka merumuskan definisi komunikasi. Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss (2006:6) “Komunikasi adalah proses pembentukan makna di antara dua orang atau lebih”. Kemudian Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson menjelaskan mengenai komunikasi yang merupakan proses memahami makna “Komunikasi adalah proses memahami dari berbagai makna”. Sedangkan menurut Spradley (1997), “makna adalah menyampaikan pengalaman sebagian besar umat manusia disemua masyarakat”. Terdapat banyak komponen makna yang dibangkitkan suatu kata atau kalimat (Sobur, 2004:255).

Spradley (2007:137) juga ikut menambahkan mengenai makna dalam konsep komunikasi sebagai berikut:

“Ketika semua bentuk komunikasi adalah tanda, maka dunia ini penuh dengan tanda. Ketika kita berkomunikasi, kita menciptakan tanda sekaligus makna. Dalam perspektif semiologi atau semiotika, pada akhirnya komunikasi akan menjadi suatu ilmu untuk mengungkapkan pemaknaan dari tanda yang diciptakan oleh proses komunikasi itu sendiri. Teori relasional makna didasarkan pada premis bahwa makna symbol apapun merupakan hubungan simbol itu dengan simbol lain”.

Ungkapan para pakar komunikasi tersebut menjelaskan kepada kita bahwa cakupan komunikasi sangat luas. Merujuk hal diatas dapat dinyatakan bahwa antara makna dan komunikasi mempunyai hubungan yang sangat erat, dimana makna merupakan proses komunikasi dan didalam komunikasi butuh pemaknaan setiap hal atau aktivitas apapun yang kita lakukan bahkan mulai dari awal kita memulai aktivitas dan setiap gerak-gerik kita membutuhkan pemaknaan yang kesemua itu merupakan rangkaian dari setiap proses komunikasi.

Kempson mengatakan bahwa ada tiga hal yang coba dijelaskan oleh para filsuf dan linguist sehubungan dengan usaha menjelaskan istilah makna. Ketiga hal tersebut adalah: (1) menjelaskan makna secara alamiah, (2) mendeskripsikan kalimat secara ilmiah, dan (3) menjelaskan makna dalam proses komunikasi. Dalam kaitan ini Kempson berpendapat untuk menjelaskan istilah makna harus dilihat dari segi: (1) kata, (2) kalimat, dan (3) apa yang dibutuhkan pembicara untuk berkomunikasi (Sobur 2004:256).

Menurut West dan Turner (2008:93) merupakan bahwa memahami pesan adalah tujuan dari semua proses pemaknaan. Disamping itu West dan Turner (2008:7) juga menambahkan bahwa makna adalah yang diambil dari orang dari suatu pesan menjelaskan bahwa sebuah makna berawal dari sebuah pesan yang dimaknai dan kemudian diinterpretasi oleh siapa yang memaknainya dan makna juga tercipta karena adanya interaksi, tanpa adanya interaksi sebuah pesan tidak akan bisa dimaknai. Selanjutnya terdapat tiga jenis tipe makna menurut tipologi Brodbeck dalam Sobur (2004:262), yakni:

“(a) Makna *inferensial*, yakni makna satu kata (lambang) adalah objek, pikiran, gagasan, konsep yang dirujuk oleh akta tersebut. (b) makna *significance*, yakni suatu istilah sejauh dihubungkan dengan konsep-konsep yang lain. (c) Makna *intensional*, yakni makna yang dimaksud oleh seorang pemakai lambing”.

Kutipan ketiga tipologi tersebut menjelaskan bahwa setiap makna menjelaskan dan memaknai sesuatu sesuai dengan pembagiannya masing-masing yang ia maknai.

Pengertian Makna Denotatif dan Konotatif

Budaya atau kebudayaan berasal dari Dalam bahasa Indonesia, kita sering mendengar pelajaran mengenai makna konotatif dan denotatif. Bagi Anda yang belum paham apa itu makna denotatif dan konotatif

bisa membaca artikel berikut ini yang saya ambil dari buku “Cermat Berbahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi” karangan E. Zaenal Arifin dan S. Amran Tasai (Akapress, 2010).

Makna denotatif adalah makna dalam alam wajar secara eksplisit. Makna wajar ini adalah makna yang sesuai dengan apa adanya. Denotatif adalah suatu pengertian yang dikandung sebuah kata secara objektif. Sering juga makna denotatif disebut makna konseptual. Kata makan, misalnya, bermakna memasukkan sesuatu ke dalam mulut, dikunyah, dan ditelan. Makna makan seperti itu adalah makna denotatif.

Makna konotatif adalah makna asosiatif, makna yang timbul dari sikap sosial, sikap pribadi, dan kriteria tambahan yang dikenakan pada sebuah makna konseptual. Kata makan dalam makna konotatif untung atau pukul. Makna konotatif berbeda dari zaman ke zaman. Ia tidak tetap, kata kamar kecil mengacu kepada kamar yang kecil (denotatif), tetapi kamar kecil berarti juga jamban (konotatif). Dalam hal ini, kita kadang-kadang lupa apakah suatu makna kata itu denotatif atau konotatif. Kata rumah monyet mengandung makna konotatif. Akan tetapi, makna konotatif itu tidak dapat diganti dengan kata lain sebab nama lain untuk kata itu tidak ada yang tepat. Begitu juga dengan istilah rumah asap.

Makna-makna konotatif sifatnya lebih profesional dan operasional daripada makna denotatif. Makna denotatif adalah makna yang umum. Dengan kata lain, makna konotatif adalah makna yang dikaitkan dengan suatu kondisi dan situasi tertentu.

Makna konotatif dan denotatif berhubungan erat dengan kebutuhan pemakai bahasa. Makna denotatif ialah arti harfiah suatu kata tanpa ada satu makna yang menyertainya, seangkan makna konotatif adalah makna kata yang mempunyai tautan pikiran, perasaan, dan lain-lain yang menimbulkan nilai rasa tertentu. Dengan kata lain, makna denotatif adalah makna yang bersifat umum, sedangkan makna konotatif lebih bersifat pribadi dan khusus.

Kata membanting tulang (makna denotatif adalah membanting sebuah tulang)

mengandung makna “bekerja keras” yang merupakan sebuah kata kiasan. Kata membanting tulang dapat kita masukkan ke dalam golongan kata yang bermakna konotatif. Kata-kata yang dipakai secara kiasan pada suatu kesempatan penyampaian seperti ini disebut idiom atau ungkapan. Semua bentuk idiom atau ungkapan tergolong dalam kata yang bermakna konotatif.

Psywar

Salah satu strategi yang sering digunakan dalam peperangan adalah Psy War (*Psychological Warfare*) atau biasa disebut perang urat syaraf. Berbeda dengan perang-perang konvensional yang bermodalkan senjata atau berbagai peralatan fisik lainnya untuk mengalahkan musuh, Psywar memanfaatkan sisi psikologis dan pemikiran lawan agar bisa dipecah konsentrasinya.

Psy War menurut William E. Daugherty dan Morris Janowitz dalam bukunya , *A Psychological Warfare Casebook* , dapat di definisikan sebagai berikut : “Penggunaan secara berencana propaganda dan kegiatan-kegiatan lainnya yang direncanakan untuk mempengaruhi pendapat , emosi , sikap , dan perilaku pihak musuh , pihak netral dan pihak kelompok asing yang bersahabat dalam rangka mendukung pencapaian sasaran dan tujuan nasional”.

Teori mengenai Psywar ini awalnya diperkenalkan oleh seorang ahli strategi legendaris yang berasal dari Cina yaitu Sun Tzu pada abad kelima sebelum masehi. Berdasarkan Sun Tzu, ditekankan pentingnya pemusnahan hasrat musuh untuk berperang dengan cara membuat kaget dan gaduh. Seiring berjalannya waktu, strategi Psy War ini tidak hanya dilakukan dalam peperangan dan dunia militer, tetapi turut merambah ke berbagai bidang seperti bisnis, olahraga, dan politik. Secara umum, ada 2 macam Psy War yang sering digunakan di berbagai pertempuran.

Jenis pertama dari Psy War adalah prinsip “Upaya Meninggi untuk Menginjak Lawan”. Jenis pertama ini berarti pihak yang melakukan Psy War berusaha untuk

menjatuhkan lawan dengan cara membesar-besarkan kekuatan yang dimilikinya dibarengi dengan mengintimidasi lawan agar mental lawan menjadi jatuh. Dengan strategi ini, pihak pengintimidasi cenderung melakukan *bluffing* dimana mereka menggertak lawan dengan membuat distorsi fakta yang ada, lalu membangun suatu persepsi mengenai kekuatan yang dimiliki untuk menipu lawan. Dalam dunia militer, sosok yang menggunakan strategi ini adalah Jengis Khan. Sebelum berperang, ia sering menugaskan anak buahnya ke dalam pihak musuh dengan tugas untuk melaksanakan infiltrasi maupun desepsi. Tujuan dari usaha ini adalah melemahkan mental serta kepercayaan diri pasukan musuh sehingga pasukan musuh merasa ketakutan dan tidak mempunyai semangat bertempur lagi.

Dikisahkan bahwa para anak buah yang ditugaskan oleh Jengis Khan sering melakukan propaganda dengan mengatakan “Percuma saja bertempur melawan pasukan Jengis Khan karena dipastikan pasukan kita bakal hancur total. Pasukan Jengis Khan terdiri dari orang-orang yang haus darah yang tidak takut mati, yang didalam pikirannya hanya berpikir bertempur-bertempur dan tidak memikirkan apa-apa lagi. Pasukan Jengis Khan laksana belalang yang sangat banyak, dan laksana singa yang kelaparan serta peralatan tempur mereka sangat baik dan pasukan mereka sangat terlatih serta sangat kejam, dan lebih baik kita mundur atau kita menyerah saja kepada mereka”. Hal ini membuat mental pihak musuh menjadi ciut dan merasa kalah sebelum bertanding sehingga pasukan Jengis Khan tidak perlu mengeluarkan usaha “ekstra” untuk mengalahkan musuh-musuhnya.

Tidak hanya dalam bidang peperangan militer, dalam dunia modern, jenis Psy War semacam ini sering digunakan di berbagai bidang yang salah satunya di bidang olahraga. Contoh nyatanya adalah pada olahraga sepak bola, dimana pelatih Real Madrid saat ini, Jose Mourinho, merupakan sosok yang sangat lekat dengan strategi ini. Jose Mourinho dikenal sebagai pelatih yang mampu memberikan kekuatan mental yang tinggi untuk anak asuhnya dan mampu

membuat merasa percaya diri dalam bertanding sehingga bisa menampilkan performa terbaiknya. Jose Mourinho sering mengeluarkan komentar-komentar pedas yang membanggakan dirinya maupun klub yang dibelanya sehingga membuat kuping tim lawan menjadi panas. Cara ini seringkali berhasil karena membuat konsentrasi lawan menjadi buyar dan membuat tim yang diasuhnya meraih kemenangan.

Dalam bidang lainnya misalkan bidang akademik, Psy War ini juga sering dilakukan oleh pelajar atau mahasiswa. Salah satu contohnya adalah pada kasus sebelum ujian sekolah/kuliah. Seringkali kita menemui orang-orang yang berkoar-koar sudah belajar banyak dan sudah sangat siap menghadapi ujian. Cara seperti ini secara tidak langsung menjatuhkan mental teman-temannya yang belum belajar atau belum siap dalam menghadapi ujian.

Jenis kedua dari Psywar adalah prinsip “Merendah untuk Meninggi”. Berbeda dengan prinsip sebelumnya dimana pihak yang melakukan psywar membuat intimidasi dan membanggakan diri sendiri, pada prinsip ini pihak yang melakukan justru berusaha membuat diri mereka “rendah” di hadapan lawan. Dalam istilah Sun Tzu strategi ini diistilahkan sebagai prinsip “Pura-pura menjadi Babi untuk Memakan Harimau” atau pura-pura bodoh. Dengan strategi ini akan membuat lawan menjadi tertipu ke dalam sikap meremehkan kemampuan sampai pada akhirnya terlalu yakin akan diri sendiri sehingga menurunkan level pertahanannya.

Salah satu contoh kesuksesan strategi ini bisa dilihat dari strategi Psy War yang dilakukan oleh pelatih Manchester City, Roberto Mancini, pada perburuan liga inggris musim 2011-2012. Pada waktu itu, anak asuh Roberto Mancini sempat tertinggal banyak poin dengan rival tetangganya Manchester United (MU) di penghujung musim. Roberto Mancini sempat berujar bahwa timnya sudah melempar handuk dan tidak mungkin mengejar MU yang sudah hampir pasti juara. Ternyata strategi ini justru membuat Manchester City berhasil menjadi juara. Cara ini ternyata berhasil membuat pihak MU menjadi kurang konsentrasi dan merasa jumawa sehingga

akhirnya mereka tergelincir dan gagal merebut juara.

Prinsip kedua jenis Psy War ini juga sering diterapkan di bidang akademik. Kalau pada jenis pertama dari Psy War ini, seringkali kita menemui orang-orang yang berkoar-koar sudah belajar banyak dan sudah sangat siap menghadapi ujian. Pada jenis kedua ini, kita justru menemui orang-orang yang berkata bahwa dirinya belum siap dan belum belajar sama sekali. Hal ini merupakan cara mereka untuk pura-pura bodoh sebelum ujian, padahal bisa saja mereka sudah sangat siap untuk ujian dan cara ini dimaksudkan untuk membuat teman/kompetitornya menjadi tidak fokus. Dari pembahasan di atas, cara Psy War ini merupakan strategi yang seringkali efektif sebagai cara memenangkan persaingan. Terlepas baik atau buruknya suatu tujuan yang mendasarinya, menjadi suatu nilai lebih apabila kita bisa menguasainya dalam berbagai hal terlebih untuk tujuan yang baik dan bermanfaat.

Konsep Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan melalui *cyberspace* atau biasa disebut dunia maya. Bentuk-bentuk komunikasi virtual pada abad ini sangat digandrungi setiap orang dan dapat ditemukan dimana saja serta kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah pada penggunaan internet. Internet adalah media komunikasi yang cukup efektif dan efisien dengan menyediakan layanan fasilitas seperti *web*, *chatting (mIRC chat)*, dan *Email, friendster, facebook* dan *twitter*. Begitu banyak fasilitas yang ditawarkan dalam dunia maya untuk melakukan komunikasi, dan keberadaannya semakin membuat manusia tergantung. Ketergantungan tersebut dapat kita lihat pada maraknya penjualan ponsel dengan harga murah dan tawaran kelengkapan fasilitas untuk mengakses internet. Komunikasi virtual membuat manusia menyukai pola komunikasi yang menggunakan media daripada pola komunikasi tradisional yaitu tatap muka. Kesenangan akan komunikasi yang bermedia

ini menimbulkan suatu komunitas baru yang disebut komunitas virtual.

Komunitas virtual adalah sekelompok orang yang bisa dikatakan “pelanggan” dari penggunaan internet. Intensitas penggunaan internet yang mereka lakukan lebih tinggi dan menyebabkan ketergantungan. Biasanya setiap orang dalam komunitas ini mempunyai hobi yang sama yaitu masuk dalam dunia maya dan mempunyai kepentingan yang sama antar beberapa pengguna layanan internet. Bisa dikatakan sebagai komunitas virtual karena mereka benar-benar berinteraksi melalui ruang maya baik *Email, chatting, website, friendster, facebook*, dan *twitter*. Layanan internet yang masih hangat di masyarakat adalah facebook. Komunitas virtual bisa dikatakan memiliki ketergantungan akan facebook dan fasilitas layanan komunikasi lainnya. Mereka cenderung bersifat konsumtif. Dapat banyak kita temukan, orang beramai-ramai menggunakan facebook sebagai media untuk berdagang, mulai dari make up, baju, celana, gelang, kacamata, softlens, jam tangan, obat peninggi badan, obat pengurus badan, dan segala hal yang berhubungan untuk menjadikan seseorang lebih cantik atau tampan. Ketergantungan mereka dapat dilihat juga dengan ponsel yang dilengkapi fitur-fitur yang member kemudahan dalam mengakses internet. Dengan begitu, setiap hati mereka sedang kesal, sedih, bahagia, murung, bête, senang, berbunga-bunga, atau ketika mereka sedang berada disuatu tempat dengan

kejadian yang tidak menarik sampai yang sangat menarik, mereka tuliskan dalam status mereka di *facebook*. Tingkat keseringan untuk meng-*upload* status, memperbaharui, dan mengikuti perkembangan status mereka, apakah ada orang lain yang mengomentari atau memberi tanda jempol sebagai tanda menyukai status anda semakin terlihat sebagai ciri-ciri orang dalam komunitas virtual.

Konsep Kelompok

Kelompok sekumpulan manusia yang merupakan kesatuan dan memiliki identitas, dimana identitas tersebut dapat berupa adat

istiadat dan sistem norma yang mengatur pola interaksi masyarakat manusia yang hidup di dalam masyarakat sendiri, kelompok terbagi menjadi beberapa golongan misalnya kelompok profesi, kelompok aliran, kelompok bermain dan sebagainya. Setiap kelompok juga memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Jika anda ingin mengetahui definisi kelompok lebih rinci lagi, maka ada beberapa definisi.

Menurut

Soerjono Dirdjosisworo. Kelompok adalah individu –individu yang hidup bersama dalam satu ikatan, yang dalam satu ikatan terjadi interaksi sosial dan iktan organisasi antar anggota masing-masing kelompok sosial .

METODOLOGI PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini melakukan pendekatan deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tipe *deskriptif kualitatif* dengan pendekatan analisis semiotika, dimana peneliti mendeskripsikan atau mengkonstruksi wawancara mendalam terhadap subjek penelitian. Disini peneliti bertindak selaku fasilitator dan realitas dikonstruksi oleh subjek penelitian.

Menurut David Williams (1995) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar ilmiah dengan menggunakan metode ilmiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah (dalam Moleong, 2005 : 5). Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian dengan melakukan deskripsi atau penggambaran mengenai apa dan bagaimana subjek penelitian terjadi.

Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna pada generalisasi.

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), data dalam penelitian ini berasal dari naskah wawancara, foto, recorder, dan internet.

Penelitian ini menggunakan data sekunder dengan prosedur pengumpulan data sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan diantaranya penggunaan dokumen privat berupa literature yang didapatkan dari berbagai sumber, serta dokumen public berupa *screenshot* permainan DotA 2.

2. Observasi

Metode observasi difokuskan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan fenomena riset kualitatif yang mencakup interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi di antara subjek yang diteliti (Kriyantono, 2006:107).

Lewat observasi ini, peneliti akan melihat sendiri pemahaman yang tidak terucapkan (*lact understanding*), bagaimana teori digunakan langsung (*theory in use*), dan sudut pandang responden yang mungkin tidak tergalai saat wawancara (Alwasilah, 2002:155). Melalui observasi ini pula, peneliti berupaya membongkar berbagai hal yang berkenaan dengan unsur ideologi yang terdapat di dalamnya.

3. Wawancara

Menurut Moleong (2012 : 186) mendeskripsikan wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam.

Dalam hal ini peneliti melaksanakan wawancara secara langsung dengan beberapa orang yang terlibat langsung dan dapat dikatakan sebagai *Player* DotA 2 dengan kriteria yang memadai sebagai subjek penelitian, sehingga kemudian diharapkan memberikan informasi dan data-data yang peneliti butuhkan.

Dalam melakukan wawancara dengan subjek penelitian, peneliti dibantu oleh beberapa peralatan pendukung seperti recorder dan catatan-catatan yang peneliti butuhkan untuk melancarkan segala proses wawancara karena dengan demikian akan memperkecil kemungkinan bagi peneliti untuk kehilangan data.

4. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk dapat menarik kesimpulan agar lebih memberi gambaran pada data. Analisa data bermaksud untuk memberi makna, menafsirkan, atau mentransformasikan data kedalam narasi yang mengarah pada proposisi-proposisi ilmiah.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2008 : 89). Adapun prosedur dalam menganalisis data kualitatif, menurut Miles dan Huberman (1984) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan data, pengumpulan data oleh peneliti dilakukan dengan studi dokumentasi, yaitu mengumpulkan berupa data-data yang terkait tentang penelitian, selanjutnya observasi ke lapangan dan memerhatikan gejala-gejala yang berkaitan dengan objek penelitian, kemudian melakukan wawancara langsung kepada informan yang merupakan subjek dari penelitian.
- 2) Reduksi Data, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

3) Penyajian Data, setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.

4) Kesimpulan atau Verifikasi, langkah keempat dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2008 : 91-99).

Unit Analisis dalam penelitian ini adalah sebanyak lima unit analisis berupa *screenshot* atau potongan gambar yang didapatkan dari permainan DotA 2

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini penulis mencoba menemukan makna bahasa yang disampaikan melalui komunikasi virtual pada permainan DotA 2. Permainan DotA 2 dapat dikategorikan sebagai *web* dimana definisi dari *web* itu sendiri adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah internet *webserver* dipresentasikan dalam bentuk *hypertext*. Maka dapat disimpulkan bahwa keseluruhan interaksi, fitur, bahkan konsep permainan DotA 2 itu sendiri merupakan bagian dari *web*. Dimana setiap

aspek yang terdapat didalamnya mengandung *hypertext* yang dimaknai oleh para pemain. Makna-makna tersebut ada yang bersifat subjektif dan ada juga yang bersifat universal. Makna subjektif merupakan pemaknaan pada bahasa yang sifatnya berbeda pada setiap orang yang menerima pesan tersebut. Sedangkan makna universal bersifat subjektif, dimana setiap simbol, tanda, maupun bahasa yang terdapat didalamnya cenderung dimaknai serupa oleh setiap individu atau *player*.

Chat merupakan simbol dan tanda yang berbentuk tulisan didalam fitur *web* itu sendiri. Dimana setiap pemain melakukan komunikasi berupa *text* melalui fitur *chat* tersebut. Pada fitur *chat* juga terdapat makna subjektif dan universal namun pada fitur *chat* ini komunikasi dilakukan secara eksplisit dengan menggunakan susunan huruf yang membentuk kata, pada umumnya kata-kata tersebut disampaikan dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa universal yang digunakan di seluruh dunia.

Penulis menggunakan metode analisis semiotika sebagai landasannya dimana bahasa yang digunakan oleh pemain DotA 2 dikategorikan pada tiga tingkatan yaitu makna denotasi, konotasi, dan mitos semiotika. Pada hasil penelitian telah dibahas bahwa pemaknaan simbol, tanda, serta bahasa yang digunakan oleh para *player* DotA 2 dilakukan sebagai salah satu strategi untuk mencapai kemenangan yaitu strategi *psywar*. Setelah melakukan pemaknaan pada masing-masing simbol, tanda, dan bahasa dalam permainan DotA 2 tersebut, dapat diketahui bahwa strategi *psywar* diterapkan dalam bentuk tindakan menghasut, *insulting* (menghina), dan mengecoh tim lawan untuk mencapai kemenangan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini lebih terfokus pada aspek visual dan dianalisis dengan menggunakan semiotika Roland Barthes. Dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa yang digunakan dalam Komunikasi Virtual *player* DotA 2 terbentuk dari pergeseran frase yang maknanya dibentuk berdasarkan konvensi tidak tertulis.

Makna tersebut perlahan membudaya dikalangan *player* DotA 2 dan sifatnya juga universal karena mengacu pada Bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional. Kesimpulan yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos dalam Komunikasi Virtual Game DotA 2 terdiri dari aspek *chat* dan *web*. Aspek *chat* merupakan perkataan *player game* DotA 2 yang disampaikan melalui tulisan. Makna denotasi *Chat* tersebut terdiri dari kata '*toxic*', '*noob*', '*gg/ggwp*', dan '*lol*' merupakan frase, idiom, dan singkatan dalam Bahasa Inggris, kemudian termasuk juga fitur *pause* dalam game DotA 2 yang dikategorikan sebagai *web*. Makna konotasi dari kata '*toxic*', '*noob*', '*gg/ggwp*', dan '*lol*' adalah makna tersirat yang tidak sesuai dengan arti sebenarnya dari akta-kata tersebut, kemudian makna konotasi dari tindakan *pause* yang dilakukan *player* dapat dilihat dari sebab dan tujuan *player* yang menggunakan fitur *pause* tersebut. Mitos yang terdapat pada *chat* yang terdiri dari kata '*toxic*', '*noob*', '*gg/ggwp*', '*lol*', serta fitur *pause* yang terdapat dalam game DotA 2 merupakan bagian dari budaya para *player* DotA 2 diseluruh dunia, sehingga terdapat konvensi yang bersifat kolektif pada kata dan tindakan *pause* tersebut. Strategi *psywar* yang diterapkan oleh *player* DotA 2 di seluruh dunia pada dasarnya terdiri dari 3 aspek yaitu tindakan menghasut lawan, melakukan *insulting* atau menghina pemain lawan, dan tindakan mengecoh lawan dengan berpura-pura menyerah atau yang biasa dikenal dengan istilah *fake GG*.

Adapun saran penulis pada penelitian ini adalah:

1. Fenomena ini dapat memperluas wawasan kita mengenai era komunikasi virtual. Banyak hal-hal baru yang juga terus berkembang seiring dengan semakin tingginya kebutuhan manusia akan internet.
2. Pada penelitian kali ini penulis berhasil membuktikan bahwa komunikasi virtual yang dilakukan dengan menggunakan kata dan tindakan sederhana sekalipun dapat berpengaruh sedemikian rupa pada diri

seseorang yang terlibat di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa dinamika komunikasi virtual melalui *New Media* telah menciptakan budaya dan bahasa-bahasa baru yang hanya dapat dipahami oleh para pelaku tersebut. Salah satunya dapat dilihat dalam permainan DotA 2 ini, dimana terdapat *pride* atau harga diri yang ingin dijaga oleh setiap pemain sebagai bentuk aktualisasi diri mereka. Pada penelitian ini, penulis lebih terfokus pada makna bahasa dan simbol yang dipertukarkan melalui komunikasi virtual. Sehingga untuk dapat menganalisis bahasa-bahasa yang digunakan, penulis dibantu dengan pendekatan semiotika dari Roland Barthes.

3. Penulis melihat fenomena penggunaan tanda tersebut dari sudut pandang universal, atau seluruh dunia. Bagi para peneliti berikutnya, penulis menyarankan untuk lebih terfokus pada aspek lainnya atau meneliti topik yang sama namun dengan menggunakan metode yang berbeda dengan yang penulis gunakan. Contohnya memahami pola komunikasi virtual salah satu komunitas *game online*, menganalisis tema fantasi yang terdapat dalam komunitas *player* DotA 2, atau melakukan studi etnografi pada salah satu komunitas virtual.

Daftar Pustaka

- Adams, E. & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of game design*. (2nded.). Berkeley, CA: New Riders.
- Ardianto, Elvinaro. 2010. Metode Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif. Simbiosis Rekatama Media, Bandung.
- Arifin, Anwar, 1984, Strategi Komunikasi: Suatu Pengantar Ringkas, Bandung: Armico.
- Bansal, Ankush, 2012. *Classification of Flames in Computer Mediated Communications*. India: Jaypee University of Information Technology.
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies*. Teori & Praktik. Penerjemah: Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Barthes, Roland. 2007. *Membedah Mitos – Mitos Budaya Massa*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Kencana.
- Cangara, Harfield. 2003. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fiske, John. 2007. *Culturan and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A.Foss, 2009, *Theories of Human Communication Eight Edition*, Belmont, California : Thomson Wadsworth.
- Moleong, Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif edisi ke-7*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy, 2005, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rosmawaty. *Mengenal Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Widya Padjajaran, 2010.
- Ruslan, Rosady. 2004. *Metode Penelitian Public Relation Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saiful, Bambang .2010 . "Komunikasi Dakwah Paradigma Untuk Aksi". Bandung : Simbiosis Rektama Media.
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Alfabeta, Bandung.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Syam, M.S. Nina W. *Psikologi Sebagai Akar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rektama Media, 2011.

Wibowo, IndiwansetoWahyu. 2011. Semiotika Komunikasi. Jakarta: Mitra Media.

Sumber Skripsi & Jurnal:

- Purnama, Hadi. 2015. Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas *Online Game* (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas *Online Game Point Blank* ("heyholet'sgo")). Bandung: Universitas Telkom.
- Saputra, Rahmadi. 2016. Hubungan Kecanduan *Game Online Clash of Clans* terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Riau. Pekanbaru: Universitas Riau.

Sumber Internet:

- http://www.kompasiana.com/aliridho23/analisa-semiotika_550f6308813311c62cbc6640
- <http://www.ismoyojessy.id/2011/11/mitos-menurut-roland-barthes.html>
- <https://www.kaskus.co.id/thread/525372790d8b46952b000002/gara-gara-saling-ejek-saat-bermain-dota-kelompok-geng-rusak-warnet/>
- <http://www.wowmenariknya.com/2015/08/9-kasus-pembunuhan-mengerikan-karena-video-game.html>
- <http://www.kampuskomunikasi.blogspot.co.id/2008/07/propaganda-dan-perang-urat-saraf.html>
- <https://www.dota2.com/>
- <http://store.Steampowered.com/stats/>