

STUDI KOMPARASI JENIS KEPERIBADIAN PEMAIN GAME DENGAN KARAKTER DOTA

Suprihandono¹, Hendi Sama²

Universitas Internasional Batam¹

Email korespondensi: 1431098.suprihandono@uib.edu, hendi@uib.ac.id

Abstract:

DotA has various game elements connected including heroes, maps and items. The character that is played is named a hero who is the character chosen in the DotA game. The character used by the player is a bridge to communicate between the players. Interactions with each other are strongly influenced by the personality of the player. Communication of the personality of certain players to other players is greatly supported by elements such as heroes, maps and items that have been available in the game to determine the outcome of victory or defeat in the game.

Keywords: *DotA, DotA Character, Personality*

Abstrak:

DotA mempunyai berbagai elemen permainan yang terhubung diantaranya hero, map dan item. Karakter yang dimainkan bernama hero yang merupakan karakter yang dipilih dalam permainan DotA. Karakter yang digunakan oleh pemain merupakan sebuah jembatan untuk berkomunikasi diantara para pemain. Interaksi terhadap karakter satu dengan lainnya sangat dipengaruhi oleh kepribadian dari pemain. Komunikasi dari kepribadian pemain tertentu terhadap pemain lainnya sangat ditunjang oleh unsur seperti hero, map dan item yang telah tersedia di dalam game untuk menentukan hasil kemenangan atau kekalahan dalam game.

Kata kunci: *DotA, Karakter DotA, Kepribadian*

PENDAHULUAN

Video game merupakan permainan elektronik yang menampilkan visual teks maupun gambar dan bisa dimainkan satu orang atau lebih. Sejak awal tahun 1970, video game telah menyajikan bentuk unik dari hiburan yang memungkinkan orang keluar dari kehidupan sehari-hari dan masuk ke dunia game yang dimainkan. *Pong* merupakan generasi pertama dari video game yang diciptakan pada tahun 1950-an, namun baru pada tahun 1972 video game ini tersedia untuk publik (Lowe,

2018). Seiring berkembangnya teknologi, video game juga mengalami perkembangan yang pesat. Video game menjadi industri yang menjanjikan, hal ini terbukti dengan laporan penjualan video game yang menghasilkan lebih dari 24,5 milyar dolar pada tahun 2016 (Siwek, 2017). *Game Defence of the Ancient 2 (DotA 2)*, *League of Legend (LoL)*, *Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO)* merupakan video game yang paling banyak dimainkan saat ini dan juga disaksikan oleh jutaan orang yang menonton *live tournament* melalui in-

game ataupun melalui layanan *streaming* seperti *Twitch*. *DotA 2* dinobatkan sebagai *game* dengan total *prize pool* terbesar di ajang *eSport* (Summerville, Cook, & Steenhuisen, 2016). Pada tahun 2019, total *prize pool* turnamen *The International (TI) DotA 2* edisi ke-9 mencapai lebih dari 34,3 juta dolar dan merupakan rekor *prize pool* tertinggi dari semua edisi *The International (TI)* sebelumnya (Bankov, 2019).

Defence of the Ancient (DotA) merupakan *game* berjenis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*. Pada tahun 2002, *DotA* mulanya adalah fitur tambahan dalam *game Warcraft III: Reign of Chaos* yang dimiliki oleh perusahaan *game* yang bernama *Blizzard Entertainment*. *DotA* sendiri dikembangkan oleh kreator yang bernama *Eul* dan *IceFrog*. Setelah beberapa tahun kemunculannya, *DotA* mulai menarik perhatian publik. Pada tahun 2009, pengembang *DotA* direkrut oleh perusahaan *game* dari Amerika yaitu *VALVE* (Campbell, 2019). Pada tahun 2013, hasil pengembangan *DotA* yang dilakukan oleh *VALVE* menghasilkan *game online* yang berdiri sendiri dan diberi judul *Defence of The Ancient 2*

(*DotA 2*) (Boluk & LeMieux, 2017). *DotA 2* dimainkan oleh 10 orang dan dibagi menjadi 2 tim (berisikan 5 orang tiap tim) yakni tim *Radiant* dan *Dire*. Tujuan tiap tim adalah menghancurkan bangunan utama atau *main structure* milik musuh yang bernama *Ancients*. Sebelum memulai permainan, setiap pemain harus memilih 1 dari 119 (per tanggal 26 November 2019) karakter atau *Hero*. Setiap *hero* memiliki keterampilan atau *skill* dan memiliki *skill* utama atau *Ultimate* (Demediuk, York, Drachen, Walker, & Block, 2019).

Setiap *hero* juga memiliki klasifikasi dan peran tertentu. *Hard Carry* atau posisi 1 memiliki peran untuk membawa tim menuju kemenangan dan biasanya *hard carry* memiliki peran yang krusial di akhir permainan. *Midlaner* atau posisi 2 memiliki peran melawan *hero* musuh di jalur tengah permainan dan biasanya akan berhadapan 1 lawan 1 dengan *midlaner* musuh. Memenangkan pertarungan di jalur tengah cukup krusial untuk mengatur arah jalannya permainan. *Offlaner* atau posisi 3 memiliki peran untuk bertahan di jalur sulit dalam permainan dan biasanya *offlaner* memiliki kemampuan bertahan hidup

yang tinggi. *Roaming* atau posisi 4 memiliki peran untuk sering mengelilingi peta dengan tujuan membantu *hero* kawan dan menekan, mengganggu atau bahkan membunuh *hero* musuh. Dan yang terakhir, *Hard Support* atau posisi 5 memiliki peran untuk membantu tim agar tetap hidup dan membeli item-item pendukung untuk tim (Demediuk et al., 2019).

Saat bermain game, kita juga bisa melihat perilaku pemainnya. Perilaku merupakan aksi, reaksi atau respon manusia atas apa yang mereka rasakan. Perilaku terjadi secara alamiah, biasanya perilaku terpicu oleh peristiwa yang berkaitan dengan lingkungan. Salah satu faktor pembentuk perilaku adalah dengan bermain game (D. A. Permatasari, Sugito, & Savitri, 2017). Perilaku terbentuk saat bermain game disebabkan oleh frekuensi bermain, intensitas bermain, proses, pola dan respon yang berulang-ulang sehingga memberikan stimulasi kepada pikiran individu tentang apa yang dilihat dan dirasakan (Firdaus, Muflih, & Lestiawati, 2017). Game bisa memicu perilaku agresif, berbohong, marah, interaksi, komunikasi, persaingan, simpati, kerja

sama, pengambilan keputusan dan lainnya (I. Permatasari, 2016).

Berdasarkan uraian diatas, kami ingin menganalisa jenis kepribadian pemain dalam bermain game *DotA*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui studi komparasi jenis kepribadian pemain game dengan karakter *DotA* dan memberi pengetahuan mengenai jenis kepribadian dalam bermain game *DotA*.

KAJIAN LITERATUR

Referensi yang berkaitan dengan tujuan dari penelitian ini berhubungan dengan berbagai teori yang penting untuk dipaparkan, agar dapat mendukung keseluruhan data dan fakta yang akan dianalisis, terutama dalam hal mengambil kesimpulan nantinya.

Penelitian ini mendapat gagasan yang didasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wang, Sapienza, Culotta, & Ferrara, 2019). Dimana penelitian tersebut membahas mengenai hubungan antara kepribadian dan perilaku dalam bermain game *League of Legend (LoL)*. Mereka menyebutkan bahwa pemain dengan kepribadian yang berbeda juga mempengaruhi motivasi dalam bermain game, pemilihan genre game, pemilihan

karakter game dan keterlibatan dalam permainan. Metode yang mereka gunakan adalah metode penelitian kuantitatif dan data penelitian yang didapatkan dengan cara menyebarkan kuesioner. Kesimpulan dari penelitian yang mereka lakukan menyatakan bahwa mereka percaya ada kaitan antara kepribadian pemain dalam menentukan pemilihan karakter saat bermain game.

Penelitian ini mendapat gagasan yang didasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Delhove & Greitemeyer, 2018). Dimana penelitian tersebut menganalisa mengenai hubungan game dengan perilaku agresif dan prososial pemain yang dipengaruhi oleh kepribadian pemain. Dalam penelitian ini mereka berfokus pada game *Overwatch*. Mereka menilai hubungan antara peran karakter dalam game memiliki korelasi dengan serangkaian kepribadian pemain. Metode yang mereka gunakan adalah metode penelitian kuantitatif dan menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan data penelitian. Kesimpulan dari penelitian yang mereka lakukan menyatakan bahwa peran karakter yang berbeda dalam game

berkaitan sesuai dengan kepribadian para pemainnya.

Penelitian ini mendapat gagasan yang didasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Chan, Arya, & Whitehead, 2018). Dimana penelitian tersebut menganalisa mengenai pencocokan kepribadian pemain dalam bermain game dengan menggunakan konsep pairing. Mereka mengidentifikasi hubungan kepribadian pemain satu sama lainnya dalam sebuah game seperti game *puzzle*. Metode yang mereka gunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dan data penelitian yang didapatkan dengan cara observasi. Kesimpulan dari penelitian yang mereka lakukan menyatakan bahwa kepribadian seseorang bisa dinilai melalui algoritma game yang disertai oleh interaksi dan komunikasi terhadap pemain lainnya.

METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, dimana peneliti tidak menggunakan data statistik dan pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan studi literatur yang berkaitan dengan kepribadian pemain

dalam bermain game *DotA*. Pengumpulan data dilakukan dengan menganalisa jurnal yang sudah dilakukan sebelumnya yang terkait dengan topik penelitian dengan menggunakan *google scholar* untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan guna mencapai objektivitas.

HASIL

Dalam bermain game ada faktor kepribadian yang penting untuk dianalisis, kami menjelaskannya sebagai jenis kepribadian. Jenis kepribadian yang meliputi dimensi kepribadian *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism* dan *openness to experience*. Dimensi kepribadian *extraversion* berhubungan dengan tingkat kenyamanan individu dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Individu yang memiliki dimensi *ekstrovert* cenderung suka hidup berkelompok, tegas, ramah dan mudah bersosialisasi dengan orang lain maupun dengan lingkungan barunya, sedangkan dimensi *introverts* cenderung pemalu dan pendiam. Dimensi kepribadian *agreeableness* mengacu pada kepatuhan seorang individu terhadap individu

lainnya. Individu yang memiliki tingkat *agreeableness* yang tinggi cenderung senang bekerja sama, ramah, dan penuh kepercayaan kepada orang lain sedangkan tingkat *agreeableness* yang rendah cenderung menyendiri. Individu dengan dimensi kepribadian *conscientiousness* mengacu pada kemampuan untuk mengendalikan kondisi, mengikuti aturan, memprioritaskan sesuatu dan berpikir sebelum bertindak. Individu yang memiliki tingkat *conscientiousness* yang tinggi cenderung bertanggung jawab, teratur, dapat diandalkan dan gigih sedangkan tingkat *conscientiousness* yang rendah cenderung ragu-ragu dan ceroboh. Individu dengan dimensi kepribadian *neuroticism* pada dasarnya memiliki sifat yang negatif. Individu dengan *emotional stability* negatif cenderung mudah gugup dan khawatir dalam menghadapi masalah, serta tidak berpedirian teguh sedangkan *emotional stability* positif cenderung tenang dan percaya diri dalam menghadapi permasalahan, serta berpedirian teguh. Dimensi kepribadian *openness to experience* mengacu pada ketertarikan individu terhadap sesuatu yang baru.

Individu yang memiliki sifat terbuka cenderung imajinatif, memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi dan memiliki minat yang luas sedangkan individu yang memiliki sifat tertutup cenderung merasa nyaman terhadap sesuatu yang ada di sekitarnya.

PEMBAHASAN

Ringkasan hasil penelitian studi komparasi jenis kepribadian pemain game dengan karakter *DotA* ini adalah kepribadian dari pemain game yang memainkan game *DotA* sangat berhubungan dengan bagaimana mereka merasakan pengalaman saat bermain game, dalam hal bagaimana mereka beradaptasi dengan lingkungan virtual dan menyelesaikan permasalahan yang mereka temui dalam mencari titik kemenangan dalam suatu permainan game *DotA*. Kepribadian merupakan hal yang utama bagi kehidupan manusia di dalam dunia nyata, bagaimana mereka berinteraksi, beradaptasi dari lahir hingga mereka menjadi dewasa, sekaligus menghadapi tantangan interaksi dengan sesama manusia. Akan tetapi kepribadian di dunia virtual juga sangat penting, dikarenakan hal ini menentukan individu

dapat menjadi seorang pemenang dan meningkatkan level atau keterampilan yang lebih tinggi daripada yang sekarang. Kepribadian di dunia virtual sangat erat kaitannya dengan dunia yang tercipta di dalam pikiran seorang individu sehingga akan sangat menentukan hasil akhir daripada suatu permainan. Keterbatasan dari penelitian ini adalah data yang diambil dalam mengumpulkan data penelitian masih relatif tidak banyak, akan tetapi kualitas dari penelitian ini dianggap sudah valid dan reliabel dikarenakan data dikumpulkan dari responden yang sudah berpengalaman dalam permainan game *DotA*. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah kepribadian pemain menentukan dalam keputusan untuk memilih karakter *DotA*, interaksi dan komunikasi terhadap individu lainnya dan pengambilan keputusan saat bermain game *DotA* sehingga bisa bekerja sama untuk memenangkan pertandingan.

KESIMPULAN

Perbandingan jenis kepribadian pemain game dengan karakter *DotA* menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. *Dota* mempunyai berbagai elemen permainan yang terhubung diantaranya *hero*, *map* dan *item*.
2. Karakter yang dimainkan bernama *hero* yang merupakan karakter yang dipilih dalam permainan *Dota* yang memiliki skill atau keterampilan masing-masing dan sangat unik.
3. Karakter yang digunakan oleh pemain merupakan sebuah jembatan untuk berkomunikasi diantara para pemain dengan game sebagai mediatornya.
4. Interaksi terhadap karakter satu dengan lainnya sangat dipengaruhi oleh kepribadian dari pemain yang menggunakannya.
5. Komunikasi dari kepribadian pemain tertentu terhadap pemain lainnya sangat ditunjang oleh unsur seperti *hero*, *map* dan *item* yang telah tersedia di dalam game untuk menentukan hasil kemenangan atau kekalahan dalam game.

DAFTAR PUSTAKA

- Bankov, B. (2019). The Impact of Social Media on Video Game Communities and the Gaming Industry. In *Conferences of the department Informatics* (pp. 198–208). Science and Economics Varna.
- Boluk, S., & LeMieux, P. (2017).

Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames. U of Minnesota Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=iCl0DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Metagaming:+Playing,+Competing,+Spectating,+Cheating,+Trading,+Making,+and+Breaking+Videogames&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjYou3Mv7XpAhVRWysKHeHiDgAQ6AEIKDAA#v=onepage&q&f=false>

Campbell, A. M. (2019). *Surviving Esports: The Zyori Story*. ZyoryTV. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=LMq7DwAAQBAJ&pg=PP1&dq=Surviving+Esports:+The+Zyori+Story&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjUmoeTwLXpAhVHOSsKHSLiDfoQ6AEILzAB#v=onepage&q=Surviving Esports%3A The Zyori Story&f=false](https://books.google.co.id/books?id=LMq7DwAAQBAJ&pg=PP1&dq=Surviving+Esports:+The+Zyori+Story&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjUmoeTwLXpAhVHOSsKHSLiDfoQ6AEILzAB#v=onepage&q=Surviving+Esports%3A+The+Zyori+Story&f=false)

Chan, G., Arya, A., & Whitehead, A. (2018). Keeping Players Engaged in Exergames: A Personality Matchmaking Approach. In *Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–6).

Delhove, M., & Greitemeyer, T. (2018). The Relationship Between Video Game

Character Preferences and Aggressive and Prosocial Personality Traits.

Psychology of Popular Media Culture, 1–31.

Demediuk, S., York, P., Drachen, A., Walker, J. A., & Block, F. (2019). Role Identification for Accurate Analysis in Dota 2. In *Proceedings of the Fifteenth AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment (AIIDE-19)* (pp. 130–138). Association for the Advancement of Artificial Intelligence.

Firdaus, D., Muflih, & Lestiawati, E. (2017). Hubungan Perilaku Bermain Video Game Online Dengan Ketajaman Visus Mata Anal Usia Sekolah. *Ilmiah Kesehatan*.

Lowe, E. (2018). Video Game Review : Kingdom Come Deliverance. *History in the Making*, 11(1), 20.

Permatasari, D. A., Sugito, & Savitri, A. (2017). Dinamika Perilaku Agresif Anak yang Bermain Game Pada Anak Kelompok B4 di TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul. *Pendidikan Anak*, 6(2), 149–160.

Permatasari, I. (2016). Perilaku Sosial 7 (Tujuh) Siswa yang Gemar Bermain Game Online Di SMA Negeri 1

Bangkalan. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 3(4), 1408–1422.

Siwek, S. E. (2017). *Video Games in the 21st Century*.

Summerville, A., Cook, M., & Steenhuisen, B. (2016). Draft-Analysis of the Ancients: Predicting Draft Picks in DotA 2 Using Machine Learning. In *Twelfth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference* (pp. 100–106).

Wang, Z., Sapienza, A., Culotta, A., & Ferrara, E. (2019). Personality and Behavior in Role-based Online Games. In *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, (CoG)* (pp. 1–8).