

BAB III

PEMBAHASAN

A. Komunitas DotA 2 Universitas Muhammdiyah Yogyakarta

Komunitas DotA 2 Universitas Muhammdiyah Yogyakarta merupakan komunitas yang awalnya hanya beranggotakan kurang lebih 10 orang yang mempunyai kesamaan hobi yaitu bermain *game* DotA 2. Dari kesamaan itulah komunitas DotA 2 UMY terbentuk, dengan inisiatif dari salah satu anggota yaitu menyebarkan poster sederhana untuk memberitahu mahasiswa lain bahwa di UMY ada Komunitas *gamers* bernama Dota 2 UMY.

Sejak tahun 2014 komunitas ini dibentuk, datangnya mahasiswa baru dan kelulusan mahasiswa yang sudah semester akhir, anggota dari komunitas ini naik turun, tetapi dengan kondisi yang saat ini yaitu dengan anggota sekitar 100 orang membuat komunitas.

DotA 2 di UMY ini semakin kompak dan dengan beragam aktivitas yang diadakan untuk mempererat tali silaturahmi anggota anggotanya, seperti kegiatan rutin setahun sekali Komunitas DotA 2 UMY yaitu, liga internal komunitas, liga antar fakultas, dan makrab komunitas yang baru dimulai tahun 2016 dan insha'Allah nantinya menjadi acara rutin tahunan kita. Dan ada lagi acara yang diadakan secara langsung dari teman-teman DotA UMY yang tidak berhubungan dengan DotA seperti, *mabar*, *kopdar*, nonton bareng dan lain-lain. Tapi, seperti nonton atau yang diluar DotA itu spontan yang dilakukan oleh anak-anak dan yang ikut itu pun banyak sekitar 10 orang. Dan masih

banyak acara yang kita lakukan secara spontan, itu semua dilakukan untuk mempererat tali pertemanan sekaligus saya ingin kita semua tidak hanya menginginkan bertemu dalam DotA saja, melainkan di tempat lain dengan kegiatan yang berbeda, kegiatan seperti itu tidak perlu ada yang mengkoordinasi, cukup satu orang yang nge-*chat* di group “LINE” nanti pasti ada yang merespon. Meskipun yang ikut nantinya anak itu-itu saja, tapi kita atau saya pun pribadi berkeinginan untuk tidak hanya itu saja yang ikut, karena semua anak yang ada di group itu juga anggota komunitas DotA 2 UMY dan saya berkeinginan untuk semua anak jangan cuma berpartisipasi dalam acara yang berhubungan dengan DotA saja seperti turnamen, karena kita punya acara banyak dan kita semua tidak hanya berteman di DotA saja, kita semua harus kenal di dunia nyata juga (Wawancara, Zaki 11 November 2016).

Masa-masa awal pembentukan komunitas ini, DotA 2 UMY tidak mempunyai susunan kepengurusan sedikitpun, bahkan untuk ketua tidak ada. Namun lambat laun, ketua dipilih oleh anggota komunitas, ketua pertama kita Ali Ridho dari jurusan Ilmu Ekonomi, dia menjadi ketua komunitas karena Komunitas UMY berawal dari ide Ali untuk mempertemukan teman-teman yang bermain DotA ke dalam lingkup yang mudah untuk saling bertemu, saling berbagi, saling kenal supaya kita tidak hanya bermain DotA dengan teman yang itu-itu saja, dan akhirnya kita menjadi keluarga. Namun, Ali berlangsung tidak lama karena menurutku dan teman-teman anggota lain komunitas ini tidak ada perkembangan dan Ali pun sibuk untuk menyelesaikan tugas akhirnya.

Selanjutnya kami menunjuk Fabi Zaki Alfarizi dari jurusan Manajemen untuk menjadi ketua selanjutnya. Di bawah ketua Zaki, komunitas ini lebih jalan dengan banyaknya kegiatan yang diadakan dan Zaki sendiri sering mengajak anak-anak untuk main DotA, kumpul-kumpul, memberikan ide untuk *event* komunitas, dan mengajak anggota lain untuk berpartisipasi ke dalam *event* yang diadakan sehingga nantinya setiap *event* bukan anggota yang itu-itu saja (Wawancara, Septian 31 Oktober 2016).

Perkembangan komunitas semakin bagus ketika bersama Zaki, anggota komunitas yang awalnya hanya bertemu di dalam *game* sekarang mulai ramai untuk *mabar*, *kopdar*, atau bertemu di kegiatan yang lain. Teman-teman DotA UMY semakin akrab dan untuk kegiatan DotA di Jogja sendiri semakin eksis, *team-team* yang mewakili DotA 2 UMY semakin banyak dan banyak memenangi *event*.

Untuk kepengurusan lainnya awalnya belum ada, namun ketika ada acara yang diadakan setiap anggota pasti ada yang siap untuk ditunjuk untuk menjadi panitia. Seperti, kegiatan yang di adakan komunitas seperti liga internal dan liga antar fakultas pada awalnya hanya sekedar orang orang tanpa jabatan yang mengurus acara, namun sekarang sudah mulai terkondisikan dengan kepanitiaan acara yang dibentuk sebelum acara diadakan.

Komunitas DotA UMY yang mempunyai tujuan kedepannya yaitu mengubah komunitas menjadi UKM di UMY, membuat komunitas Dota 2 UMY sudah mulai menjalankan sesuatu kegiatan secara teratur dengan susunan

panitia maupun acara yang jelas dan juga mengikuti kegiatan DotA 2 yang diadakan di Yogyakarta (Wawancara, Zaki 11 November 2016).

Terkait dengan Komunitas DotA 2 UMY ini, sesuai dengan syarat apa yang diperlukan untuk suatu komunitas virtual yang diungkapkan oleh Cantoni dan Tardini (2006:161), yakni : (1) lingkungan atau tempat untuk terjadinya komunikasi-interaksi, disini di dalam DotA 2 UMY, komunikasi dan interaksi berlangsung di dalam sebuah group “LINE” dan di dalam *game* DotA sendiri; (2) relasi di antara anggota terjadi dan dikelola secara elektronik atau *online*, DotA 2 UMY semua komunikasi terjadi di dalam “LINE”, meskipun realisasinya kegiatannya dilakukan di *online* dan *offline*; (3) rasa kepemilikan atau kesadaran anggota sebagai bagian dari komunitas tersebut, anggota komunitas DotA 2 UMY ini berusaha untuk mengikuti semua kegiatan yang diadakan sebagai bagian dia ikut di dalam sebuah komunitas; (4) struktur internal yang ada di dalam komunitas, komunitas DotA 2 UMY memiliki sebuah struktur yakni dari ketua, dan lain-lain. Meskipun struktur lainnya dibentuk hanya saat ada kegiatan-kegiatan dilaksanakan, namun orang yang ditunjuk siap akan kewajibannya. (5) ruang simbolik yang saling berbagai yang direpresentasikan dengan adanya aturan, nilai, norma, sampai pada ketertarikan, komunitas DotA UMY menjadikan group “LINE” sebagai tempat berbagi apa yang dimaksud ini.

Komunitas virtual apa yang diungkap oleh Howard Rheingold (1993:3) komunitas virtual merupakan agregasi sosial yang mengambil bentuk di dalam internet di mana semua orang membawa persoalan untuk didiskusikan dalam

waktu yang lama, melibatkan perasaan atau pemikiran penggunanya dengan relasi yang dibentuk di ruang siber. Dari penjelasan diatas, pengertian ini sesuai dengan Komunitas DotA 2 UMY, bagaimana komunitas menjadi tempat kumpul-kumpul atau ada yang didiskusikan oleh anggota-anggota di dalamnya. Dan komunitas ini pun melakukan kegiatan tidak hanya di *online* saja, tetapi kegiatan *offline* pun sering mereka adakan.

Ini semua seperti yang diharapkan oleh Rheingold dalam tulisannya (1995), apa yang disebut sebagai komunitas virtual yaitu sebagaimana adanya komunitas yang hadir secara fisik di tengah masyarakat, hanya saja ia mengambil medium di *cyberspace*. Komunitas dan anggotanya di dalamnya secara riil tentu melakukan kerja sama, saling berinteraksi dengan sesama, dan menjadikan komunitas sebagai ikatan yang mendamaikan. Dan satu-satunya yang virtual yaitu mediumnya dan karena individu menggunakan perangkat teknologi atau komputer yang menghubungkan di dalam komunitas tersebut. Penting ditekankan di sini untuk memperkuat jalinan suatu komunitas virtual, Rheingold menegaskan bahwa apa yang terjadi di dalam *cybercpace*, hendaknya dibawa ke dunia nyata juga.

1. Identitas Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Sama halnya dengan sebuah komunitas di dunia nyata atau *offline* yang memiliki sebuah identitas supaya masyarakat luas mengetahui dan mengenal adanya sebuah komunitas tersebut, komunitas *online* pun demikian mereka memiliki identitas supaya masyarakat luas tahu akan

kehadirannya. Tidak hanya masyarakat atau komunitas *online* yang mengetahui, namun masyarakat *offline* pun menjadi target kalau komunitas mereka ada dan nyata. Mereka melakukan itu agar komunitas mereka diakui masyarakat luas.

Identitas tidak selalu bisa kita lihat oleh kasat mata saja, namun identitas terlihat dari bagaimana sebuah komunitas itu terlihat di masyarakat, namun identitas bisa berupa kegiatan bagaimana mereka bisa di akui oleh masyarakat luas kalau mereka ada tidak hanya di *online*, *offline* pun mereka harus seperti itu.

Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah sendiri pun memiliki identitas seperti logo, kaos, dan lain-lain. Tidak hanya identitas yang terlihat oleh kasat mata, identitas bisa kita lihat ketika kegiatan yang sering mereka lakukan, tempat mereka biasa *mabar*, dan kegiatan lainnya yang mereka lakukan di *offline*. Ketika mereka melakukan kegiatan di *offline*, berarti mereka menunjukkan kalau mereka ada.

Di berbagai warnet tempat biasa anggota lainnya bermain pun, ada anggota kami meninggalkan stiker logo kita supaya orang-orang yang suka bermain di warnet terutama DotA 2, tahu bahwa ada Komunitas DotA 2 UMY. Dan juga, kami mengenakan mengenakan kaos DotA 2 UMY, meskipun dari kaos ini baru di produksi sedikit. Kami coba mengenalkan komunitas kami ke orang lain, kami mengenakan kaos tidak hanya saat ada *event* DotA 2 di Jogja, kami pun mengenakannya sehari-hari.



Gambar 8. Logo DotA 2 UMY.

Logo DotA 2 UMY, merupakan logo yang baru-baru saja terfikirkan oleh kami, karena awal komunitas kami terbentuk kami memikirkakan bagaimana mencoba menyatukan teman-teman yang ada di UMY khususnya yang bermain DotA 2 untuk bergabung dan saling mengenal satu sama lain. Sehingga tidak hanya di *game* saja mereka saling mengenal satu sama lain. Tadi ketika saling bertemu di kampus atau di luar kami bisa saling menyapa dan berbagi satu sama lain. Dan setelah itu, kami mencoba menyatukan teman-teman kami yang tergabung supaya makin solid dengan mengadakan *event* tahunan komunitas DotA 2 UMY, yaitu liga internal komunitas. Karena dengan ini, teman-teman yang ada di dalam komunitas betah dan aktif di dalam komunitas yang sudah seperti keluarga ini.



Gambar 9. Logo awal DotA 2 UMY.

Meskipun sebelum logo ini kami mempunyai logo yang hanya berkesan “yang penting ada, yang penting punya”, lama-kelamaan kami memikirkan kalau dari logo saja bisa menjadi yang sangat penting, sehingga kami bisa dikenal lebih banyak orang dari logo yang kami punya. Lalu, belum lama ini logo ini keluar dari benak aku, untuk di jadikan logo komunitas kami dan ternyata teman-teman yang lainnya setuju.

Logo DotA 2 UMY ini memiliki arti seperti, di dalam lingkaran itu merupakan *aegis*, yang merupakan piala tertinggi yang ada dalam turnamen DotA 2, yaitu piala yang diperebutkan dalam Turnamen DotA 2 Internasional setiap tahunnya. Maka dari itu, DotA 2 menggunakan *aegis* tersebut untuk logonya. Dan kami berharap, DotA 2 UMY menjadi yang cukup diperhitungkan dalam setiap turnamen. Dan DotA 2 UMY selalu terhubung satu sama lain meskipun, kita berasal dari daerah

masing-masing yang tidak berdekatan satu sama lain, tapi kita berada dalam lingkup DotA 2 UMY.

Kaos DotA 2 UMY sendiri pun sama, baru terfikirkan oleh kami baru-baru saja. Bukan berarti teman-teman tidak menginginkan sebuah kaos atau lainnya, karena kami bingung nantinya kaos itu seperti apa. Logo yang pertama saja bersifat “yang penting ada, yang penting punya”. Jadi, ya baru ini kami bisa membuat kaos komunitas kamu, meskipun baru di produksi beberapa kami sangat senang. Dan semoga kaos ini bisa segera mungkin dimiliki oleh teman-teman yang lain (Ali, wawancara 12 Desember 2016).



Gambar 10. Kaos DotA 2 UMY.

2. Identitas Anggota Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

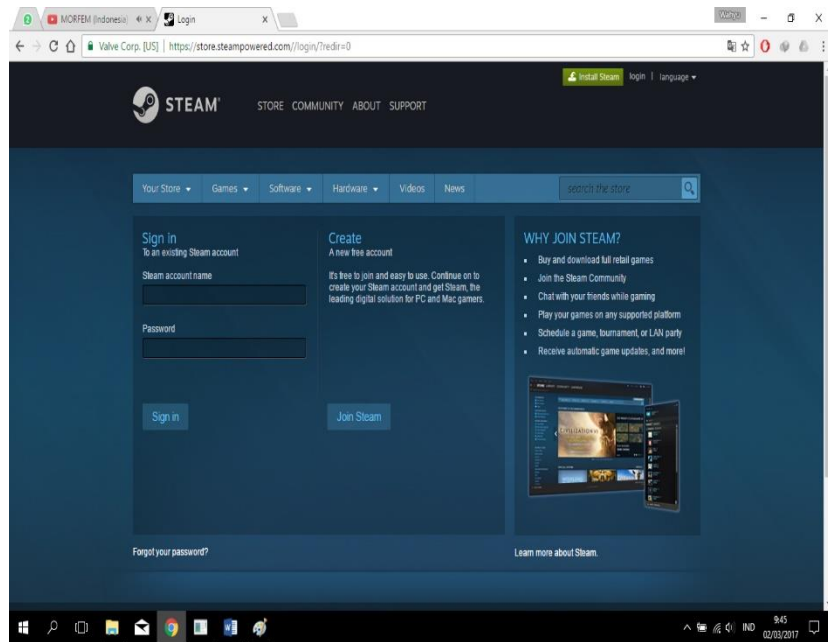
Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everday Life* (1959/1990), bahwa setiap individu pada kenyataannya melakukan kontruksi atas diri mereka dengan cara menampilkan diri (*self performance*). Namun penampilan diri ini pada dasarnya dibentuk atau untuk memenuhi keinginan audiens atau lingkungan sosial, bukan berasal dari diri dan bukan pula diciptakan oleh individu itu sendiri. Sehingga identitas yang muncul yakni penggambaran apa yang sebenarnya menjadi keinginan dan guna memenuhi kebutuhan pengakuan sosial, meski dalam banyak hal ekspektasi yang datang dari lingkungan sosial atau “*established social role*” sering kali berlawanan dengan kehendak pribadi (Goffman dalam Nasrullah, 2014:142).

Tim Jordan (1990:60) memaparkan ada dua kondisi yang bisa menggambarkan bagaimana keberadaan individu dan konsekuensinya dalam berinteraksi di internet, yaitu: (1) untuk melakukan koneksi di *cyberspace* setiap orang harus melakukan *logging in* atau melakukan prosedur tertentu, seperti menuliskan *username* dan *password* untuk membuka akses ke *e-mail*, situs jaringan sosial, atau laman web lainnya. Ketika prosedur ini dilalui, maka individu akan mendapatkan semacam “ruang pribadi” di mana setiap individu mendapatkan laman khusus yang hanya bisa diakses oleh individu itu, atau yang biasa disebut dengan istilah akun (*account*); (2) memasuki dunia virtual kadang kala juga

melibatkan keterbukaan dalam indentias diri sekaligus juga mengarahkan bagaimana individu itu mengidentifikasikan atau mengkonstruksikan dirinya di dunia virtual. Setiap individu di media siber juga memiliki kemampuan tanpa batas untuk mengkreasikan dirinya di dunia virtual, dan hasil kreasi itulah yang nantinya akan mewakili individu dalam memainkan perannya serta berinteraksi di internet. Pilihan untuk membuka identitasnya secara jujur dengan pilihan untuk membuat indentitas palsu merupakan pilihan yang bisa diambil (Nasrullah, 2014:144).

Sama halnya di dalam DotA 2, pemain atau *gamers* mendaftarkan akun mereka melalui website Steam (<https://store.steampowered.com//login/?redir=0>). Ketika mereka mendaftar akun, disinilah mereka sudah mengkonstruksikan bagaimana dirinya sendiri.

Setelah mereka mendaftar akun, mereka sudah bisa mengakses atau berinteraksi nantinya di dalam situs ataupun di dalam aplikasi Steam. Setelah mereka mempunyai akun dan melakukan *log in* mereka membuka *game* DotA 2, di dalam *game* mereka pun bisa mengganti *nickname* (nama yang digunakan di dalam DotA) dan *avatar* (foto yang digunakan di dalam DotA). Melalui *nickname* dan *avatar* yang mereka gunakan, orang lain mengenal mereka di dalam DotA 2.

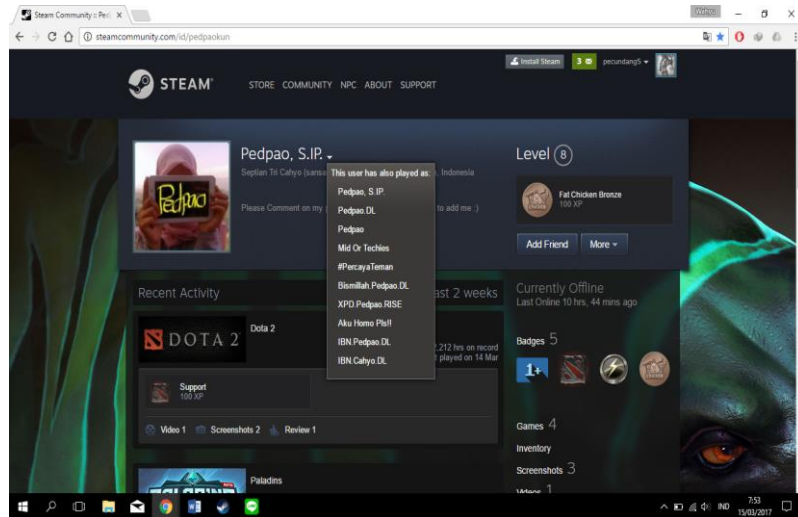


Gambar 11. Mendaftar atau *sign up* akun Steam.

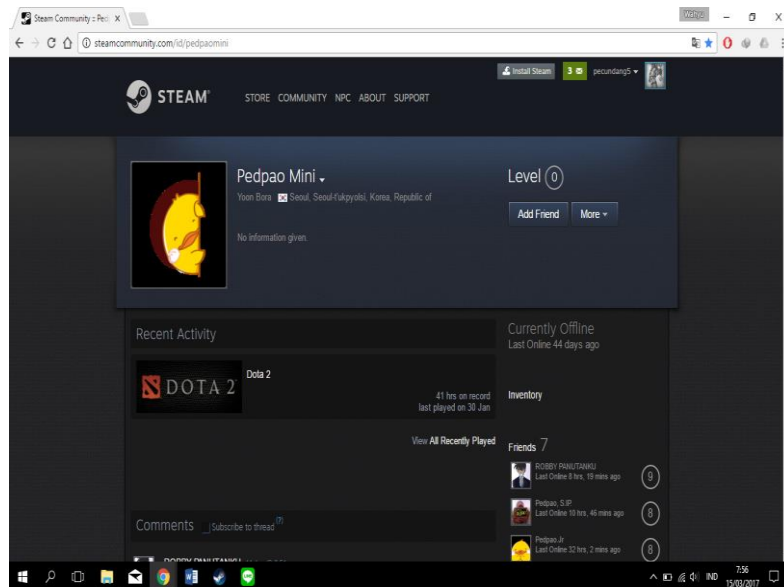
Terkadang mereka semua yang ada di dalam komunitas menggunakan *nickname* dan *avatar* bukan dari nama dan foto mereka yang asli. Hampir semua menggunakan *nickname* atau *avatar* dari hal yang mereka sukai ataupun yang berhubungan dengan dirinya sendiri. Mereka tidak menggunakan *nickname* ataupun *avatar* diri mereka sendiri, dikarenakan mereka ingin dikenal dengan sebutan yang berbeda.

Dari informan yang di ambil dalam penelitian, informan pertama Septian Tri Cahyo menggunakan *nickname* “PEDPAO.DL”, dia menggunakan *nickname* tersebut dari “PEDPAO” yang berasal dari stiker “LINE” yang dia paling sukai dan DLnya dari inisial pacarnya dan *avatar* yang digunakan tidak menentu, dia mengganti sesuai keinginannya pribadi mulai dari *hero* DotA 2 yang bergambar *chubby* (lucu) ataupun foto pacarnya. Dan Septian jarang sekali menggunakan

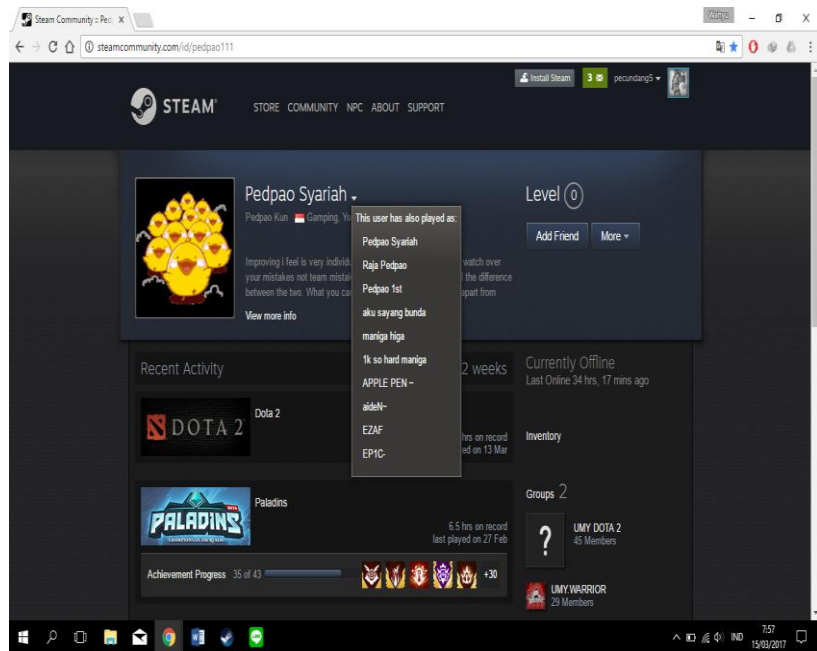
avatar dari foto pribadinya dikarenakan dia tidak terlalu percaya diri menggunakan fotonya sendiri.



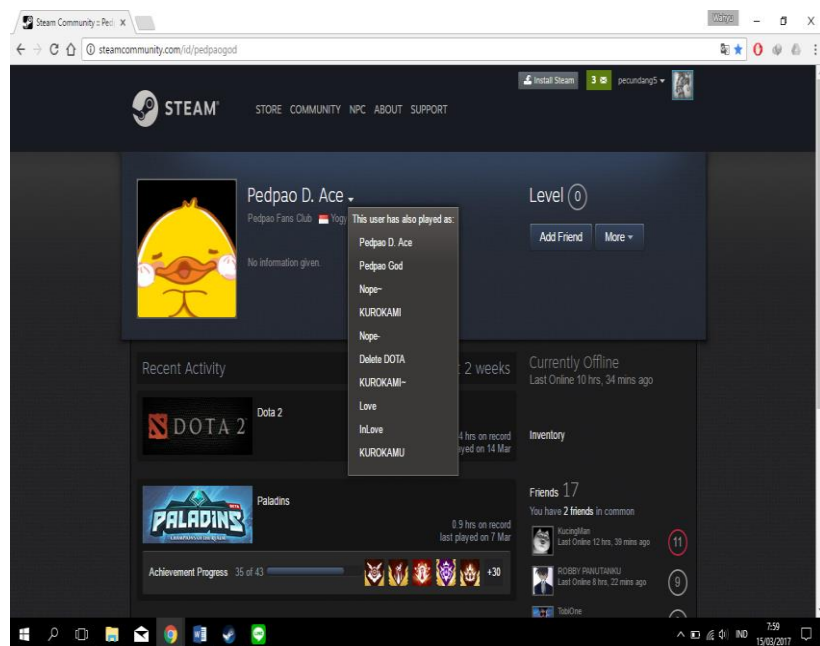
Gambar 12. Profil Septian dengan *nickname* Pedpao, S.IP.



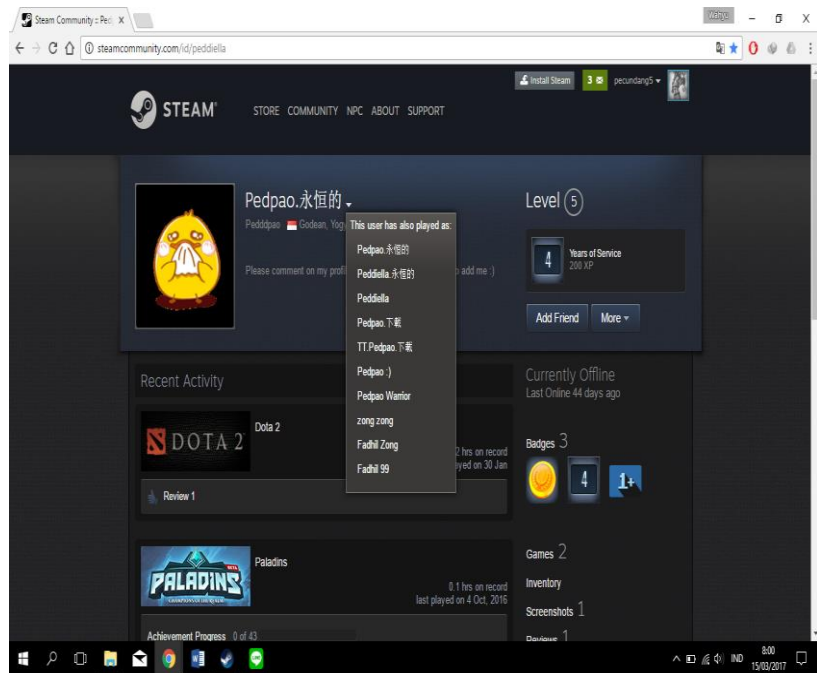
Gambar 13. Profil Septian dengan *nickname* Pedpao Mini.



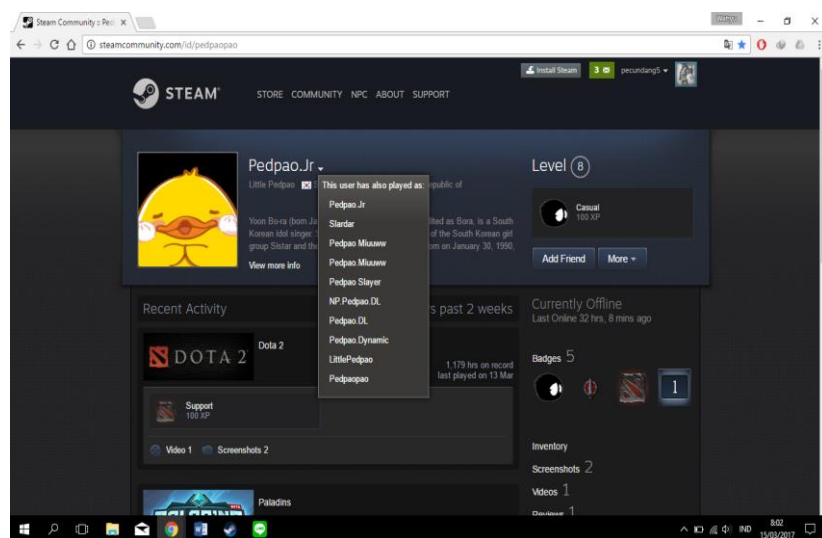
Gambar 14. Profil Septian dengan *nickname* Pedpao Syariah.



Gambar 15. Profil Septian dengan *nickname* Pedpao D. Ace.



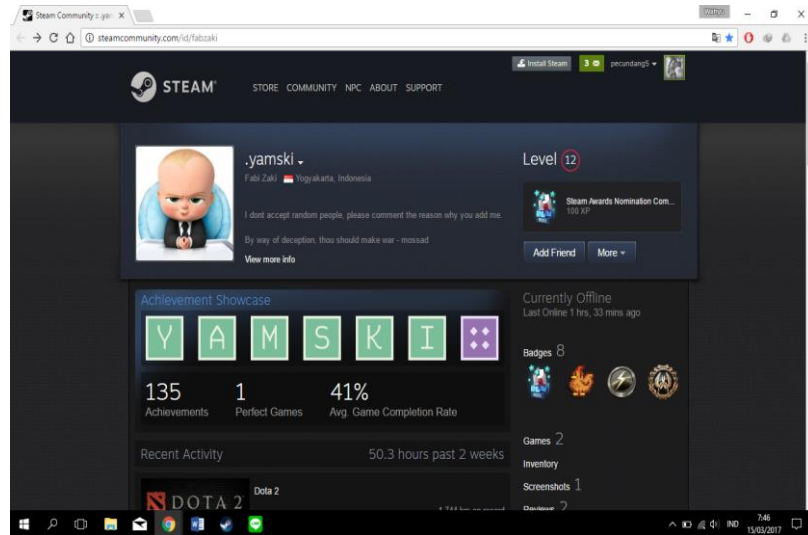
Gambar 16. Profil Septian dengan *nickname* Pedpao.永恒的.



Gambar 17. Profil Septian dengan *nickname* Pedpao. Jr.

Kedua, Fabi Zaki Alfarizi dia menggunakan *nickname* Yamski, Yamski berasal dari stiker “LINE” dengan karakter ayam yang lucu, lalu dia singkat ayam menjadi “yams” lalu digabungkan dengan namanya Zaki, menjadi “Yamski”. Dan *avatar* yang digunakan yaitu stiker

“LINE” ayam tadi ataupun yang berbau dengan DotA 2 mulai dari *hero* dan *item*.



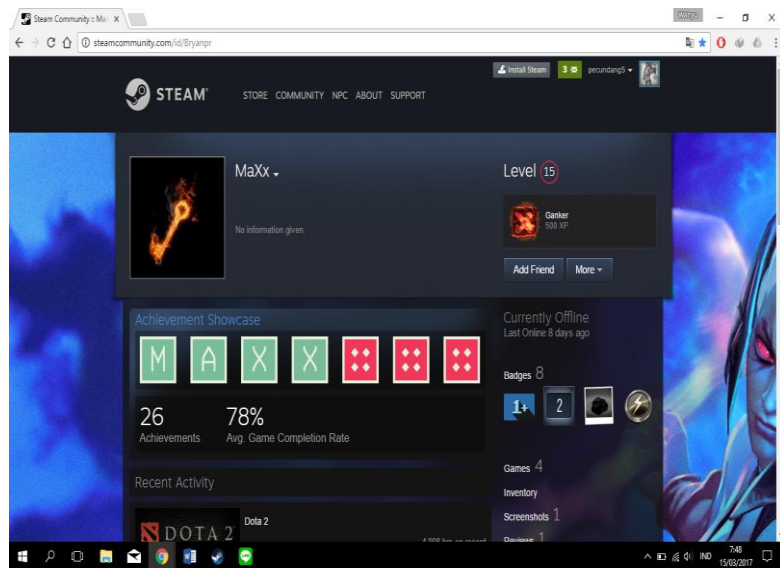
Gambar 18. Profil Zaki dengan *nickname* .yamski.

Ketiga, Ivalin Silvia menggunakan *nickname* yang selalu berganti-ganti sehingga teman-teman lainnya di dalam komunitas susah memahaminya, tetapi teman-teman sering memanggilnya “Miuw” dikarenakan dia paling sering menggunakan *nickname* tersebut dan yang paling terakhir dia gunakan “DietSuper”. Menurut Sylvia sendiri kenapa dia memakai *nickname* tersebut karena dia sendiri memang lagi ingin diet. Dan kenapa dia dipanggil “Miuw” karena dia sendiri suka sekali dengan kucing. *Avatar* yang digunakan sama dengan yang lainnya dia sering menggantinya tapi yang paling dia sering gunakan kucing ataupun foto pribadinya.

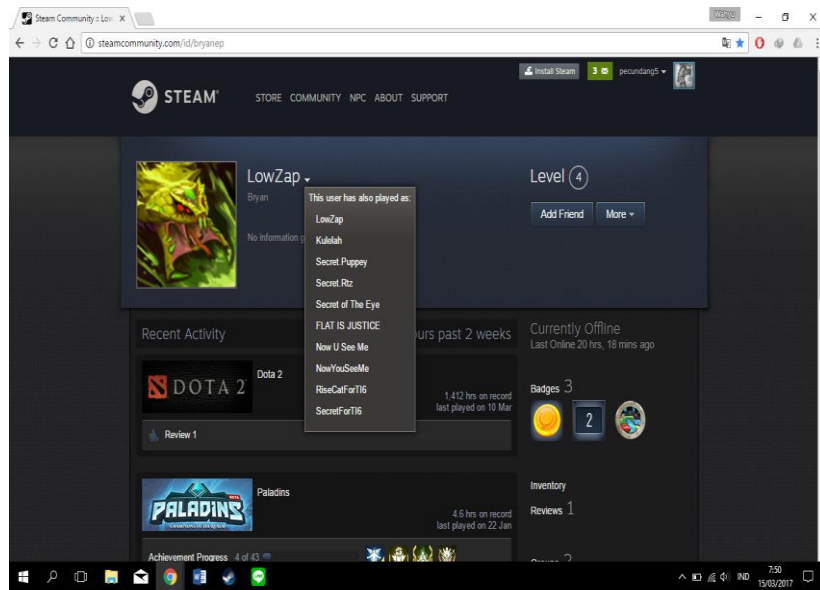


Gambar 19. Profil Ivalin Silvia di dalam DotA 2.

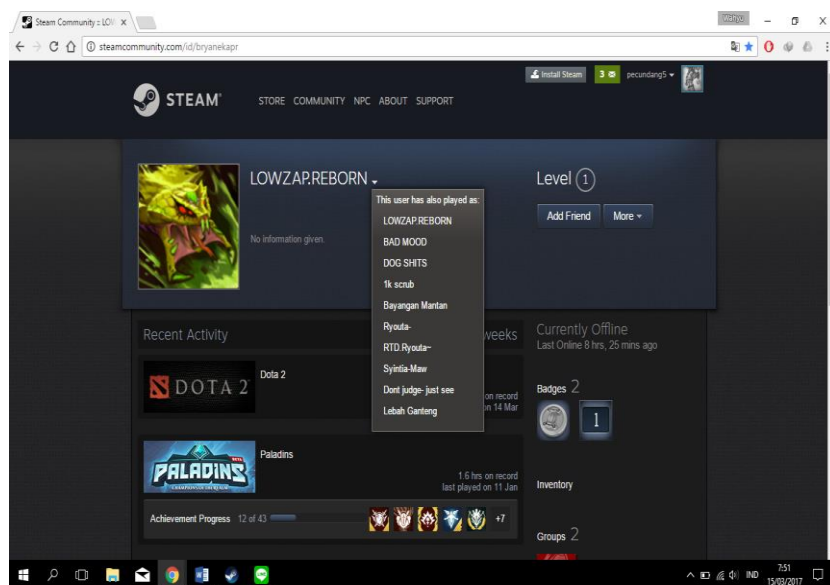
Keempat, Bryan Pratama dia menggunakan *nickname* “MaXx” dan dia menggunakan *avatar* bertuliskan “MaXx” dan selalu berganti dengan apapun yang berhubungan dengan DotA, Teknologi Informasi karena dia berasal dari jurusan Teknologi Informasi, dan *avatar* dengan *anime* yang lagi dia tonton.



Gambar 20. Profil Bryan dengan *nickname* MaXx.



Gambar 21. Profil Bryan dengan *nickname* LowZap.



Gambar 22. Profil Bryan dengan *nickname* LOWZAP.REBORN.

Kelima, Bagas Iswahyudhi dia menggunakan *nickname* “NPC” dia menggunakan *nickname* tersebut karena menurut dia selagi kita bermain *game* apapun itu, kita menggerakkan karakter dan semuanya yang ada didalam *game* itu yang dinamakan NPC, jadi meskipun kita sendiri yang bermain tapi kita menggerakkan NPC, jadi dia menggunakan *nickname*

“NPC” berawal dari itu. Dan *avatar* yang digunakan pun berhubungan dengan nicknamanya dia menggunakan *avatar* dari NPC yang ada di DotA ataupun di *game* lainnya.

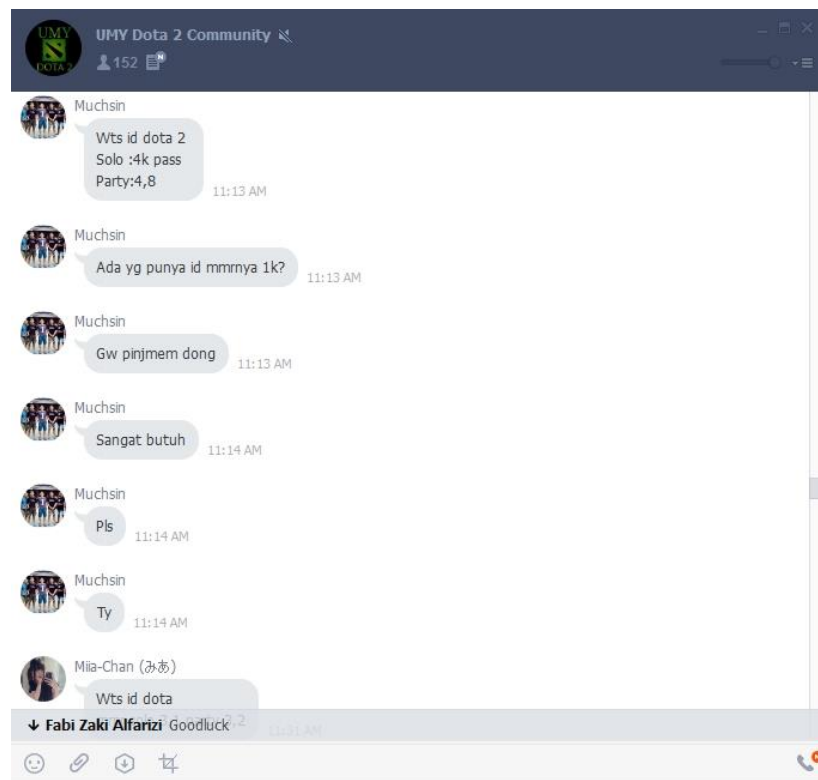


Gambar 23. Profil Bagas Iswahyudhi di dalam *game* DotA 2.

Dari hampir keseluruhan anggota komunitas DotA 2 UMY mereka memiliki beberapa akun,

aku memiliki banyak *id* (akun) dikarenakan *id* utamaku, sudah memiliki MMR yang menurutku sendiri sudah tidak bisa naik lagi. Aku sudah mencapai *solo* MMR 5000 dan *party* MMR 4800. Karena pencapaian itu, aku sudah tidak yakin untuk menaikkan lagi MMR-nya, sehingga aku membuat *id* lagi. *Id* yang lain itu aku mainkan supaya mendapatkan MMR yang tinggi sehingga *id* tersebut dapat di jual. Karena, penjualan *id* bisa mencapai harga satu juta, tergantung ingin menjualnya ke siapa, kalau di jual ke teman sendiri, bisa murah, tapi kalau di jual ke orang lain bisa mahal, MMR 3000 aja kemarin aku jual lima ratus ribu. Terus anak komunitas ada yang pernah jual *id*-nya sampai delapan ratus ribu. Yah, luamyan lah cuma main dari yang kita suka bisa dapetin uang. Alasan seperti ini yang paling sering diungkapkan teman-teman yang lain, alasan untuk mendapatkan uang, ungkap Septian (wawancara, 31 Oktober 2016).

Sebenarnya, tidak hanya dari kita jualan *id* kita bisa mendapatkan uang. *Item* yang kita punya dari main DotA bisa kita jual dengan harga yang bermacam-macam, kalau menjual *item* harga tertinggi sudah dipatok oleh Valve sendiri, selaku pengembang *game*. Jadi, kita tidak bisa di jual dengan harga seenaknya sendiri, ya meskipun kadang-kadang kita bisa mendapatkan harga murah (Bryan, wawancara. 2 Februari 2017).



Gambar 24. Menjual *id*.

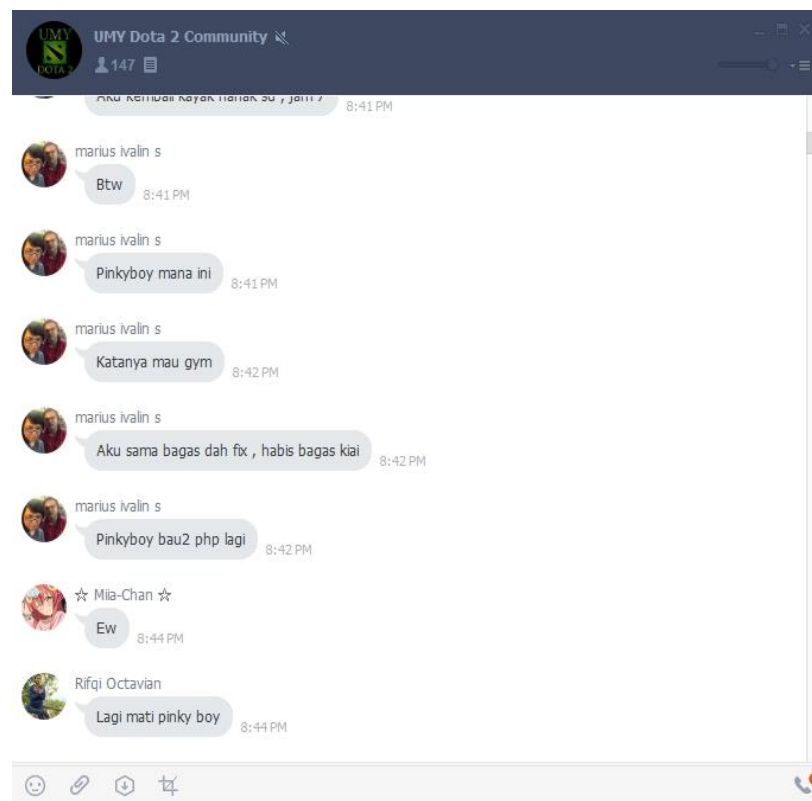
Bagas, menuturkan kalau dari DotA bisa mendapatkan uang dari mana saja, mulai dari jualan *id*, *item*, dan *hero set*. Tapi, ya memang untuk mendapatkan MMR yang tinggi atau *item* pun cukup sulit, karena belum tentu kita bisa menang terus, bisa saja saat kita bermain *solo* atau

party, teman dari *team* kita tidak enggak jago-jago banget. Tapi ya lumayan dari jualan, bisa buat jajan, atau beli apa gitu (wawancara 15 April 2016).

Di dalam sebuah komunitas DotA 2 UMY ini, sebuah *nickname* sangatlah melekat di dalam setiap pengguna. Melekat yang dimaksud adalah dimana setiap orang di dalam komunitas DotA 2 UMY memanggil atau lebih mengetahui *nickname* daripada nama aslinya. Peneliti melihat setiap kali mereka *chatting* di dalam group “LINE”, *mabar*, ataupun kumpul-kumpul biasa, teman-teman lainnya memanggil dengan *nickname*, jarang sekali menggunakan nama aslinya. Meskipun masih ada yang menggunakan nama asli tersebut. Menurut sebagian teman-teman komunitas DotA 2 UMY ini, *nickname* tersebut sangatlah mudah untuk digunakan dan membuat kita saling akrab.

Seperti apa yang dikatakan Marc Smith (1995) interaksi di *cyberspace* di dalam poin keempatnya bahwa interaksi yang terjadi tidak mensyaratkan adanya kesamaan seperti status atau tingkat pengetahuan (*astigmatic*). Komunikasi teks di dunia siber tidak juga melibatkan visualisasi para pengguna sebagaimana di dunia nyata; yang terkadang dalam komunikasi tatap muka seseorang akan mengambil sikap tertentu ketika berhadapan dengan seseorang karena stigma yang muncul pertama kali di benaknya. Status sosial, pangkat, jabatan, dan sebagainya yang membuat stratifikasi dalam kelas di masyarakat nyata (*offline*) tidak berlaku di dunia siber. Satu-satunya “kelas” yang ada yaitu apa yang

disebut dengan administrator, namun itu pun hanya bersifat teknis dan pengatur lingkungan komunikasi yang secara teknis pula ditentukan oleh pengguna lain (Nasrullah, 2014:81).



Gambar 25. Memanggil temannya menggunakan *nickname*.

Di dalam komunitas DotA 2 UMY ini, di dalam setiap anggotanya tidak mengenal status mereka di kuliah lebih senior atau tidak, ataupun dia lebih baik dalam bermain DotA, buktinya mereka memanggil satu sama lain dengan sebutan *nickname* masing-masing bahkan cuma namanya saja. Bryan mengungkapkan, ”dengan menggunakan *nickname* malah terlihat kalau kita akrab, meskipun ada yang tetap memanggil kita dengan sebutan “mas atau kapten” dan lain sebagainya itu terkadang karena ada dari mereka belum lama mengenal kita dan membuat mereka

memanggil kita dengan sebutan itu. Namun, ketika sudah saling mengenal dan sudah lama bergabung di dalam komunitas ini, pastinya dari mereka akan nyaman. Dan aku pribadi tidak masalah juga ketika mereka memanggil aku dengan sebutan “MaXx” atau namaku saja, aku tidak merasa ada yang aneh ketika mereka memanggil seperti itu, karena hal seperti itu sudahlah wajar. Sama ketika aku mengenal orang di *game* atau di *online*, aku memanggil mereka dengan namanya saja, atau nama yang mereka gunakan di *online*” (Bryan, wawancara 2 Februari 2017).



Gambar 26. Memanggil dengan *nickname*.

Setiap anggota komunitas mempunyai tujuan mereka masing-masing mengapa bermain DotA 2 dan itu mempengaruhi gaya hidup masing-masing anggota komunitas. Ada beberapa anggota yang terobsesi sekali dengan DotA 2 hingga hampir setiap waktu mereka

meluangkan waktunya untuk bermain. Dan hampir melupakan kegiatan mereka yang lainnya. Terlihat bagaimana saat mereka *mabar*, mereka melakukan kegiatan lain secara bersamaan seperti, makan, minum saat mereka bermain DotA 2. DotA 2 tidak bisa lepas akan setiap pemainnya. Septian mengungkapkan bagaimana DotA 2 menurut dia,

“ibarat orang perokok, yang menganggap rokok bagian dari mereka, nah aku anggap DotA itu seperti mereka itu, DotA itu bagian hidup ku, meskipun seperti itu aku sendiri dan untuk yang lainnya yang bermain DotA 2 jangan sampai melupakan kehidupan dan kegiatan lainnya. Meskipun, DotA 2 sangat mengasyikan untuk selalu dimainkan dan kita bisa mendapatkan berbagai hal dari DotA 2, seperti teman baru, pengalaman bermain yang baru, dan lain-lain. Jangan sampai melupakan kehidupan kita yang lainnya yang lebih penting. Kecuali, kita sudah menjadi pemain yang pro yang mendapatkan penghasilan yang besar dari bermain DotA 2. Lah, kita sekarang bermain untuk mencari kesenangan saja, buat menghilangkan stress, ya meskipun sambil belajar siapa tau nanti kita ikut turnamen dan menang. Atau kita bisa dapat MMR besar seperti inYourdreAm (Kiky) orang Indonesia yang selalu menjadi tiga besar *leaderboard* SEASIA dari MMR besar kita bisa dilirik *team profesional* untuk mengikuti turnamen *internasional* DotA 2 yang hadiahnya sangat besar sekali. Amiin. Septian mengungkapkan sambil tertawa” (wawancara, 31 Desember 2016).

Lain halnya dengan Zaki ketua Komunitas DotA 2 UMY ini, dia beranggapan,

“DotA 2 bisa menjadi penghasilan yang lumayan menurutku, aku sering mengikuti turnamen yang ada di Jogja, tidak hanya berpartisipasi aku juga menjadi bagian dari panitianya seperti telkomsel fest kemarin, Dell ekstrim Gaming dan lainnya. Ketika aku menjadi bagian dari turnamen, pastinya orang lain mengenal aku, cara aku bermain DotA 2. Dan sekarang ini, aku menjadi pelatih dari *team* teman yang baru aku kenal saat turnamen. Aku mendapatkan uang dari itu. Ya, meskipun seperti itu, aku tidak melupakan atau jangan sampai melupakan kuliahku. Ya, meskipun setelah setelah lulus aku malah ingin buka warnet yang besar di Jogja (wawancara, 2 Februari 2017).

Gaya hidup atau pandangan anggota tentang DotA 2 berbeda-beda tergantung bagaimana DotA 2 berpengaruh seperti apa ke dirinya masing-masing, ketika nyaman dengan bermain DotA 2 mereka akan

terus bermain atau ketika belum menemukan apa yang menarik dari DotA 2, mereka penasaran kenapa orang bisa lain bisa senyaman dengan DotA 2. Ketika sudah menemukan itu Zaki, Septian, dan Bagas beranggapan pasti mereka akan betah dengan DotA 2.

3. Eksistensi Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Komunitas DotA 2 UMY yang terbentuk di tahun 2014 hingga saat ini mereka konsistensi dengan liga internal yang rutin tiap tahun diadakan. Berbeda dengan komunitas dari AMIKOM serta Universitas Atma Jaya yang merupakan komunitas DotA 2 dari kalangan kampus yang cukup dikenal di Jogja. Mereka mengadakan turnamen namun tidak rutin. Ini yang membuat komunitas DotA 2 UMY berbeda dengan komunitas dari kalangan kampus lainnya. Serta komunitas DotA UMY mencoba mengikuti turnamen dengan kategori pelajar hingga umum dengan anggota dari komunitas sendiri, ini diusahakan agar anggota komunitas dikenal oleh lainnya.

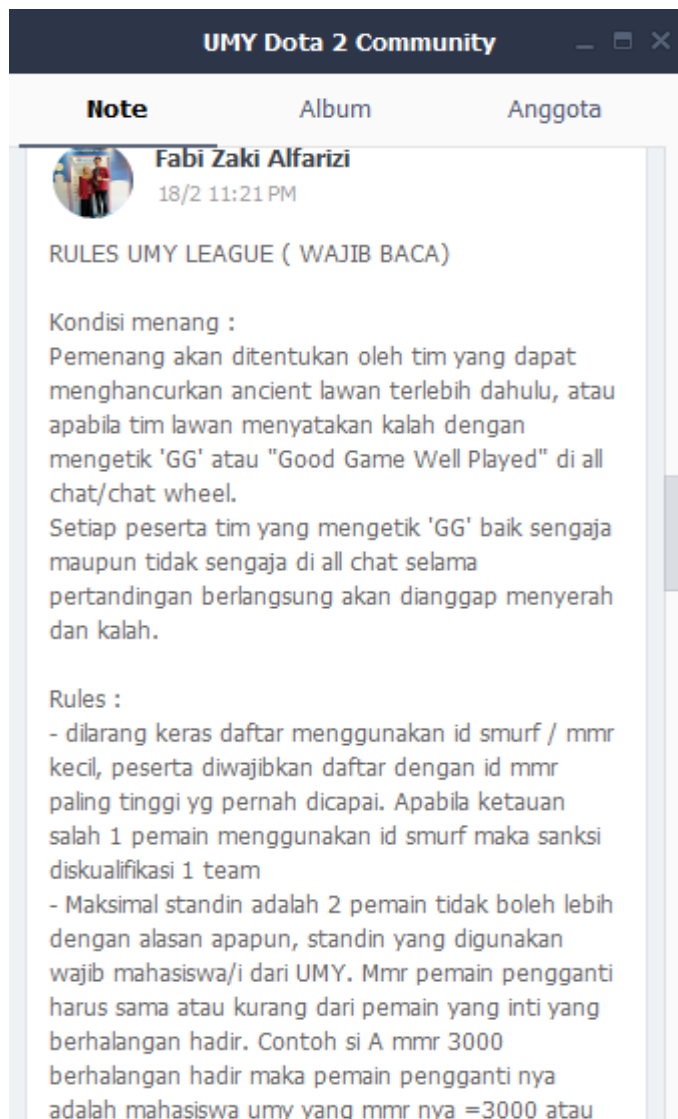
Zaki bercerita kepada saya, “kita tidak hanya ingin komunitas ini ada atau hanya diketahui oleh beberapa orang saja, atau malah hanya diketahui di lingkungan UMY saja, tapi kita juga ingin komunitas ini diketahui oleh banyak orang, bahkan di kenal oleh universitas lainnya” (Wawancara, 11 November 2016).

Komunitas DotA 2 UMY mencoba dengan lingkup yang kecil terlebih dahulu, yaitu dengan rutin mengadakan liga internal Komunitas

DotA 2 UMY. Semua yang mengikuti liga ini adalah anggota komunitas. Sesuai dengan keinginan Zaki dan yang lainnya yaitu, “dari komunitas untuk komunitas”. Jadi, semua uang untuk pendaftaran akan di kembalikan ke komunitas, berupa hadiah-hadiah dan kami para panitia tidak akan memungut uang itu sedikit pun. Berbeda dengan komunitas dari kampus lainnya, ada panitia yang mengambil uang pendaftaran peserta turnamen liga kampusnya sendiri.

Kami membuat liga ini sesuai dengan turnamen-turnamen DotA 2 yang sering di adakan di luar sana, dengan sedikit tambahan peraturan, *team* dibentuk bukan dari keinginan peserta, melainkan dari kami panitia. Kami membagi *team* dari *average MMR* setiap peserta yang mendaftar. Ini supaya adil, dan supaya *team* yang menang bukan itu-itu saja. Aturan lainnya kami buat supaya teman-teman komunitas terbiasa akan peraturan seperti itu.

Liga internal Komunitas DotA 2 UMY sudah diadakan 5 kali. Antusias yang mengikuti pun semakin bertambah. Melihat dari setiap tahunnya, tidak hanya itu-itu saja yang datang saat *final*. Ini menunjukkan bahwa Zaki, ketua komunitas bisa berusaha mengajak teman-teman yang lainnya berkontribusi ke dalam komunitas.



Gambar 27. Rules liga internal Komunitas DotA 2 UMY.

Zaki, bercerita di waktu *final* kemarin tanggal 12 Maret 2017,

“aku senang teman-teman lainnya mulai ada kontribusinya ke dalam komunitas, tapi masih ada yang kurang menurutku, teman lainnya itu sulit untuk di ajak untuk mengikuti kegiatan selain DotA. Maksudku disini bukan kegiatan seperti, makan bareng, pergi nonton, pergi main. Yang aku maksud itu kegiatan yang berbau komunitas, seperti makrab dan lain-lain. Tapi, untuk seperti ini aku sudah senang. Terlebih ada temanku dari kampus lainnya nih, yang lagi maen di warnet ini, bilang seperti ini, zak temen-temen *lo* keren yang bisa ngadain liga internal gini, anak-anak komunitas kampus *gua* mah susah disuruh bikin acara ginian. Kampus *lo* keren, *lo* bisa ngajakin yang laennya gabung. Penjaga warnet yang sering kami buat liga ini pun bisa ngomong yang sama. Mendengar omongan gitu aku sebagai ketua komunitas senang banget”.



Gambar 28. *League UMY Season 4*, tanggal 30 Oktober 2016.

Turnamen-turnamen yang sudah Komunitas DotA 2 UMY adakan ke-lima kalinya pun menjadi sebuah identitas kami. Bahwa, kami juga sering mengadakan *event* yang berbau DotA. Hadiah yang direbutkan memang tidak begitu besar, namun ada hal lain yang membuat teman-teman DotA 2 UMY yang lainnya untuk tetap mengikuti setiap *event* selanjutnya yang bakal di adakan. Dalam setiap turnamen

internal Zaki, Septian, Bryan, dan Ali yang bisa disebut petingginya DotA 2 UMY melihat teman-teman yang lainnya saat bermain, karena mungkin saja salah satu diantara mereka bisa di ajak untuk *event* yang lainnya. Atau bahkan, bisa menambah *team* UMY untuk mengikuti *event* yang lainnya.



Gambar 29. *League* UMY *Season 5*, tanggal 12 Maret 2017.

Bukan hanya, mengadakan turnamen internal. Komunitas pun juga mengikuti turnamen yang di ada di Jogja. Komunitas membentuk beberapa *team*, biasanya hingga empat *team* mewakili UMY untuk turnamen. Dari komunitas, tidak menargetkan ada *team* yang harus menang. Yang terpenting dari komunitas adalah, komunitas DotA 2 UMY bisa dikenal banyak orang, terutama di Jogja. Kalau komunitas DotA 2 UMY itu ada dan memiliki pemain DotA yang hebat.

Tidak hanya itu, kita sering untuk mengikuti banyak event yang diadakan di Jogja sendiri, itu bertujuan supaya DotA 2 UMY banyak yang mengetahui dan nantinya juga dalam segi permainan kita di DotA,

kita bisa menjadi saingan yang hebat dalam turnamen-turnamen yang ada di DotA, dan maka dari itu komunitas kita berupaya mengikuti setiap turnamen yang ada di Jogja (Bryan, wawancara 2 Februari 2017).

Melalui *event-event* yang mereka ikuti ini, DotA 2 menjadi salah satu perbincangan yang sering dibicarakan oleh komunitas DotA dari universitas lainnya. Menurut Ali, semua anggota *team* DotA 2 UMY yang sering mengikuti turnamen yang ada di Jogja ini merupakan mahasiswa UMY, beda halnya dengan *team* DotA 2 dari kampus lainnya yang setiap anggota *team*-nya bukan merupakan mahasiswa kampusnya sendiri. Ini menandakan bahwa DotA 2 UMY ini sangatlah solid (Ali, wawancara 12 Desember 2016).

Event-event yang akhir-akhir ini komunitas DotA 2 UMY ikuti, mereka bisa menjuari. Percaya diri anggota komunitas DotA 2 UMY yang lainnya dipastikan akan naik dan menjadi termotifasi. Teman-teman anggota *team* yang menjuari tidak lantas menjadi sombong, mereka masih segan untuk membimbing teman yang lainnya. Dan pastinya, mereka yang menjuari tidak lantas akan puas begitu saja, karena pasti mereka menginginkan hal yang lebih lagi.

Dan tujuan komunitas DotA 2 UMY ini, menjadikan komunitas yang bisa mempererat mahasiswa UMY yang sudah bermain DotA 2 atau yang baru memulai bermain untuk bisa ikut bergabung bersama kami. Dan Zaki, sebagai ketuanya menginginkan anggotanya bisa berjumpa bukan hanya di DotA saja. Komunitas DotA 2 bisa menjadi UKM di

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta serta, *team* yang mewakili komunitas UMY di turnamen-turnamen bisa menjadi salah satu *team* yang bisa di perhitungkan oleh lainnya.



Gambar 30. *Event* Telkomsel Fest di Platinum NET, komunitas DotA 2 UMY *nobar* perwakilan *team* yang sedang bertanding.



Gambar 31. *Team* DotA 2 UMY menjuarai Telkomsel Fest 2016.



Gambar 32. DotA 2 UMY mengikuti *event* MSI FEST



Gambar 33. *Team* DotA 2 UMY menjuarai MSI FEST.

B. Komunikasi Komunitas DotA 2 Universitas Muhammdiyah Yogyakarta

Pola komunikasi pengguna di ruang siber merupakan bagian dari konstruksi presentasi dirinya di hadapan pengguna lainnya. Di dalam komunitas DotA 2 sendiri sesuai dengan Jones (1999) melihat ada lima strategi atau tujuan yaitu, pertama, *ingratiation*, keinginan untuk disukai, yang tercermin dari apresiasi yang dilakukan pengguna lain seperti; ketika mereka

mabar pasti anggota tim yang bermain ingin melakukan permainan yang terbaik, ketika ada permainannya bagus orang lain yang menonton permainannya atau bahkan teman setimnya mengucapkan *WP (Well Played)*, *N (Nice)*, atau saat di dalam *group* “LINE” mereka saling mengirimkan stiker untuk saling berbalas pesan untuk membuat suasana di dalam *group* “LINE” lebih cair, *stiker* bisa juga sebagai cara memberikan apresiasi sesudah mereka melakukan *mabar*, karena sesudah mereka *mabar* obrolan dilanjutkan di dalam *group* “LINE”.

Kedua, *Competence*, keinginan agar dianggap terampil dan berkualitas yang tercermin dari keinginan untuk tampil terbaik melalui pikiran atau karya yang ditampilkan seperti; anggota dalam komunitas DotA 2 UMY saling menyombongkan MMR atau berbagi tips untuk menaikkan MMR untuk membantu anggota lainnya. memberikan arahan saat *mabar* ke teman-teman yang lainnya. Dan ada salah satu dari anggota komunitas DotA 2 UMY yang selalu memberikan info atau berita seputar DotA 2 seperti, turnamen DotA 2 internasional, *update game*, harga *item*, harga *arcana*, tips menggunakan *hero* saat bermain harus menggunakan *item* apa saja supaya memenangkan permainan.

Ketiga, *Intimidation*, keinginan untuk memperoleh kekuasaan, yang tercermin dari ekspresi ketidaksukaan atau kesukaannya terhadap sesuatu dengan menggunakan kata-kata tertentu seperti; saat ada teman yang *bully* teman lainnya karena permainan yang jelek, ungkapan yang biasa digunakan seperti, *noob*, *GG (Good Game)*, goblok, dan ungkapan kasar

lainnya yang sering di dengar. Atau saat ada yang melakukan permainan yang bagus biasa ada yang mengucapkan *WP (Well Played)*, *N (Nice)*, atau ucapan baik yang sering terdengar.

Keempat, *Exemplification*, keinginan untuk dianggap lebih unggul secara moralitas yang tercermin dari penggunaan kata/kalimat yang menunjukkan dirinya seorang moralis, dengan menyampaikan kritik atau himbauan seperti; di dalam komunitas saling memberitahu tips dan cara-cara agar memenangkan sebuah pertandingan, bahkan di dalam komunitas saling membantu dan membimbing agar teman-teman yang memiliki MMR rendah bisa naik dan juga memberikan arahan saat pertandingan berlangsung. Misal, saat penyisihan turnamen berlangsung, teman-teman yang lainnya menonton permainan sambil mengarahkan harus melakukan apa supaya timnya menang.

Kelima, *Supplication*, upaya menampilkan diri sebagai sosok yang perlu dikasihani. Tercermin dari penggunaan kata/kalimat yang cenderung “berkeluh kesah seperti; komunitas DotA 2 UMY ingin menunjukkan komunitas yang seperti keluarga, di dalam komunitas biasa saling membantu satu sama lain, yang biasanya tidak hanya seputar DotA 2 saja, melainkan banyak hal mulai dari tugas kuliah hingga curahan pribadi masing-masing. Sehingga sering terjadi percakapan yang meminta saran atas curahan pribadinya, solusi akan masalah terkadang di buat serius atau bahkan becanda. Becanda yang terjadi dibuat agar tidak menyinggung perasaan satu sama lain. Ini agar teman yang lainnya terbuka sama lain, sehingga di dalam komunitas tambah dekat dan intim.

Marc Smith (1995) menguraikan beberapa aspek dalam komunikasi di dunia siber. *Pertama*, dijelaskan bahwa komunikasi atau interaksi di dunia siber tidak mensyaratkan keberadaan dan kesamaan antara pengguna (*aspatial*) media siber selagi fungsi interaksi melalui media siber itu masih ada. Bermakna bahwa interaksi tidak mesti berada dalam lokasi yang sama sebagaimana yang terjadi dalam komunikasi dua arah, baik tatap muka maupun melalui media seperti telepon. Namun bukan berarti konten atau lingkungan interaksi itu terbatas oleh waktu. Konten dan lingkungan itu selalu “hidup” dan ada kapan pun.

Kedua, menjelaskan bahwa di media siber interaksi bisa dikondisikan sesuai dengan, misalnya, jadwal yang diinginkan oleh pengguna saat terkoneksi ke dalam jaringan. Komunikasi (bisa) terjadi dalam kondisi ruang dan waktu yang sama (*synchronous*) dan bisa juga berbeda (*asynchronous*). *Ketiga*, bahwa interaksi yang terjadi dalam dunia siber pada kenyataannya terjadi melalui media teks. Teks dalam bentuknya yang beragam dan juga melibatkan simbol (*icons*) menjadi medium yang digunakan oleh pengguna dalam berkomunikasi. Berbeda dengan komunikasi tatap muka di mana tanda-tanda seperti ekspresi wajah atau intonasi syarat menjadi penentu dalam penyampaian dan penerimaan pesan, di dunia siber ekspresi dan intonasi diwakili oleh teks (*the diactic expression*).

Keempat, bahwa interaksi yang terjadi tidak mensyaratkan adanya kesamaan seperti status atau tingkat pengetahuan (*astigmatic*). Komunikasi

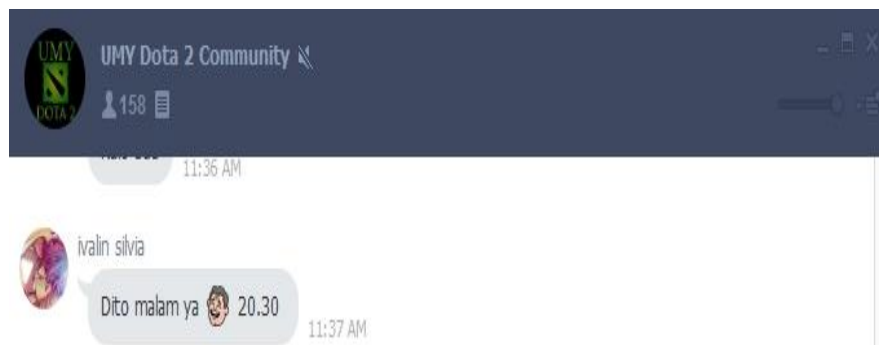
teks di dunia siber tidak juga melibatkan visualisasi para pengguna sebagaimana di dunia nyata; yang terkadang dalam komunikasi tatap muka seseorang akan mengambil sikap tertentu ketika berhadapan dengan seseorang karena stigma yang muncul pertama kali di benaknya. Status sosial, pangkat, jabatan, dan sebagainya yang membuat stratifikasi dalam kelas di masyarakat nyata (*offline*) tidak berlaku di dunia siber. Satu-satunya “kelas” yang ada yaitu apa yang disebut dengan administrator, namun itu pun hanya bersifat teknis dan pengatur lingkungan komunikasi yang secara teknis pula ditentukan oleh pengguna lain (Nasrullah, 2014:80-81)

1. “LINE” Media Komunikasi Utama Komunitas DotA 2 UMY

Komunikasi yang terjadi di dalam Komunitas DotA 2 UMY terjadi tidak hanya di dalam *game* DotA 2 saja, melainkan percakapan antar anggota komunikasi terjadi di luar *game* juga atau *offline*. Salah satunya, tempat mereka berbagi seputar hal DotA, kampus, dan lain-lain ada di dalam group media sosial “LINE” “*UMY DotA 2 Community*”.

Komunikasi antar pemain yang berlangsung melalui group media sosial “LINE” sangatlah aktif. Kita menggunakan “LINE” karena di “LINE” bisa memasukan anggota yang banyak tidak seperti media sosial yang lain, “LINE” juga memiliki berbagai *stiker* yang membuat suasana *chatting* menjadi cair dan santai. Di dalam “LINE” terdapat fitur yang mempermudah anggota lainnya mengakses catatan penting atau *note*, sehingga setiap anggota tidak kesusahan untuk mencari info yang penting. Lalu, tidak ada batasan untuk mengunggah foto di dalam group karena ada

album foto yang nantinya setiap moment tidak sulit untuk melihatnya. Dan yang terpenting, “LINE” bisa digunakan di laptop atau PC (*personal computer*) sehingga ketika sedang bermain DotA bisa sambil mengakses *chatting* di group maupun *chatting* dengan orang lain (Ali, wawancara 12 Desember 2016).



Gambar 34. Jumlah anggota di dalam group “LINE”.

Di dalam group DotA 2 UMY, sekarang ini sudah beranggotakan 150-an mahasiswa dari berbagai fakultas, seperti Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan dengan anggota berkisar 10 mahasiswa. Fakultas Ekonomi dengan anggota 30-an mahasiswa, tapi hanya sekitar 10 mahasiswa yang aktif di dalam komunitas dan mengikuti kegiatan komunitas. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, dengan anggota 20-an mahasiswa, anggota dari mahasiswa Fisip sangat aktif karena ada Septian yang aktif untuk mengajak anak-anak lain untuk kumpul atau sekedar *mabar* (maen bareng). Fakultas Hukum, dengan anggota tersedikit ke-3 setelah Fakultas Agama, Pendidikan Bahasa, dan Pertanian, dengan anggota berkisar 5-15an mahasiswa, meskipun anggotanya sedikit tapi, anggotanya sangat aktif setiap ada kegiatan komunitas DotA 2 UMY maupun kegiatan DotA

2 Yogyakarta, anggotanya pasti ada yang ikut berpartisipasi. Dan yang terakhir, Fakultas Teknik dengan anggota mahasiswa terbanyak berkisar 50-an mahasiswa.

Saya menghitung jumlah anggota berdasarkan fakultas ketika teman-teman mendaftar saat event turnamen antar fakultas yang baru diadakan, jadi tidak tahu pasti jumlah teman-teman dari setiap fakultas. Kami saling kenal antar anggota, tapi tidak begitu paham dengan fakultas setiap teman-teman anggota komunitas DotA 2 UMY. Karena, ketika kita sudah berkenalan, kita seakan lupa akan fakultas atau jurusan masing-masing. Tapi, anehnya untuk persoalan *game* terutama DotA 2, kita tidak akan lupa (Wawancara, Zaki 11 November 2016).

Teman-teman DotA 2 UMY dari group “LINE” sekarang berkisar 150-an meskipun dari itu semua tidak aktif dalam setiap kegiatan komunitas, tapi kita semua saling kenal di *game* maupun diluar *game*, jadi kita saling akrab. Kita semua saling berusaha untuk saling lebih mengakrabkan teman-teman yang tidak begitu aktif, karena menurut saya dan sebagian teman-teman yang lain DotA 2 UMY ini adalah keluarga tidak hanya untuk berbagi seputar DotA 2 saja, melainkan hal lainnya. Seperti, berbagi seputar tugas kuliah hingga curahan masalah pribadi (Wawancara, Zaki 11 November 2016).

Karena penelitian etnografi virtual ini harus mengikutsertakan peneliti ikut ke dalam komunitas DotA 2 UMY untuk melihat bagaimana komunikasi yang terjadi di dalam komunitas yang terjadi di *online* maupun

offline. Sesuai dengan prinsip etnografi virtual yang dikemukakan oleh Hine (2000:63-65) poin kedelapan seperti berikut, etnografer (peneliti) hendaknya mereka juga menjadi bagaian dalam *cyberspace* dan di dalam objek penelitian. Hubungan antara etnografer dan subjek atau objek penelitian yang menggunakan teknologi merupakan bagian dari etnografi sendiri. Maka pengalaman pribadi etnografer ketika bersentuhan dengan (teknologi) internet dan menjadi bagian dalam *cyberspace* harus diabaikan demi menjaga objektivitas dalam melihat fenomena.

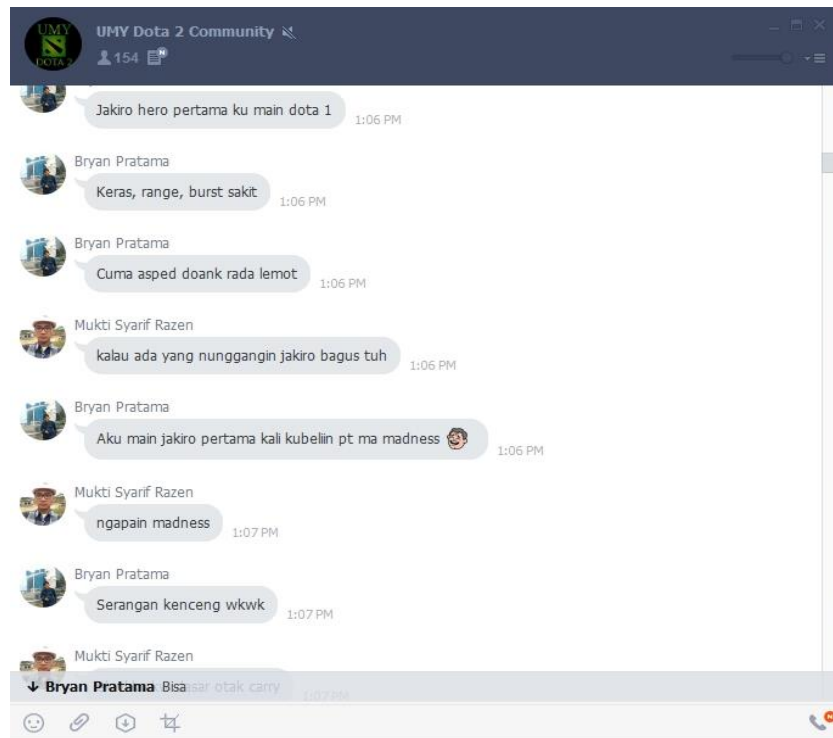
Dilihat dari prinsip tersebut, peneliti ikut bergabung di dalam sebuah Komunitas DotA 2 UMY. Peneliti bergabung di dalam group “LINE”, *channel* UMY di dalam *game* DotA 2, ataupun ikut ada di setiap kegiatan yang diadakan oleh komunitas.

Selama peneliti melihat komunikasi yang terjadi di *online* terutama di dalam group “LINE” dan di dalam *game*. Peneliti melihat setiap anggota berkirim pesan seperti layaknya mereka berbicara secara tatap muka. Itu terlihat, setiap anggota saling membalas pesan yang dikirimkan anggota lainnya. Isi percakapan di dalam group mulai dari percakapan yang tidak penting hingga sangat penting. Percakapan tidak penting seperti, membahas masalah pribadi, jalan-jalan, janji untuk pergi ke suatu tempat, dan lain-lain. Percakapan yang penting merupakan percakapan seputar DotA 2 seperti, mengajak untuk *mabar*, *kopdar*, berbagai info soal *item* DotA 2, turnamen yang ada di Indonesia, pertandingan internasional

DotA 2, turnamen-turnamen internal maupun turnamen eksternal, tips dan trik DotA 2.

Dalam sebuah komunitas yang terdiri dari berbagai *gamers* ini membuat komunitas ini memiliki anggota dari berbagai sikap. Selama peneliti melakukan observasi di dalam group “LINE” peneliti mendapati setiap anggota memiliki keterikatan yang erat, itu terlihat dari percakapan mereka di dalam group dan itu terjadi berulang-ulang. Seperti, ketika para anggota lama menyapa orang yang baru masuk di dalam group “LINE” dan anggota yang lainnya membalasnya itu seperti terjadi ketika saling bertatap muka, meskipun terkadang ada anggota lainnya meng-*copy paste* isi pesan yang sama untuk di tulis kembali saat menyapa anggota yang baru tapi ini terjadi berulang-ulang ketika ada anggota yang baru masuk.

Lalu, pembicaraan di dalam group menjadi sangat intensif ketika ada yang berbagi info tentang DotA 2, seperti *sharing* tentang hero, *item*, ataupun turnamen DotA 2.

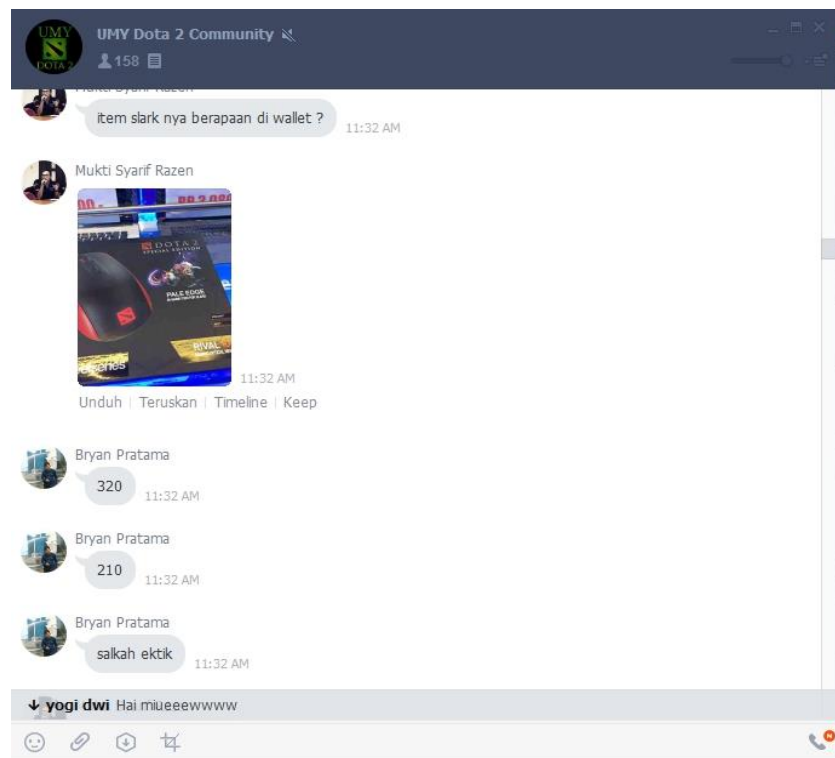


Gambar 35. Membahas *hero* dan *item*.

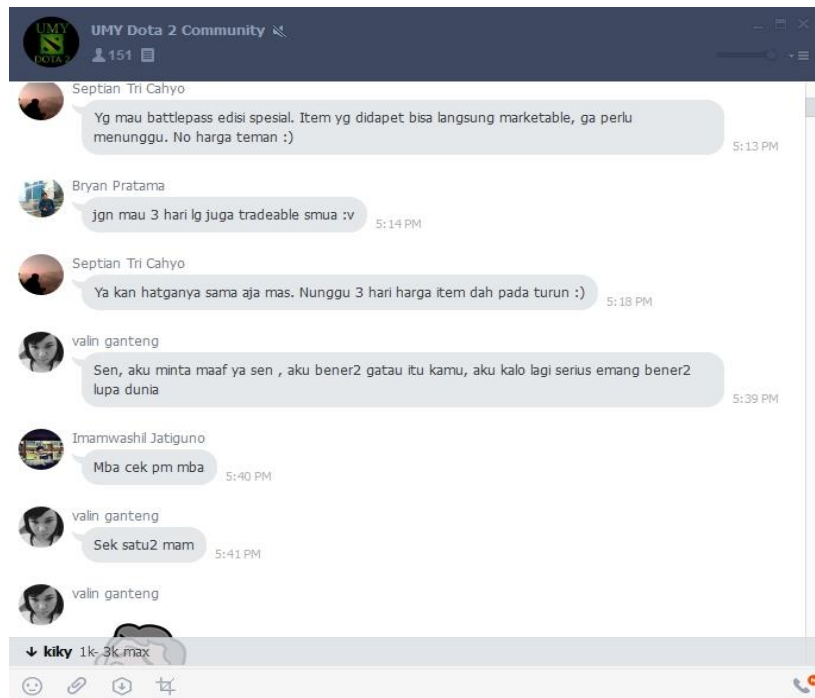
Percakapan di dalam group menjadi ramai, karena peneliti melihat semua anggota antusias untuk menjadi lebih tahu lagi tentang kelebihan atau kekurangan dari *hero* atau *item* yang nantinya mereka akan gunakan dalam permainan. Ataupun ketika ada teman yang berbagi waktu tentang kapan kita akan mendapatkan *item* yang susah di dapat dan *item* itu bisa di dapat ketika memainkan *event*, seperti “*battlepass*” yang baru-baru Oktober kemarin di adakan oleh DotA.

Apalagi ketika ada mendapatkan *item* dan *item* itu bisa di jual, hal seperti ini menjadi sangat ramai semua orang pasti sangat menginginkan hal seperti ini. Di dalam komunitas sendiri peneliti melihat ada salah satu anggota yang paling rajin menginfokan ke teman-teman lain seputar turnamen, harga *item*, trik dan tips saat bermain, dan lain-lain. Orang itu

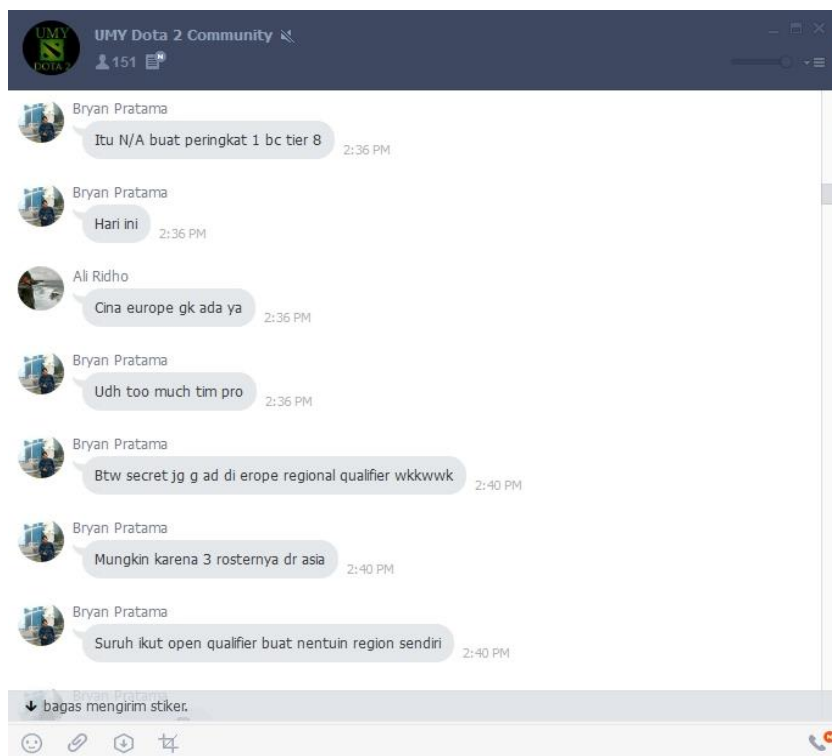
Bryan Pratama. Dan menurut Septian dan Zaki, Bryan sangat bagus kontribusinya ke dalam komunitas, dia membantu teman lainnya mengajari teman yang lainnya untuk berbagi tips ataupun info yang sangat penting tersebut. Dan dalam group teman-teman yang lainnya tidak ada yang malu untuk bertanya. Apalagi ketika mereka kalah dalam permainan, mereka tidak malu untuk ngajakin *mabar* lagi. Itu karena, mereka ingin belajar lebih banyak lagi. Dan kita sendiri seperti Bryan, Zaki, dan Septian tidak sungkan untuk mengajari mereka, asalkan mereka tidak merepotkan di dalam *game* (Septian, wawancara 31 Oktober 2016).



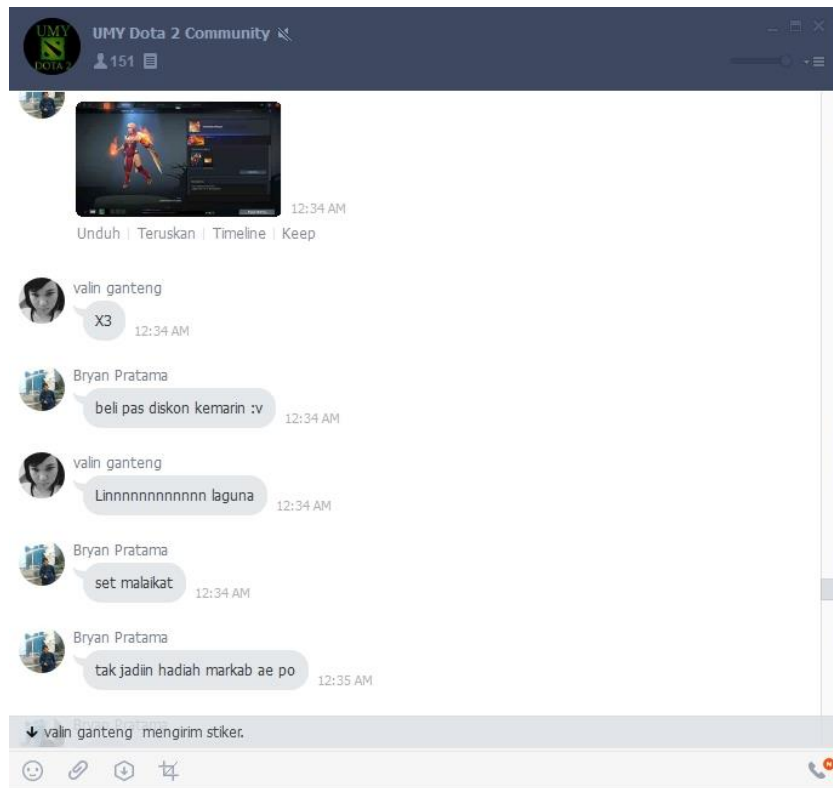
Gambar 36. Menanyakan harga *item*.



Gambar 37. Berbagi info tentang *event* Battlepass.



Gambar 38. Bryan *sharing* info penting tentang *team* DotA yang mengikuti turnamen internasional



Gambar 39. Bryan pameran *set* malaikat untuk *hero*

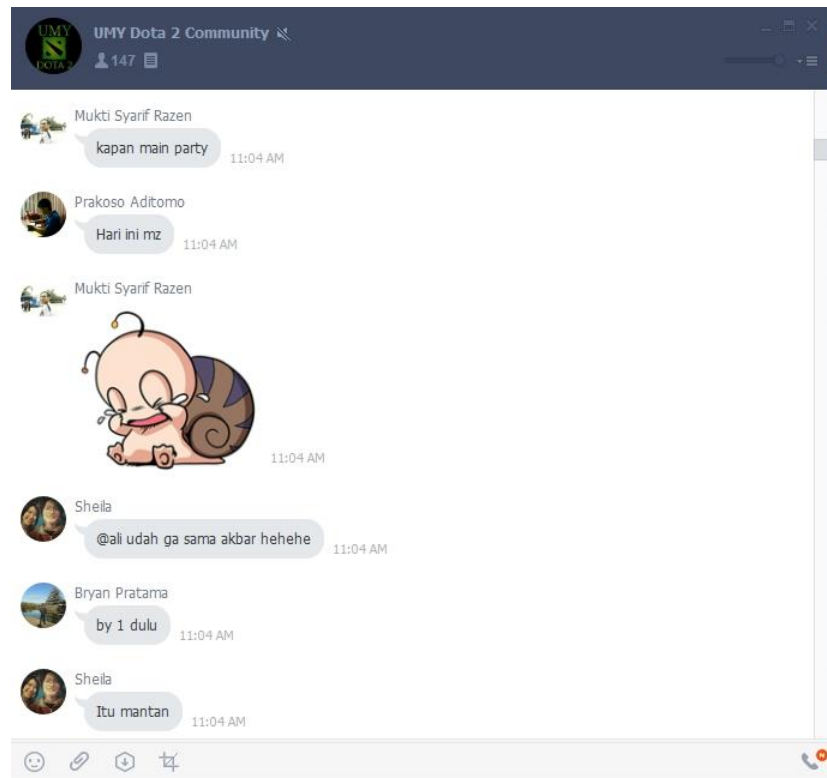
Bryan, Zaki, dan Septian merupakan anggota komunitas yang sangat *care* kepada teman-teman lainnya. Bryan dan Zaki selalu memberikan *item* atau *hero set* secara gratis kepada temannya yang lain, tapi sebagai hadiah turnamen internal atau hadiah untuk makrab. Sedangkan Septian, dia selalu mencoba membimbing teman lainnya supaya *jago* mainnya dengan mengajak *mabar* teman yang lainnya. Ketika *mabar*, Septian membantu teman lainnya pelan-pelan, kapan harus *push*, *back*, atau membeli *item* atau *skill*. Bahkan tidak segan memarahi yang lainnya ketika mereka ngeyel tidak menuruti perkataan dia. Septian, bercerita ada salah satu

teman UMY yang awalnya tidak jago tapi setelah belajar nurut, akhirnya sekarang bisa menjadi salah satu yang mewakili *team* UMY.



Gambar 40. Septian mengajari anggota komunitas lainnya.

Di dalam group pun selalu memberikan info siapa saja yang *on* (lagi bermain DotA) karena mereka ingin mengajak *party*. Ketika mereka akan memulai *party* selalu ada yang bertanya terlebih dahulu. Karena, menurut sebagian anggota komunitas lebih seru bermain *party* ketimbang bermain *solo*. Apalagi ketika mereka bermain *party* di tempat yang sama, itu menjadi lebih seru lagi. Anehnya, ketika hampir teman-teman yang aktif di dalam group mereka sedang *on*, maka percakapan di dalam group menjadi sepi. Peneliti melihat ini wajar, karena mereka sedang berada di tempat percakapan yang berbeda.

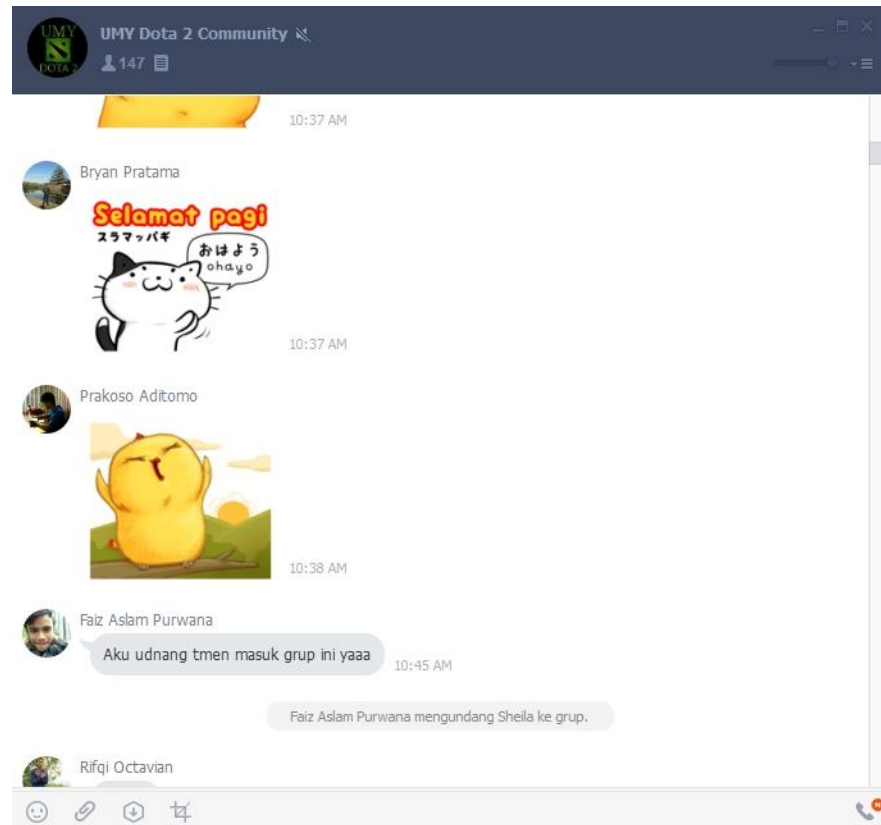


Gambar 41. Mengajak *mabar*.

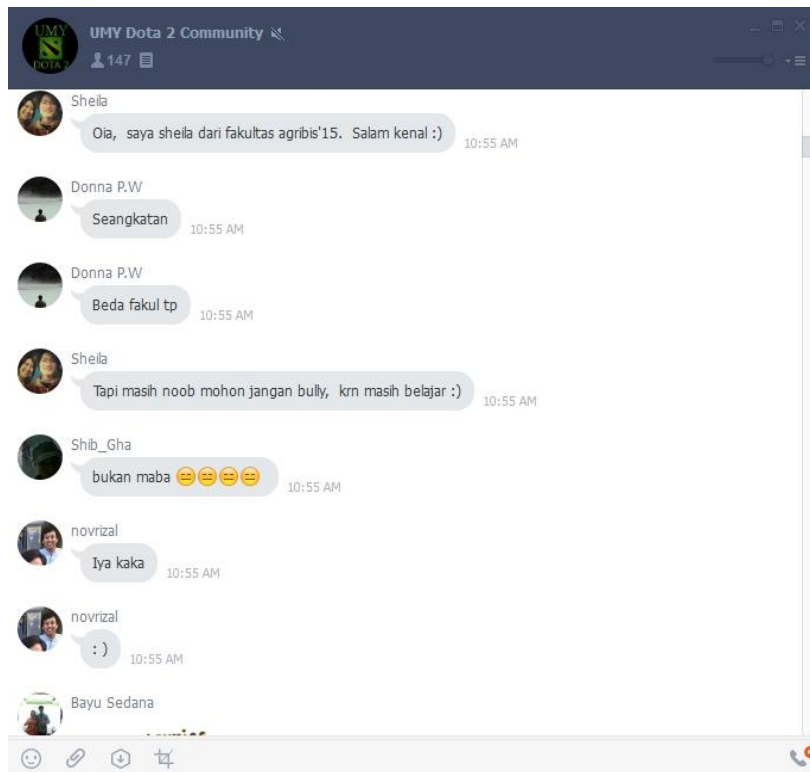
Komunitas DotA 2 UMY yang selalui mengawali percakapan di “LINE” untuk menyapa anggota lainnya atau sekedar membicarakan DotA atau yang tidak jelas. Ini menunjukkan betapa akrabnya di dalam komunitas ini. Meskipun itu di dalam group “LINE” mereka semua saling membalas, sama halnya ketika kita bertemu secara langsung. Ketika ada teman kita menyapa, pasti kita akan membalasnya langsung. Ini lah yang terjadi di dalam percakapan di dalam group “LINE” DotA 2 UMY.

Tidak hanya itu saja, ketika ada yang anggota baru masuk di dalam group pun, mereka saling membalas. Ini benar-benar seperti kita berkenalan di dalam *offline* atau di kehidupan nyata kita. Namun, karena di dalam “LINE” mereka bisa menggunakan stiker untuk saling membalas

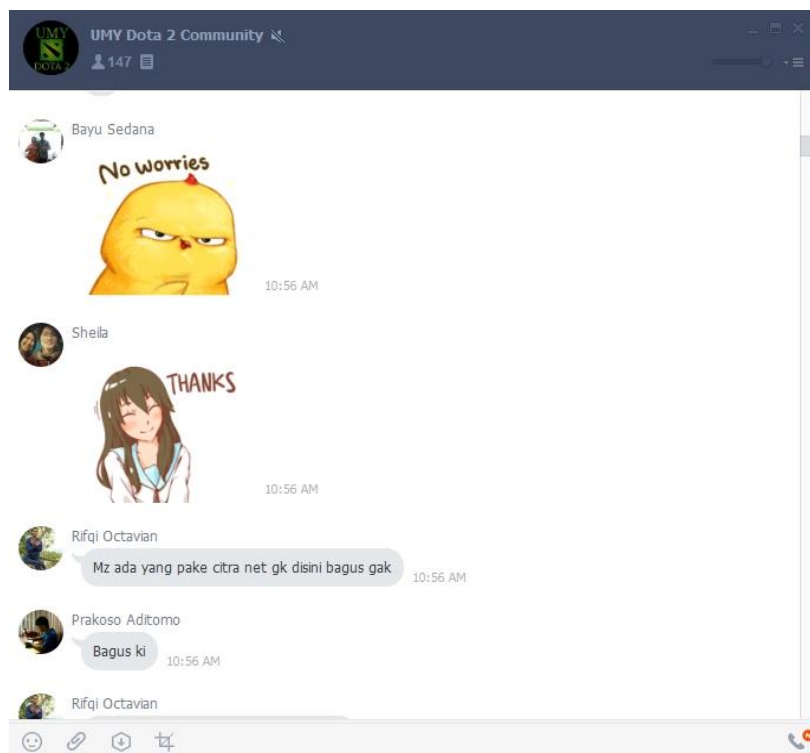
pesan, ini menjadi percakapan ini benar-benar terlihat nyata. Stiker yang mereka gunakan pun sesuai dengan apa yang mereka inginkan atau sesuai dengan situasi yang terjadi. Contoh ketika mereka marah dengan kejadian saat bermain DotA atau mereka tersinggung ketika diejek oleh temannya.



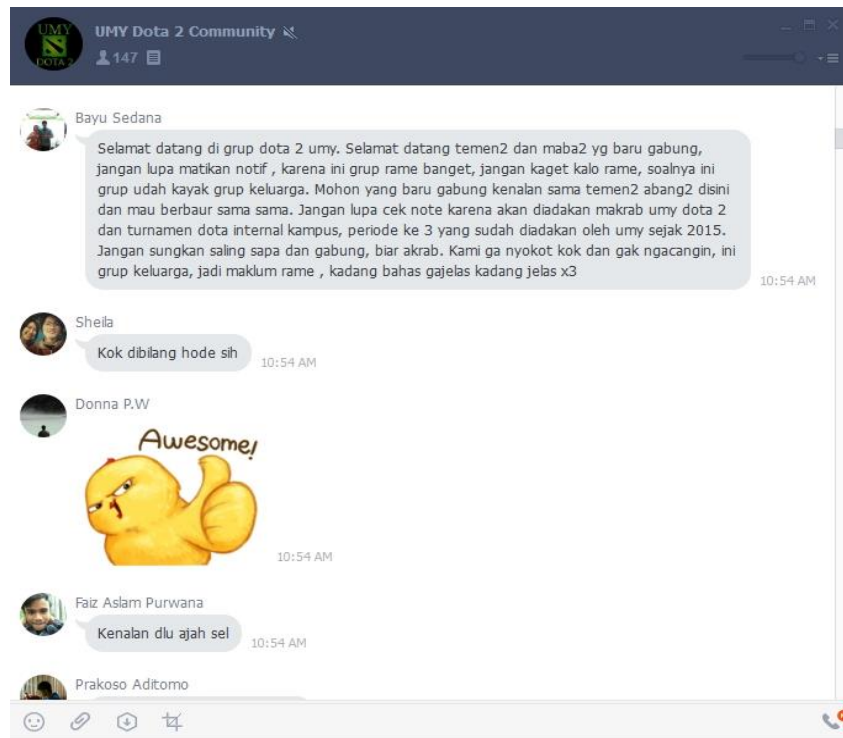
Gambar 42. Menyapa selamat pagi di dalam group “LINE”.



Gambar 43. Kenalan di dalam group.



Gambar 44. Lanjutan membalas kenalan.

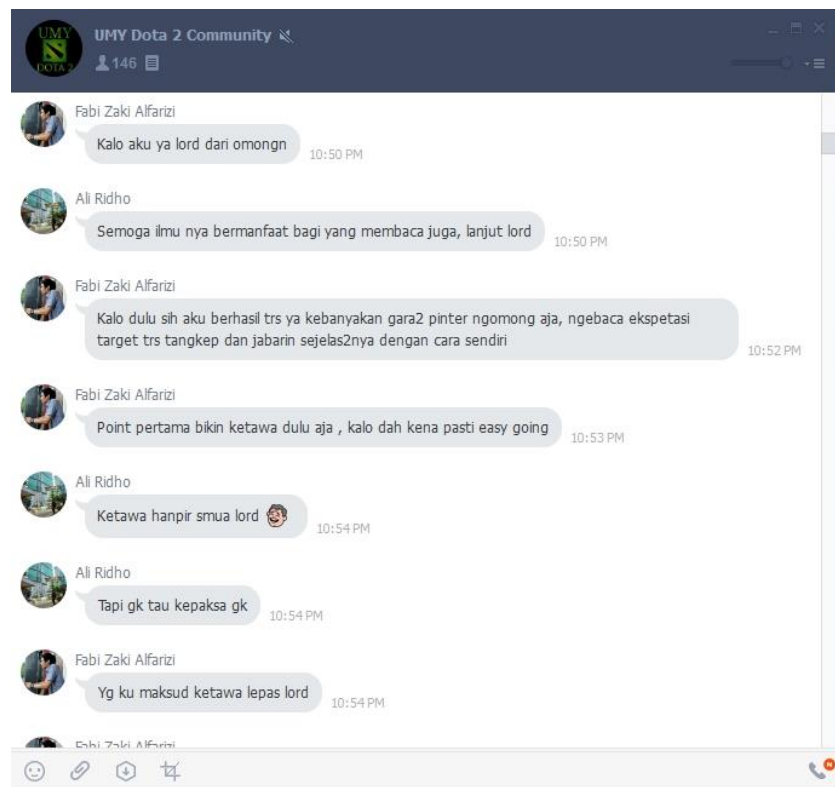


Gambar 45. Menyapa selamat datang di dalam Komunitas DotA 2 UMY.

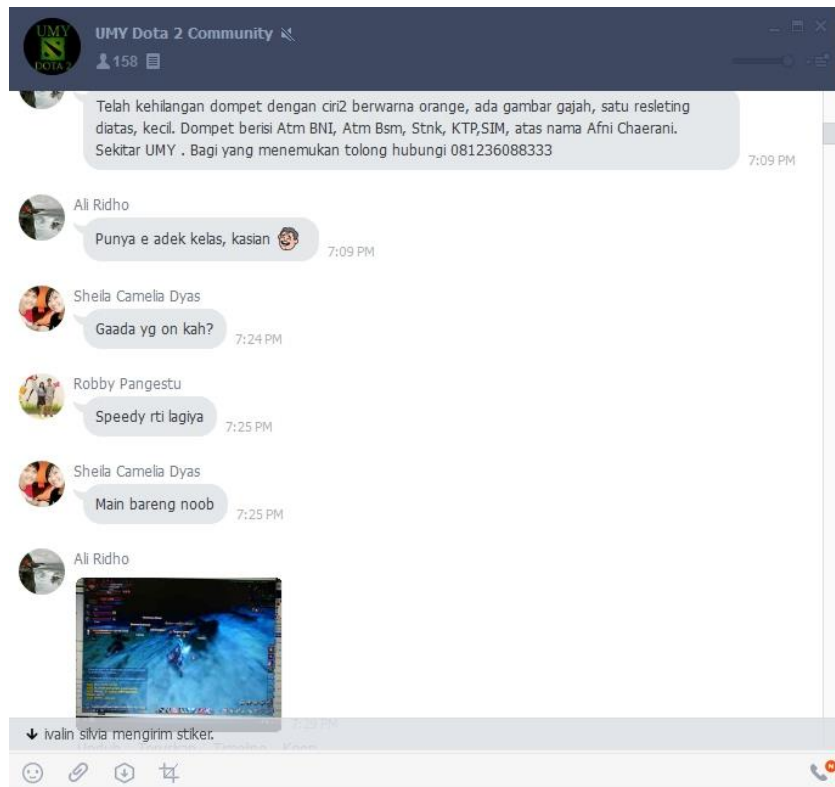
Melihat gambar-gambar dari percakapan di dalam group “LINE”, etnografi virtual pada dasarnya juga mengangkat persoalan batas-batas, akan tetapi konteks ini untuk melihat kenyataan antara yang ‘*real*’ dengan ‘*virtual*’, prinsip etnografi virtual poin lima, yang dikemukakan oleh Hine (2000:63). Dari prinsip tersebut terlihat di dalam Komunitas DotA 2 UMY ini, ataupun saat kita berada di *cyberspace* kita pasti merasakan seperti itu, dimana saat kita berkenalan dengan seseorang akan membalasnya. Dan kita akan merasa kalau ini seperti kita berkenalan secara langsung, apa yang mereka lakukan itu semua seperti ketika mereka berkenalan secara langsung. Terlebih lagi, karena menggunakan “LINE” yang terdapat

berbagai macam stiker, terasa peneliti melihat ini terjadi di dalam kenyataan (*real*).

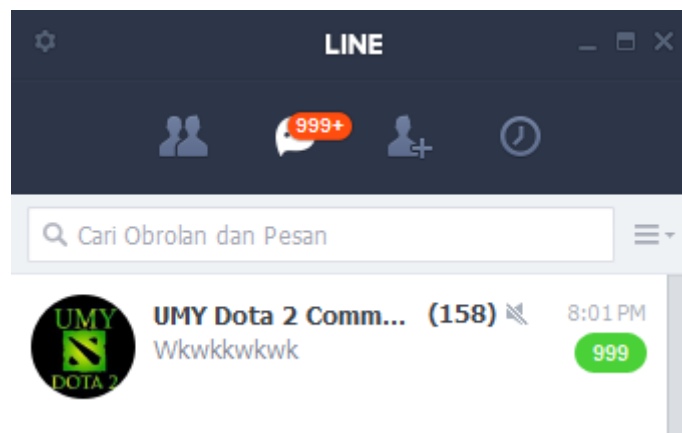
Dan di dalam group pun memiliki panggilan untuk yang lebih jago dan untuk yang masih *cupu* yaitu *lord* dan *noob*. Panggilan ini pun menjadi ciri khas sendiri dari komunitas mereka, komunitas lainnya tidak memakai panggilan ini, terkecuali kalau *noob*, *noob* merupakan panggilan umum untuk orang yang masih *cupu* dalam *game*. Panggilan ini terasa aneh di dengar oleh orang diluar komunitas, jika tidak mengetahui. Karena, *lord* ini panggilan yang hanya ada di dalam Komunitas DotA 2 UMY.



Gambar 46. Sapaan *lord*.



Gambar 47. Memanggil *noob*.



Gambar 48. Percakapan di “LINE” dalam sehari.


Komunitas DotA 2 yang mengawali kegiatannya dari percakapan “LINE” terlebih dahulu, semisal ketika mereka akan mengajak teman yang lainnya untuk bermain *party*, mengajak yang lainnya nonton film, atau

kumpul diluar selain bermain DotA, membuat “LINE” menjadi media komunikasi utama Komunitas DotA 2 UMY.

Dengan adanya “LINE” sebagai media komunikasi mereka, betapa mudahnya “LINE” ini, sesuai dengan apa yang dikatakan Ali kenapa komunitas kami menggunakan “LINE” sebagai tempat kita berkomunikasi satu sama lain. “LINE” sangatlah mudah, terutama saat dimana ada orang yang melihat percakapan di dalam group yang mencapai ribuan perharinya ini pasti sangatlah susah untuk mendapatkan info yang penting seputar komunitas. Tapi, “LINE” bisa menyimpan *note* untuk orang-orang yang berada dalam komunitas yang tidak sempat untuk membaca percakapan yang banyak tersebut. Mereka menyimpan info yang peting di dalam *note* tersebut.

UMY Dota 2 Community

Note Album Anggota




Fabi Zaki Alfarizi

19/2 12:33 PM

link bracket:
 GRUP A
challonge.com/umyls5a


GRUP B
challonge.com/umyls5B



**UMY LEAGUE SEASON 5
 GROUP A - Challenge**

Challenge Premier to remov...
challonge.com

Suka • Komentar



Fabi Zaki Alfarizi

19/2 11:23 AM

LIST MMR PESERTA (UNTUK KEPERLUAN STANDIN)

Harap membaca RULES terlebih dahulu

No	Nama	MMR	Rank	Rank	Rank
1
2
3
4
5
6

Gambar 49. Note di dalam group “LINE”.



Gambar 50. *Note* di dalam group “LINE”.

Tidak hanya berbagi *note* di dalam group pun mereka menyimpan album yang berisi kegiatan-kegiatan yang selama mereka lakukan. Di dalam setiap album yang ada ini, menunjukkan sekali bahwa komunitas ini, tidak hanya aktif di dalam percakapan “LINE” maupun di dalam *game* DotA saja. Tapi mereka melakukan banyak kegiatan diluar itu. Banyak sekali kegiatan yang sudah mereka lakukan. Silvia, menuturkan “semua

kegiatan kami abadikan supaya teman-teman yang lainnya yang tidak bisa ikut atau memang tidak ingin ikut, di lain waktu ketika melihat kebersamaan kita satu sama lain. Mereka bisa ikut bergabung dengan kami. Tenang, jangan takut kalau kegiatan yang kita lakukan menurut kalian ngabisin uang, kami bisa bantu kok. Yang terpenting kita itu kumpul-kumpulnya. Pasti kalian bisa ngerasain gimana kalau bisa kumpul rame-rame” (wawancara, 10 April 2016).



Gambar 51. Main *air soft gun*.



Gambar 52. Idul Adha dan makan bersama.



Gambar 53. Nongkrong bersama.



Gambar 54. *Quality Time*.



Gambar 55. Album di dalam group “LINE”.

LINE benar-benar menjadi media komunikasi Komunitas DotA 2 UMY yang utama, mereka berkirin pesan di dalam mencapai ribuan ini. Sesuai yang dibahas di dalam Bab ini, LINE menjadi tempat mereka bersatu dari berbagai tempat. Mereka saling menyapa, berbagi info, berbagi pengalaman, membantu tugas-tugas kuliah, mengawali kegiatan lain diluar untuk bermain DotA atau

untuk *kopdar*. Jika peneliti mengutip pesan di “LINE” yang diungkap anggota lain ketika anggota baru bergabung di dalam komunitas,

“Selamat datang di group dota 2 umy. Selamat datang temen2 dan maba2 yang baru gabung, jangan lupa matikan notif, karena ini grup rame banget, janget kaget kalo rame, soalnya ini grup udah kayak grup keluarga. Mohon yang gabung kenalan sama temen2 abang2 disini dan mau berbaur sama sama. jangan sungkan saling sapa dan gabung, biar akrab. Kami gak nyokot kok dan gak ngacangin, ini grup keluarga, jadi maklum rame, kadang bahas gajelas kadang jelas x3”.

Dari kutipan diatas, grup dan Komunitas DotA 2 UMY benar-benar keluarga yang terbentuk melalui sama-sama bermain DotA 2. Group “LINE” juga menjadi tempat mereka kumpul di dalam *virtual*. Meskipun mereka berbincang-bincang banyak hal di dalam grup “LINE”. Mereka melakukannya seperti bertemu langsung, berbicara saling berdekatan tidak ada batasnya. Komunitas yang saling membantu sama lain, membantu berbagai hal. Dan komunitas ini benar-benar membahas dari yang jelas hingga tidak jelas, tapi tetap saja komunitas ini ramai akan percakapan banyak hal. Komunikasi yang mereka lakukan di dalam grup sebagian menjadi batu loncatan untuk melakukan kegiatan di *offline*.

Komunitas yang terbentuk dari *virtual* namun semua terbawa di kehidupan mereka masing-masing anggota. Dan mereka tidak hanya membahas soal DotA 2 saja, berkumpul diluar grup, dan melakukan kegiatan rutin komunitas.

2. *Mabar dan Kopdar Komunitas DotA 2 UMY*

Sebelum anggota komunitas DotA 2 UMY *mabar*, biasanya mereka terlebih dahulu mengbrolkannya di dalam grup “LINE”. Di dalam grup

“LINE” yang diobrolkan biasanya, siapa saja yang mau ikut *mabar*, mau main *billing* berapa lama. Ketika mereka sudah membicarakan itu terlebih dahulu, mereka langsung berangkat ke warnet yang menjadi tempat teman-teman komunitas DotA 2 *mabar* yaitu, di warnet Kurnia. Warnet Kurnia ini menjadi tempat yang khusus untuk Komunitas DotA 2 UMY. Jika, memang di antara mereka yang ikut *mabar* nantinya tidak bisa ikut ke Kurnia, mereka biasanya main di warnet yang berbeda tempat atau bermain di rumahnya sendiri-sendiri. Meskipun, bermain di tempat yang berbeda-beda warnet Kurnia itu bisa di sebut *markasnya* Komunitas DotA 2 UMY. Karena warnet Kurnia yang lokasinya berdekatan dengan kampus membuat warnet ini lah yang menjadi tempat yang paling enak untuk bermain setelah kuliah atau memang sengaja datang ke Kurnia khusus untuk sekedar menyewa *billing* beberapa jam saja atau *mabar* bersama teman yang lainnya. Dan sebagian besar yang ada ketika berada di Kurnia, yang ada disana adalah Komunitas DotA 2 UMY. Sehingga warnet Kurnia terasa sepi, jika tidak ada Komunitas DotA 2 UMY.



Gambar 56. Warnet KURNIA.

diteruskan oleh temannya. Karena saat menyewa *billing*, kita mengambil paket per jam yang lebih lama itu harganya lebih murah.

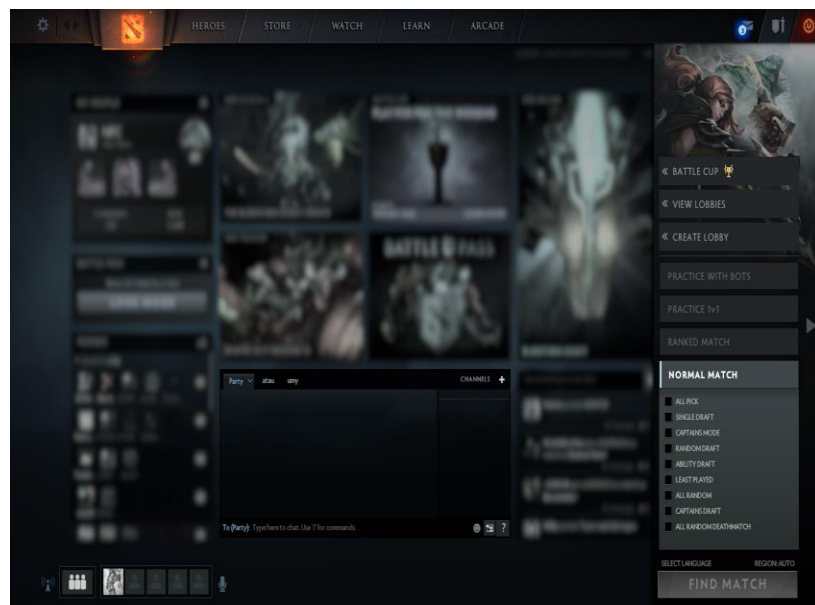
Dan teman-teman lebih memilih untuk bermain di warnet karena *ping* di warnet lebih stabil daripada kita menggunakan internet dari jaringan seluler. Meskipun saat ini, kita bisa menggunakan jaringan internet dengan *ping* yang stabil dengan layanan internet yang tersedia saat ini, tetapi warnet tetap menjadi pilihan favorit untuk bermain *game online*. Warnet saat ini benar-benar dibuat nyaman mungkin.

Warnet juga menyediakan berbagai menu makanan dan minuman layaknya warung makanan. Menu yang disediakan mulai dari mie goreng/rebus, nasi telur, sosis, es teh, es jeruk, snack dan lain-lain. Jika di warnet tersebut tidak menyediakan makanan, pengunjung warnet memesan makanan di luar lalu minta antarkan ke dalam warnet. Hal seperti ini sering terjadi dan pihak warnet pun tidak melarangnya. Karena pengunjung warnet biasanya menghabiskan waktunya untuk bermain lebih dari lima jam. Dan peneliti melihat pengunjung warnet *game online* lebih ramai dan pengunjungnya lebih lama berada ditempat itu daripada warnet yang tidak menyediakan *game online*.

Peneliti sempat merasakan bagaimana ketika berada di warnet, di warnet terasa nyaman untuk dua jam awal, lebih dari itu peneliti merasakan bosan berada di warnet, karena peneliti tidak ikut untuk bermain *game*. Tapi, berbeda dengan Bryan dan teman-teman dari DotA 2 UMY lainnya yang dari awal sudah menyewa *billing* untuk lima jam. Mereka sangat asik

untuk bermain menghabiskan satu *gamenya*. Di DotA 2 satu *gamenya* menghabiskan waktu dari sepuluh menit hingga berjam-jam, maka dari itu tidak heran jika mereka menyewa *billing* langsung lima jam.

Di saat mereka *mabar* mereka bermain di satu *team* yang terdiri lima orang ini. Saat mereka menyelesaikan setiap *gamenya*, terlihat sekali bagaimana ketika mereka senang atau kesal, bahkan bagaimana ketika mereka meneriaki temannya sendiri. DotA yang merupakan permainan *game* dan membutuhkan kerjasama tim, ini terlihat bagaimana komunikasi mereka saat bermain *game*.



Gambar 58. *Mode Play* di DotA 2.

Saat akan memulai permainan kita akan memilih *mode* permainan, kita bisa memilih *normal match*, dengan pilihan dari *all pick*, *single draft*, *captain mode*, *random match*, *ability draft*, *least played*, *all random*, *captain draft*, dan *all random death match*. Disini kita bisa memilih bermain *solo* atau *party* namun tidak akan mempengaruhi jumlah MMR

kita nantinya. Jika kita menginginkan untuk menaikkan MMR, kita bisa memilih *ranked match*. Dalam *mode ranked match*, kita bisa bermain secara *solo* dan *party*. Namun disini, jika kita memenangkan pertandingan MMR kita +25 namun jika kita kalah -25. Meskipun MMR tidak begitu mempengaruhi *skill* dan pengetahuan DotA.

Saat komunitas DotA 2 *mabar* biasanya mereka memainkan *mode ranked match*, karena disini salah satu MMR yang tinggi bisa membantu MMR yang rendah. Melalui *mabar* ini, pemain MMR yang rendah bisa belajar dari kita (Zaki, wawancara 11 November 2016).

Ketika mereka *mabar* di warnet, mereka selalu mempersiapkan PC untuk bermain senyaman mungkin, dengan mengganti *keyboard*, *mouse*, *mouse pad*, dan menggunakan *headphone* supaya mereka nyaman untuk bermain yang lama. Alat-alat yang mereka gunakan (*gaming gear*) merupakan yang sesuai dengan *game* DotA 2 dan alat-alat itu harganya hingga jutaan rupiah. Mereka sengaja menggunakan alat-alat yang mahal karena kualitasnya berbeda dengan alat-alat yang murahan.



Gambar 59. *Gaming Gear*.

Saat mereka sudah siap untuk bermain, salah satu dari mereka membuat *lobby* untuk *party* atau meng-*invite* yang lainnya untuk masuk *lobby*. Saat sudah siap mereka memilih *hero* sesuai keinginan mereka masing-masing atau kesepakatan diantara mereka nanti mereka menginginkan permainan seperti apa.

Di waktu mereka sudah bermain, mereka serius sekali. Konsentrasi mereka sepenuhnya ada di depan layar monitor masing-masing, orang lain disekitarnya mereka tidak begitu peduli. Yang mereka dengarkan hanya teman setimnya sendiri.

DotA 2 merupakan permainan yang dimainkan oleh dua *team*, *Dire* dan *Radiant*, setiap *team* beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "*Ancient*", Di mana tim harus berusaha menghancurkan "*Ancient*" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter "*Hero*" yang berfokus pada menaikkan level, mengumpulkan *gold*, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang. Karena salah satu penyebab kepopuleran DotA 2 adalah mekanika permainan yang cukup sulit. Meski sudah dimainkan beberapa kali pun, terkadang masih ada saja hal baru yang bisa di pelajari di DotA 2.

Hal yang pertama di lakukan ketika bermain DotA 2 atau saat mereka *mabar*, mereka harus sudah mengerti jenis-jenis hero seperti, *strenght*, *agility*, dan *intellegence*. Setelah sudah mengerti jenis-jenis *hero*,

masih ada sepuluh kategori dari jenis-jenis *hero*, *Carry*, *Disabler*, *Lane Support*, *Initiator*, *Jungler*, *Support*, *Durable*, *Nuker*, *Pusher*, dan *Escape*. Lalu mereka bisa mengerti setiap *map*, karena setiap *map* berbeda tempat dimana mereka harus mencari dan mengumpulkan *gold*, mengatur membeli *item* apa yang diperlukan *hero* yang dipilih, dan kapan waktu yang tepat untuk mereka *war team* lawan.

Ketika mereka sudah paham, yang terjadi saat mereka bermain adalah mereka terdiam dan serius sekali memandangi monitor masing-masing. Seseekali, mereka berteriak senang. Dan sering juga mereka berteriak kesal. Dan di dalam warnet orang lain saling tidak mempedulikan ketika mereka berteriak senang atau kesal, karena itu biasa ketika bermain *game*. Terkecuali, mereka memenangkan *game* dengan waktu yang cepat berkisar sepuluh hingga tiga puluh menit. Atau sedang *rampage* mereka berteriak senang membuat orang disekitar melihat ke monitor yang sedang *rampage*, karena momen seperti ini jarang terjadi.

Disaat mereka *mabar* jarang sekali terjadi percakapan, yang terjadi malah membahas percakapan pribadi seperti masalah pacar, atau cewek yang disukai, seperti gambar dibawah ini, PEDPAO.DL (Septian) bilang ke Tahta (yemez) “tahta, kamu di cariin wenda kemaren, kangen katanya” Tahta membalas “wadefuk man”.



Gambar 60. Percakapan di dalam game DotA 2.

Ketika tidak terbiasa, membaca percakapan di dalam game DotA 2, kita pasti akan bingung, urutan atau mereka sedang membicarakan yang mana, karena di dalam percakapan seperti yang kita lihat di gambar, kalau didepan *nickname* ada tulisan [ALLIES] dan ada yang tidak. Yang terdapat tulisan [ALLIES] menandakan mereka sedang membicarakan game ke *team*nya sendiri, sedangkan yang tidak ada mereka sedang membicarakan pembicaraan lainnya atau yang umum, yang bukan berupa game ke kedua *team* atau semua player. Ini bisa saja terbalik melakukannya, karena perbedaannya hanya saat kita menekan tombol kirimnya, untuk mengirimkan ke percakapan kedua tim menggunakan tombol Shift+Enter, sedangkan untuk yang [ALLIES] hanya menekan tombol Enter saja. Tapi, untuk seperti ini kedua tim akan berhati hati untuk berkirim *chat* karena, bisa saja mereka sedang membicarakan strategi atau memilih *hero*.

Selanjutnya, ketika akan memilih *hero* mereka sudah mulai membicarakannya dengan serius bagaimana nanti model permainannya yang akan di lakukan, *hero* apa yang digunakan lalu *item* apa yang

digunakan mulai di bahas di awal. Atau biasanya orang yang dipercayakan untuk menentukan permainannya (*captain*), memilih anggota *team* yang lain mau menggunakan *hero* dengan karakter seperti apa. Biasanya ada juga yang menawarkan sendiri mau menggunakan *hero* yang mana. Ini semua bergantung dari pembicaraan di awal mereka akan bermain.



Gambar 61. Memilih *hero*, MaxZap (Bryan) menanyakan ke Ali mau menggunakan *hero* yang bertipe *offlaner* apa.



Gambar 62. CATMAN (Ali) menjawab ke Bryan “semua”.

Saat *mabar*, mereka tiba-tiba teriak senang atau marah. Mereka berteriak sesukanya, mengeluarkan kata-kata umpatan yang kasar maupun yang dihaluskan, seperti "asem, afu (asu), anjrit (anjing), jingan (bajingan), cupu dan sebagainya. Ketika terdengar umpatan pertanda bahwa mereka sedang kesal oleh permainan yang sedang dimainkan ataupun mereka sedang kesal dengan teman mainnya. Namun, sebaliknya ketika mendengar teriakan senang seperti "hore, yes, jos, *WP* cuy, dan lain sebagainya", itu berarti mereka sedang senang dengan permainannya, atau mereka sedang menang. Tetapi, ketika salah satu dari mereka mengatakan *WP* (*Well Played*) ke teman setimnya itu menjadi suatu pujian akan permainan yang dilakukan bagus.

Ejekan maupun teriakan pertanda mereka senang, merupakan bahasa yang sering terjadi saat bermain *game online* dan itu itu menjadi hal yang lumrah di dengar saat kita berada di dalam warnet. Ejekan ataupun teriakan itu biasanya terbawa ke dalam suasana pemain atau *baper* (bawa perasaan), semisal ada teman yang bermain *party* saat main dia jelek banget dan sampai terucap kata yang mengejek seperti "*goblok*", biasanya teman kita sampai *baper* sehingga marah-marah. Hal seperti ini, dapat menyinggung perasaan teman sendiri. Oleh karena itu, *stereotyping* dan ejekan semacam ini hanya terjadi dalam lingkungan yang benar-benar tertutup dan akrab. Pemain pemula misalnya, ketika mereka di ajak *mabar* pastinya sering menjadi incaran untuk pemain yang sudah banyak mengerti tentang permainan DotA 2. Ungkapan *GG* (*Good Game*) yang

terdengar seperti pujian, melainkan ungkapan itu berarti permainan itu jelek atau tanda menyerah. Sehingga teman yang yang di ungkapkan *GG* atau ungkapan jelek lainnya tadi. Itu menunjukkan bahawa mereka tidak suka akan permainannya dan harus beruaha untuk lebih baik lagi. Meskipun seperti itu, pemain pemula biasanya tidak langsung menanggapi langsung, mereka menganggap sebagai pelajaran sehingga menjadi lebih tahu lagi dan biasanya mereka tidak akan *kapok* ketika diajak *mabar* lagi (Silvia, wawancara 10 April 2016).

Terkadang saat *mabar*, saat teman kita ada yang tersinggung (*baper*). Berbeda orang, berbeda lagi cara mereka menerima maksudnya. Pernah ada kejadian saat *mabar*, teman kita malah *nge-throw* atau *AFK*. Saat seperti ini, pasti jadi bulan-bulan untuk di ocehin, lah mau gimana kita lagi main *party* udah posisi mau menang malah dia *nge-throw* atau malah di *AFK*. Kan kesel banget lah (Septian, wawancara 31 Oktober 2016).

Saat seperti ini, pasti dibahas lagi di dalam group “LINE”, kalau ada yang main malah *nge-throw* atau *AFK*. Ketika, sudah di bahas lagi di dalam group, terkadang ada yang langsung *baper*. Bagaimana tidak, semua yang ada di dalam group menyindir semua. Meskipun di dalam komunitas kita sudah saling mengenal dan akrab, kita juga seharusnya jangan terlalu membuat teman kita tersinggung, kita harus bisa membuat teman kita nyaman di dalam komunitas ini dan kita juga harus bisa membedakan mana teman kita yang mudah tersinggung dan mana yang tidak.

Sebagaimana yang terjadi di dalam *virtual* semua bisa menjadi nyata, semisal ketika percakapan yang terjadi di dalam *game* atau di group "LINE" semua bisa terbawa ke dalam ke kehidupan nyata (*real life*) (Bagas, wawancara 15 April 2016).



Gambar 63. Mengatur strategi.



Gambar 64. Mengatur strategi.



Gambar 65. Mengatur strategi.

Melihat saat mereka *mabar* dan berkirim pesan, peneliti mendengar dan melihat banyak sekali istilah yang kurang di pahami peneliti, seperti gambar di atas. Bryan menanyakan “BB atau NS ?” dan Ryusaind (Bintang) menjawab BB aja yan enak dan yang penting saat malam nanti rotasi. Terkadang mereka juga langsung teriak daripada menulis pesan seperti, “oy cuk B cepet cuk! Juking juking”, “woy bantuin push dulu nih dong”, “ayok gank bareng-bareng”, “ayok G g ini cuk”, “ayok cuk kamu mulai intitiator”, “ woi carry carry, jungle nyari gold”, dan masih-masih banyak lagi. Bahasa seperti ini, hanya di ketahui oleh komunitas Dota 2 UMY atau mereka yang bermain Dota 2. Diluar itu orang lain kurang mengerti.

Disaat teman-teman komunitas Dota 2 UMY mengadakan kumpul-kumpul di luar, mereka membahasnya terlebih dahulu di dalam “LINE” sama halnya ketika mereka mengajak *mabar*, ini supaya teman yang lainnya bisa ikut bergabung. Meskipun mereka berkumpul-kumpul diluar,

tetap saja yang lebih banyak di bicarakan DotA 2. Atau membahas kegiatan kedepannya untuk komunitas atau menyambut anggota baru di tahun ajaran baru. Saat anak komunitas kumpul-kumpul diluar mereka mengatakan biasanya menggunakan bahasa-bahasa yang ada di DotA seperti, “lah dasar support”, “NC broo”, “dasar GG”, dan lain-lain. (Bryan, wawancara 2 Februari).

Sering sekali, ketika Komunitas DotA 2 *mabar* atau kumpul-kumpul diluar, yang mereka bicarakan DotA dengan menggunakan bahasa-bahasa seperti itu. Penulis tidak bisa menulisnya satu persatu, sehingga penulis merangkum menjadi bahasa beserta artinya di sub bab selanjutnya.

3. Bahasa Komunitas DotA 2 UMY

Salah satu kepopuleran permainan DotA 2 mekanika permainan yang cukup sulit. Meski sudah dimainkan beberapa kali pun, terkadang masih ada saja hal baru yang bisa di pelajari di DotA 2. Permainan dalam DotA 2 dapat berlangsung sangat kompleks. Beragam teknik maupun taktik dapat dilakukan oleh kedua tim yang bertarung. Melihat kompleksitas gameplay yang ada, tidak heran muncul beragam istilah atau bahasa yang diciptakan untuk mempersingkat penjelasan dari berbagai mekanisme maupun dinamika pertarungannya. Disini ada beberapa bahasa yang hanya ketahui oleh pemain DotA 2 tidak menutup kemungkinan juga *game* yang bergenre sama menggunakan bahasa seperti ini:

Kata	Keterangan
A	
Ability	Kemampuan khusus yang dimiliki oleh masing-masing hero.terkadang menggunakan magic energy (mana) untuk bisa di gunakan. Dikenal juga dengan sebagai spell atau skill dari masing-masing hero.
Aegis	Item yang dijatuhkan oleh Roshan ketika kamu membunuhnya. Siapapun yang mengambilnya bisa hidup kembali di tempat ia mati. Nama lengkapnya adalah Aegis of the Immortal.
AFK (Away from Keyboard)	Keadaan saat pemain tidak lagi berada di depan layar atau pemain sengaja mengesengajakan untk tidak bermain yang berdampak hero yang ia kendalikan tampak berdiri diam tanpa memberikan respons.
Ancient/Throne	Sebagai sumber kehidupan yang ada di wilayah dota, dikarenakan jika bangunan tersebut dihancurkan berdampak pertandingan tersebut selesai.
Ancient creep	Neutral creep yang lebih kuat dari rata-rata creep hutan, namun memberikan GOLD dan HP yang lebih banyak. Namun di wilayah hutan dota hanya ada dua camp Ancient creep yang terbagi di masing-masing wilayah Dire dan Radiant.

AoE (Area of Effect)	Cakupan ability milik hero dalam suatu wilayah dan dapat berdampak ke semua target diwilayah tersebut.
AS (Attack Speed)	Banyaknya jumlah serangan yang bisa dilakukan unit dalam waktu tertentu. Attack Speed bisa dipengaruhi oleh item serta agility.
Assist	Tindakan yang membantu hero satu tim dengan memberikan damage ataupun efek ketika membunuh hero musuh.
Aura	Efek yang memberikan status hero yang kamu gunakan dan semua unit yang ada di sekitarnya.
Auto attack	Suatu mekanisme penyerangan otomatis yang diatur oleh sistem yang dilancarkan unit terhadap unit musuh memasuki jangkauan serang unit tersebut.
B	
B	Singkatan dari back atau mencari posisi yang lebih aman disaat musuh mulai mengancam. Terkadang dapat juga di artikan untuk kembali ke base. Biasanya digunakan ketika berkomunikasi dengan rekan melalui teks.
Backdoor	Menyelinap ke wilayah markas musuh untuk menghancurkan bangunan tanpa bantuan unit satu tim.
Backdoor Protection	Suatu sistem pertahanan bangunan terhadap serangan unit musuh. Proses kerja sistem tersebut dapat berjalan

	jika unit musuh tidak terdapat pada jangkauan bangunan tersebut. Dalam hal ini, hanya tower tier 2 dan selanjutnya yang memiliki sistem tersebut.
Balance	Keseimbangan dalam sebuah game, dalam artian tidak ada aspek yang terlalu kuat dan dieksploitasi, dan tidak ada yang terlalu lemah.
Barrack	Bangunan dalam wilayah pertahanan yang terdapat setelah tower tier 3 yang produksi melee creep dan ranged cree. Waktu produksi tersebut dalam 30 detik sekali. Jika keenam barrack tersebut hancur creep musuh akan bertransformasi menjadi super creep.
Base	Markas masing-masing tim. Base mencakupi area dari tower tier 3 sampai fountain.
Bash	Efek serangan yang berdampak unit lawan terkena stun.
Body Blocking	Suatu teknik untuk memperlambat jalannya suatu unit.
Buff	Efek positif atau negatif, seperti kekebalan sementara, peningkatan kecepatan serang, dan terkena racun yang didapatkan semua unit.
Buyback/BB	Merupakan sebuah sistem untuk mengurangi respawn hero yang telah mati yang berdampak menambahkan waktu respawn di kematian selanjutnya.
C	

Carry	Peran dalam suatu hero untuk mengangkat kemenangan suatu tim. Biasanya lemah di awal tapi kuat di akhir.
Cheese	Item yang dijatuhkan oleh Roshan ketika kamu membunuhnya untuk ketiga kali. Menggunakan item ini memberikan 100% health dan 100% mana secara langsung.
Consumable	Item yang dikategorikan habis pakai, misalnya untuk menambah health atau mana.
Cooldown	Waktu yang diperlukan agar suatu ability dapat dipergunakan kembali.
Creep	Prajurit yang dikendalikan oleh sistem yang bertugas untuk memberikan damage kepada musuh.
Creep Blocking	Menghalangi pergerakan creep menggunakan teknik body blocking dengan tujuan memperlambat jalannya creep.
Creep Stacking	Suatu teknik menambah populasi natural creep dengan cara membawa keluar dari camp nya saat sebelum proses produksi neutral creep.
Creep Score (CS)	Total last hit dan deny yang kamu peroleh sepanjang pertandingan.
Crowd Control (CC)/Disable	Skill atau item yang dapat mengendalikan, mengurangi, atau membatasi kemampuan lawan dalam bertindak. Beberapa jenis disable digunakan antara lain:

	<ol style="list-style-type: none">1. Banish – Membuat lawan menghilang selama beberapa saat sehingga tidak bisa melakukan apa-apa, tapi di saat yang sama juga tidak bisa diserang.2. Blind – Membuat lawan berpeluang untuk meleset ketika menyerang.3. Break – Menonaktifkan skill pasif lawan selama beberapa saat.4. Cyclone – Mirip dengan stun, membuat lawan tidak bisa bergerak maupun menggunakan item dan skill selama beberapa saat. Lawan juga akan terangkat ke atas udara dan tidak bisa diserang sama sekali.5. Disarm – Membuat lawan tidak bisa menyerang, tapi tetap bisa melakukan tindakan yang lain.6. Ethereal – Membuat lawan tidak bisa menyerang, tapi juga tidak bisa diserang. Biasanya efek ini juga membuat lawan lemah terhadap magic dan mendapat slow.7. Hex – Mengubah lawan menjadi hewan kecil (babi, ikan, ayam, atau katak), membuatnya tidak bisa menyerang, menggunakan spell maupun item, dan bergerak sangat lambat, tapi masih bisa mengaktifkan skill/ability pasif.
--	---

	<p>8. Mute – Membuat lawan tidak bisa menggunakan item aktif seperti Abyssal Blade atau Mekansm.</p> <p>9. Root – Membuat lawan tidak bisa bergerak dan menggunakan beberapa skill mobilitas seperti teleport dan blink. Tapi lawan tetap bisa membalik badan dan menggunakan spell atau item.</p> <p>10. Silence – Membuat lawan tidak bisa menggunakan spell selama beberapa saat.</p> <p>11. Sleep – Mirip dengan stun, membuat lawan tidak bisa bergerak atau menggunakan item dan skill selama beberapa saat. Tapi efeknya akan hilang jika unit yang terkena sleep menerima damage atau diserang.</p> <p>12. Slow – Memperlambat gerakan dan/atau serangan lawan selama beberapa saat.</p> <p>13. Stun – Membuat lawan tidak bisa bergerak atau menggunakan item dan skill selama beberapa saat.</p>
D	
Damage Reduction	Buff negative yang menurunkan jumlah damage serangan dari hero lawan.
DD (Double Damage)	Salah satu power up yang terdapat di rune yang berdampak meningkatkan damage psyscal hero dua kali lipat.

Debuff	Menghilangkan efek positif atau negative yang dimiliki teman atau lawan.
Def	Singkatan dari defend atau defense. Biasa diucapkan untuk menyuruh kawan bertahan di dekat tower atau base.
Deny	Membunuh creep tim supaya musuh tidak memperoleh Gold dan hanya mendapatkan setengah poin EXP.
Deward	Suatu teknik untuk menghancurkan ward musuh.
Die Back	Semacam ungkapan yang menyindir pemain lawan ketika melakukan buyback, namun tiak selang kemudian hero pemain lawan mati kembali.
Dive	Teknik menyerang hingga dalam jangkuan serangan bangunan atau tower lawan.
DPS (Damage per Second)	Total damage yang dihasilkan oleh hero tiap detiknya.
E	
Easy	Suatu ungkapan menyindir terhadap lawan saat kondisi hero lawan mudah untuk di matikan.
F	
Farming	Kegiatan mengumpulkan uang dan menghindari kontak dengan tim lawan.

Fog of War/FOG	Suatu titik buta dalam wilayah dota yang dapat diantisipasi dengan menaruh ward di wilayah yang lebih tinggi.
Fountain	Daerah dalam markas di mana hero respawn setelah mati dan mendapatkan percepatan pemulihan HP maupun mana.
G	
G	Singkatan dari go. Merupakan aba-aba untuk menyerang.
GG	Ungkapan menyindir terhadap lawan saat mereka bermain jelek. Atau merupakan tanda kalau menyerah.
Gank	Mengepung satu atau beberapa hero lawan dengan rekan-rekan setim yang berjumlah lebih banyak.
GGWP (Good Game, Well Played)	Ungkapan terimakasih atau memuji atas permainan lawan.
H	
Haste	Salah satu power up yang terdapat di rune yang berdampak meningkatkan kecepatan sampai dengan maksimal dan memiliki durasi.
Harass	Teknik melakukan tekanan terhadap hero musuh untuk mengurangi ruang gerak lawan.

Hard Lane/Offlane/Suicide Lane	Lane dalam arena Dota 2 yang paling sulit untuk melakukan farming. Dikarenakan posisi tower tier 1 terletak jauh dari titik temu creep, sehingga menyulitkan hero kamu untuk menghindari serangan lawan.
Heal	Mengembalikan health yang berkurang.
Health/Hit Point/HP	Darah atau daya tahanmu. Hero yang kamu gunakan mati jika memiliki 0 health.
Hero	Unit yang kamu kendalikan sepanjang permainan.
High Ground	Daratan yang lebih tinggi dibanding area sekitarnya. Unit di high ground tidak akan terlihat kalau kamu berada di daratan yang lebih rendah.
I	
Imba (Imbalance)	Ungkapan disaat selisih skill pemain lawan terlampau jauh. Yang mengukapan ini adalah yang memiliki skill yang lebih rendah.
Introboyz	Sindiran bagi tim yang unggul di awal namun ternyata kalah di akhir permainan.
Initiator	Peran dalam suatu hero untuk memulai teamfight.
Invis	Singkatan dari invisible atau invisibility alias tidak kelihatan tanpa menggunakan True Sight.
J	

Juking	Teknik Menghindari lawan dengan bergerak secara o untuk menghindari skillshot atau kejaran lawan.
Jungle	Wilayah dalam permainan dimana terdapat neutral creep.
Jungling	Salah satu teknik farming tanpa berada di lane dengan cara membunuh neutral creep serta ancient creep.
K	
KDA (Kill/Death/Assist Ratio)	Rasio yang didapatkan hero ketika membunuh hero musuh, tewas dalam pertempuran, dan membantu hero kawan membunuh musuh.
Kill Steal	Tindakan mencuri last hit dari sesama rekan setim untuk mengambil Gold.
L	
Lane	Di wilayah Radiant dan Dire terdapat 3 line. Line merupakan tempat dimana creep berjalan menuju markas musuh dan tempat tower berjajar.
Lane Creep	Creep yang berjalan di lane mengarah ke base lawan. Lane creep adalah salah satu sumber Gold utamamu sepanjang permainan. Ada tiga jenis lane creep, yaitu: 1. Ranged Creep – Creep jarak jauh yang berada di belakang. Muncul sebanyak satu di tiap lane di awal pertandingan.

	<p>2. Melee Creep – Creep jarak dekat yang berada di depan. Muncul sebanyak tiga di tiap lane di awal pertandingan.</p> <p>3. Siege Creep – Creep berbentuk mesin pelontar yang muncul sebanyak satu di tiap lane setiap tiga menit.</p>
Last Hit	Memberikan damage terakhir sehingga musuh tersebut terbunuh.
M	
Magic Immunity	Kekebalan terhadap skill dan ability lawan yang berbasis pada magic.
Magic Resistance	Atribut dari pertahanan hero yang mengurangi jumlah magic damage yang diterima dari serangan magic lawan.
Mana	Energi yang dimiliki masing-masing hero untuk mengeluarkan ability.
Mana Burn	Efek negatif yang mengakibatkan mana milik hero musuh terkikis sambil menimbulkan damage sedikit demi sedikit.
Map Awareness	Teknik membaca pergerakan lawan secara keseluruhan di arena pertempuran dengan cara memperhatikan mini map.

Melee	Tipe hero yang memiliki serangan dasar jarak dekat sehingga harus berdiri berdampingan untuk memberikan damage.
Miss/Missing	Keberadaan hero musuh di suatu lane tidak dapat terlihat. Kemungkinan mereka sedang berkumpul di tempat lain dan sesama tim sebaiknya waspada.
MMR (Matchmaking Rating)	Sistem rating yang dihitung berdasarkan jumlah permainan yang dimainkan sejauh ini oleh pemain, beserta jumlah kemenangan dan kekalahannya.
N	
NC	Singkatan dari neutral creep. Kadang juga digunakan untuk mengatakan bahwa seorang pemain akan bermain sebagai jungler atau farming di hutan (misalnya “I NC”). Nice/nc – Ungkapan perasaan untuk memuji permainan teman bila mereka melakukan permainan bagus (misal “nc one”).
Nice/nc	Ungkapan perasaan untuk memuji permainan teman bila mereka melakukan permainan bagus (misal “nc one”).
Neutral Camp	Tempat neutral creep tinggal dan berdiam sampai ada yang menyerangnya.

Neutral Creep	Creep yang ada di dalam hutan. Disebut neutral sebab creep tipe ini tidak akan menyerang kecuali kamu serang lebih dulu.
Noob	Sindirian untuk pemain pemula yang baru bermain.
Nuke	Ability hero yang bisa menghasilkan banyak damage dalam satu serangan saja.
P	
Pulling Creep	Suatu teknik menyerupai creep blocking namun dengan cara memanggil creep team untuk menyerang natural creep.
Pulling	Menarik neutral creep ke lokasi lain sampai ke lane. Tujuannya agar creep yang ada di lane menyerang creep hutan tersebut.
Pure Damage	Tipe damage yang tidak terpengaruh oleh armor maupun pertahanan lain yang dimiliki hero lawan. Damage yang diterima sama dengan damage yang dikeluarkan lawan.
Purge	Kemampuan yang membuat hero lawan bergerak sangat lambat, ditambah memberi efek dispel.
Push	Menyerang untuk memukul mundur unit maupun hero lawan dan menghancurkan tower musuh.
R	

Rage Quit	Tindakan keluar dari permainan secara tiba-tiba disaat permainan belum diselesaikan, karena terlalu kesal terhadap suatu hal di dalam game.
Rampage	Hero yang sama membunuh lima hero sekaligus dalam rentang waktu yang tidak terlalu lama.
Ranged	Tipe hero dengan serangan dasar yang dapat dilakukan dari jarak jauh.
Rat/Split Push	Sebuah teknik atau strategi yang melakukan push tower atau menghancurkan tower ketika tim lawan fokus dengan hal lain.
Respawn	Momen saat hero yang telah mati di medan pertempuran hidup kembali.
Role	Peran sebuah hero dalam pertandingan. Terdapat lima jenis role umum dalam Dota 2, yaitu Hard Carry, Mid/Semi Carry, Offlaner, Roaming Support/Jungler, dan Hard Support.
Roshan/Rs	Creep super besar yang berada di dalam permainan dota, jika membunuh Roshan akan memberikanmu Aegis dan Cheese.
Rune/Power Up (PU)	Benda yang terdapat di wilayah DotA dan jika di ambil oleh hero memberikan efek atau buff positif ke hero. Terdapat 5 Rune/ Power Up, yaitu Haste, Double Damage, Illusion, Invisibility, dan Regeneration

S	
Scan	Fitur dalam game yang memberimu informasi apakah hero lawan berada di area yang kamu pilih.
Smoke of Deceit (SoD)	Item consumable yang dapat digunakan untuk menghilangkan jejak di mini map, efek tersebut hanya berlaku jika tidak ada hero di sekitarnya.
Smoke	Perintah untuk menggunakan SoD dan mengajak team untuk melakukan gank.
Space	Ruang gerak bagi hero untuk melakukan sesuatu dengan bebas, biasanya farming. Misalkan di awal permainan kamu berhasil mengusir hero lawan dari lane. Itu membuat rekan timmu punya space untuk farming.
Spawn Block	Memblokir spawn box neutral creep dengan cara menempatkan unit tertentu di dalamnya, misal hero, creep atau ward.
Spawn Box	Area berbentuk segi empat tempat munculnya neutral creep di hutan. Neutral creep umumnya muncul setiap satu menit sekali, namun mereka hanya akan muncul bila saat itu spawn box sedang kosong.
Spell Immunity	Kekebalan sementara terhadap beragam efek negatif maupun damage yang dapat diterima dari ability milik lawan.

SS	Singkatan untuk super skill atau special skill, istilah yang digunakan beberapa pemain Asia Tenggara untuk menyebut ultimate skill.
Stun	Status ketika hero yang terkena tidak dapat berlutik sama sekali selama beberapa saat.
Support	Peran dalam suatu tim yang mendukung dan menjaga anggota tim lain agar bisa selamat.
T	
Tank	Tipe hero yang memiliki health atau ketahanan tinggi sehingga lebih sulit dibunuh daripada hero lainnya.
Tanking	Teknik pertahanan untuk memfokuskan ke heronya untuk melindungi unit kawan.
Teamfight	Pertarungan antara tiga hero atau lebih dari masing-masing tim.
Teamwipe	Kondisi di mana semua hero dalam satu tim mati dalam waktu yang sama.
Throw	Suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja untuk membuat team sendiri kalah di pertandingan, padahal posisi team dalam keadaan unggul dibandingkan team lawan. Throw bisa dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja.
Tower	Menara pelindung yang menembak musuh yang berada dalam jarak tembak. Untuk bisa menghancurkan

	<p>bangunan tertentu di lane musuh, kamu harus menghancurkan semua tower di lane tersebut terlebih dahulu.</p>
Tier 1/2/3/4	<p>Lapisan tower berdasarkan posisinya. Tier 1 adalah tower terluar di lane. Tier 2 adalah tower yang berada satu tingkat lebih dalam. Tier 3 adalah tower yang ada tepat di pintu masuk masing-masing lane. Sementara tier 4 adalah tower yang berada di dekat ancient/throne.</p>
TP	<p>Singkatan untuk Town Portal Scroll.</p>
True Sight	<p>Kemampuan melihat objek di peta yang memiliki status invisible. True sight bisa didapat dari ability maupun item tertentu.</p>
True Strike	<p>Tipe serangan yang seratus persen dijamin akan mengenai hero musuh.</p>
U	
Ult/Ultimate	<p>Ability pamungkas yang dimiliki oleh setiap hero. Biasanya memiliki kebutuhan mana yang tinggi, waktu cooldown lama, serta hanya bisa ditingkatkan di level 6, 11, dan 16.</p>
Unique Attack Modifier (UAM)	<p>Salah satu item penyerangan yang menghasilkan buff negatif, terdapat lima, yaitu buff negatif racun, pengurangan armor, memperlambat gerakan dan attack speed lawan, dan burn mana.</p>

V	
Vision	<p>Area yang bisa kamu lihat di peta. Terdapat tiga jenis vision, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Day/Night Vision – Jarak pandang unit saat siang atau malam hari. Masing-masing unit memiliki day/night vision yang berbeda-beda. 2. Flying Vision – Kemampuan melihat suatu area secara keseluruhan, tanpa terhalang oleh objek di peta. 3. Vision Range – Jarak maksimum sebuah unit untuk memperoleh vision.
W	
Warding	<p>Teknik memperluas cakupan vision dengan cara memasang ward di area tertentu. Terdapat dua macam ward: observer ward: berguna untuk memperluas cakupan vision, sentry ward: berguna untuk menghasilkan true sight.</p>
WP (Well Played)	<p>Pujian untuk pemain yang bermain bagus.</p>
Z	
Zoning	<p>Suatu teknik untuk menjauhkan lawan selama mungkin. biasa biasanya digunakan oleh hero hard support untuk menjauhkan offlaner supaya tidak</p>

	mendapatkan farm maupun experience dari creep di lane.
--	--

Semua bahasa atau istilah tersebut biasa muncul di dalam permainan atau percakapan mereka di saat *mabar*. Meskipun semua istilah tidak semuanya akan muncul, karena setiap permainan pemain DotA 2 menggunakan model dan strategi untuk memenangkan pun berbeda-beda. Bahkan *hero*, *item* dan *skill* yang digunakan juga mempengaruhi permainan. Ini yang membuat permainan bagi sebagian anggota Komunitas DotA 2 UMY atau orang yang memainkan *game* ini tidak pernah bosan, walau permainannya hingga berjam-jam.