

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Alasan Pemilihan Teori

Konsep teori dalam penelitian ini menggunakan teori Traits oleh Costa & McCrae (2006) dengan menggunakan konsep *big five personality traits* yang dikembangkan oleh Strus, Cieciuch, & Rowiński (2014). Alasan pemilihan teori tersebut dikarenakan konsep teori tersebut peneliti rasakan dapat menjelaskan dan memberi gambaran mengenai masalah yang diangkat, yaitu kepribadian para *gamers Esports DotA 2* di Kota Bandung. Selain itu, konsep teori ini pernah dilakukan di beberapa penelitian yang berhubungan dengan perilaku bermain *game online* namun belum secara spesifik mengenai beberapa *genre game* tertentu.

2.2 Game

Game adalah sebuah aktivitas kompetitif yang kreatif dan menyenangkan pada dasarnya, yang dibatasi oleh aturan tertentu dan memerlukan keahlian tertentu (Akilli, 2007). Teori *game* terkait dengan tindakan yang dilakukan oleh para pengambil keputusan, dan mereka menyadari bahwa opsi tindakan yang diambil akan mempengaruhi satu sama lain (Pengantar Teori *Game*, Ahmad Sabri, Msi).

Game juga dapat menekankan pemain untuk melakukan kegiatan (Aguilera & Mendiz, 2003) :

1. *Reading* (membaca) : *Game* juga dapat digunakan untuk mempromosikan membaca buku sesuai dengan *game* yang sedang dimainkan, misalnya lord of the rings.
2. *Logical Thinking* : *Game* membantu dalam berfikir bagaimana memecahkan masalah dengan mengusulkan strategi, mengorganisir elemen dalam mengantisipasi tujuan.
3. *Observation* : Pemain menggunakan kemampuan observasi dalam bermain dengan mengamati perbedaan visual dan ruang serta jumlah elemen dalam layar.
4. *Spatially, Geography* : Mengembangkan kemampuan pemain dalam membaca peta dan mengenali bentuk ruang.

2.3 Elemen di dalam *Game*

Menurut R. D. Duke (1980), dikutip dari paper (Wachowicz, 2002), ada 11 elemen *game* yang perlu diperhatikan sebagai dasar dalam membuat *game* yang baik. Ke-11 elemen tersebut adalah :

1. *Format* : Mendefinisikan struktur dari *game*. Sebuah *game* terdiri dari beberapa level, dan setiap level tersebut memiliki fungsinya masing-masing.
2. *Rules* : Di dalam sebuah *game*, harus terdapat perjanjian atau peraturan yang tidak dapat dirubah oleh para pemain. Oleh karena itu, dalam memainkan suatu *game*, pemain harus patuh dan bermain sesuai aturan yang berlaku.

3. *Policy* : Policy atau kebijaksanaan dapat didefinisikan sebagai aturan yang bisa dirubah atau dipengaruhi oleh pemain. Dengan adanya elemen ini, maka pemain akan dapat menggunakan dan mengembangkan strategi dalam bermain *game* sesuai kemampuan dirinya.
4. *Scenario* : Merupakan alur cerita yang digunakan sebagai kerangka atau acuan dalam bermain *game*.
5. *Events* : Merupakan suatu kejadian yang menjadi tantangan sekaligus menambah keceriaan dalam bermain *game*. Contoh *event* dalam *game* diantaranya adalah berupa konflik, dan kompetisi.
6. *Roles* : Merupakan sebuah gambaran dari fungsi dan aktifitas yang dapat dibagi antar pemain dalam bermain *game*. Role ini tidak terbatas pada satu pemain saja. Menggunakan dua pemain atau lebih dalam role yang sama, akan memberikan keuntungan tersendiri, karena mereka bisa saling belajar dari keberhasilan dan kesalahan masing-masing pemain.
7. *Decisions* : Merupakan suatu keputusan yang harus diambil oleh si pemain di dalam bermain *game*. Mengambil keputusan yang salah terhadap suatu kejadian dalam bermain *game*, akan dapat menjadi pelajaran yang penting bagi pemain, sehingga kesalahan tersebut tidak akan terulang lagi nantinya. Bagaimanapun juga, jika pemain terlalu banyak melakukan kesalahan, kemudian tidak dapat

bertanding kembali dengan pemain lain, maka ketertarikannya terhadap suatu *game* akan menjadi mudah hilang.

8. *Levels* : Sebuah *game* perlu memiliki *level* atau tingkat kesulitan agar *game* tersebut lebih menarik dan menantang, serta dapat digunakan oleh masyarakat luas. *Level easy* memberikan tantangan bagi para pemain pemula (*beginner*), sedangkan *level difficult* dikhususkan bagi para pemain yang mahir dan sudah berpengalaman (*expert*).
9. *Score Model* : Merupakan instrumen yang digunakan untuk menghitung, mendata, dan menampilkan hasil dari permainan yang dimainkan. *Score Model* ini menjadi suatu alat yang sangat penting agar *game* menjadi lebih menarik.
10. *indicators* : *Indicators* memberikan pemain suatu isyarat (*hints*) terhadap raihan atau pencapaian yang telah mereka lakukan. Elemen ini sangat penting untuk menjaga agar pemain bisa selalu termotivasi dan fokus dalam bermain.
11. *Symbols* : Bentuk visual dari simbolisasi element, aktivitas, dan keputusan. Pemilihan simbol yang tepat akan membantu pemain dalam memahami dan bermain *game*.

2.4 *Game Online*

Menurut Rini (2011) *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual (dalam, Sanditaria, 2012). *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak

hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2009).

2.5 *DotA 2*

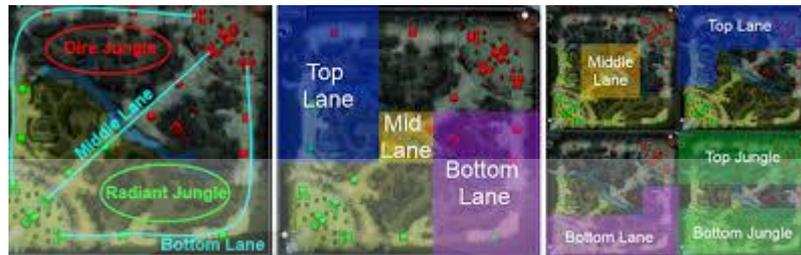
2.5.1 Definisi *DotA 2*

DotA 2 adalah *game online* yang dimainkan secara tim yang dibagi menjadi dua tim dalam permainannya dengan lima orang disetiap tim nya. Didalam permainannya setiap pemain mengendalikan satu karakter / *hero* dimana tiap *hero* memiliki beberapa kriteria spesifik (Eggert et al., 2014) :

1. Kelebihan dan kekurangannya masing masing,
2. Kemampuan dan *skill* yang berbeda beda
3. Mencocokkan *hero* dengan barang atau *item* tertentu
4. Pemilihan dan mencocokkan *hero* yang kita pilih dengan *hero* pemain lainnya.

Pemilihan karakter tertentu adalah aspek penting dari permainan. Tim membutuhkan keseimbangan karakter dengan kemampuan berbeda yang mampu memenuhi peran tertentu sehubungan dengan taktik dan strategi tim, menyerupai olahraga tradisional berbasis tim. Meskipun pengaturan inti tampak sederhana, ini dapat mengarah pada berbagai macam perilaku, peran, dan strategi berbasis tim yang kompleks. Para karakter mengembangkan kemampuan mereka dengan cara yang heterogen dan menjadi lebih kuat di sepanjang permainan dengan mengumpulkan poin pengalaman atau *Experience* dan emas atau *gold* (uang), yang dapat diinvestasikan para pemain ke dalam item-item yang mendukung

kemampuan para karakter atau memberikan keuntungan lain ke tim. (Eggert et al., 2014)



Gambar 2.1

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 (kiri), peta dibagi menjadi tiga jalur. Setiap jalur memiliki tiga menara pertahanan (kotak hijau / merah pada Gambar 1) (mis. Kiri) yang terus-menerus menyerang musuh dalam jangkauan mereka. Tujuan permainan ini adalah untuk menghancurkan bangunan utama musuh (*Ancient*) setelah menghancurkan semua menara yang mengarah ke sana di jalur. Di sepanjang setiap jalur, gelombang karakter non-pemain (NPC), yang disebut creep, berjalan dari pangkalan masing-masing tim ke pangkalan musuh. Membunuh creep adalah sumber penting untuk emas dan pengalaman dan dapat digunakan untuk serangan. Pukulan terakhir kepada mereka disebut pukulan terakhir dan sering digunakan sebagai tolok ukur efisiensi. Selain itu, ada kamp creep netral (memusuhi kedua faksi), di area peta yang ditandai sebagai Dire Jungle dan Radiant Jungle pada Gambar 1 (kiri). Kemungkinan lain untuk mendapatkan emas dan pengalaman adalah membunuh karakter musuh. Pemain kehilangan beberapa emas dengan setiap kematian dan harus menunggu sejumlah waktu sampai karakter mereka dihidupkan kembali di pangkalan mereka. Serangan kejutan pada pemain musuh dari belakang saat

mereka berhadapan dengan creep adalah taktik yang umum. (Eggert et al., 2014)

Dalam *DotA 2* perilaku ini disebut ganking. Setiap pertandingan dipisahkan menjadi tiga fase, yang disebut permainan awal, permainan tengah dan pertandingan akhir. Tidak ada batasan waktu yang pasti untuk fase dan transisi ini (berdasarkan perilaku para pemain dan kekuatan karakter mereka) dapat menjadi halus. Gim awal biasanya berlangsung sekitar 10-15 menit. Dalam fase ini sebagian besar pemain tetap berada di sisi peta mereka dan mengumpulkan poin pengalaman dan emas dengan membunuh creep. Mid game adalah fase permainan yang berbeda paling banyak di setiap pertandingan. Itu sangat tergantung pada karakter yang dipilih oleh masing-masing tim. Pada titik tertentu dalam permainan, karakter menjadi begitu kuat sehingga bahkan menara tidak lagi menjadi ancaman nyata bagi mereka dan karakter akan sepenuhnya dikembangkan dan dilengkapi dengan kemampuan maksimal mereka. Fase ini disebut permainan akhir. (Eggert et al., 2014)

2.5.2 *DotA 2 Ranking Sistem*

Dalam bermain *DotA 2* pun terdapat sistem *ranking* yang dimana menurut Patrick (2018) hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan sejauh mana tingkatan para *gamers DotA 2* yang bisa diraih dalam bermainnya. Untuk menggambarkan hal tersebut ada delapan liga atau tingkatan yang bisa digambarkan melalui medal, dari yang tingkatan terendah yaitu *Herald, Guardian, Crusader, Archon, Legend, Ancient, Divine*, hingga yang

tertinggi *Immortal*, dengan demikian setiap peringkat adalah representasi dari pencapaian atau kemampuan tertinggi pemain.

Setiap tingkat dalam *medal* tersebut memiliki beberapa karakter sebagai berikut :

1. *Herald* merupakan tingkatan terendah dalam sistem ini, tipikal pemain ini cenderung belum memiliki pengetahuan atau dasar pemahaman mengenai *game Dota 2*.
2. *Guardian* merupakan tingkatan selanjutnya, namun perbandingan tingkatan ini belum terlalu besar dan yang membedakannya hanya pengalaman saja
3. *Crusader* merupakan tingkatan dimana para pemain baru mulai mengetahui mengenai perpaduan teknis dari permainan *DotA 2*
4. *Archon* mewakili tingkatan dan langkah terakhir sebelum masuk kepada rata rata pemain *DotA 2* secara global.
5. *Legend* merupakan tingkatan rata rata pemain *DotA 2* secara global. Pemain pada tingkatan ini biasanya sudah mempunyai pengalaman lebih dalam bermain *game DotA 2* dan memiliki pengetahuan yang lebih mengenai perpaduan dari sitem bermainnya. Namun pemain dengan tingkatan *Legend* masih terhambat oleh pengambilan keputusan yang buruk atau dalam pengolahan mekanik mereka.
6. *Ancient* adalah tingkatan dimana mereka sudah mulai mahir dalam pengolahan mekanik dan mengerti peran atau *role* yang ada dalam permainan.

7. *Divine* adalah tipikal pemain yang bisa membawa timnya dalam kemenangan dengan hanya bermain sendirian. Tingkatan *divine* tentunya lebih mahir dalam pengolahan mekanik dan pemahaman mengenai *game DotA 2*
8. *Immortal* adalah tingkatan teratas dari segala tingkatan, biasanya tipikal pemain ini bisa dikatakan sebagai pemain profesional atau semi-profesional. Untuk mereka yang menikmati menonton permainan *DotA 2* banyak yang mengatakan pemain ini setara dengan jenius. Terkadang orang-orang dengan tingkatan ini bisa mencari nafkah dari bermain *DotA 2*.

Selain itu dibalik medal terdapat angka numerik yang disebut MMR atau *Match Making Ranking*. MMR adalah sistem di dalam permainan yang menggunakan metode perhitungan yang tepat dalam menggambarkan keahlian tiap pemain, seberapa sering pemain memenangkan atau kalah dalam suatu permainan dapat digambarkan melalui MMR mereka, MMR pun menjadi penentu para pemain yang memiliki medal *Immortal* dalam menentukan *rank*. sedangkan medal hanya menggambarkan sejauh mana pemain bisa mencapai tingkatan permainan, dengan demikian setiap peringkat atau medal adalah representasi dari pencapaian atau kemampuan tertinggi pemain.

2.3 Traits

2.3.1 Definisi Traits

Menurut Costa & McCrae (2006) Trait didefinisikan sebagai dimensi-dimensi dari perbedaan individu dalam kecenderungannya memperlihatkan pola yang konsisten dari berpikir, merasa, dan bertindak. Karakteristik dari trait, seperti malu dan rasa percaya sebagai dimensi yang menunjukkan perbedaan individu, berarti bahwa manusia dapat digolongkan atau diurut berdasarkan derajat yang mereka tunjukkan untuk trait-trait tersebut. Manusia dikarakteristikan oleh konfigurasi yang unik dari ciri-ciri trait. Frekuensi dan intensitas dari tindakan dan perasaan yang tepat merupakan tanda utama yang menunjukkan tingkatan dari suatu trait. Kata cenderung dari definisi di atas menunjukkan fakta bahwa trait hanya merupakan disposisi, dan bukan merupakan determinan yang absolut. Orang yang suka berbicara, tidak berarti dia tidak bisa diam selama waktu berdoa

Dari beberapa penelitian yang dilakukan oleh Costa & McCrae (2006) diperoleh bahwa bagaimana teori trait dapat dengan baik memprediksi tingkah laku. Trait berlangsung untuk jangka waktu yang lama, kemampuannya untuk memprediksi pola tingkah laku untuk jarak waktu yang panjang merupakan hal yang luar biasa.

Pola dari pikiran, perasaan, dan tindakan yang terdapat pada definisi tentang trait, mengindikasikan adanya keluasan dan keumuman dari trait. Trait harus dibedakan dari habit/kebiasaan yang merupakan suatu tingkah laku yang repetitif, tingkah laku yang mekanistik seperti merokok, ngebut,

atau mengatakan “benarkan” untuk setiap kalimat yang diucapkannya. Kebiasaan adalah tingkah laku spesifik yang dipelajari; sedangkan *trait* merupakan disposisi yang umum, yang ditemui sebagai ekspresi dalam keberagaman tingkah laku yang spesifik. *Trait* seringkali membimbing manusia untuk mengembangkan tingkah laku yang sama sekali baru, kadang-kadang setelah melalui banyak pemikiran dan perencanaan. Dalam banyak hal *trait* lebih menyerupai motif dibandingkan dengan kebiasaan. Bila *trait* dipandang sebagai pola yang konsisten, maka *trait* harus dilihat sebagai sesuatu yang berlaku melintasi waktu sama seperti berlaku melintasi berbagai situasi. Hal ini berarti bahwa *trait* dapat dibedakan dari suasana hati, keadaan pikiran yang transient, atau efek sementara dari stress. Dari perspektif *trait*, perubahan kepribadian berarti berubah dari suatu pola yang konsisten dan digantikan dengan pola yang lain.

Individu bervariasi dalam derajat dari *trait*, jadi jika akan mengukur *trait* maka alat ukur harus dapat memperlihatkan distribusi dari *score* yang akan menunjukkan variasi tersebut. Ada beberapa cara yang dapat dipakai untuk mengukur *trait*, yaitu dengan *self-report* dan *observer rating*. *Self-report* merupakan metode yang secara luas dipakai; disini individu ditanyakan untuk menggambarkan diri mereka melalui item-item pada kuesioner atau memilih kata sifat yang diberika kepada mereka. *Self-report* dipandang sebagai cara terbaik untuk mengukur kepribadian. Namun ada beberapa kelemahan dari metode ini, yaitu kemungkinan individu menipu atau berbohong saat menggambarkan tentang dirinya. Untuk mengatasi permasalahan ini, maka ada tiga pilihan, pertama melalui metode proyektif,

yang memungkinkan pemeriksa untuk mengetahui apa yang ada dibalik yang disembunyikan individu. Kedua, dengan skala validitas yang dirancang untuk mendeteksi kebohongan dan pengaturan jawaban pada *self-report*. Ketiga, dengan menggunakan rating dari informan yang mengetahui dengan mendalam individu tersebut. Dari hasil penelitian yang dilakukan Sneed dkk, ditemukan bahwa untuk mengukur *trait* dapat melalui tingkah laku yang nampak sebagai indikator dari *trait* (terutama *five factors of personality*).

2.3.2 *Big Five Personality Traits*

Kepribadian telah dikonsepsikan dari bermacam-macam perspektif teoritis yang masing-masing berbeda tingkat keluasannya (John, O. P., & Srivastava, 1999). Masing-masing tingkatan ini memiliki keunikan dalam memahami perbedaan individu dalam perilaku dan pengalamannya. Namun, jumlah sifat kepribadian dan skala kepribadian tetap dirancang tanpa henti-hentinya (John & Srivastava, 1999). Psikologi kepribadian memerlukan model deskriptif atau taksonomi mengenai kepribadian itu sendiri. Salah satu tujuan utama taksonomi dalam ilmu pengetahuan adalah untuk menyederhanakan definisi yang saling tumpang-tindih. Oleh karena itu, dalam psikologi kepribadian, suatu taksonomi akan mempermudah para peneliti untuk meneliti sumber utama karakteristik kepribadian daripada hanya memeriksa ribuan atribut yang berbeda-beda yang membuat setiap individu berbeda dan unik (John & Srivastava, 1999). Setelah beberapa dekade, cabang psikologi kepribadian memperoleh suatu pendekatan taksonomi kepribadian yang dapat diterima secara umum yaitu dimensi “*Big*

Five Personality". Dimensi *Big Five* pertama kali diperkenalkan oleh Goldberg pada tahun 1981. Dimensi ini tidak mencerminkan perspektif teoritis tertentu, tetapi merupakan hasil dari analisis bahasa alami manusia dalam menjelaskan dirinya sendiri dan orang lain. Taksonomi *Big Five* bukan bertujuan untuk mengganti sistem yang terdahulu, melainkan sebagai penyatu karena dapat memberikan penjelasan sistem kepribadian secara umum (John & Srivastava, 1999). *Big Five* disusun bukan untuk menggolongkan individu ke dalam satu kepribadian tertentu, melainkan untuk menggambarkan sifat-sifat kepribadian yang disadari oleh individu itu sendiri dalam kehidupannya sehari-hari. Pendekatan ini disebut Goldberg sebagai Fundamental Lexical (Language) *Hypothesis*; perbedaan individu yang paling mendasar digambarkan hanya dengan satu istilah yang terdapat pada setiap bahasa *Big Five Personality* atau yang juga disebut dengan *Five Factor Model* oleh Costa & McCrae dibuat berdasarkan pendekatan yang lebih sederhana. Di sini, peneliti berusaha menemukan unit dasar kepribadian dengan menganalisa kata-kata yang digunakan orang pada umumnya, yang tidak hanya dimengerti oleh para psikolog, namun juga orang biasa (Pervin, 2005).

2.3.3 Dimensi *Big Five Personality Traits*

Strus, Cieciuch, & Rowiński (2014). mengemukakan terdapat lima dimensi *big five personality* yaitu:

1) *Neuroticism* (N) VS *Emotional Stability* (N)

McCrae & Costa mengatakan bahwa dimensi *neuroticism* menggambarkan individu yang bermasalah dengan emosi negatif seperti

cemas dan perasaan *insecure*. Individu dengan skor tinggi pada *Neuroticism* termasuk individu yang kesulitan dalam menjalin hubungan dan berkomitmen, tingkat *self-esteem* yang rendah, mudah cemas, tempramen, rentan frustrasi/depresi. Menurut Costa terdapat enam skala yang terdapat dalam *neuroticism* menurut Costa & Widiger yang pertama, *Anxiety* (gelisah, penuh ketakutan, merasa khawatir, gugup dan tegang), lalu *Hostility* (mudah marah, frustrasi dan penuh kebencian), *Depression*, *Self-Consciousness* (tidak nyaman bila berada diantara orang lain, sensitif, rendah diri), *Impulsiveness* (tidak memiliki kontrol diri yang baik atau dorongan untuk melakukan sesuatu), *Vulnerability* (tidak mampu *dealing* terhadap stres, bergantung pada orang lain, pesimis dan mudah panik). *Emotional Stability* adalah kebalikan dari *Neuroticism* Menurut Strus .dkk (2014) *emotional stability* mengacu pada tingkatan reaktif dan stabilitas emosi, ketahanan emosi, dan toleransi terhadap emosi. Tingkat *emotional stability* yang tinggi dapat di deskripsikan dengan *imperturbable* (sangat tenang), tenang, relaks, dan tidak rentan terhadap keadaan emosi negatif, sedangkan pada tingkatan rendah dapat dideskripsikan sebagai individu yang cemas, gugup, murung, rentan, khawatir dan terlalu sensitive serta iri, sensitif, mudah marah, dan jengkel (Strus et al., 2014).

2) *Extraversion* (E)

Individu *extraversion* dalam berinteraksi akan lebih banyak memegang kontrol dan lebih intim. *Extraversion* dicirikan dengan antusiasme yang tinggi, pandai dan senang bergaul, memiliki emosi yang positif, enerjik, dan ramah terhadap orang lain. *Extraversion* memiliki

tingkat motivasi yang tinggi dalam bergaul, sedangkan seseorang yang memiliki tingkat *extraversion* yang rendah lebih menarik diri dari lingkungannya. *Extraversion* mudah bosan, sehingga individu ini sangat termotivasi dengan tantangan dan hal baru. Terdapat 6 skala yang menggambarkan dimensi *Extraversion* Menurut Costa & Widiger, yaitu, *Warmth* (Individu yang hangat terhadap sesama, mudah bergaul), *Gregariousness* (senang berinteraksi dengan orang banyak, membangun relasi), *Assertiveness*, *Activity* (Senang berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, memiliki energi dan semangat yang tinggi), *Excitement-seeking* (mencari sensasi dan berani mengambil resiko), *Positive Emotion* (memiliki emosi positif seperti cinta, dan kebahagiaan). Menurut Strus .dkk (2014) *Extraversion* mengacu pada tingkatan aktifitas, energy, serta kemampuan bersosialisasi dan kepercayaan diri sosial (asertif). Individu yang memiliki tingkat *Extraversion* tinggi dapat di deskripsikan sebagai individu yang aktif, enerjik, ekstravert, banyak bicara, berani dan asertif. Sedangkan pada individu dengan tingkat *Extraversion* rendah dapat dideskripsikan sebagai individu yang introvert, pendiam, diam, dan menghambat secara sosial.

3) *Openness (O) / Intellect (I)*

Openness mengacu pada bagaimana seseorang dapat menerima suatu ide atau situasi yang baru. Individu yang memiliki skor tinggi pada *openness* memiliki imajinasi yang tidak terbatas, *broad-mindedness*, kreatif dan mampu melihat keindahan dunia secara berbeda. Individu yang kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi lebih mudah untuk mendapatkan solusi untuk suatu masalah. Individu dengan skor *openness* yang rendah

memiliki pemikiran yang sempit dan tidak menyukai adanya perubahan, dan rasa ingin tahu yang rendah pula. Menurut Costa, didalam dimensi *openness* terdapat skala *Fantasy* (imajinasi yang tinggi dan aktif), *Aesthetic* (Individu yang memiliki apresiasi yang tinggi terhadap seni dan keindahan), *Feelings* (sadar akan emosi dan perasaannya), *Action* (Curiosity yang tinggi, keinginan untuk mencoba hal baru), *Ideas* (berpikiran terbuka terhadap berbagai hal dan ide-ide baru), *Values* (peduli terhadap nilai-nilai yang terkandung di masyarakat). *Intellect* mengacu pada keterbukaan intelektual, kreatif, dan imajinasi. Pada individu dengan skor *intellect* tinggi dapat di deskripsikan sebagai intelektual aktif dan terbuka secara kognitif, kreatif, instropeksi, mempunyai imajinasi yang jelas dan ketertarikan dengan jangkauan yang luas. Pada individu dengan skor *intellect* rendah dapat di gambarkan sebagai individu yang tidak intelektual, tidak ingin tahu (*noninquisitive*), tidak imajinatif, simpel, sederhana (*unsophisticated*), tidak reflektif dan tidak kreatif. (Strus et al., 2014)

4) *Agreeableness* (A)

McCrae & Costa mengindikasikan individu dengan dimensi *agreeableness* sebagai seseorang yang ramah, lembut, tidak menuntut, menghindari konflik, penyabar, dan cenderung untuk mengikuti orang lain. Dalam hubungan interpersonal individu dengan skor *agreeableness* tinggi, ketika dihadapkan dengan suatu konflik, *self-esteem* mereka akan cenderung menurun. Sedangkan orang-orang dengan tingkat *agreeableness* yang rendah cenderung untuk lebih agresif dan kurang kooperatif. Terdapat 6 skala yang ada dalam dimensi *agreeableness*, *Trust*(memiliki tingkat

kepercayaan terhadap orang lain), *Straightforwardness* (perilaku apa adanya), *Altruism* (memiliki keinginan untuk membantu orang lain), *Compliance* (reaksi yang muncul terhadap konflik interpersonal), *Modesty* (sederhana dan rendah hati), *Tender-mindedness* (peduli terhadap orang lain). Menurut Strus .dkk (2014) *Agreeableness* mengacu pada sikap positif dan negatif individu terhadap orang lain. Pada individu dengan tingkatan *Agreeableness* tinggi dapat dideskripsikan sebagai individu yang penuh kepercayaan, ramah, penuh perhatian, hangat dan kooperatif serta bermanfaat. Pada individu dengan tingkatan *Agreeableness* rendah dapat dideskripsikan sebagai individu yang curiga, egois, tidak ramah, kasar dan secara emosi dingin terhadap orang lain.

5) *Conscientiousness* (C)

Conscientiousness yang ditunjukkan dengan ciri seperti individu yang pekerja keras, taat pada aturan dan norma/disiplin, ambisius, teratur, berorientasi pada prestasi, tertib, efisien, terorganisir, dan bertanggung jawab. Perencanaan yang matang, pengorganisasian yang efektif, dan manajemen waktu yang efisien memungkinkan seorang individu untuk memiliki lebih banyak dalam waktu yang tersedia, mampu mengurangi tekanan waktu, sehingga dapat mengurangi stres, ketegangan dan mampu meminimalisir konflik (Goldberg, 1992). Individu dengan *Conscientiousness* tinggi cenderung untuk selalu memberikan yang terbaik dalam melakukan tugas, sehingga keberhasilannya menghasilkan suasana hati yang positif, meningkatkan self-esteem (Goldberg, 1992). Costa & Widiger menyebutkan terdapat 6 skala dari dimensi *Conscientiousness*

yaitu, *Competence* (memiliki kesanggupan dalam melakukan sesuatu), *Order* (memiliki kemampuan mengorganisasi), *Dutifulness* (memegang erat prinsip yang ada dalam hidup), *Achievement-striving* (kemampuan individu dalam berprestasi), *Self-discipline* (kemampuan mengatur diri sendiri), *Deliberation* (berpikir sebelum bertindak). Menurut Strus .dkk (2014) *Conscientiousness* mengacu pada tingkat organisasi dalam ketekunan mengejar tujuan dan melakukan tugas tugas serta rentan terhadap ketertiban dan kepatuhan. Individu dengan tingkat *Conscientiousness* tinggi dapat di deskripsikan sebagai individu yang terorganisir, rajin, teliti, dan efisien dalam hal yang dia kerjakan serta sistematis dan patuh. Sedangkan pada individu dengan tingkat *Conscientiousness* rendah dapat di deskripsikan sebagai individu yang tidak sistematis dan tidak konsisten, tidak peduli dengan ketertiban dan perencanaan, lalai, kurang peduli dan tidak bisa diandalkan.

2.3.4 Ciri – Ciri Big Five Personality Traits

Sedangkan didalam *Five Factor Model* oleh Strus .dkk (2014) Berikut ini dijelaskan secara singkat mengenai ciri-ciri yang terdapat dalam setiap dimensi yang terdapat dalam *Big Five* :

Tabel 2.1 Strus, Cieciuch, & Rowiński (2014) *Five Factor of Personality*

Dimensi	Skor Tinggi	Skor Rendah
Emotional Stability	- <i>Impeturable</i> (Sangat tenang) - <i>Calm</i> (Tenang)	- <i>Anxious</i> (Cemas) - <i>Nervous</i> (Gugup)

	- <i>Relaxed</i> (Relax)	- <i>Moody</i> (Murung)
	- Tidak rentan terhadap keadaan emosi negatif	- Rentan khawatir dan terlalu sensitive serta iri (<i>envious</i>)
		- <i>Touchy</i> (Sensitif)
		- <i>Irritation</i> (Jengkel)
Extraversion	- Aktif	- Introvert
	- Enerjik	- Pendiam
	- Ekstravert	- Diam
	- Banyak bicara	- Terhambat secara sosial
	- Berani	
	- Asertif	
Intellect	- <i>Imaginative</i> (Imajinatif)	- Tidak intelektual
	- Intelektual aktif	- Tidak ingin tahu (<i>noninquisitive</i>)
	- Terbuka secara kognitif	- Sederhana (<i>unsophisticated</i>)
	- Kreatif	- Sederhana (<i>unsophisticated</i>)
	- Introspeksi	- Tidak reflektif
	- Mempunyai imajinasi yang jangkauan luas	- Tidak kreatif
	- Ketertarikan dalam jangkauan luas	
Agreeableness	- Penuh kepercayaan	- Curiga
	- Ramah	- Egois

- Penuh perhatian
- Hangat
- Kooperatif
- Bermanfaat
- Tidak ramah
- Kasar
- Dingin secara emosional terhadap orang lain

Conscientiousness	<ul style="list-style-type: none"> - Terorganisir - Rajin - Teliti - Efisien dalam mengerjakan sesuatu - Sistematis - Patuh 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak sistematis - Tidak konsisten - Tidak peduli terhadap ketertiban dan perencanaan - Lalai - Tidak peduli - Tidak bisa diandalkan
--------------------------	---	---

2.4 Kerangka Pemikiran

● *DotA 2* merupakan *game* yang dimainkan secara berkelompok. Didalam bermain *DotA 2* terdapat berbagai macam perilaku yang bisa ditampilkan, mulai dari cara berpikir, cara bertindak, kemampuan mengolah mekanik, tampilan emosi saat bermain dan memprediksi mengenai sesuatu yang akan terjadi dalam suatu *game*. Selain itu tingkatan di dalam *DotA 2* juga dapat menggambarkan kemampuan kinerja otak seseorang, namun hal tersebut juga mesti diselaraskan dengan berapa lama seseorang bermain dalam kurun waktu tahunan. Tentunya peneliti menanggapi tiap pemain *DotA 2* memiliki pola perilaku dan kepribadian yang berbeda beda.

Dari pengertian tersebut sangat sesuai dengan pengertian *Trait*. Menurut Mc Crae & Costa, *Trait* didefinisikan sebagai dimensi-dimensi dari perbedaan individu dalam kecenderungannya memperlihatkan pola yang konsisten dari berpikir, merasa, dan bertindak. Selain itu *Trait* dapat dengan baik untuk memprediksi tingkah laku untuk jarak waktu yang panjang.

Setelah beberapa dekade, cabang psikologi kepribadian memperoleh suatu pendekatan taksonomi kepribadian yang dapat diterima secara umum yaitu dimensi “*Big Five Personality*”, diantaranya adalah *Neuroticism VS Emotional Stability, Extraversion, Openness / Intellect, Agreeableness*, dan *Conscientiousness* (Strus et al., 2014).

Dimensi *Neuroticism VS Emotional Stability* memiliki pengertian yang saling bersebrangan, namun kedua pengertian ini sama sama membahas mengenai emosi. Perilaku *gamers Esports DotA 2* yang memiliki skor tinggi pada dimensi ini dapat tergambar sebagai *Gamers Esports DotA 2* yang tenang saat bermain *game* dan tidak mudah terpancing emosi ketika kondisi dalam permainan tidak menguntungkan bagi dirinya maupun tim seperti kalah dalam skor membunuh lawan atau kalah dalam segi pendapatan emas (*gold*) dan pengalaman (*experience*). Mempunyai *Gamers Esports DotA* yang memiliki skor tinggi pada dimensi ini di dalam suatu tim tentunya dapat menguntungkan kondisi saat permainan berlangsung. Perilaku *gamers Esports* yang memiliki skor rendah pada dimensi ini dapat tergambar seperti cemas, gugup, iri, murung, sensitif, jengkel. Peneliti beranggapan jika dalam suatu tim terdapat anggota *Gamers Esports DotA 2* yang memiliki skor rendah pada dimensi ini suatu tim akan memiliki

dampak buruk kepada tim itu sendiri, karena *Gamers Esports DotA 2* dengan skor rendah pada dimensi ini tergambar lebih memikirkan dirinya sendiri dibanding timnya dan kondisi emosi yang negatif dapat memberi efek domino terhadap tim yang membuat kepercayaan tim tersebut untuk meraih kemenangan ketika kondisi permainan berada dalam keadaan sulit tidak terbentuk. Dalam mempertahankan secara utuh anggota suatu tim *Esports DotA 2* di kota Bandung mengalami kesulitan, hal tersebut dipengaruhi oleh adanya ketidak harmonisan antar anggota di dalam tim. Adanya pendapat yang berbeda yang mengarah pada keuntungan *Gamers Esports DotA 2* pribadi dibanding tim itu sendiri, cemas saat sebelum dan ketika bermain seperti memiliki pikiran negatif, marah marah ketika yang terjadi saat bermain tidak sesuai dengan keinginannya atau perilaku anggota tim yang tidak sesuai dengan harapan dirinya.

Perilaku *gamers Esports DotA 2* yang memiliki skor tinggi pada dimensi *Extraversion* dapat digambarkan seperti aktif dalam memberikan pendapat saat bermain, memiliki energi dalam memberikan pendapat yang mengarah pada komunikasi yang aktif pada suatu tim, banyak bicara, berani membuat keputusan atau memimpin yang mengarah pada alur permainan, asertif dalam memberikan komentar kondisi permainan antar anggota tim, dari perilaku tersebut dapat tergambar bahwa *Gamers Esports DotA 2* dengan kepribadian *Extraversion* skor tinggi lebih cocok untuk menjadi kapten suatu tim. Perilaku *gamers Esports DotA 2* yang memiliki skor rendah pada dimensi ini dapat tergambar seperti pendiam, hal tersebut bisa memberikan efek positif dan negatif tergantung situasinya, jika situasi

ketika bermain sedang membutuhkan pendapat antar anggota tentunya akan berakibat buruk bagi kondisi tim, jika keseluruhan tim berisikan *Gamers Esports Dota 2* yang memiliki skor rendah pada dimensi ini akan mengakibatkan kurangnya komunikasi yang terjalin saat permainan maupun diluar permainan.

Perilaku *gamers Esports Dota 2* yang memiliki skor tinggi pada dimensi *Intellect / Openness* dapat tergambar sebagai *Gamers Esports Dota 2* yang memiliki imajinasi yang kuat mengenai kemungkinan yang terjadi kedepannya ketika permainan sedang berlangsung, kreatif dalam membuat variasi strategi permainan seperti mencocokkan item dengan tiap karakter, dan dapat dengan baik membuat keputusan yang rasional dalam permainan, namun jika *Gamers Esports Dota 2* yang memiliki skor tinggi memiliki skor rendah pada dimensi *Extraversion* tentunya akan merugikan kondisi tim saat membutuhkan penyelesaian masalah dengan segera. Jika mengarah pada fenomena penelitian, jika dalam suatu tim terdapat anggota yang dominan yang memiliki skor tinggi pada dimensi ini namun memiliki skor rendah pada dimensi *Emotional Stability* akan merugikan kondisi suatu tim karena penyelesaian masalah akan sulit tercapai. Perilaku *Gamers Esports Dota 2* yang memiliki skor rendah pada dimensi ini tentunya akan sulit menyesuaikan permainan karena sifat dari *game Dota 2* yang begitu banyak variasi.

Perilaku *Gamers Esports* dengan skor tinggi pada dimensi *Agreeableness* dapat tergambar sebagai *Gamers Esports* yang penuh percaya diri atau yakin mengenai performa dirinya akan kemenangan dalam

pertandingan, hangat atau bisa digambarkan sebagai *Gamers Esports DotA 2* yang penuh perhatian dengan sesama anggotanya, bisa diajak kerjasama yang mengarah pada mudahnya untuk mengambil suatu keputusan cepat. Perilaku *Gamers Esports DotA 2* yang memiliki skor rendah pada dimensi ini memiliki perilaku seperti egois yang ketika bermain hanya memikirkan diri sendiri, tidak dapat diajak bekerja sama, *Gamers Esports DotA 2* yang memiliki skor rendah juga berkaitan dengan *emotional stability* skor rendah, dimana *Gamers Esports DotA 2* dengan skor rendah pada dimensi ini dapat membawa kerugian atau membuat buruknya suasana di dalam tim.

Perilaku *Gamers Esports DotA 2* dengan skor *Conscientiousness* tinggi dapat digambarkan seperti terorganisir dalam menyusun rencana atau strategi permainan, rajin dalam latihan diantaranya bertarung dengan tim lain atau melihat reka ulang suatu pertandingan yang mengarah pada variasi strategi permainan, segala yang dipersiapkan mengenai strategi dapat terencana dengan matang, tentunya menjadi kapten suatu tim selain harus memiliki skor tinggi pada dimensi *Extraversion* juga lebih baik memiliki skor tinggi pada dimensi *Conscientiousness*. Perilaku *Gamers Esports DotA 2* yang memiliki skor rendah dapat tergambar seperti *Gamers Esports DotA 2* yang memiliki skor rendah pada dimensi *Emotional Stability* dan *Agreeableness*, *Gamers Esports DotA 2* yang memiliki skor rendah juga dapat tergambar dari ketidak tertibannya *Gamers Esports DotA 2* tersebut dalam menjalani porsi latihan yang telah disusun.

2.4.1 Skema Kerangka Pemikiran

Dalam bermain *game DotA 2* terdapat macam perilaku yang bisa ditampilkan, mulai dari cara berpikir, cara bertindak, kemampuan mengolah mekanik, tampilan emosi saat bermain dan memprediksi mengenai sesuatu yang akan terjadi dalam suatu *game*. Untuk menggambarkan hal tersebut dapat dilakukan dengan melihat *Trait* seseorang. *Trait* sangat kuat kaitannya dengan kepribadian. Setelah beberapa dekade, cabang psikologi kepribadian memperoleh suatu pendekatan taksonomi kepribadian yang dapat diterima secara umum yaitu dimensi “*Big Five Personality*”

