

EKSPLORASI DESAIN GAME DOTA 2 DALAM MENCIPTAKAN EKONOMI NYATA

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Rizca Pratiwi Handayani
NRP : 12.304.0041



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
OKTOBER 2018**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berta acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Rizca Pratiwi Handayani
Nrp : 12.304.0041

Dengan judul :

**“EKSPLORASI DESAIN GAME DOTA 2 DALAM MENCIPTAKAN EKONOMI
NYATA”**

Bandung, 20 Oktober 2018

Menyetujui,
Pembimbing Utama,

(Dr. Ririn Dwi Agustin., ST., MT)

ABSTRAK

Game Dota 2 merupakan sebuah *game* yang memberikan tantangan dari segi strategi dan aksi dimana para pemain sangat berantusias untuk bermain *game dota 2*, dimana para pemain *game dota 2* akan memilih *hero* yang disediakan dan memilih atau juga membeli *item-item* yang mempunyai *skill* yang kuat untuk memenangkan sebuah pertandingan.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis seberapa besar pengaruh aspek ekonomi nyata pada permainan *game dota 2* untuk menciptakan motivasi pemain yang dapat dihasilkan dari bermain *game dota 2*.

Hasil dari penelitian ini adalah bagaimana para *developer game* atau para pembuat *game* dapat menciptakan aspek ekonomi nyata pada *game* yang telah dibuat sehingga para pemain *game* dapat berantusias dan tidak cepat bosan untuk memainkan *game* yang telah diciptakan oleh *developer game*.

Kata Kunci : *Game Dota 2*, Ekonomi Nyata, *Resources*, *Sources*, *Traders*.

ABSTRACT

The Dota 2 game is a game that provides challenges in terms of strategy and action where the players are very enthusiastic to play dota 2 games, where dota 2 game players will choose the hero provided and choose or also buy items that have strong skills for win a match.

This study was conducted to analyze how much influence the real economic aspects on the game of Dota 2 games to create player motivation that can be generated from playing dota 2 games.

The results of this study are how game developers or game makers can create real economic aspects in the games that have been created so that game players can be enthusiastic and not bored quickly to play games that have been created by game developers.

Keywords: Dota 2 Games, Real Economy, Resources, Sources, Traders.

KATA PENGANTAR

Ucapan dan rasa syukur penulis layangkan ke hadirat Ilahi Robbi, yang telah berkenan menguatkan penulis untuk membuat Laporan Tugas Akhir dengan judul “Eksplorasi Desain Game Dota 2 Dalam Menciptakan Ekonomi Nyata”. Adapun penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata 1, di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan. Penulis menyadari laporan ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang penulis terima baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini kepada :

1. Ibu Dr. Ririn Dwi Agustin, S.T, M.T. sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia untuk meluangkan waktu dan membimbing, memeriksa, serta memberikan petunjuk-petunjuk dan saran dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
2. Seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu
3. Kepada Orang Tua tersayang Arifin Hasan, S.Sos, M.Si dan Muslimah Is Ragalutu, S.Sos, M.Si, yang selalu memberikan kasih sayang, do’a dan dorongan baik moril maupun materil kepada penulis.
4. Sahabat spesialku Mekden, yang selalu mendampingiku dalam memberikan segala dukungan, perhatian, semangat dan doa bagi penulis selama penyusunan tugas akhir.
5. Sahabat-sahabat baikku Afril, teh Yelni, teh Ifi, Mira, Ayu, Anca, serta teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, karena telah mau memberi kritik dan saran kepada penulis
6. Rekan-rekan alumni TKJ angkatan ’10 SMKN 1 Biau Sulawesi Tengah yang telah banyak memotivasi dan memberikan kritik kepada penulis.
7. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu selama ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karuania-Nya serta membalas segala kebaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi piha-pihak yang membutuhkan

Bandung, 20 Oktober 2018

Rizca Pratiwi Handayani

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------------------------------------------|------|
| KATA PENGANTAR | i |
| DAFTAR ISI..... | ii |
| DAFTAR TABEL | iii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | ix |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1-1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1-1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 1-2 |
| 1.3 Tujuan Tugas Akhir..... | 1-2 |
| 1.4 Lingkup Tugas Akhir | 1-2 |
| 1.5 Metodologi Tugas Akhir | 1-3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 1-4 |
| BAB 2 LANDASAN TEORI..... | 2-1 |
| 2.1 Tinjauan | 2-1 |
| 2.2 Sejarah <i>Game Online</i> | 2-1 |
| 2.3 <i>Game Online</i> | 2-2 |
| 2.4 Sejarah <i>Game Dota 2</i> | 2-3 |
| 2.5 Metode Anatomi <i>Game</i> | 2-9 |
| 2.5.1 Komponen <i>Game</i> Pada Level Konsep | 2-9 |
| 2.5.1 Komponen <i>Game</i> Pada Level Desain | 2-10 |
| 2.6 Bentuk Ekonomi..... | 2-17 |
| 2.7 Pengaruh Permainan <i>Game Online</i> Pada Domain Perkembangan | 2-18 |
| 2.8 Metode Kualitatif | 2-19 |
| 2.9 Sampel..... | 2-20 |
| 2.10 Teknik Sampling | 2-20 |
| 2.11 Analisis dan Interpretasi Data..... | 2-23 |
| 2.12 <i>Purposive Sampling</i> | 2-26 |
| 2.13 Penelitian Terdahulu..... | 2-26 |
| BAB 3 ANALISIS | 3-1 |
| 3.1 Rancangan Penelitian | 3-1 |
| 3.2 Rencana Analisis | 3-2 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------|------------|
| 3.3 Analisis <i>Game</i> Menghasilkan Ekonomi Nyata | 3-2 |
| 3.4 Anatomi <i>Game</i> | 3-3 |
| 2.4.1 Komponen <i>Game</i> Pada Level Konsep Komponen <i>Game</i> Pada ... | 3-5 |
| 2.4.2 Langkah-Langkah Bermain Dota 2 | 3-6 |
| 2.4.3 Tahapan Bermain <i>Game Dota 2</i> | 3-16 |
| 2.4.4 Langkah-Langkah Bermain Dota 2 | 3-17 |
| 2.4.5 Cara Menghasilkan Ekonomi Nyata..... | 3-6 |
| 3.5 Metode Wawancara..... | 3-18 |
| 3.6 Subjek Penelitian..... | 3-19 |
| 3.7 Tujuan dan Pedoman Pertanyaan Wawancara | 3-18 |
| 3.6 Subjek Penelitian..... | 3-18 |
| 3.6 Subjek Penelitian..... | 3-18 |
| BAB 4 HASIL PENELITIAN..... | 4-1 |
| 4.1 Ekonomi <i>Game</i> | 4-1 |
| 4.2 Unsur-Unsur Ekonomi Dota 2..... | 4-6 |
| 4.2.1 <i>Resource Tangible</i> (Berwujud)..... | 3-7 |
| 4.2.2 <i>Resource Intangible</i> (Tidak Berwujud) | 3-13 |
| 4.2.3 Entitas Dota 2..... | 3-14 |
| 4.2.4 Fungsi Ekonomi Nyata..... | 3-16 |
| BAB 5 PENUTUP | 5-1 |
| 5.1 Kesimpulan | 5-1 |
| 5.2 Saran | 5-1 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN A..... | A-1 |
| LAMPIRAN B..... | B-1 |
| LAMPIRAN C..... | C-1 |

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai usulan penelitian yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir. Di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya *game* online dari masa ke masa membuat para masyarakat tidak hanya menikmati *game online* untuk mencari hiburan saja, tapi telah menjadi sebuah kebutuhan manusia sekarang ini, karena pada *game* telah memiliki banyak manfaat yang akan didapatkan ketika bermain *game online*. Kemajuan *game online* yang sangat pesat ini membuat banyak orang menggunakannya tidak terkecuali anak-anak bahkan sampai dengan orang yang sudah tua pun tidak tertinggal untuk memainkan *game*. karena telah maraknya *game online* dikalangan masyarakat maka semakin banyak pula tempat-tempat yang memfasilitasi para pemain *game* bahkan sampai di adakan kompetisi-kompetisi, jasa menaikkan *ranking* akun, memperjual belikan item-item yang disediakan oleh *game online* dengan pendapatan yang tidak main-main harganya.

Game adalah salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para penggunanya, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu game dengan nyaman maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibanding komputer untuk penggunaan biasa. (Wijaya Ariyana & Arifianto).

Game online bisa memberikan sebuah tantangan dan penghotrmatan sehingga pemain menjadi sangat berantusias untuk bermain *game online*, walaupun *game online* diperuntukkan kepada anak-anak, ternyata tidak sedikit juga orang dewasa sering memainkannya bahkan ada juga yang menjadikan *game online* sebagai pekerjaan hingga akhirnya bisa mendapatkan penghasilan dari *game online* tersebut. Karena banyak sekali beredar *game online* dikalangan masyarakat Indonesia membuat warna baru bagi penggemar *game online*, dari yang hidupnya susah bersosialisasi maka di dunia *game online* atau di dunia maya dia bisa mendapatkan teman yang sangat banyak dibanding di kehidupan nyatanya.

Game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya seperti

banyak membuang-buang banyak waktu hingga ada yang bisa bolos sekolah hanya karena ingin bermain *game online*.

Maka objek yang dipilih oleh peneliti dan menjadi subjek penelitiannya adalah kalangan pemain *game online* yang memainkan *game Dota 2*, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peluang pendapatan penghasilan dari *game online dota 2*.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka identifikasi masalah dalam hal ini adalah :

1. Bagaimana *eksplorasi design game dota 2* untuk menciptakan peluang motivasi ekonomi nyata?
2. Dengan cara apa pemain *game* mendapat penghasilan dari *game dota 2*?
3. Apakah faktor ekonomi nyata memiliki daya tarik bagi pemain *game dota 2*?

1.3. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka yang menjadi tujuan tugas akhir ini yaitu :

1. Untuk mengetahui *eksplorasi design game dota 2* yang memberikan peluang motivasi ekonomi nyata.
2. Untuk mengetahui cara-cara pemain *game dota 2* dalam menghasilkan uang dari bermain *game dota 2*.
3. Untuk mengetahui apakah faktor ekonomi nyata menjadi daya tarik bagi pemain.

1.4. Lingkup Tugas Akhir

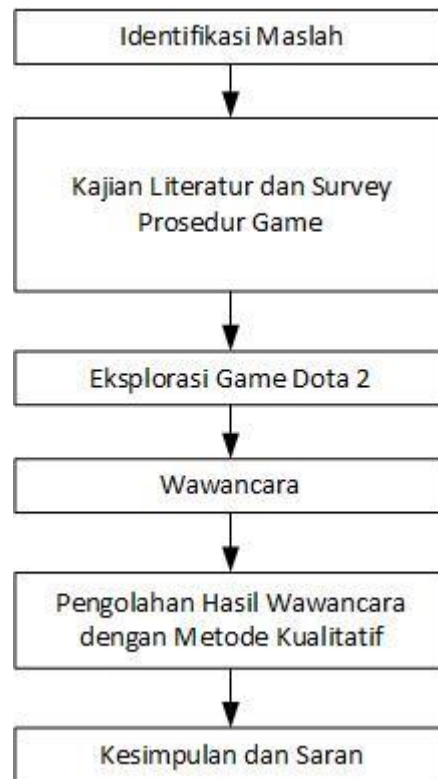
Dari hasil Analisa, persoalan yang dihadapi sangat kompleks, maka penulis membatasi persoalan sebagai berikut

1. *Game online dota 2* yang menghasilkan penghasilan ekonomi nyata.
2. Penelitian ini di fokuskan untuk mengeksplorasi *design game dota 2* dan motivasi ekonomi nyata.

1.5. Metodologi Tugas Akhir

Metodologi merupakan kerangka dasar dari tahapan penyelesaian tugas akhir. Metodologi penulisan pada tugas akhir ini mencakup semua kegiatan yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah

atau melakukan proses inventaris data tool terhadap permasalahan tugas akhir. Metode ini dapat dilihat pada Gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1 Metodologi Penelitian

Berikut adalah penjelasan dari metodologi yang digunakan pada penelitian tugas akhir ini, yaitu :

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian masalah yang terjadi di organisasi, serta solusi sementara yang akan diusulkan untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang relevan secara teoritis atau yang didapat dari organisasi tempat penelitian beserta lingkungannya untuk menunjang tahap analisis.

Tahap pengumpulan data terdiri dari :

- a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian dan perbandingan referensi yang didapat dari buku, jurnal ilmiah dalam bentuk buku cetak maupun *e-book* di internet untuk mendapatkan

teori yang relevan dengan masalah yang sudah diidentifikasi serta dengan tujuan dari tugas akhir ini.

3. Eksplorasi *Design Game Dota 2*

Metode ini digunakan untuk meneliti data yang sudah ada, kemudian data tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk selanjutnya dikembangkan oleh penulis yakni mengenai *Game Online Dota 2* pada perilaku gamer itu sendiri.

4. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan wawancara atau tanya jawab kepada pihak yang bersangkutan.

5. Pengolahan Hasil Wawancara

Pada tahap ini akan dilakukan penulisan atau laporan dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap responden, yaitu para pemain *dota 2*. Hasil wawancara tersebut akan dideskripsikan oleh penulis agar memperoleh hasil analisis yang lebih lengkap dan jelas.

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data hasil wawancara yang dilakukan terhadap responden, yaitu pemain *game dota 2*. Maka dari hasil wawancara tersebut peneliti mendeskripsikan hasil analisis yang lebih lengkap dan jelas.

6. Kesimpulan & Saran

Pada tahap ini akan dilakukan penyimpulan dari penelitian yang telah dilakukan terkait dengan masalah yang sudah diidentifikasi, serta saran sebagai prospek penelitian selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, masing-masing bab dibagi berdasarkan sub bab dengan maksud agar laporan tugas akhir ini akan lebih terperinci dengan jelas untuk mempermudah dan lebih dipahami oleh pembaca.

Adapun sistematika penulisan tugas akhir pada masing-masing bab didalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai usulan penelitian yang akan dilakukan pada pengerjaan tugas akhir. Di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi definisi-definisi, teori-teori, dan juga konsep-konsep dasar yang akan diperlukan untuk menganalisa situasi yang akan diteliti. Dalam bab ini dipaparkan hasil-hasil penelitian yang ada pada buku-buku, makalah-makalah dan jurnal-jurnal ilmiah yang terkait dengan data relevan sebagai referensi pengerjaan tugas akhir.

BAB 3. ANALISIS

Bab ini menjelaskan tentang analisis dari *game online dota 2*, dengan ruang lingkup tugas akhir yang akan di amati oleh peneliti berdasarkan fakta-fakta yang ada di kalangan pemain *game dota 2*.

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan dengan cara mendeskripsikan hasil penelitian.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil yang diperoleh pada penelitian yang telah dilakukan. Di dalamnya pula berisi tentang saran yang akan diusulkan kepada peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [AGU17] Agustin, Ririn Dwi. 2017. Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game
- [ARD15] Ardi. Agung Satrio. 2015. Eksplorasi Teknik *Gamplay* dan *Game Mechanics* Rancangan Carlo Fabricatore Pada *Game Dota 2*
- [GRA05] Grace.Lyndsay. 2005. *Game Type and Game Genre*
- [YUS17] Ramadhani. Yusuf. Implementasi *Game Mechanics* Pada *Game* Menggunakan *Game Engine Construct 2* (Studi Kasus : Game Cookurubukan). 2017
- [SEJ15] SEJARAH FAKULTAS TEKNIK UNPAS – IKATAN ALUMNI FAKULTAS TEKNIK, Universitas Pasundan, Bandung, 2015.
- [ISL15] Islamiyah, Yeslida. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENILAIAN KENAIKAN JABATAN FUNGSIONAL PRANATA NUKLIR DI PUSAT DAN TEKNOLOGI NUKLIR TERAPAN (PSTNT)-BATAN BANDUNG, Universitas Pasundan, Bandung, 2015.
- [OEN06] Oeniyati, Yulia. Panduan Umum Menulis Buku Panduan. 03 Februari 2016.http://pelitaku.sabda.org/panduan_umum_menulis_buku_panduan.
- [MAH17] Mahpur, Mohammad. Memantapkan Analisis Data Kualitatif Melalui Tahapan Koding 2017
- [DAN14] Daniel, R, Joseph. *Theoretical Sensitivity*. 2013
- [AR14] Ariyana Wijaya dan Arifianto. 2014. <http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>
- [AJ13] Aji. Jurnal Khairani. 2013
- [WIK18] Wikipedia, Dota 2, September 2018, https://id.wikipedia.org/wiki/Dota_2
- [INF] Info Tourney. Website Turnamen Terlengkap Portal Berita E-Sports
<https://infotourney.com/tournament/dota-2/1199-turnamen-dota-2-8technology-festival>

[LIQ18] Liquipedia, October, 2018, https://liquipedia.net/dota2/DreamLeague/Season_10

[STA18] Statista, The Statistics Portal, September 2018,
<https://www.statista.com/statistics/807457/dota-2-number-players-steam/>