

## Representasi Gamers dalam Film Dokumenter “Free to Play” Representation of Gamers in Documentary Film “Free to Play”

<sup>1</sup>Wiwin Fitriyani, <sup>2</sup>Rita Gani

<sup>1,2</sup>Prodi Ilmu Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung,

Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116

email: <sup>1</sup>wiwinfitriya@gmail.com, <sup>2</sup>rita@unisba.ac.id

**Abstract.** This writing was motivated by the development of the internet which created many benefits and helped to change many activities in the real world. eSport or familiarly heard Electronic Sport is a new face for developments between video games and sports. How not, in the midst of the development of the internet is able to change the type of exercise through a computer screen. The film "Free to Play" appeared, describing the phenomenon that was developing in the community. This documentary-type film presents a different story than usual, namely between the world-class Games and the lives of professional DotA 2 players. Dramatization also helped illustrate the difficulty of eSport athletes playing games. Between hobbies, dedication and achievement raised as interesting issues. So this research examines how the narrative in the documentary "Free to Play" is presented. This study uses qualitative research techniques with Tzvetan Todorov's narrative approach, where the narrative structure in the film has a chronological order, motives and plots and a causal relationship from an event. Not only that the position of the narrator in a documentary is very important for the viewpoint of the audience. Then, the representation of gamers is explained in the narration, where the stigma of gamers is poorly changed due to eSport. The results of this study indicate the narrative in this film changes the view of games in the community.

**Keywords:** eSport, Documentary Film, “Free to Play”, Narrative Analysis.

**Abstrak.** Penulisan ini dilatarbelakangi oleh perkembangan internet yang menciptakan banyak manfaat dan turut merubah banyak kegiatan di dunia nyata. *eSport* atau akrab di dengar Elektronik *Sport* merupakan wajah baru bagi perkembangan antara *video game* dan olahraga. Bagaimana tidak, ditengah-tengah perkembangan internet ini mampu merubah jenis olahraga melalui layar komputer. Munculah film “*Free to Play*” menggambarkan fenomena yang tengah berkembang di masyarakat. Film berjenis dokumenter ini menyuguhkan cerita yang berbeda dari biasanya, yaitu antara Pertandingan tingkat dunia dan kehidupan pemain Profesional DotA 2. Dramatisasi pun turut menggambarkan tidak mudahnya atlet *eSport* dalam bermain *games*. Antara hobby, dedikasi dan prestasi dimunculkan sebagai isu yang menarik. Maka penelitian ini meneliti bagaimana narasi dalam film dokumenter “*Free to Play*” disajikan. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian kualitatif dengan pendekatan naratif Tzvetan Todorov, dimana stuktur narasi dalam film tersebut memiliki urutan kronologis, motif dan plot dan hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa. Tak hanya itu posisi narator dalam sebuah film dokumenter sangat berperan bagi sudut pandang penonton. Kemudian, representasi gamers di jelaskan dalam narasi tersebut, dimana stigma *gamers* yang buruk berubah karena adanya *eSport*. Hasil penelitian ini menunjukkan narasi dalam film ini merubah pandangan *games* di kalangan masyarakat.

**Kata Kunci:** eSport, Film Dokumenter, “Free to Play”, Analisis Naratif.

## A. Pendahuluan

Keberadaan internet turut serta memberikan perubahan besar bagi kehidupan masyarakat. Internet tumbuh menjadi bagian dari masyarakat dan menimbulkan peralihan sejumlah aktivitas dan budaya dari dunia nyata ke dalam dunia maya. Salah satu kegiatan yang mengalami pergeseran adalah bermain *video games* atau permainan. Dengan adanya internet, bermain game dapat dilakukan secara virtual melalui perangkat komputer yang dikenal dengan istilah *game online* (permainan daring). Fenomena bermain *video games* saat ini tidak hanya menjadi hobi atau pengisi waktu luang; eksistensi *games* pun berubah menjadi gaya hidup. *Video games* kini dapat diakses oleh banyak pemain di seluruh dunia yang terhubung oleh suatu jaringan internet. Pada perkembangannya, pemain *video games* kompetitif mulai menunjukkan sifat atletik yang sama dengan atlet olahraga lainnya. Stigma negatif yang melekat pada pemain *video games* turut terkikis karena adanya *Electronic Sports (eSport, olahraga elektronik)* yang saat ini turut meramaikan dunia olahraga. Jenis olahraga yang bersifat digital ini terus berkembang. Pertumbuhan *eSport* di dunia melunturkan pandangan sebelah mata terhadap dunia *games*. Dalam beberapa tahun terakhir popularitas *eSport* melonjak sebagai salah satu bentuk olahraga kompetitif yang banyak dipraktekkan sekarang.

Film sendiri memiliki dua kategori, yakni film fiksi dan non-fiksi. Dalam kategori film non-fiksi, yang paling dikenal adalah jenis film dokumenter. Banyak film dokumenter yang mengupas berbagai peristiwa yang pernah terjadi dalam ruang lingkup masyarakat. Namun, film komersil yang membahas tentang fenomena *eSport* masih jarang ditemukan. Karena masih dianggap memiliki pengaruh buruk akan

kehadirannya. Salah satu film dokumenter yang mengisahkan seluk-beluk kehidupan atlet *eSport* adalah *Free to Play* (2014) yang diunggah melalui YouTube. *Free to Play* merupakan film dokumenter tahun 2014 yang digarap oleh perusahaan *video games* Amerika, Valve Corporation. Film ini menceritakan pandangan kritis seorang *gamers*. Kerja sama, strategi, dan taktik dalam bermain *game* menjadi alasan *eSport* tidak bisa dianggap remeh. Banyak sisi lain dari seorang *gamer* yang coba diungkapkan melalui film ini. Fokus utama pada film ini adalah pembentukan identitas *gamers*, dengan stigma negatifnya, menjadi atlet *eSport* profesional. Film ini merupakan cikal bakal perkembangan *eSport* di dunia khususnya *DotA 2*, karena secara tidak langsung film ini mampu merubah banyak pandangan orang mengenai dunia *game*. Dalam batas penggunaan yang tidak berlebihan bermain game dapat digunakan sebagai sarana olahraga. Namun tidak dapat dipungkiri pemain game online sulit mengendalikan kebiasaan bermain hingga menjadi kecanduan. Sehingga kebiasaan atau keadaan ini mewakili pandangan masyarakat mengenai *gamers*. Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: "Bagaimana Narasi Representasi *Gamers* dalam Film Dokumenter *Free to Play* Produksi Velve Corporation?", dengan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana representasi *gamers* dalam stuktur narasi film "*Free to Play*"?
2. Bagaimana posisi narator pada film dokumenter *Free to Play* dikaitkan dengan Representasi *gamers*?
3. Bagaimana *gamers* menjadi daya tarik tersendiri dalam film "*Free to Play*"?

## B. Landasan Teori

*Free to Play* merupakan film yang menceritakan kehidupan para pemain profesional *eSport* khususnya *DotA 2* dalam sebuah pertandingan tingkat dunia, The Internasional. Dalam film ini, berfokus pada tiga pemain *video games* profesional dari tiga negara yaitu Singapura, Amerika Serikat dan Ukraina. Kemunculan *eSport* tentu tidak mudah berkembang dalam kalangan masyarakat, banyaknya kritik masyarakat mengenai atlet *gamers* yang menghabiskan sebagian besar waktunya di depan layar dan melupakan kehidupannya secara sosial. Fokus film ini adalah komitmen pemain terhadap *DotA 2*, perjuangan mengatasi kesulitan pribadi, tekanan keluarga, dan kenyataan hidup untuk bersaing dalam kompetisi dunia. Dalam Konstruksi Sosial Media Massa (Bungin, 2011) Istilah konstruksi atas realitas sosial (*social construction of reality*) menjadi terkenal sejak diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman melalui bukunya yang berjudul *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociological of Knowledge* (1966). Ia menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, dimana individu menciptakan secara terus menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subyektif.

Salah satu bentuk dari komunikasi massa adalah film. Secara garis besar, film merupakan cara baru masyarakat untuk menikmati kecanggihan teknologi yang kian berkembang. Dalam buku Komunikasi Massa suatu pengantar Elvinaro dkk (2007:143) film adalah gambar bergerak adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di bekahan dunia. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya. Selain itu, film sebagai media komunikasi massa

bersifat audio dan visual yang mampu menyajikan kembali suatu realitas serta berbagai fenomena yang ada.

Kemudian, film dokumentasi (documentary film) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan (creative treatment of actuality). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut. Film dokumenter secara tidak langsung menghadirkan realita dalam bentuk yang berbeda, sehingga masyarakat mampu menarik kesimpulan sendiri mengenai realita yang ada meski pada prosesnya sutradara sangat berperan untuk mengarahkan alur cerita yang ada.

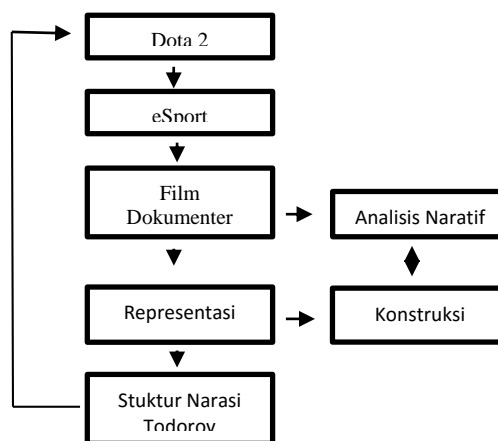
Pada hakikatnya *eSport* merupakan olahraga yang membutuhkan keterampilan kombinasi dan bakat yang mirip dengan permainan catur. Andrejkovics dalam *The Invisible Game; mindset of a winning team* (2016:5) menjelaskan bahwa perbedaan dari catur karena pemain dan tim diukur terhadap jenis permainan. *Video games* dipisahkan oleh berbagai kategori. Ada genre yang mengutamakan kecepatan dan kecakapan, atau yang melibatkan perencanaan dan strategi. Layaknya olahraga lainnya, dalam *The Invisible Game* (2016:32) atlet *eSport* berlatih enam hari selama satu minggu. Sebagian besar pemain yang hobby memainkan permainan *eSport* menghabiskan 8-20 jam seminggu. Sementara pemain profesional bisa menghabiskan hingga 60 jam seminggu. Kerja keras selalu mendapatkan imbalan, tetapi efektivitas pelatihan tergantung pada:

1. Waktu yang dihabiskan dalam latihan
2. Jumlah latihan yang diulang
3. Kualitas latihan
4. Ketekunan

Narasi merupakan penggabungan berbagai peristiwa yang disusun menjadi satu jalinan cerita dengan artian bahwa narasi adalah rangkaian peristiwa yang disusun melalui hubungan sebab-akibat dalam ruang waktu tertentu. (McGraw-Hill, 2000:83 dalam Eriyanto, 2015:15). Adanya narasi dalam film juga dapat memberikan gambaran tentang realitas yang ada di sekitar masyarakat kepada khalayak. Film dapat membangun perspektif dan kritik sosial dari realitas yang ada. Seperti halnya dalam Film "Free to Play" yang merepresentasikan realitas game saat ini yang kaitannya sangat dekat dengan masyarakat. Menurut Daiute & Lightfoot (2004) dalam Carswell (2007) yang dijelaskan Mawardi (2018) menjelaskan penelitian naratif mempunyai banyak bentuk dan berakar dari disiplin (ilmu) kemanusiaan dan sosial yang berbeda. Naratif bisa berarti tema yang diberikan pada teks atau wacana tertentu, atau teks yang digunakan dalam konteks atau bentuk penyelidikan dalam penelitian kualitatif (Chase, 2005).

Tak hanya itu, tema naratif (*narrative*) muncul dari kata *to narrate* yang artinya menceritakan atau mengatakan (*to tell*) suatu cerita secara detail. Dalam desain penelitian naratif, peneliti mendeskripsikan kehidupan individu, mengumpulkan, mengatakan cerita tentang kehidupan individu, dan menuliskan cerita atau riwayat pengalaman individu tertentu. Jelasnya, penelitian naratif berfokus pada kajian seorang individu. Jauh dari itu, Maslow dalam Motivasi dan Kepribadian (1993:25) menjelaskan dalam teori yang baik tidak ada sesuatu yang dapat dikatakan kebutuhan perut atau mulut, atau alat kelamin. Yang ada hanyalah kebutuhan individu. Semua motivasi berkaitan antara satu dan lainnya, motivasi ini sering diartikan sebagai "hirarki kebutuhan". Dalam buku

Motivasi dan Kepribadian, Maslow (1993:43) menjelaskan bahwa dalam setiap diri manusia terdapat lima kebutuhan dasar (pokok);



**Gambar 1.1:** Bagan kerangka pemikiran (sumber : hasil olahan Penulis, 2018)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Representasi "Gamers" dalam Stuktur Narasi Film "Free to Play"

Pada bagian pertama, narasi akan dianalisis melalui pembagian stuktur yang ada dalam film dokumenter "Free to Play" menjadi tiga stuktur narasi Tzvetan Todorov. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 35 *scene* dalam film karya Valve yang berdurasi 1 jam 15 menit tersebut. dilihat bahwa dalam film "Free to Play" terdapat tiga stuktur narasi, yaitu Keseimbangan dimana narasi diawali dari sebuah keteraturan. Membicarakan *Ekilibrium* dalam film "Free to Play" narasi keseimbangan tergambar pada *scene* 1,2,3, di mana *scene* ini menjelaskan bagaimana Hyhy, Fear dan Dendi memaknai dunia *gaming* dan memiliki motif untuk menjadi seorang atlet profesional DotA 2;

**Benedict "Hyhy" Lim :** "Hari di mana aku beranjak dewasa adalah

*hari di mana aku mulai bermain DotA. Itu bagaikan, saat kamu naik ke panggung, untuk mewakili negaramu untuk sesuatu. (...) Gaming adalah hal paling membanggakan di hidupku..”*

**Danil “Dendi” Ishutin :** *“(…) Jadi, computer games. Bagiku itu... Segalanya.”*

**Cinton “Fear” Loomis :** *“Inilah pekerjaanku, yang sudah lama kulakukan. Menurutku sukses adalah bagaimana orang lain melihatmu. Di mata publik, itu terserah mereka.”*

Kondisi tersebut kemudian berubah menjadi kekacauan dan narasi diakhiri dengan kembalinya keteraturan. Kekacauan dituturkan oleh Vicky Wee pada *scene* 16, di mana ia menjelaskan Hyhy mengorbankan sekolahnya demi bermain DotA 2 dan mengikuti turnamen TI.

**Benedit “Hyhy” Lim :** *“perjalanan menuju The International, itu sebetulnya bertabrakan dengan waktu ujianku. Jadi, kuanggap ini sebagai pengorbana yang telah kubuat untuk team dan diriku sendiri. Dan setelah itu kutahu saat kamu mengejar keinginanmu, itu tergantung usahamu apakah itu sepadan... sepadan dengan pengorbanan.”*

*Scene* terakhir “Free to Play”

tidak hanya menjual berbagai hal yang menarik dan jalan karir fantastis yang bisa dicapai sebagai atlet *eSports*, tetapi juga membawa ke sisi yang lebih gelap dari setiap pribadi di balik layar kompetisi dengan hadiah puluhan miliar rupiah.

*“Fear sekarang tinggal di San Francisco, CA dan menjadi kapten dari team Amerika, Evil Geniuses. Dia tidak berlatih sendirian lagi. Dan setelah turnamen, dia membeli meja baru.”*

*“Hyhy sekarang mengejar Master Sarjana Bisnis. Dia membayar kuliahnya dengan hasil kemenangan turnamennya.”*

*“Dendi sekarang menjadi salah satu gamer profesional paling terkenal. Dia punya lebih banyak follower di Twitter dari Timnas Sepakbola Ukraina.”*

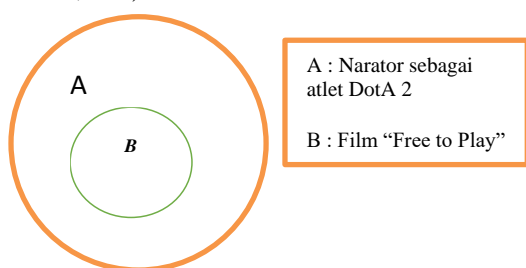
Film berjenis dokumenter ini mencoba merekam realitas yang ada (Vivian,

2007:180) dimana menghadirkan fenomena *eSport* khususnya para atlit profesional DotA 2 yang berlaga pada turnamen *The Internasional*. Beberapa karakteristik *eSport* secara resmi hanya meliputi suatu *games* yang memiliki wadah atau ekosistem kompetisi. Secara kasar bisa dibilang tidak ada kualifikasi *eSports* kecuali komunitas yang membentuknya sendiri, namun kebanyakan game yang dikategorikan besar di *eSport* berasal dari pendanaan dan kompetisi yang juga mengambil peran dari sang pembuat *game* (*Developer*). Berdasarkan stuktur narasi Tzvetan Todorov dalam film “Free to Play” terdapat stuktur narasi yaitu Ekulibrium, Gangguan dan Ekuilibrium. Dimana film ini mengangkat DotA 2 menjadi objek yang dapat diperhitungkan karena adanya *eSport*. Semua dijelaskan berdasarkan *scene* yang terdapat dalam film tersebut.

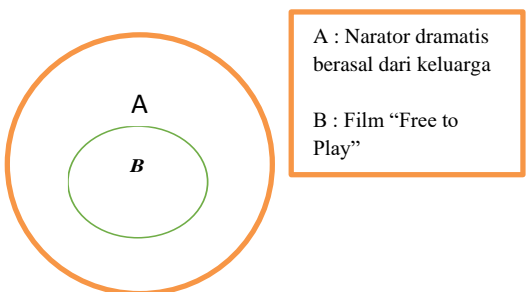
### Posisi Narator pada Film Dokumenter “Free to Play” dikaitkan dengan Representasi Gamers

Peneliti menemukan dalam film “Free to Play”, narator bercerita melalui sudut pandang pengarang yang terlibat dalam cerita atau sering disebut Narator Dramatis (*Dramatized Narrator*). Peneliti menemukan 3 tokoh yang mendominasi dalam alur cerita tersebut, dimana Hyhy, Fear dan Dendi di gambarkan bukan hanya melalui turnamen *The Internasional* namun bagaimana mereka di ceritakan oleh sudut pandang keluarga, komentator pertandingan dan ahli *eSport* sehingga semua narator terlibat dalam keberlangsungan cerita. Dalam narasi objektif, khalayak diajak untuk turut serta terlibat dalam narasi itu lewat narator. Sebuah narasi bisa diceritakan secara berbeda tergantung pada karakter mana daam narasi tersebut yang berposisi sebagai narator. Narasi ketakutan setiap orangtua dapat

ditampilkan dalam film ini, karir gaming yang dipilih bukan hal yang mudah untuk dapat di terima di masyarakat. Narasi setiap narator menjelaskan bahwa mengubah pola pikir tidak mudah sehingga butuh waktu bagi masyarakat luas. Selain narator adalah karakter dalam cerita, narasi subjektif umumnya juga ditandai dengan penggunaan teknik-teknik penceritaan (seperti musik, adegan, pengambilan gambar) dari prespektif narator (Eriyanto, 2013;120).



Gambar 2.1  
Posisi Pemain dalam Film "Free to Play"



Gambar 2.2  
Posisi keluarga dalam Film "Free to Play"

Tema besar dalam film ini merupakan turnamen *The Internasional*, yang membahas mengenai permainan DotA 2. Tema *eSport* ditampilkan dalam film bertajuk "Free to Play", yang berhasil memberikan



informasi kepada khalayak adanya perubahan bentuk olahraga menjadi digital. Rintangan-rintangan inilah yang menjadi daya tarik peneliti mengapa *video games* kini dapat berkembang menjadi *Electronic Sport*. Peneliti menyadari bahwa tidak mudah menjadi pemain *eSport* profesional, meliputi kesulitan yang dijelaskan dalam film "Free to Play". Untuk mempermudah apa yang menjadi alasan para pemain konsisten menekuni dunia *gaming*.

Layaknya olahraga pada umumnya, dalam *The Invisible Game* (2016:32) atlet *eSport* berlatih enam hari selama satu minggu. Sebagian besar pemain yang *hobby* memainkan permainan *eSport* menghabiskan 8-20 jam seminggu. Senada dengan Hyhy, Fear menganggap bahwa gaming adalah pekerjaan yang patut dibanggakan tanpa harus memperdulikan apa yang orang lain katakan.

### **Gamers menjadi daya tarik tersendiri dalam film “Free to Play**

Kedua tokoh dalam film ini didukung, Maslow (1993:43) dalam buku Motivasi dan Kepribadian bahwa dalam setiap diri manusia terdapat lima kebutuhan dasar (pokok), dan bermain *games* merupakan sebuah kebutuhan bagi mereka, adapun kebutuhan tersebut di antaranya: Kebutuhan fisiologis (Faali), Kebutuhan akan keselamatan, Kebutuhan akan rasa memiliki dan rasa cinta, Kebutuhan akan harga diri, Kebutuhan akan perwujudan diri. Tingkatan inilah yang membuat orang akan berusaha memenuhi kebutuhan tingkat berikutnya. Dalam scene keseimbangan ini terlihat adanya kebutuhan Fisiologis lebih menempatkan bahwa kebutuhan dasar manusia sehari-hari misalnya makan, minum, pakaian, tempat tinggal dan kebutuhan fisik lainnya (physical need). Dalam film ini beberapa narasi menjelaskan bahwa seorang atlet *eSport* di didik layaknya atlet biasanya.

Gambar 2.3  
Analisis Peneliti : Stuktur Abraham Maslow  
dalam Film “Free to Play”

### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis mengenai representasi *gamers* dalam film dokumenter “Free to Play”, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut : Berdasarkan rangkaian peristiwa mengikuti **logika tiga stuktur narasi Tzvetan Todorov dalam Film dokumenter “Free to Play”**, diawali sebuah keteraturan atau *ekuilibrium* dimana para atlet *eSport* menjadikan DotA 2 sebagai sebuah kebutuhan. Kemudian gangguan datang melalui realitas yang tumbuh dari berbagai peristiwa yang pernah terjadi dalam ruang lingkup masyarakat khususnya pendapat mengenai *gamers*, konflik muncul melalui pandangan buruk sebagai *gamers* khususnya pandangan keluarga mengenai dunia *gaming*.

Terkahir alur kembali pada keseimbangan, dimana puncak pencapaian adalah adanya pengakuan dari masyarakat mengenai adanya *eSport* karena diadakannya pertandingan setara dengan olahraga pada umumnya.

Film yang bergenre dokumenter ini **memposisikan narator menjadi salah satu karakter dalam cerita**. Film ini menempatkan keluarga, pelatih, manajer, fisioterapis, psikiater, hingga ahli *eSport* di dalamnya sehingga mengkategorikan narator menjadi narator dramatis. Adapun film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar yang disampaikan dalam narasi. Tak hanya itu film ini menjadi bagian narasi subjektif, dimana film ini mengajak khalayak masuk dalam kisah dan turut menjadi bagian melalui sudut pandang terkait.

Kemudian **daya tarik dalam film ini adalah dimana eSport menjadi perwujudan diri baru dikalangan masyarakat**. Kerja sama, strategi, taktik hingga motorik yang terus dilatih dalam bermain game menjadi alasan *eSports* tidak bisa dianggap remeh. Perwujudan diri sebagai atlet ini dilihat dari 5 kebutuhan individu Abraham Maslow yang terdapat pada atlet *eSport* (Kebutuhan fisiologis (Faali), keselamatan, rasa memiliki dan rasa cinta, harga diri dan perwujudan diri). Film ini pun menjadi kritik sosial bagaimana *gamers* dipandang dalam masyarakat seiring pertumbuhan teknologi saat ini.

### **E. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diteliti tersirat beberapa harapan peneliti, dimana peneliti mengalami kesulitan dengan kurangnya penelitian

naratif, sehingga untuk para ahli bidang analisis naratif agar dapat mengembangkan konteks naratif dalam media massa terkini.

Kemudian dengan dilakukannya penelitian naratif ini diharapkan dapat membuat perspektif baru mengenai isu-isu baru. Film bukan hanya sebuah tayangan penghibur, namun didalamnya memiliki makna dari cerita yang ingin di komunikasikan kepada khalayak. Penelitian mengenai *eSport* khususnya Dota 2 masih sangat sedikit. Ini dikarenakan masyarakat menganggap *eSport* adalah hal tabu. Terakhir, bagi para *gamers* Indonesia, dengan populasi *gamers* yang cukup banyak, untuk terus menunjukkan jiwa kompetitifnya di ajang Internasional.

#### Daftar Pustaka

- Andrejkovics, Zoltan. 2017. *The Invisible Game: Mindset of a Winning Game*. US: [www.TheInvisibleGame.com](http://www.TheInvisibleGame.com).
- Ardianto, Elvinaro, dkk. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Bungin, Burhan. 2011. *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Eriyanto. 2015. *Analisis Naratif : Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Lexy J. Moleong, 1996. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maslow, Abraham H. 1993. *Motivasi dan Kepribadian*. Jakarta: PT. Pustaka Binawan Presindo.
- Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Dota 2, diakses pada 24 Mei 2018 dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Dota\\_2](https://id.wikipedia.org/wiki/Dota_2)
- Mawardi, Rizal. 2018 . *PENELITIAN KUALITATIF PENDEKATAN NARATIF*. 24 September. Diakses pada 18 Maret 2019 dari <https://dosen.perbanas.id/penelitian-kualitatif-pendekatan-naratif/>
- Valve. "Free to Play" diakses pada 16 April 2018 dari <https://www.youtube.com/watch?v=UjZYMI1zB9s>

#### Sumber lain :