

ABSTRAK

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jurusan Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Broadcasting

Wahyu Sugiarto

20120530190

Pola Komunikasi Pengguna Game Online DotA 2 Dalam Komunitas DotA 2

“Studi Etnografi Virtual terhadap Pengguna Game Online DotA 2 dalam

Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”

Tahun Skripsi : 2017

Daftar Pustaka : 15 buku + 3 jurnal + 7 media online.

DotA 2 merupakan *game online* yang sangat populer, lebih dari dua belas juta orang sudah mengunduh *game* ini. Penyebab kepopuleran DotA 2 adalah mekanika permainan yang cukup sulit. Bisa dibilang pengetahuan bermain yang luas ini menjadi salah satu daya tarik DotA 2, dan ada banyak sekali hal yang harus dipahami sebelum mulai bermain. Tapi ironisnya, pengetahuan mengenai cara bermain inilah yang biasanya menentukan apakah seorang pemain tertarik dengan DotA 2 atau malah tidak peduli sama sekali. Ini menjadi salah satu alasan komunitas DotA 2 bermunculan. Komunitas DotA 2 UMY contohnya, berawal dari *game online*, *gamers* berkumpul dan saling berbagi banyak hal. Komunikasi yang terjadi di dalam komunitas DotA 2 di dalam *online* dan *offline* ini yang menjadi sangat menarik untuk diteliti.

Penelitian dalam komunitas DotA 2 UMY ini pada dasarnya membahas dan melihat pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas. Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk menganalisis adalah etnografi *virtual* untuk melihat fenomena dan bahasa di dalam komunitas DotA 2 UMY. Penelitian ini adalah sebuah penelitian diskriptif kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, analisis dokumen, serta penarikan kesimpulan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini untuk melihat fenomena *game online* DotA 2 dan fenomena yang terjadi di dalam Komunitas DotA 2 UMY, serta kompetensi bahasa yang dimiliki.

Fenomena yang ditemukan dalam komunitas seperti; komunitas yang muncul dari *virtual* ini menunjukkan ke masyarakat luas bahwa mereka hadir ditengah-tengah mereka (*offline*). Dan di dalam komunitas *game online* tidak terlepas dari bisnis jual beli yang terjadi. Gaya hidup *gamers* yang muncul dari komunitas. Serta identitas komunitas, identitas *gamers* dan bahasa-bahasa yang hanya diketahui oleh *gamers* DotA 2 atau di dalam komunitas saja.

Kata Kunci : Game Online, Etnografi Virtual, DotA 2, Komunitas DotA 2.

ABSTRACT

**Muhammadiyah University of Yogyakarta
Faculty of Social Science and Political Science
Department of Communication
Concentration Broadcasting**

Wahyu Sugiarto

20120530190

**Users Communication Patterns of Online Game DotA 2 In DotA 2
Community**

**"Virtual Ethnography Study Towards DotA 2 Online Game Users in DotA 2
Community University of Muhammadiyah Yogyakarta"**

Year : 2017

Bibliography : 15 books + 3 journal + 7 online media

DotA 2 is a very popular online game, more than twelve million people have downloaded it. Cause of the popularity itself is the game mechanism which is quite difficult. One can be said that the comprehensive knowledge of playing this game becomes one of DotA 2 attractiveness, and there are many things to be learned before playing the game. Ironically, knowledge about the way of playing this game usually determines whether a players are attracted with DotA 2 or even unconcerned at all. These became one of the reasons the DotA 2 community has emerged. For example, UMY DotA 2 community. Started from online game, gamers gather and share to each other about many things. Communication that happened in the DotA 2 community by online and by offline are interesting to study.

Research in UMY DotA 2 community basically discusses and views communication patterns that occur within the community. In this research, the method used to analyze is virtual ethnography to see phenomenon and language within UMY DotA 2 community. This research is a qualitative descriptive research. Data collection used to research are observation, interview, document analysis, and conclusion. The results obtained from this study to view the phenomenon of online game DotA 2 and phenomenon that occurred within UMY DotA 2 community, and also language competence.

Phenomenon found in the community such as; community that emerge from this virtual shows to wider community that they are present in their midst (offline). And in the online game community can not be separated from bussiness of buying and selling that occurred. Gamers lifestyle that emerged from the community. As well as community identity, gamers identity, and languages that only known by DotA 2 gamers or within the community only.

Keywords: Online Game, Virtual Ethnography, DotA 2, DotA 2 Community.