

**ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA
KELOMPOK GAMERS DOTA 2 (STUDI KASUS PADA
TIM GAMERS THE SPARTAN SQUAD)**

SKRIPSI



Oleh :

Frenky

131110004

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS PUTERA BATAM

2017

**ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA
KELOMPOK GAMERS DOTA 2 (STUDI KASUS PADA
TIM GAMERS THE SPARTAN SQUAD)**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**



Oleh :

Frenky

131110004

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS PUTERA BATAM

2017

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, dan/atau magister), baik di Universitas Putera Batam maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Batam, 13 Januari 2017

Yang membuat pernyataan,

Frenky
131110004

**ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK
GAMERS DOTA 2 (STUDI KASUS PADA TIM GAMERS THE
SPARTAN SQUAD)**

Oleh

Frenky

131110004

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 11 Febuari 2017

Annisa Risecha Junep, S.I.Kom., M.A.

Pembimbing

ABSTRACT

With the technology called the Internet, communication can be done anywhere. Communication is done by using the Internet referred to as virtual communication. Face to face communication or face-to-face has faded since their virtual communication. This study aims to examine the process of communication channels online game DOTA 2 on the spartan squad team which consist of 5 members. Dota 2 is the most popular online games among teenagers today to increase drastic players. This study uses qualitative descriptive method to describe the process of virtual communication that occurs in the game DotA 2 to 5 informants from the spartan team squad and virtual communication facilities are used as chatbox, microphone, and chat wheel. Results obtained from this research is the process of communication channels in the game Dota 2 has a respective settings and the team usually use the spartan online game DOTA 2 as a medium of communication between members of the spartan squad team. Normally the spartan team squad interact about how the strategy which will be played on the online game DotA 2.

Keywords : Defence of the Ancient 2, DotA 2, Virtual Communication

ABSTRAK

Dengan adanya teknologi yang disebut internet, komunikasi dapat dilakukan dimana saja. Komunikasi dilakukan dengan menggunakan internet disebut dengan istilah komunikasi virtual. Komunikasi tatap muka atau face-to-face telah memudar sejak adanya komunikasi virtual. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang proses saluran komunikasi game online DotA 2 pada tim the spartan squad yang berjumlah 5 orang anggota. Dota 2 merupakan game online terpopuler dikalangan remaja saat ini dengan peningkatan pemain yang sangat drastis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan proses komunikasi virtual yang terjadi pada game DotA 2 tersebut kepada 5 orang informan dari tim the spartan squad dan fasilitas komunikasi virtual yang digunakan seperti chatbox, microphone, dan chat wheel. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah proses saluran komunikasi pada game dota 2 mempunyai pengaturan masing-masing dan biasanya tim the spartan menggunakan game online DotA 2 sebagai sebuah media komunikasi antar anggota tim the spartan squad. Biasanya tim the spartan squad berinteraksi tentang bagaimana strategi yang akan dimainkan pada game online DotA 2 tersebut.

Kata Kunci : *Defence of the Ancient 2*, Komunikasi Virtual, *The Spartan Squad*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Putera Batam.
2. Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Annisa Risecha Junep, S.I.Kom., M.A., selaku pembimbing skripsi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.
4. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
5. Keluarga terutama orang tua penulis atas segala kasih sayang, doa, semangat dan perhatiannya yang begitu besar untuk penulis dalam menyelesaikan studi ini agar dapat mencapai cita-cita penulis.
6. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa menjadi teman kuliah selama 3,5 tahun.

7. Semua pihak yang membantu, memberikan semangat, dan doanya kepada penulis, yang tidak dapat penulis sampaikan satu per satu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Batam, 11 Febuari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Teoritis	7
2.1.1 Pengertian komunikasi	7
2.1.2 Komunikasi internet.....	9
2.1.3 Media siber sebagai media komunikasi	12
2.1.4 Komunitas virtual (<i>virtual community</i>).....	15
2.1.5 Komunikasi dalam <i>Cybercultures</i>	22
2.1.6 Cyberspace	24
2.1.7 Game online	30
2.1.8 Defence of The Ancient 2 (DotA 2).....	35
2.2 Penelitian Terdahulu	42

2.2.1 Virtual-Communities, Virtual settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline	42
2.2.2 Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi.....	44
2.2.3 Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sanggata Kab. Kutai Timur.	45
2.2.4 Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas <i>Online Game</i> (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas <i>Online Game Point Blank “Heyholet’sGo”</i>)	47
2.2.5 Pola Komunikasi Kelompok <i>Game Online</i> (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Games “ <i>Clash of Clans</i> ” Community 1-Ron).....	50
2.2.6 Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya	52
2.2.7 Pengaruh Kompetensi Karakter, Nilai Virtual <i>Item</i> dan Kepuasan <i>Game</i> Terhadap Intensi Pembelian Virtual <i>Item</i> Dalam <i>Game Online</i> DotA 2.	54
2.2.8 Pemaknaan <i>game online</i> DotA 2.....	55
2.2.9 Peranan internet sebagai media komunikasi	56
2.3 Kerangka Berpikir	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	60
3.1 Jenis Penelitian	60
3.2 Sumber data	60
3.3 Pengumpulan data.....	60
3.4 Instrument Penelitian.....	62
3.5 Metode Analisis	62
3.6 Uji Validitas dan Kredibilitas Data	62
3.6.1 Uji Kredibilitas.....	63
3.6.2 Pengujian Transferability	64
3.6.3 Pengujian Depenability dan Konfirmability	65
3.7 Waktu Penelitian.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Penelitian.....	66

4.2 Analisis Deskriptif Hasil penelitian.....	67
4.2.1 Komunikasi virtual.....	68
4.2.2 Defence of the Ancient 2 (DotA 2)	78
4.3 Pembahasan	82
4.3.1 Jenis-jenis komunikasi virtual yang digunakan dalam <i>game</i> DotA 2 yang digunakan oleh tim <i>The Spartan Squad</i>	84
4.3.2 Proses komunikasi virtual dalam <i>game</i> DotA 2 oleh tim <i>The Spartan Squad</i>	87
4.3.3 Interaksi yang berada pada tim <i>the spartan squad</i>	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran-saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
RIWAYAT HIDUP.....	95

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jangka waktu penelitian	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka berpikir	59
Gambar 4.1 Tampilan <i>chatbox</i> untuk komunikasi virtual secara tulisan dalam <i>game</i> DotA 2	84
Gambar 4.2 Tampilan <i>chatbox</i> kepada tim lawan / <i>chatbox all</i> dalam <i>game</i> DotA 2.....	85
Gambar 4.3 Tampilan komunikasi virtual dengan menggunakan <i>chat wheel</i> dalam <i>game</i> DotA 2	86
Gambar 4.4 Tampilan pengaturan atau <i>setting panel</i> untuk <i>chatbox</i>	88
Gambar 4.5 Tampilan pengaturan atau <i>setting panel</i> untuk <i>microphone</i>	89
Gambar 4.6 Tampilan <i>chat wheel</i> dan bahasa buatan yang disediakan oleh <i>game</i> DotA 2	91
Gambar 4.7 Proses terjadinya komunikasi virtual pada <i>game</i> DotA 2	91
Gambar 4.8 Tampilan gangguan karena koneksi internet yang bermasalah.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Identitas Narasumber	L-1
Lampiran 2 Pengujian Transferability	L-2
Lampiran 3 Hasil Wawancara	L-3
Lampiran 4 Observasi	L-4