

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK PADA
KOMUNITAS GAME ONLINE DOTA 2
MAHASISWA ITATS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1
Program Studi Ilmu Komunikasi



OLEH:

MAYANGSARI TYAS AYUANDARI
1151400881

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA**

2019

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : **Mayangsari Tyas Ayuandari**

NPM : 115140081

Judul : POLA KOMUNIKASI KELOMPOK PADA KOMUNITAS GAME
ONLINE DOTA 2 MAHASISWA ITATS

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya

Surabaya, Juli 2019

Disetujui oleh
Dosen Pembimbing

Dr. Endro Tjahjono, MM.

Drs. Judhi Hari Wibowo, M.Si

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di depan Sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana pada tanggal:

Dewan Penguji :

1. ()
Ketua
2. ()
Anggota
3. ()
Anggota

Mengesahkan

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
Dekan,**

Dr. Endro Tjahjono, MM

SURAT PERNYATAAN ORSINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Mayangsari Tyas Ayuandari

NBI : 1151400881

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Game Online
DOTA 2 Mahasiswa ITATS

Menyatakan :

1. Bahwa Skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan dari hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.
3. Apabila di kemudian hari ternyata Skripsi saya terbukti sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencantumkan dalam Daftar Pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang tersadar-sadarnya.

Surabaya, Juli 2019

Yang membuat pernyataan,

Mayangsari Tyas Ayuandari

ABSTRAK

Media baru atau *new media* mempunyai arti yang sangat luas sesuai dengan perkembangan teknologi dari tahun ke tahun. Media baru juga mempunyai karakteristik yang berbeda seperti permainan daring visual atau bisa disebut dengan *game online*. *Game online* merupakan salah satu contoh nyata dari berkembangnya *new media* sehingga *game online* bisa diminati oleh semua kalangan. Bermain *game online* tentunya diperlukan waktu luang, kemampuan dalam menentukan strategi bermain dan juga diharuskan untuk mempunyai tim sehingga dapat bekerja sama saat memainkan *game online* tersebut. Tidak hanya itu, *game online* juga memerlukan komunikasi antar pemain atau tim karena dapat menentukan keberhasilan untuk mencapai kemenangan.

Dari banyaknya jenis *game online* saat ini, DOTA 2 merupakan *game online* berjenis MOBA dengan peminat yang cukup banyak di seluruh dunia. Dalam *game online* DOTA 2, pemain dituntut untuk saling berkomunikasi dengan tim untuk mencapai tujuan bersama yaitu memenangkan permainan. Komunikasi yang dilakukan adalah untuk menentukan strategi dalam permainan. Adanya alat komunikasi yang membantu pemain dalam tim untuk saling bertukar informasi.

Tipe penelitian ini menggunakan tipe deskriptif kualitatif yang menggunakan teori pola komunikasi kelompok dan strategi komunikasi serta menggunakan landasan teori yang membahas konsep komunikasi kelompok dan konsep media baru. Penelitian ini menggunakan informan mahasiswa dari ITATS karena DOTA 2 merupakan *game online* yang banyak dimainkan oleh mahasiswa ITATS.

Hasil penelitian ini menilai bahwa pola komunikasi kelompok yang banyak digunakan dalam memainkan *game online* DOTA 2 adalah pola komunikasi sirkular. Untuk menentukan keberhasilan sebuah permainan, peranan karakter setiap pemain sangat menentukan. Dalam hal ini kapten tim harus memberi pemahaman bagi semua pemain/tim *game online* DOTA 2 untuk lebih bisa melakukan koordinasi serta menurunkan ego antar tim.

Kata kunci: *game online* DOTA 2, pola komunikasi sirkular, strategi komunikasi, karakter pemain.

ABSTRACT

New media has a very large meaning accordance with technological developments from year to year. New media also has different characteristics such as visual online games or online games. Online games are one real example of the development of new media so that online games can be enjoy by all people. Playing online games of course takes free time, the ability to determine the strategy of play and is also required to have a team so that they can cooperate when playing the online game. Not only that, online games also require communication between players or teams because they can determine success to achieve victory.

Of the many types of online games today, DOTA 2 is a MOBA type online game with quite a lot of enthusiasts throughout the world. In DOTA 2 online games, players are required to communicate with the team to achieve a common goal of winning the game. Communication is done to determine the strategy in the game. There is a communication tool that helps players in the team to exchange information.

This type of research uses a qualitative descriptive type that uses the theory of group communication patterns and communication strategies and uses a theoretical basis that addresses the concepts of communication and new media concepts. This study uses student informants from ITATS because DOTA 2 is an online game that is mostly played by ITATS students.

The results of this study assess that the group communication patterns that are widely used in playing online games DOTA 2 are circular communication patterns. To determine the success of a game, the role of each player's character is crucial. In this case the team captain must provide an understanding for all DOTA 2 online game players / teams to better coordinate and reduce the ego between teams.

Keywords: DOTA 2 online games, circular communication patterns, communication strategies, player characters.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pola Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Game Online DOTA 2 Mahasiswa ITATS”**

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komunikasi (S.I.Kom) bagi mahasiswa program studi S-1 di program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak yang terkait demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidaklah mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPAI selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak Dr. Endro Tjahjono, MM selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Ibu A.A.I Prihandari Satvikadewi, S.sos,M.Med.Kom selaku ketua jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Bapak Drs. Judhi Hari Wibowo, M.Si selaku dosen pembimbing 1 saya yang telah memberikan bimbingan serta kesabaran untuk membantu menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Fitri Norhabiba, S.AB., M.I.Kom selaku dosen pembimbing 2 saya yang telah memberikan bimbingan serta kesabaran untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Sri Andayani, MM selaku dosen wali saya.
7. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, atas ilmu dan bimbingannya sampai dengan terselesaikan skripsi ini.

8. Lazuardi Imani, Ruchy Adam, Zaenit Dahlan, Anugerah, dan Pradana Hari yang sudah mendukung dan meluangkan waktunya untuk menjadi informan serta bermain DOTA 2 bersama.
9. Orangtuaku, Pak Heru Budiarto dan Ibu Sri Wahyuningsih, Adikku M. Rafiiandra P.A dan seluruh keluarga besarku yang telah memberikan semangat, motivasi dan dukungannya serta doa yang tiada henti.
10. Yoga Aris Setyo Aji tercinta yang telah membantu memberikan informasi, semangat yang tiada henti serta memberikan motivasi dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sofi Kosmiarti, Yusie Fauziah dan Murti Rahayu sebagai teman yang memberikan motivasi dan doa ketika sedang murung.
12. Keluarga besar Arenaku.id Surabaya yang telah memberikan pengetahuan baru, semangat baru dan pengalaman baru sehingga saya mendapatkan pencerahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Terakhir adalah terimakasih untuk diri saya sendiri yang sudah senantiasa sehat walafiat dan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia komunikasi.

Surabaya, Juli 2019

Yang membuat pernyataan,

Mayangsari Tyas Ayuandari

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Orisinalitas	iv
Abstrak	v
<i>Abstract</i>	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Hasil Penelitian Terdahulu	6
2.2 Critical Review	7
2.3 Landasan Teori	9
2.3.1 Konsep Komunikasi	9
2.3.2 Komunikasi Kelompok	9
2.3.3 Strategi Komunikasi	10
2.3.4 Pola Komunikasi	13
2.3.5 Konsep Media Baru (<i>New Media</i>)	13
2.4 Kerangka Berpikir	14

BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Pendekatan Penelitian	16
3.2 Peran Peneliti	17
3.3 Lokasi Penelitian	18
3.4 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	18
3.5 Analisis Data	19
3.6 Keabsahan Data	19
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	21
4.1.1 Pengenalan MOBA	21
4.1.2 Sejarah MOBA	22
4.1.3 Game DOTA 2	23
4.2 Penyajian Data.....	27
4.2.1 Hasil Wawancara.....	27
4.2.2 Pengetahuan tentang <i>Game Online</i> DOTA 2, Strategi Komunikasi, Pola Komunikasi, dan Alat Komunikasi yang Digunakan Informan.....	28
4.2.3 Peran Karakter dan Strategi Komunikasi Setiap Karakter	30
4.3 Analisis dan Pembahasan	33
BAB V PENUTUP	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	
Interview Guide	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	6
--------------------------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	14
Gambar 4.1. Map dalam Game Online berjenis MOBA	21
Gambar 4.2. Logo DOTA 2	23
Gambar 4.3. Map dalam Game Online berjenis DOTA 2	27