

**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”**

**SKRIPSI**

Disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata 1  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dalam Jurusan Ilmu Komunikasi  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun Oleh :

Wahyu Sugiarto

20120530190

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 21 April 2017  
Tempat : Ruang Rapat Ilmu Komunikasi UMY  
Nilai :

## SUSUNAN TIM PENGUJI

Ketua

**Zein Mufarrih Muktaf, S.IP., M.Ikom**

Penguji I

Penguji II

**Ayu Amalia, S.Sos., M.Si.**

**Erwan Sudiwijaya, S.Sos., MBA.**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S-1)

Tanggal 21 April 2017

**Haryadi Arief Nuur Rasvid, S.IP., MSc.**

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

## **HALAMAN PERNYATAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Sugiarto  
NIM : 20120530190  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang yang berasa atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan oleh penulis lain telah disebutkan dalam penulisan teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 21 April 2017

Wahyu Sugiarto

## MOTTO

“tidak ada yang sulit, kecuali malas”

*-wakyu-*

Kehidupan ini seimbang, Tuan. Barangsiapa hanya memandang pada keceriannya saja, dia orang gila. Barangsiapa memandang pada penderitaannya saja, dia sakit.

*-Pramoedya Ananta Toer-  
-Anak Semua Bangsa (1981)-*

Setiap pengalaman yang tidak dinilai baik oleh dirinya sendiri ataupun orang lain akan tinggal menjadi sesobek kertas dari buku hidup yang tidak punya makna.

Padahal setiap pengalaman tak lain daripada fondasi kehidupan.

*-Pramoedya Ananta Toer-  
-Nyanyi Sunyi Seorang Bisu-*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah berkat Rahmat serta izin dari Allah SWT kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang aku sayangi:

- Terimakasih yang sebesar-besarnya ku persembahkan untuk kedua orangtua tercinta Ibu Kasilah dan Bapak Wisnu Jati Kusuma yang tidak henti-hentinya memberikan do'a, semangat, dan semua pengorbanan, kesabaran mengantarkanku sampai jenjang perguruan tinggi.
- Untuk mas Novi Hermanto, makasih udah sering nelpon buat ngomelin cepet-cepet garap skripsi dan adekku Bagas Iswahyudhi yang tiap hari kalau ketemu ngocehin, marah-marah kalau gak garap skripsi, akhirnya skripsiku rampung gas ! wisuda juga, hahahaha ! makasih udah semangatn mamas.
- Untuk Om Wiwik, Bulek Ning, dan semua saudara-saudara saya disini yang selalu memberikan do'a, semangat, dan menjaga saya selama saya ada di Jogja.
- Terimakasih untuk Mas Zein yang sudah membimbing, mengarahkan, dan memberikan support hingga akhirnya skripsi saya terselesaikan.
- Untuk sahabat saya Adhe Royandi, gila kita kenal dari les buat SNMPTN 2012 sampe bisa kuliah bareng sekelas lagi. Makasih de! Sorry de aku kelar duluan, cepet nyusul ya, ntar tak bantuin. Hahaha.
- Untuk sahabat-sahabat saya Ilmu Komunikasi 2012 dan Broadcasting 2012 yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

- Untuk sahabat-sahabat perantauan dari Pringsewu dan Lampung.
- Untuk teman-teman kos di Patangpuluhan, Wirobrajan.
- Alamaterku UMY yang begitu indah seindah kampus kebangganku.
- Untuk sahabat-sahabat di Jogja yang kenal dengan dengan saya.
- Terimakasih untuk perpustakaan yang mempermudah mencari buku dan juga terimakasih untuk google.com yang nenpermudah segala yang aku cari.
- Serta semua yang belum dapat disebutkan satu persatu, termikasih sudah memberikan dukungan selama penyusunan skripsi.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji Syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Shalawat serta salam bagi junjungan kita nabi Muhammad SAW. Berkat hidayah dan rahmat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan dan menyusun hasil penelitian yang berjudul “Pola Komunikasi Pengguna *Game Online* DotA dalam Komunitas DotA 2 (Studi Etnografi Virtual terhadap Pengguna *Game Online* DotA 2 dalam Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)” yang disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penyusunan karya ini tidak akan berhasil tanpa dukungan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan ketulusan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih, kepada :

1. Bapak Dr.Ir Gunawan Budiyanto, M.P. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Ali Muhammad S.IP, MA, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Bapak Haryadi Arief Nuur Rasyid, S.IP., MSc. Selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Bapak Zein Mufarrih Muktaf, S.IP., M.Ikom yang telah menjadi dosen pembimbing skripsi, terimakasih atas kesediaan waktu luangnya untuk bimbingan skripsi, segala bentuk dan saran serta nasehat dan kesabarannya yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

5. Ibu Ayu Amalia, S.Sos., M.S.Si. selaku dosen penguji I dan Bapak Erwan Sudiwijaya, S.Sos., MBA. selaku dosen penguji II yang telah meluangkan waktu dalam proses ujian pendadaran dan bimbingannya.
6. Pak Jono, Mba Siti, dan seluruh staff birokrasi kampus yang telah sabar selalu ditanya ini itu.
7. Keluargaku Ibu Kasilah dan Bapak Wisnu, serta Mas Novi Hermanto, adikku Bagas Iswahyudhi dan semua keluargaku yang aku cintai.
8. Fabi Zaki Alfarizi dan seluruh teman-teman dari Komunitas DotA 2 UMY yang telah memberikan izin untuk saya melakukan penelitian ini.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT jualah kita memohon keridhoan dan kekuatan semoga dengan penyusunan skripsi ini penulis mendapat tambahan ilmu yang berguna. Akhir kata semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Penulis,

Wahyu Sugiarto



## DAFTAR ISI

|  |            |
|--|------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....             | <b>i</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....        | <b>ii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....        | <b>iii</b> |
| <b>MOTTO</b> .....                     | <b>iv</b>  |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....       | <b>v</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....            | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....             | <b>xii</b> |
| <b>ABSTRAK</b> .....                   | <b>xv</b>  |
| <b>ABSTRACT</b> .....                  | <b>xvi</b> |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....        | <b>1</b>   |
| <b>A. Latar Belakang Masalah</b> ..... | <b>1</b>   |
| <b>B. Rumusan Masalah</b> .....        | <b>9</b>   |
| <b>C. Tujuan Penelitian</b> .....      | <b>9</b>   |
| <b>D. Manfaat Penelitian</b> .....     | <b>10</b>  |
| <b>E. Kerangka Teori</b> .....         | <b>10</b>  |
| 1. Ruang Siber .....                   | <b>10</b>  |
| 2. Video <i>Game</i> .....             | <b>12</b>  |
| 3. Komunitas Virtual .....             | <b>15</b>  |
| 4. Identitas .....                     | <b>19</b>  |
| 5. Etnografi Virtual .....             | <b>22</b>  |
| <b>F. Metode Penelitian</b> .....      | <b>31</b>  |
| 1. Jenis Penelitian .....              | <b>31</b>  |
| 2. Subjek Penelitian .....             | <b>33</b>  |
| 3. Teknik Pengumpulan Data .....       | <b>33</b>  |
| 4. Teknik Analisis Data .....          | <b>36</b>  |
| 5. Kriteria Informan .....             | <b>37</b>  |

|   |               |
|---|---------------|
| <b>BAB II. DESKRIPSI SUBJEK PENELITIAN .....</b>  | <b>38</b>     |
| <b>A. DotA 2 .....</b>  | <b>38</b>     |
| <b>B. DotA 2 Yogyakarta .....</b>   | <b>45</b>     |
| <b>C. Informan Penelitian .....</b>   | <b>51</b>     |
| <b>D. Penelitian Sebelumnya .....</b>   | <b>52</b>     |
| <br><b>BAB III. PEMBAHASAN .....</b>  | <br><b>53</b> |
| <b>A. Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah<br/>        Yogyakarta .....</b>            | <br><b>56</b> |
| 1. Identitas Komunitas DotA 2 Universitas<br>Muhammadiyah Yogyakarta .....                  | <br>60        |
| 2. Identitas Anggota Komunitas DotA 2 Universitas<br>Muhammadiyah Yogyakarta .....          | <br>65        |
| 3. Eksistensi Komunitas DotA 2 Universitas<br>Muhammadiyah Yogyakarta .....                 | <br>80        |
| <b>B. Komunikasi Komunitas DotA 2 Universitas<br/>        Muhammadiyah Yogyakarta .....</b> | <br><b>87</b> |
| 1. “LINE” Media Komunikasi Utama Komunitas<br>DotA 2 UMY .....                              | <br>91        |
| 2. <i>Mabar</i> dan <i>Kopdar</i> Komunitas DotA 2 UMY .....                                | 113           |
| 3. Bahasa Komunitas DotA 2 UMY .....  | 127           |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| <b>BAB IV. PENUTUP</b> ..... | 147 |
| <b>A. Kesimpulan</b> .....   | 147 |
| <b>B. Saran</b> .....        | 148 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....  | 149 |
| <b>LAMPIRAN</b>              |     |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. <i>Aeon of Strike</i> . .....                               | 38 |
| Gambar 2. <i>Warcraft III: Reign of Chaos</i> . .....                 | 39 |
| Gambar 3. <i>DotA All Stars</i> . .....                               | 40 |
| Gambar 4. <i>DotA 2 Gameplay</i> . .....                              | 41 |
| Gambar 5. Turnamen DotA 2 di Yogyakarta. ....                         | 46 |
| Gambar 6. Jogja Gamers Show. ....                                     | 48 |
| Gambar 7. DELL Extreme Gaming DotA 2. ....                            | 49 |
| Gambar 8. Logo DotA 2 UMY. ....                                       | 59 |
| Gambar 9. Logo awal DotA 2 UMY. ....                                  | 60 |
| Gambar 10. Kaos DotA 2 UMY. ....                                      | 61 |
| Gambar 11. Mendaftar atau <i>sign up</i> akun Steam. ....             | 64 |
| Gambar 12. Profil Septian dengan <i>nickname</i> Pedpao, S.IP. ....   | 65 |
| Gambar 13. Profil Septian dengan <i>nickname</i> Pedpao Mini. ....    | 65 |
| Gambar 14. Profil Septian dengan <i>nickname</i> Pedpao Syariah. .... | 66 |
| Gambar 15. Profil Septian dengan <i>nickname</i> Pedpao D. Ace. ....  | 66 |
| Gambar 16. Profil Septian dengan <i>nickname</i> Pedpao.永恒的. ....     | 67 |
| Gambar 17. Profil Septian dengan <i>nickname</i> Pedpao. Jr. ....     | 67 |
| Gambar 18. Profil Zaki dengan <i>nickname</i> .yamski. ....           | 68 |
| Gambar 19. Profil Ivalin Silvia di dalam DotA 2. ....                 | 69 |
| Gambar 20. Profil Bryan dengan <i>nickname</i> MaXx. ....             | 69 |
| Gambar 21. Profil Bryan dengan <i>nickname</i> LowZap. ....           | 70 |
| Gambar 22. Profil Bryan dengan <i>nickname</i> LOWZAP.REBORN. ....    | 70 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 23. Profil Bagas Iswahyudhi di dalam <i>game</i> DotA 2. ....   | 71 |
| Gambar 24. Menjual <i>id</i> . ....  | 72 |
| Gambar 25. Memanggil temannya menggunakan <i>nickname</i> . ....   | 74 |
| Gambar 26. Memanggil dengan <i>nickname</i> .....  | 75 |
| Gambar 27. <i>Rules</i> liga internal Komunitas DotA 2 UMY. ....   | 79 |
| Gambar 28. <i>League</i> UMY <i>Season</i> 4, tanggal 30 Oktober 2016. ....  | 80 |
| Gambar 29. <i>League</i> UMY <i>Season</i> 5, tanggal 12 Maret 2017. ....  | 81 |
| Gambar 30. <i>Event</i> Telkomsel Fest di Platinum NET, komunitas<br>DotA 2 UMY <i>nobar</i> perwakilan <i>team</i> yang sedang bertanding. .... | 83 |
| Gambar 31. <i>Team</i> DotA 2 UMY menjuarai Telkomsel Fest 2016. ....  | 83 |
| Gambar 32. DotA 2 UMY mengikuti <i>event</i> MSI FEST. ....  | 84 |
| Gambar 33. <i>Team</i> DotA 2 UMY menjuarai MSI FEST. ....   | 84 |
| Gambar 34. Jumlah anggota di dalam group “LINE”. ....  | 87 |
| Gambar 35. Membahas <i>hero</i> dan <i>item</i> . ....   | 90 |
| Gambar 36. Menanyakan harga <i>item</i> . ....   | 92 |
| Gambar 37. Berbagi info tentang <i>event</i> Battlepass. ....  | 92 |
| Gambar 38. Bryan sharing info penting tentang team DotA yang<br>mengikuti turnamen internasional. ....   | 93 |
| Gambar 39. Bryan pamer set malaikat untuk <i>hero</i> . ....   | 94 |
| Gambar 40. Septian mengajari anggota komunitas lainnya. ....   | 95 |
| Gambar 41. Mengajak <i>mabar</i> . ....  | 96 |
| Gambar 42. Menyapa selamat pagi di dalam group “LINE”. ....  | 97 |
| Gambar 43. Kenalan di dalam group. ....  | 98 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 44. Lanjutan membalas kenalan. ....  | 98  |
| Gambar 45. Menyapa selamat datang di dalam Komunitas DotA 2 UMY. ....   | 99  |
| Gambar 46. Sapaan <i>lord</i> . ....  | 100 |
| Gambar 47. Memanggil <i>noob</i> . ....   | 101 |
| Gambar 48. Percakapan di “LINE” dalam sehari. ....  | 101 |
| Gambar 49. <i>Note</i> di dalam group “LINE”. ....  | 103 |
| Gambar 50. <i>Note</i> di dalam group “LINE”. ....  | 104 |
| Gambar 51. Main <i>air soft gun</i> . ....  | 105 |
| Gambar 52. Idul Adha dan makan bersama. ....  | 105 |
| Gambar 53. Nongkrong bersama. ....  | 106 |
| Gambar 54. <i>Quality Time</i> . ....   | 106 |
| Gambar 55. Album di dalam group “LINE”. ....  | 107 |
| Gambar 56. Warnet KURNIA. ....  | 109 |
| Gambar 57. <i>Map</i> warnet Kurnia. ....   | 110 |
| Gambar 58. <i>Mode Play</i> di DotA 2. ....   | 112 |
| Gambar 59. <i>Gaming Gear</i> . ....  | 113 |
| Gambar 60. Percakapan di dalam <i>game</i> DotA 2. ....   | 116 |
| Gambar 61. Memilih <i>hero</i> , MaxZap (Bryan) menanyakan ke Ali mau<br>menggunakan <i>hero</i> yang bertipe <i>offlaner</i> apa. .... | 117 |
| Gambar 62. CATMAN (Ali) menjawab ke Bryan “semua”. ....   | 117 |
| Gambar 63. Mengatur startegi. ....  | 120 |
| Gambar 64. Mengatur strategi. ....  | 120 |
| Gambar 65. Mengatur strategi. ....  | 121 |