

ABSTRAK

SHILVY ANDINI SUNARTO. 18813445

Pemaknaan Game Online Pada Komunitas DotA 2 Universitas Gunadarma

Kata kunci : Pemaknaan, *Game Online*, Komunitas
(ix + 61 + Lampiran)

Fenomena *Game Online* terjadi hampir di seluruh belahan dunia, baik di Negara barat, maupun di Negara Asia, dan Indonesia termasuk di dalamnya. *Game Online* ini muncul sebagai salah satu bentuk penggunaan Internet yang sudah semakin variatif. Fenomena tersebut dialami oleh sebagian kota besar di Indonesia, termasuk kota Depok sendiri. Akibat fenomena ini, muncul berbagai macam komunitas pecinta *Game Online*, salah satunya komunitas pecinta *Game Online* DotA 2. Dengan terbentuknya komunitas tersebut, maka setiap *Gamers* akan memiliki pengalaman dan pandangan terhadap kesukaanya akan bermain DotA 2, baik sebelum hingga setelah menjadi Player *Game Online* DotA 2. Penelitian kualitatif ini menggunakan jenis pendekatan fenomenologi dengan paradigma konstruktivisme. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara yang terstruktur, observasi non partisipan. Teknik analisis yang dilakukan dengan menggunakan verifikasi (Menarik Kesimpulan).

Penelitian ini memiliki lima informan dari Komunitas DotA 2 dan satu informan dari masyarakat yang memberikan tanggapan mengenai Komunitas DotA 2 Universitas Gunadarma. Hasil penelitian yang diperoleh adalah akibat dari kecanduan akan *Game Online* DotA 2, kelima informan tidak lagi menganggap DotA 2 adalah hanya sebuah permainan, yakni menurut mereka game tersebut adalah sebagai sumber penghasilan, media pembelajaran, setengah kehidupan, dan sebagai aktivitas wajib yang harus dilakukan setiap harinya. Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian ini adalah kelima informan menjadi kecanduan dengan *Game Online* DotA 2 dan memiliki banyak perubahan diri semenjak mulai dan terus bermain dan masuk dalam komunitas DotA 2 Universitas Gunadarma. Ada empat hal yang mendukung informan menjadi kecanduan, yakni daya tarik game itu sendiri, manfaat yang di dapat dengan bermain, gaya hidup dan faktor pertemanan dan lingkungan informan.

Daftar Pustaka (1984 – 2015)