

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Persetujuan .....</b>	<b>II</b>
<b>Halaman Pengesahan.....</b>	<b>III</b>
<b>Pernyataan Akademik .....</b>	<b>IV</b>
<b>Halaman Motto dan Persembahan.....</b>	<b>V</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>VI</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>VIII</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>X</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>XII</b>
<b><i>Abstract</i> .....</b>	<b>XIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Tinjauan Pustaka .....	7
F. Kerang Teori .....	11
1. CMC .....	11
2. Proses Komunikasi .....	13
3. Pola Komunikasi .....	16
4. Komunitas Virtual .....	19
5. Etnografi Virtual .....	23
6. Game Online .....	27
7. Otoritas Kekuasaan .....	28
G. Metode Penelitian .....	32
H. Waktu dan Lokasi .....	35
I. Narasumber atau Informan .....	36
J. Pengumpulan Data .....	36

K. Analisis Data .....	37
BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN .....	40
A. Game Online DotA 2 .....	40
B. Cara Bermain DotA 2 .....	45
C. Ranked Match DotA 2 .....	50
BAB III TEMUAN DATA .....	52
A. Game 1 : 20 Desember 2017 .....	52
B. Game 2 : 20 Desember 2017 .....	60
C. Game 3 : 04 Januari 2018 .....	69
BAB IV TEMUAN PENELITIAN .....	78
A. Komunitas Virtual .....	78
1. Karakteristik Komunitas Virtual .....	78
2. Ideal Types of Virtual Communities .....	81
3. Pengelompokkan Komunitas Virtual Game Online DotA 2 .....	87
B. CMC dalam Multiplayer Game Online .....	90
C. Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 .....	99
1. Proses dan Pola Komunikasi masing – masing Match Game Online DotA 2 .....	99
2. Penggabungan Proses Komunikasi dengan Konten Penyampaian Pesan didalam Game Online DotA 2 .....	111
D. Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Komunitas Virtual.....	115
1. Kekuasaan dan Otoritas Poin MMR .....	116
2. Tipe Otoritas didalam Game Online DotA 2 .....	119
BAB V PENUTUP .....	124
A. Kesimpulan .....	124
B. Keterbatasan Penelitian.....	127
C. Saran .....	127

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Online Starcragt Brood War .....	38
Gambar 2.2 Game Online Warcraft 3 .....	39
Gambar 2.3 DotA: All Stars .....	39
Gambar 2.4 DotA 2 .....	40
Gambar 3.1 Pemain satu menyerang lebih dulu lalu disusul oleh pemain lima dan tiga .....	51
Gambar 3.2 Terlihat pada map pemain 1 (lingkaran merah) menuju hutan lawan .....	53
Gambar 3.3 Terlihat pemain 3 memiliki poin MMR yang belum terbuka .....	58
Gambar 3.4 Mencoba menyerang musuh yang memasuki area hutan dengan signal yang diberikan .....	59
Gambar 3.5 Tim berhasil memenangkan pertandingan dan menghancurkan semua pertahanan musuh .....	61
Gambar 3.6 Pemain 5 saat memberikan signal tanda seru terlihat didalam lingkaran .....	67
Gambar 3.7 Pemain 5 memberi informasi menghilangnya musuh di area bawah .....	68
Gambar 3.8 Pemain 2 menandai musuh untuk diserag .....	70
Gambar 3.9 Peperangan terjadi saat semua musuh terbunuh .....	71
Gambar 4.1 Pesan teks regional .....	90
Gambar 4.2 Pesan teks didalam pertandingan DotA 2 .....	91
Gambar 4.3 Lingkaran merah adalah sarana melakukan open mic .....	92
Gambar 4.4 Tanda seru di area rune .....	93
Gambar 4.5 Tanda silang untuk larangan tertentu .....	94
Gambar 4.6 Berbagai symbol digunakan untuk komunikasi non verbal .....	94
Gambar 4.7 Teori proses komunikasi Lasswell .....	97
Gambar 4.8 Mencoba menyerang musuh dengan signal yang diberi .....	101
Gambar 4.9 Pola komunikasi Y .....	103

Gambar 4.10 Pola komunikasi All – Channel .....	106
Gambar 4.11 Siklus proses komunikasi komunitas virtual game online DotA 2 .....	110
Gambar 4.12 Proses komunikasi komunitas virtual secara struktur .....	111