

## ABSTRAK

**Bangkit Darmawan. 14321101. Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2 (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia). Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya. Universitas Islam Indonesia 2018**

Banyaknya peminat game online saat ini membuat munculnya kompetisi antar setiap game online, salah satunya ialah game online DotA 2. Permainan DotA 2 yang membutuhkan strategi dan kerjasama tim untuk mencapai kemenangan membuatnya menarik untuk diteliti, terlebih didalam game online DotA 2 juga terdapat suatu poin yang menjadi tolak ukur kemampuan atau skill pemain yaitu, MMR (*Matchmaking Ratio*). Didalam penelitian ini peneliti menggunakan metode etnografi virtual dengan melakukan pengambilan data secara observasi partisipasi.

Adapun hasil penelitian ini adalah. Proses komunikasi yang terjadi didalam komunitas virtual game online DotA 2 melalui beberapa tahapan yaitu seorang komunikator melakukan encoding untuk membentuk sebuah pesan yang akan dikirim secara verbal dan non verbal. Setelah pesan dikirim maka decoding dilakukan oleh komunikan yang akan menghasilkan effect dan feedback. Dari proses komunikasi tersebut setiap pemain saling berkompetensi untuk menjadi komunikator dominan yang pada akhirnya ditentukan dan disepakati oleh anggota tim.

Untuk menjadi komunikator dominan seorang pemain harus memiliki poin MMR yang tinggi agar dipandang memiliki kemampuan yang lebih atau skill yang lebih. Namun, hal tersebut tidak sepenuhnya menjadi tolak ukur seorang komunikan. Ada keistimewaan yang dapat menjadi tolak ukur kepercayaan pemain atau komunikan terhadap komunikator dominan diluar daripada poin MMR, yaitu tentang bagaimana seseorang dapat mempengaruhi, memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan kemampuan permainan yang baik didalam pertandingan. Hal tersebut memunculkan kekuasaan terhadap komunikator dominan tersebut dan kekuasaan tersebutlah yang dinamakan otoritas kharismatik.

**Kata kunci** : Proses komunikasi, game online DotA 2, komunitas virtual, etnografi virtual, dan Otoritas kekuasaan

## ABSTRACT

**Bangkit Darmawan. 14321101. The Power of Relation in Online Game DotA 2 (Virtual Ethnographic Study on Power of Dynamics in the Process of Communication Authority in Virtual Community Online Game DotA 2 Server South East Asia). Bachelor Thesis. Communication Science Program. Faculty of Psychology and Social Sciences Culture. Universitas Islam Indonesia 2018**

The number of online gaming enthusiasts nowadays makes the emergence of competition between each game online, one of which is an online game DotA 2. DotA 2 game that requires strategy and teamwork to achieve victory makes it interesting to study, especially in the online game DotA 2 also has a point barometer of ability or player's skill, namely, MMR (Matchmaking Ratio). In this study, researchers used ethnographic methods to virtualized data collection by observation participation.

The results of this study are the communication process is happening in the virtual community online game DOTA 2 through several stages of a communicator encoding to create a message that will be delivered verbally and non-verbally. After the message is sent then, decoding is done by the communicant which will produce an effects and feedback of the communication process with each other every competent player to be dominant communicator who is ultimately determined and agreed upon by the members of the team.

Furthermore, become communicators dominant, a player must have a high MMR points that seemed to have a greater ability or skilful. However, it is not entirely a barometer of a communicant. There is a privilege to be a benchmark of trusted players or the communicant to the communicator dominant other than points outside the MMR itself, related to the personal attitude which affect other player, such as have a good communication skills and player's ability in the match. This lead to a power against the dominant communicator and the power is exactly what is called as the charismatic authority.

**Keywords:** The process of communication, online games DOTA 2, virtual communities, virtual ethnography, and the Authority's powers