

**ANALISIS KOMUNIKASI KELOMPOK GAME ONLINE  
DOTA 2 PADA TEAM EYECARE ESPORTS**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Irvan Yuri Anggara**

**201810415191**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**2022**

**ANALISIS KOMUNIKASI KELOMPOK GAME ONLINE  
DOTA 2 PADA TEAM EYECARE ESPORTS**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Irvan Yuri Anggara**

**201810415191**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**2022**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Analisis Komunikasi Kelompok Game Online  
Dota 2 Pada Team Eyecare Esports  
Nama Mahasiswa : Irvan Yuri Anggara  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415191  
Program Studi / Fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi  
Tanggal Lulus Ujian : 9 Desember 2022

Jakarta, 23 Desember 2022

MENYETUJUI,

Pembimbing

Titis Nurwulan Suciati, S.Sos., M.I.Kom

NIDN 0329068301

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Komunikasi Kelompok Game Online Dota  
2 Pada Team Eyecare Esports  
Nama Mahasiswa : Irvan Yuri Anggara  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415191  
Program Studi / Fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi  
Tanggal Lulus Ujian : 9 Desember 2022

Jakarta, 23 Desember 2022

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Muhammad Husni Mubarak, S.Pd., M.I.Kom .....

NIDN. 0414128601

Penguji : Titis Nurwulan Suciati, S.Sos., M.I.Kom .....

NIDN. 0329068301


Sekretaris Penguji : Tabrani Sjafrizal, S.Sos., M.I.Kom .....

NIDN. 0306046603

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi

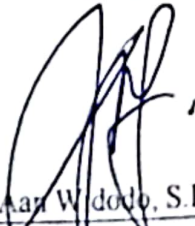
Ilmu Komunikasi

  
Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si

NIP 2109527

Dekan

Fakultas Ilmu Komunikasi

  
Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIP 1504222

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul “Analisis Komunikasi Kelompok Game Online Dota 2 Pada Team Eyecare Esports” ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisannya karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 23 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



Irvan Yuri Anggara

201810415191

## ABSTRAK

**Irvan Yuri Anggara. 201810415191.** Analisis Komunikasi Kelompok Game Online Dota 2 Pada Team Eyecare Esports.

Memberikan sebuah pengetahuan, pengalaman dan kerja sama ke setiap pemain dalam sebuah pertandingan sangatlah bagus, akan tetapi berakibat fatal ketika ada pemain yang mementingkan egonya, termasuk pada gim daring Dota 2. Ego dalam diri seseorang akan berakibat buruk ke dalam pertandingan, salah satunya pemain yang lebih mementingkan ego khususnya pada pada Team Eyecare Esports. Dampak dari pemain yang lebih mementingkan egonya dirasakan langsung oleh Team Eyecare Esports, seperti ego dari pemain yang tidak mau menghancurkan *tower* dari tim musuh, pemilihan *item* tidak sesuai dengan diskusi yang dilakukan, hingga tidak mengambil sisi objektivitas yang penting. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui diskusi yang dilakukan oleh Team Eyecare Esports dalam berkomunikasi kelompok antar pemain ataupun kapten untuk bisa saling berkoordinasi, kerja sama dan menurunkan ego nya masing-masing. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Team Eyecare Esports menerapkan membagikan pengetahuan dan pengalaman, komunikasi yang dilakukan ketika ada yang mementingkan egonya akan diadakan forum diskusi dan kerja sama yang dilakukan setiap pertandingan berjalan dengan baik.

Kata kunci: Komunikasi Kelompok, Pengetahuan, Kerja Sama

## **ABSTRACT**

***Irvan Yuri Anggara. 201810415191. Communication Analysis of Dota 2 Online Game Groups in Team Eyecare Esports.***

*Giving knowledge, experience, and cooperation to every player in a match is very good, but it can be fatal when there are players who are concerned with their ego, including in the online game Dota 2. The ego in a person will have a bad effect on the match, one of the players who are more concerned with ego, especially in Team Eyecare Esports. The impact of players who are more concerned with their ego is felt directly by Team Eyecare Esports, such as the ego of players who don't want to destroy the tower of the enemy team, the selection of items is not in accordance with the discussions carried out, so that it does not take the important side of objectivity. The purpose of this study was to find out the discussions carried out by the Eyecare Esports Team in group communication between players or captains to be able to coordinate with each other, cooperate and reduce their respective egos. The research method used is descriptive qualitative, with interview data collection techniques, and observation. The results of the study show that the Eyecare Esports Team applies knowledge and experience sharing, communication when someone is concerned with their ego will hold a discussion forum, and the team work carried out in every match goes well.*

***Keywords: group communication, knowledge, team work***

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah serta rahmatNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari kedua orang tua yaitu Bapak Hidayasri dan Ibu Yulianita selaku kedua orang tua yang selalu memberikan semangat dan doa kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Titis Nurwulan Suciati, S.Sos., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis, serta memberi masukan dan memberi dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Dian Sukmawati, S.Sos., M.I.Kom yang sebelumnya selaku Pembimbing I dan Bapak Yudhistira Ardi Poetra, M.I.Kom yang sebelumnya selaku pembimbing II Skripsi penulis yang telah banyak memberikan bimbingan kepada penulis, memberi masukan dan memberi dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Hellen Febryaningrum yang telah memberikan dukungan, support dan doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Teman-teman seperjuangan, Tina Agustin, Dede Okta Maulana, Elvira Mauliyadina dan Safira Salsabil yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis.



8. Serta teman-temanku lainnya, yang selalu memberikan semangat, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan dengan demikian, penulis mengharapkan saran serta kritik. Sehingga penelitian ini dapat menjadi lebih baik. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Jakarta, 23 Desember 2022



**Irvan Yuri Anggara**



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	10
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	10
1.4 Tujuan Penelitian .....	10
1.5 Manfaat Penelitian .....	10
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	10
1.5.2 Manfaat Praktis .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	12
2.1 Penelitian Terdahulu .....	12
2.2 Kerangka Konsep .....	29
2.2.1 Analisis .....	29
2.2.2 Komunikasi Kelompok .....	29
2.2.3 Virtual Team .....	32
2.2.4 Seci Model .....	32
2.2.5 Gim Daring .....	34

2.3	Kerangka Teori .....	35
2.4	Kerangka Pemikiran .....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>38</b>
3.1	Paradigma Penelitian .....	38
3.2	Jenis Penelitian .....	38
3.3	Metode Penelitian.....	39
3.4	Teknik Penentuan Informan.....	39
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	40
3.6	Teknik Analisis Data .....	41
3.7	Keabsahan Data .....	43
3.8	Subjek Penelitian .....	43
3.9	Lokasi Penelitian .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>45</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	45
4.1.1	Gambaran Umum Team Eyecare Esports .....	45
4.1.2	Logo Team Eyecare Esports .....	47
4.1.3	Profil Informan.....	47
4.2	Hasil Analisis Data.....	48
4.2.1	Komunikasi Kelompok Pada Game Online Dalam Sosialisasi .....	52
4.2.2	Komunikasi Kelompok Pada Game Online Dalam Eksternalisasi ....	57
4.2.3	Komunikasi Kelompok Pada Game Online Dalam Kombinasi.....	62
4.2.4	Komunikasi Kelompok Pada Game Online Dalam Internalisasi.....	67
4.3	Pembahasan.....	77
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>86</b>
5.1	Kesimpulan .....	86
5.2	Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	12
Tabel 4.1 Profil Informan.....	47
Tabel 4.2 Hasil Analisis Data.....	49



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Terbentuknya Team Eyecare Esports.....	1
Gambar 1.2 Turnamen Gim Daring .....	2
Gambar 1.3 Pemain Team Eyecare Esports Dota 2 .....	5
Gambar 1.4 Kemenangan Team Eyecare Esports Dota 2 .....	6
Gambar 4.1 Logo Team Eyecare Esports .....	47
Gambar 4.2 Kerja Sama Team Eyecare Esports .....	80
Gambar 4.3 Membangun Kerja Sama Team Eyecare Esports .....	81



## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	37
Bagan 4.1 Tinjauan Peneliti .....	84



## LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Daftar Riwayat Hidup

LAMPIRAN 2. Surat Pengantar

LAMPIRAN 3. Tabel Reduksi Data

LAMPIRAN 4. Transkrip Wawancara

LAMPIRAN 5. Dokumentasi

LAMPIRAN 6. Kartu Bimbingan

LAMPIRAN 7. Form Perbaikan

