

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK
GIM DARING DOTA 2 ANTARA PELATIH DAN
PEMAIN UTERO E-SPORT (STUDI ETNOGRAFI
VIRTUAL PADA UTERO E-SPORT)**

SKRIPSI

**Oleh:
SULTHAN BILLY ALFA
201810415301**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gim
Online Dota 2 Antara Pelatih dan Pemain
Utero e-Sport (Studi Etnografi Virtual)

Nama Mahasiswa : Sulthan Billy Alfa

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415301

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian : 17 Juli 2023



Jakarta, 28 Juli 2023

MENYETUJUI,
Pembimbing

Dr. Ari Sulistyanto, S.Sos., M.I.Kom

NIDN. 0303077002

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gim Daring Dota 2 Antara Pelatih dan Pemain Utero Esport (Studi Etnografi Virtual Pada Utero Esport)
Nama Mahasiswa : Sulthan Billy Alfa
Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415301
Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Juli 2023

Jakarta, 28 Juli 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Dr. Dwinarko, M.H., M.H
NIDN. 312026604
Penguji I : Dr. Ari Sulisty S.Sos. M.I.Kom
NIDN. 303077002
Sekertaris Penguji : Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si
NIDN. 0330089401

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi

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

NIP 2109527

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

NIP 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **Pola Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gim Online Dota 2 Antara Pelatih dan Pemain Utero e-Sport (Studi Etnografi Virtual)** 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 penulisan 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, 28 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Sulthan Billy Alfa

201810415301

ABSTRAK

Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual dan hambatan dalam komunikasi pelatih dengan pemain utero esport Dota 2 dalam membangun kerja sama pada tim Utero e-Sport Dota 2. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Data yang diolah adalah ringkasan yang mempengaruhi pola komunikasi terhadap keberhasilan dalam membangun kerja sama tim saat sebelum pertandingan, saat pertandingan, dan sesudah pertandingan pada tim Utero e-Sport yang di dapatkan dari hasil wawancara pelatih dan pemain tim Utero e-Sport secara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang pada penelitian ini menggunakan reduksi data, serta penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil wawancara antara pelatih dan pemain, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi dalam membangun kerjasama tim sangatlah penting untuk membangun hubungan dan mencapai tujuan disuatu tim sebelum, saat, dan sesudah pertandingan.

Kata Kunci: Pola Komunikasi, Komunikasi Virtual, Komunikasi Kelompok, Dota 2



ABSTRACT

This writing aims to find out how virtual communication patterns and obstacles in coach communication with utero esport Dota 2 players in building cooperation on the Utero e-Sport Dota 2 team. The approach used in this research is qualitative with descriptive method. The processed data is a summary that influences communication patterns towards success in building teamwork before the match, during the match, and after the match on the Utero e-Sport team which is obtained from the results of in-depth interviews with coaches and players of the Utero e-Sport team, observation , and documentation. While data analysis in this study used data reduction, as well as drawing conclusions. Based on the results of interviews between coaches and players, it can be concluded that communication patterns in building teamwork are very important for building relationships and achieving goals in a team before, during and after a match..

Keywords: *Communication Patterns, Virtual Communication, Group Communication, Dota 2*



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah serta rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi dengan judul **Pola Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gim Online Dota 2 Antara Pelatih dan Pemain Utero e-Sport (Studi Etnografi Virtual)** ini sesuai dengan yang diharapkan. Dengan selesainya proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari kedua orang tua yang selalu memberikan doa serta semangat, sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada Kedua orang tua penulis Benni Umar dan Ibu Isye Sandra Dewi yang telah memberikan semangat dan doa:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. 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. Bapak Dr. Ari Sulistyanto, Sos., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Proposal Skripsi yang telah memberikan bimbingan, saran, serta dukungannya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Dr. Dwinarko, M.M., M.H dan Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si selaku Dosen Pembimbing Proposal Skripsi yang sebelumnya telah memberikan bimbingan, saran, serta dukungannya kepada penulis sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Serta teman-temanku lainnya, yang selalu memberikan semangat, sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.

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

Jakarta, 28 Juli 2023



Sulthan Billy Alfa



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Penelitian.....	10
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	10
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Kegunaan Penelitian	11
1.5.1 Manfaat Teoritis	11
1.5.2 Manfaat Praktis	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Penelitian Terdahulu	12
2.2 Kerangka Konsep.....	14
2.2.1 Komunikasi Virtual.....	14
2.2.2 Konsep Dasar dalam Komunikasi Virtual.....	15

2.2.3	Proses Komunikasi Virtual	16
2.2.4	Jenis Komunikasi Virtual.....	18
2.2.5	Discord.....	20
2.3	Komunikasi Organisasi.....	21
2.4	Komunikasi Verbal dan Non Verbal	22
2.5	Pola Komunikasi.....	23
2.6	Komunikasi Kelompok.....	24
2.7	Gim Daring	25
2.8	<i>Computer Mediated Communication</i>	26
2.9	Etnografi Virtual.....	26
2.10	Kerangka Pemikiran	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1	Paradigma Penelitian	29
3.2	Pendekatan Penelitian.....	30
3.3	Metode Penelitian	31
3.4	Subjek dan Objek Penelitian.....	32
3.5	Teknik Pengumpulan Data	33
3.6	Teknik Analisis Data	35
3.7	Keabsahan Data	36
3.8	Waktu Penelitian.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Hasil Penelitian.....	38
4.1.1	Gambaran Umum Tim Utero e-Sport	38
4.1.2	Profil Informan.....	39
4.1.3	Discord Tim Utero e-Sport.....	42
4.1.4	Hambatan Komunikasi Dalam Tim Utero Esport.....	45

4.1.5	Komunikasi Verbal dan Non Verbal Tim Utero Saat Pertandingan	48
4.1.6	Komunikasi Kelompok Tim Utero Esport Kebiasaan Bertukar Informasi	50
4.1.7	Tabel Temuan Data	55
4.2	Pembahasan	56
4.2.1.	Proses Komunikasi Virtual Sebelum Pertandingan	57
4.2.2.	Proses Komunikasi Virtual Saat Pertandingan	60
4.2.3.	Proses Komunikasi Virtual Sesudah Pertandingan	66
BAB V PENUTUP		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 4. 1 Profil Informan.....	40
Tabel 4. 2 Tabel Temuan Data.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 10 Negara dengan Pemain Vidio Gim Terbanyak di Dunia Januari 2022.....	2
Gambar 1. 2 Data Pemain Dota 2.....	3
Gambar 1. 3 Data Pemain Dota 2.....	4
Gambar 1. 4 Prize pool.....	6
Gambar 1. 5 Discord Tim Utero.....	8
Gambar 4. 1 Logo Utero e-Sport.....	39
Gambar 4. 2 Key Informan.....	40
Gambar 4. 3 Informan 1.....	41
Gambar 4. 4 Informan 2.....	42
Gambar 4. 5 Discord Tim Utero E-Sport.....	43
Gambar 4. 6 Bot Games Update.....	44
Gambar 4. 7 Chat Wheel Dota 2.....	48
Gambar 4. 8 Komunikasi Verbal Discord Utero E-Sport.....	49
Gambar 4. 9 Non Verbal Chat Wheel dan Taunting.....	50
Gambar 4. 10 Draft Pick Hero.....	61
Gambar 4. 11 Jalur Pemain.....	61
Gambar 4. 12 Warding Menguasai Peta.....	64
Gambar 4. 13 Smoke of deciet dan war.....	65
Gambar 4. 14 Evaluasi Tim Utero E-Sport.....	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	28
Bagan 3. 1 Triangulasi Sumber.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Biodata Mahasiswa
- LAMPIRAN 2 : Transkrip Wawancara dan Reduksi Data
- LAMPIRAN 3 : Kartu Bimbingan
- LAMPIRAN 4 : Form Perbaikan

