

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN WEBSITE
DOTABUFF.COM DENGAN PEMENUHAN
KEBUTUHAN INFORMASI PEMAIN GAME DOTA 2
di WARNET META GAMING BEKASI.**

SKRIPSI

**Oleh:
Iqbal Dani Wicaksono
201510415121**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *WEBSITE*
DOTABUFF.COM DENGAN PEMENUHAN KEBUTUHAN
INFORMASI PEMAIN DOTA 2 di WARNET META GAMING
BEKASI.**

SKRIPSI

**Oleh:
Iqbal Dani Wicaksono
201510415121**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Hubungan Antara Penggunaan *Website* Dotabuff.com
Dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemain
Dota 2 di Warnet Meta Gaming Bekasi.

Nama Mahasiswa : Iqbal Dani Wicaksono

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510415121

Program Studi /Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jakarta, 5 Agustus 2022

MENYETUJUI,

Pembimbing I



Dr. Wichitra Yasya, S.Si., M.Commun.,
NIDN: 0303098405

Pembimbing II



Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.,
NIDN: 0319059501



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Penggunaan *Website* Dotabuff.com
Dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemain
Dota 2 di Warnet Meta Gaming Bekasi.

Nama Mahasiswa : Iqbal Dani Wicaksono

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510415121

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian : 29 Juli 2022

Jakarta, 5 Agustus 2022

MENGESAHKAN,

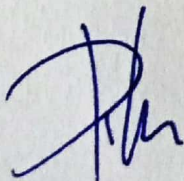
Ketua Tim Penguji : **Sigit Surahman, S.Sn., M.Si**
NIDN. 0416118205

Penguji I : **Dr. Wichitra Yasya, S.Si., M.Comm**
NIDN. 0303098405

Penguji II : **Fikri Reza, S.Ip., M.Si**
NIDN. 0330077702

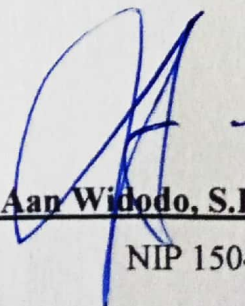
MENGETAHUI,

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 saya yang berjudul “Hubungan Antara Penggunaan Website Dotabuff.com Dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemain Dota 2 di Warnet Meta Gaming Bekasi”. Ini adalah benar-benar hasil dari karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya sudah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah karya ilmiah.

Apabila dikemudian 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 portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 5 Agustus 2022



Iqbal Dani Wicaksono
NPM : 201510415121

ABSTRAK

Iqbal Dani Wcaksono. 201510415121. Penelitian ini membahas tentang Hubungan Penggunaan *Website* Dotabuff.com dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemain Dota 2 di Warnet Meta Gaming Bekasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *website* Dotabuff.com memiliki hubungan yang signifikan dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemain Dota 2 di warnet Meta Gaming Bekasi. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori *uses and gratifications*. Penelitian ini menggunakan metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang berkaitan dengan pengumpulan data untuk menentukan ada atau tidaknya korelasi antara dua variabel atau lebih dan seberapa kuat tingkat korelasinya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner, observasi, wawancara dan studi pustaka. Populasi pada penelitian ini adalah pemain Dota 2 yang menjadi *member* di warnet Meta Gaming Bekasi. Untuk menentukan jumlah sampel maka digunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 86 orang. Hasil penelitian menyatakan, bahwa variabel X (penggunaan *website* Dotabuff.com) memiliki korelasi terhadap variabel Y (Pemenuhan Kebutuhan informasi pemain Dota 2 di Warnet Meta Gaming Bekasi) diperoleh angka koefisien sebesar 0,569**. Artinya, tingkat kekuatan hubungan antara variabel penggunaan *website* dengan kebutuhan informasi adalah sebesar 0,569 atau korelasi sedang. Kemudian, pengujian hipotesis menyatakan bahwa H_0 ditolak, yang berarti bahwa pernyataan H_a yaitu “Terdapat hubungan antara penggunaan *website* Dotabuff.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemain Dota 2 di warnet Meta Gaming Bekasi” diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa angka koefisien korelasi pada hasil di atas bernilai positif 0,569. Sehingga hubungan kedua variabel bersifat searah.

Kata Kunci : Penggunaan *Website*, Dota 2, Kebutuhan Informasi.

ABSTRACT

Iqbal Dani Wcaksono. 201510415121. *This study discusses the relationship between the use of the Dotabuff.com website and the fulfillment of the information needs of Dota 2 players at Meta Gaming Bekasi.*

This study aims to determine whether the use of the Dotabuff.com website has a significant relationship with meeting the information needs of Dota 2 players at Meta Gaming Bekasi. The theory used in this research is the uses and gratifications theory. This study uses a correlational method with a quantitative approach, namely research relating to data collection to determine whether or not there is a correlation between two or more variables and how strong the level of correlation is. Data collection techniques carried out by distributing questionnaires, observation, interviews and literature study. The population in this study are Dota 2 players who are members of Meta Gaming Bekasi. In determining the number of samples, an purposive sampling technique was used with a total sample of 86 people. The results of the study stated that the variable X (using the website Dotabuff.com) had a significant correlation with the variable Y (Fulfillment of the information needs of Dota 2 players at Meta Gaming Bekasi). The strength of relationship using the Dotabuff.com website by meeting the information needs of Dota 2 players at Meta Gaming Bekasi has a stroong relationship.

Keywords : *Website Usage, Dota 2, Information Needs*

KATA PENGANTAR

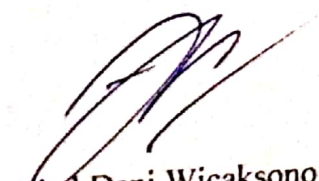
Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Hubungan Antara Penggunaan *Website* Dotabuff.com Dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemain Dota 2 di Warnet Meta Gaming Bekasi sebagai prasyarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Skripsi ini tidak akan berhasil terselesaikan khususnya tanpa bantuan dan dukungan dari kedua orang tua, Untung Sardjono dan Pangesti Wahyu Wijayanti yang selalu *men-support* penulis. Dengan setulus hati dan segala hormat, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom.
3. Ketua Program Studi Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si.
4. Dosen pembimbing akademik Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom. yang telah membimbing dan mendukung penulis selama melakukan penelitian.
5. Dosen pembimbing I, Ibu Dr. Wichitra Yasya, S.Si., M.Comm. yang telah membantu penulis dalam menyusun proposal skripsi.
6. Dosen pembimbing II, Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si. yang telah membantu penulis dalam menyusun proposal skripsi.

Akhir kata penulis berharap agar proposal skripsi ini bermanfaat bagi siapapun yang membaca dan bagi pengembangan penelitian di bidang Ilmu Komunikasi.

Jakarta, 5 Agustus 2022



Iqbal Dani Wicaksono

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Identifikasi Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5 Kegunaan Penelitian	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Kerangka Konsep.....	9
2.2.1 Informasi.....	9

2.2.2 Kebutuhan Informasi	10
2.2.3 Media.....	11
2.2.4 Internet	12
2.2.5 Website.....	13
2.2.6 Penggunaan Media	15
2.2.7 E-sport.....	16
2.3 Kerangka Teoritis.....	18
2.3.1 Teori <i>Uses and Gratification</i>	18
2.3.2 Kerangka Pemikiran	20
2.4 Hipotesis	20
BAB III.....	21
METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Paradigma Penelitian	21
3.2 Metode Penelitian	21
3.3 Variabel dan Operasional Variabel	22
3.3.1 Variabel.....	22
3.3.2 Operasional variabel	23
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5 Populasi dan Sampel	24
3.5.1. Populasi.....	24
3.5.2. Sampel.....	25
3.6 Teknik Pengujian Instrument	25
3.6.1 Uji Validitas.....	25
3.6.2 Uji Realibilitas.....	26
3.7 Teknik Analisis Data	28
3.8 Uji Hipotesis.....	29

3.9 Lokasi dan Waktu Penelitian	30
BAB IV	31
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Gambaran Umum Penelitian	31
4.1.1 Profil <i>Website</i> Dotabuff.com	31
4.1.2 Sejarah Dota 2	31
4.2 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen	32
4.2.1 Hasil Uji Validitas	32
4.2.1 Hasil Uji Realibilitas	33
4.3 Analisis Karakteristik Responden	33
4.4 Deskripsi Hasil Penelitian	35
4.4.1 Variabel X	35
4.4.2 Variabel Y	41
4.5 Uji Hipotesis	47
4.6 Pembahasan	48
BAB V	51
PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	7
Tabel 2.3 Logika model uses and gratification.....	19
Tabel 3.1 Operasional variabel berdasarkan olahan peneliti.....	23
Tabel 3.2 Klasifikasi Skor Reliabilitas.....	27
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas	32
Tabel 4.2 Hasil Uji Reabilitas	33
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	34
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	34
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Dari Mana Mengetahui Situs Dotabuff.com.....	35
Tabel 4.6 Penilaian Responden “ Saya mengakses <i>website</i> dotabuff.com setiap hari”.....	36
Tabel 4.7 Penilaian Responden “menghabiskan waktu lebih dari 5 menit saat mengunjungi <i>website</i> Dotabuff.com”.....	36
Tabel 4.8 Penilaian Responden “ <i>Website</i> Dotabuff.com memberikan Informasi lengkap perihal <i>video games</i> (Update, Patch Notes, Beserta ulasannya)”.....	37
Tabel 4.9 Penilaian Responden “ <i>Website</i> Dotabuff.com memberikan informasi yang aktual (terkini)”.....	37
Tabel 4.10 Penilaian Responden “ <i>Website</i> Dotabuff.com memberikan informasi sesuai dengan apa yang terjadi (faktual)”.....	38
Tabel 4.11 Penilaian Responden “ <i>Website</i> Dotabuff.com menyediakan informasi yang saya perlukan perihal <i>game</i> Dota 2 (Turnamen, Profil dan <i>Transfer</i> Pemain dan Kasus)”.....	38

Tabel 4.12 Penilaian Responden “Tampilan <i>Website</i> Dotabuff.com tertata baik dan rapih”	39
Tabel 4.13 Penilaian Responden “Pemilihan <i>Font Website</i> Dotabuff.com nyaman untuk dilihat serta dibaca”	39
Tabel 4.14 Penilaian Responden “ <i>User Interface Website</i> Dotabuff.com Tidak Membingungkan Pengguna”	40
Tabel 4.15 Penilaian Responden “Gaya Bahasa <i>Website</i> Dotabuff.com Cocok dan Mudah dimengerti oleh pengguna”	40
Tabel 4.16 Penilaian Responden “Memahami lebih dekat <i>Website</i> Dotabuff.com sebagai penyedia informasi seputar Dota 2 setelah mengakses <i>website-nya</i> ”	41
Tabel 4.17 Penilaian Responden “Menambah pengetahuan mengenai update dan patch note Dota 2 setelah mengakses <i>website</i> Dotabuff.com”	42
Tabel 4.18 Penilaian Responden “Menambah pengetahuan mengenai berita Dota 2 setelah mengakses <i>website</i> Dotabuff.com”	42
Tabel 4.19 Penilaian Responden “Merasa puas dengan informasi yang disediakan oleh <i>website</i> Dotabuff.com”	43
Tabel 4.20 Penilaian Responden “Mendapatkan kesan yang baik serta merasa senang dengan informasi yang disediakan oleh <i>website</i> Dotabuff.com”	43
Tabel 4.21 Penilaian Responden “Merasa lebih percaya diri saat bermain setelah mengakses <i>website</i> Dotabuff.com”	44
Tabel 4.22 Penilaian Responden “Merasa dihargai saat memberikan komentar di platform comment pada <i>website</i> Dotabuff.com dan dibalas oleh admin Dotabuff.com serta anggota grup Dotabuff.com”	45
Tabel 4.23 Penilaian Responden “Mendapatkan feedback yang baik oleh admin Dotabuff.com”	45

Tabel 4.24 Penilaian Responden “Sering membayangkan menjadi pemain profesional saat mengakses berita seputar Dota 2 di <i>website</i> Dotabuff.com”	46
Tabel 4.25 Penilaian Responden “Mengakses <i>website</i> Dotabuff.com menghilangkan rasa bosan dan menghibur”	46
Tabel 4.26 Uji Analisis Korelasi Rank Spearman.....	47



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Tampilan <i>website</i> Dotabuff.com.....	4



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.3 Kerangka teori.....	20



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup Penulis

Lampiran 2 : Lembar Kuesioner

Lampiran 3 : *Coding Book & Coding Sheet*

Lampiran 4 : Tabulasi Data

Lampiran 5 : Kartu Bimbingan 1 dan 2

Lampiran 6 : Form Perbaikan Skripsi

