

## Abstraksi

Fenomena bermain *game online* tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi yang kian canggih. Berbagai jenis permainan *online* menawarkan banyak pilihan bagi penggunanya, termasuk *Massive Online Battle Arena Game* yang masih diminati hingga kini. *MOBA Game* mengharuskan pemain berkelompok untuk mencapai tujuan mereka yaitu memenangkan perang. Penelitian ini dimulai dengan rumusan masalah bagaimana komunikasi kelompok *on* dan *off game* dalam kelompok bermain *DotA 2*. Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti diolah menggunakan metode etnografi untuk melihat interaksi yang terjadi antar anggota.

Penelitian menghasilkan alur komunikasi didalam kelompok dan hal-hal yang mempengaruhi komunikasi kelompok bermain *DotA 2 on* dan *off game*. Komunikasi kelompok *on game* dimulai dari penyebaran informasi oleh anggota kelompok, diterima dan diproses oleh *Alpha*, diolah menjadi kalimat-kalimat perintah yang disampaikan melalui ruang obrol kemudian diterima kembali oleh kelompok. Adanya komando dari *Alpha* dinilai dapat membuat kelompok lebih dekat dengan kemenangan. Komunikasi kelompok *off game* lebih dilatarbelakangi oleh pertemanan yang telah terjalin sebelumnya, banyaknya informasi yang bisa dibagikan pada kelompok, dan pengaruh interaksi mereka *on game*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah interaksi *on* dan *off game* saling berpengaruh satu sama lain, yang ternyata membentuk komunikasi kelompok yang lebih efektif.

Kata kunci: *Komunikasi Kelompok, Alur Komunikasi, Game online, DotA 2, Etnografi.*

## Abstract

*Online gaming gamers keep increasing as the technology does. There are so many kind of Online Games , including Massive Online Battle Arena Game (MOBA) which still being one of the most played genre. MOBA Games forced its players to play as a team in order to win the game/war. The rsearch started with a question about how on and off group communication happened in a DotA 2 players group. The research used Ethnography metodhs to see the interaction between players in a group and collecting data by being and observant.*

*The research producted communication plot inside the group and things which affected their group communication on or off game. The communication plot started with the spread of information and being cultivated by the Alpha of the team, then spread it again to the team. The messages are orders said by Alpha and spreaded using the chatroom on game. The using of orders taken as a great way to get closer to winning the war, because the team will feel lost if there are no orders from anyone inside the team. Off game communication are basically made of the friendship between them even before they started playing DotA 2 together, the amount of information shared, and affected by their on game interaction. In conclusion, on game communication is influencing their off game communication and applied otherwise.*

*Keywords: Group Communication, Communication Plots, Online Games, DotA 2, Ethnography.*