

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	i
Halaman Persembahan	ii
Abstraksi	iv
Abstract	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
E. Kerangka Pemikiran	4
1. Komunikasi Kelompok dalam <i>Game online</i>	4
2. <i>Game Online</i> sebagai <i>New Media</i> yang Interaktif	8
3. Etnografi dalam <i>Video Game</i>	11
F. Kerangka Konsep	12
G. Metode Penelitian.....	16
1. Teknik Pengumpulan Data	17
2. Teknik Analisis Data.....	19
3. Subyek Penelitian.....	19

BAB II.....	21
KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM <i>MASSIVE ONLINE BATTLE ARENA ONLINE GAME</i>	21
A. Komunikasi Kelompok dalam <i>Video Game</i>	21
B. Peran-Peran dalam Kelompok	29
C. <i>Achievement Group Theory</i> (Teori Percakapan Kelompok).....	34
D. Dinamika Video Game di Indonesia	35
E. Gamers.....	39
BAB III.....	41
<i>DotA 2</i> dan Subyek sebagai <i>Gamers</i>	41
A. DotA 2	41
B. Subyek Penelitian Komunikasi Kelompok dalam Multiplayer Online Battle Arena Game <i>DotA 2</i>	45
1. Ilham Galih Setiaji (Ilham)	45
2. I Made Rendika (Imet)	48
3. Jazzy Adam (Jazzy).....	52
Bab IV	57
Pengaruh Komunikasi Kelompok <i>On</i> dan <i>Off Game</i> dalam Kelompok Bermain <i>DotA 2</i>	57
A. Temuan	57
1. Peran Subyek dan Relasi Subyek dengan DotA 2	58
2. Relasi dan Komunikasi Subyek dalam Kelompok bermain DotA 2.....	69
B. Pembahasan.....	84

1. Peran dalam Kelompok	84
2. Interaksi dalam Kelompok.....	92
BAB V.....	95
PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	97
Daftar Pustaka	99

Daftar Gambar

Gambar 1.1 <i>Screenshoot Interaksi dalam DotA 2</i>	9
Gambar 1.2 Model Interaktivitas CMC	17
Gambar 1.3 <i>Typical Map of MOBA Game</i>	41
Gambar 1.4 Struktur Lokasi dalam Peta <i>DotA 2</i>	48
Gambar 3.1 Foto Ilham Galih Setiaji	51
Gambar 3.2 Foto I Made Rendika	54
Gambar 3.3 Foto Jazzy Adam	57
Gambar 4.1 Situasi bermain <i>DotA 2</i> dalam <i>War Room</i>	76
Gambar 4.2 Situasi bermain <i>DotA 2</i> dalam <i>War Room (2)</i>	84
Gambar 4.3 Situasi bermain <i>DotA 2</i> dalam <i>War Room (3)</i>	87
Gambar 4.4 Ruang Obrol dalam <i>DotA 2</i>	96