

KONVERGENSI SIMBOLIK DAN *SENSE OF COMMUNITY*

PADA KELOMPOK GAMER DOTA 2

(Studi Autoetnografi)



Agustinus Mega Kurniatmastria

14030114140132

ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**KONVERGENSI SIMBOLIK DAN *SENSE OF COMMUNITY*
PADA KELOMPOK GAMER DOTA 2**

SKRIPSI

Disusun guna melengkapi tugas akhir untuk memenuhi syarat memperoleh gelar

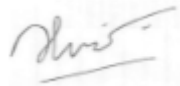
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Disusun oleh:

Agustinus Mega Kurniatmastria

14030114140132

Disetujui oleh:



Dr. Hapsari Dwiningtyas, S.Sos, MA.

Dosen Pembimbing

ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Konvergensi Simbolik dan *Sense of Community* pada Kelompok
Gamer Dota 2


Penyusun : Agustinus Mega Kurniatmastria

NIM : 14030114140132

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I

Semarang, 28 Juni 2021

Dekan



Dr. Drs. Hardi Warsono, MT

NIP. 19640827 199001 1 001

Wakil Dekan I

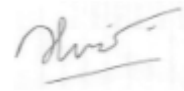


Dr. Drs Teguh Yuwono, M.Pol.Admin

NIP. 19690822 199403 1 033

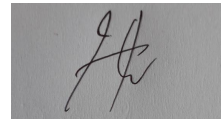
Dosen Pembimbing :

1. Dr. Hapsari Dwiningtyas Sulistyani, S.Sos., M.A



Dosen Penguji :

1. Dr. Hedi Pudjo Santosa M.Si.
2. Drs. Wiwid Noor Rakhmad, M.Ikom.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agustinus Mega Kurniatmastria

NIM : 14030114140132

Departemen : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Konvergensi Simbolik dan *Sense of Community* pada Kelompok
Gamer Dota 2

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan kerja sendiri, bukan merupakan plagiasi, duplikasi, maupun pencurian hasil karya orang lain.

Apabila di kemudian hari terdapat bukti bahwa skripsi ini merupakan plagiasi, duplikasi, atau pencurian hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran diri dan tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak manapun.

Semarang, Juni 2021

Yang menyatakan,



Agustinus Mega Kurniatmastria

KATA PENGANTAR

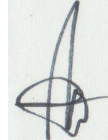
Skripsi ini disusun untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro Semarang. Segala sesuatu yang dilalui dalam penyusunan skripsi ini merupakan proses pembelajaran bagi peneliti dan peneliti ingin mengungkapkan rasa cinta dan terima kasih kepada:

1. Pa dan Ma, yang merupakan support terbesar dalam hidup dan juga penyusunan skripsi ini.
2. Hapsari Dwiningtyas, Mbak Tyas, yang sebagai dosen pembimbing tidak pernah berhenti memperjuangkan mahasiswanya, sampai akhir.
3. Ambon alias Coro, Mas Felix dan Mbak Tia, yang terus menyemangati dan memberikan support apapun keputusan yang diambil.
4. Meme, *my sister from another mother and father*, yang selalu *concern* meskipun tidak ada obligasi apapun terhadap peneliti.
5. Teman-teman yang sudah menemani selama ini, IRL, Ian, Sindhu, Bayu, Aurick, Kaye, teman-teman Budak MMR, Vahri, Budi, Adhi, Rehan, Mas Anton, dan semuanya yang tidak bisa disebut satu persatu.

Tidak ada kesempurnaan di dunia ini, sehingga peneliti mengharapkan dan menerima kritik dan saran yang dapat memperbaiki skripsi yang tidak sempurna ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca dan penelitian-penelitian selanjutnya.

Semarang, Juni 2021

Peneliti,



Agustinus Mega Kurniatmastria

Agustinus Mega Kurniatmastria
14030114140132

KONVERGENSI SIMBOLIK DAN *SENSE OF COMMUNITY* **PADA KELOMPOK GAMER DOTA 2**

ABSTRAK

Perkembangan internet dan teknologi komunikasi mendorong kelompok virtual untuk muncul. Di saat yang bersamaan, video game juga semakin umum untuk dimainkan. Kelompok-kelompok virtual berbasis video game banyak bertumbuh oleh karena kedua hal ini. Budak MMR adalah salah satu dari sekian banyak kelompok virtual berbasis video game, yaitu Dota 2. Fenomena tumbuh dan berkembangnya kelompok virtual berbasis video game ini adalah sesuatu yang baru. Kelompok virtual dan kelompok gamer masih belum banyak dipahami dan sering terjadi miskonsepsi terhadap mereka. Penelitian ini berupaya untuk melihat *sense of community* dan fantasi konvergensi simbolik sebagai hasil dari interaksi dalam kelompok Budak MMR yang adalah kelompok virtual berbasis video game Dota 2. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode autoetnografi yang menggunakan pengalaman peneliti sebagai subjek penelitian. Teori-teori yang digunakan untuk membantu penelitian adalah *sense of community*, konvergensi simbolik, dan kohesivitas kelompok. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap anggota kelompok gamer Dota 2 Budak MMR dan melalui refleksi naratif peneliti mengenai pengalaman sebagai anggota kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada *sense of community* dari elemen keanggotaan, pengaruh, pemenuhan kebutuhan hingga pada hubungan emosional di Budak MMR. Bentuk fantasi dari konvergensi simbolik yang terjadi di Budak MMR adalah candaan, permainan peran, dan *speech code*. Candaan itu mengenai situasi yang terjadi dan juga hal-hal yang dianggap sensitif oleh kebanyakan orang. Permainan peran yang dimainkan adalah interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam kelas. *Speech code* yang berlaku adalah mengenai status dan ekspresi emosi. Penelitian ini menemukan adanya beberapa implikasi teoritis terhadap teori *sense of community* dan teori konvergensi simbolik.

Kata kunci: Dota 2, kelompok virtual, konvergensi simbolik, *sense of community*, video game

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Penelitian Terdahulu	8
F. Paradigma Penelitian	11
G. Kerangka Pemikiran Teoritis	12
H. Kerangka Konsep	31
I. Metodologi Penelitian	31

BAB II KELOMPOK GAMER DOTA 2 “BUDAK MMR”	
A. Mengenal Budak MMR	37
B. Profil Anggota Budak MMR	40
BAB III AUTOETNOGRAFI SENSE OF COMMUNITY	
Pendahuluan	50
A. Daya Tarik Kelompok	50
B. Pengaruh dalam Kelompok	53
C. Kedekatan dan Keakraban	58
D. Apa yang Didapatkan dari Kelompok	63
E. Imersi dan Diskoneksi	65
F. Identitas	68
Penutup	71
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN KONVERGENSI SIMBOLIK	
A. Candaan	73
B. Permainan Peran	79
C. <i>Speech Code</i>	80
Diskusi	84
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Implikasi Praktis	88
C. Implikasi Teoritis	88
D. Implikasi Sosial	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema konvergensi simbolik	23
Gambar 1.2	Halaman depan Dota 2	24
Gambar 1.3	Hero-hero dalam Dota 2	25
Gambar 1.4	Item dalam Dota 2	27
Gambar 1.5	Contoh item dalam Dota 2 secara spesifik	28
Gambar 1.6	Medal dalam Dota 2	29
Gambar 1.7	Analisis Data Interaktif	35
Gambar 2.1	Discord Budak MMR	38
Gambar 2.2	Profil Polaris	40
Gambar 2.3	Profil Cockroach	42
Gambar 2.4	Profil Minaesthetic	43
Gambar 2.5	Profil kageyama	46
Gambar 2.6	Profil Aurick	47
Gambar 2.7	Profil Peneliti	48
Gambar 3.1	Screenshot candaan etnis minoritas	74
Gambar 3.2	Screenshot candaan etnis mayoritas	75
Gambar 3.3	Screenshot candaan agama	76
Gambar 3.4	Screenshot candaan agama	77

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Panduan Wawancara (Orang Tua)
- Lampiran 2 Panduan Wawancara (Teman non-gamer)
- Lampiran 3 Panduan Wawancara (Budak MMR)
- Lampiran 4 Verbatim Wawancara Keluarga (Orang Tua)
- Lampiran 5 Verbatim Wawancara Keluarga (Kakak)
- Lampiran 6 Verbatim Wawancara Teman non-gamer
- Lampiran 7 Verbatim Wawancara Budak MMR
- Lampiran 8 Rekapitulasi Wawancara Keluarga
- Lampiran 9 Rekapitulasi Wawancara Teman non-gamer
- Lampiran 10 Rekapitulasi Wawancara Budak MMR