

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- A.W. Wijaya. (2002). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, Jakarta: Bumi Aksara
- Baran, J Stanley (2012). *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, Nurul Hasfi: Erlanga
- Effendy Onong. (1986). *Dimensi- Dimensi Komunikasi*, Bandung: Alumni
- Hawkes, J.W. (2009). *Miracle of cell healing: penyembuhan berawal dari sell* (ed. terjemahan). Bandung : Qanita
- Kiryanto, Rachmat. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Mulyana, dedy (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, J. (1986). *Psikologi Komunikasi*, Bandung : Remaja Karya
- Sugiyono (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Skripsi :

- Rifefan, Muhammad (2014). *Penggunaan Media online Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Akademis*: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sitanggang, Rachel (2015). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Negeri 2 Medan*. Universitas Medan Area
- Hilmuniati, Fina (2011). *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Jurnal :

- Winsen Sanditaria (2011). *Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online*. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.
- Silvadha, Ardita (2012). *Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi Tentang Kontruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Online Di Jakarta*. Universitas Padjadjaran.

Uma, Devita (2014). *Media Sosial dan Perkembangan Fashion Hijab*. Universitas Sebelas Maret

Pitaloka, Ardanareswari (2013). *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar*. Universitas Sebelas Maret.

Harsono, Ma'ruf (2014). *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Surya University



LEMBAR OBSERVASI

1. Informan I

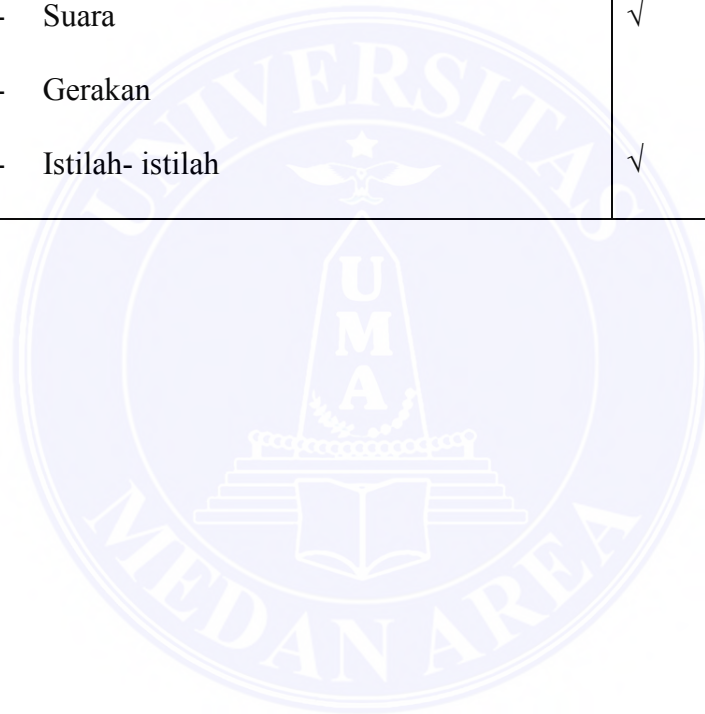
Nama : Budhi Try atmaja (ajOjo)

Usia : 24 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

NO	Gejala yang diamati	Hasil obsevasi		
		Ya	Kadang	Tidak
1	Durasi memainkan <i>Dota 2</i> dalam sehari <ul style="list-style-type: none"> - 5 jam - Kurang dari 10 jam - Lebih dari 10 jam 	✓ ✓	✓	
2	Perubahan emosi dan tingkah laku <ul style="list-style-type: none"> - Ketika tidak dapat bermain <i>Dota 2</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gelisah • Perubahan <i>mood</i> menjadi buruk • Menunda kewajiban - Ketika tidak dapat bermain <i>Dota 2</i> minimal 5 jam dalam sehari <ul style="list-style-type: none"> • Gelisah • Perubahan <i>mood</i> menjadi buruk • Menunda kewajiban 	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓	
3	Perubahan emosi dan tingkah laku ketika bermain <i>Dota 2</i> <ul style="list-style-type: none"> - Ketika kalah dalam permainan 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Marah • Memaki • Kecewa <p>- Ketika menang dalam permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Senang • Membanggakan diri 	√	√	
4	<p>Perilaku menirukan Aktifitas dalam <i>Dota 2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Suara - Gerakan - Istilah- istilah 	√		√



2. Informan II

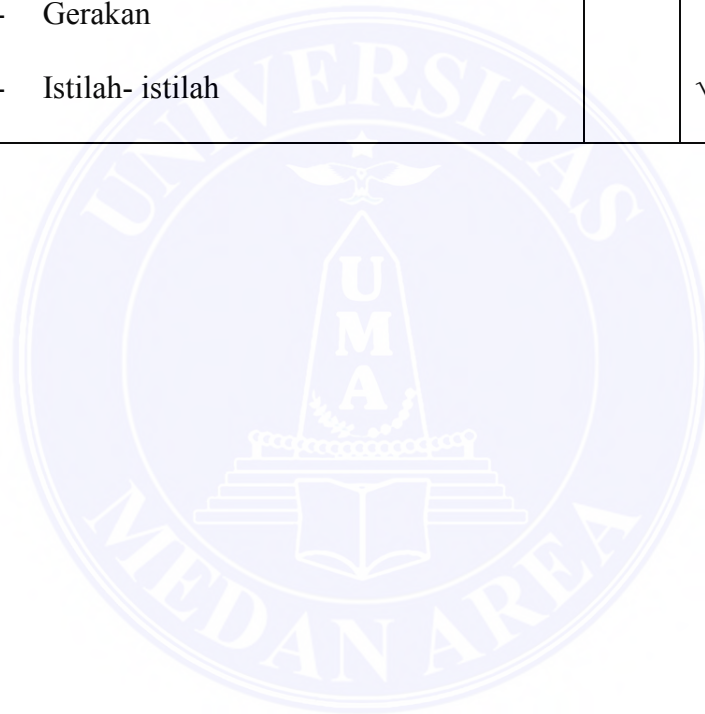
Nama : Dwi Prayogi (bLank)

Usia : 23 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

NO	Gejala yang diamati	Hasil obsevasi		
		Ya	Kadang	Tidak
1	<p>Durasi memainkan <i>Dota 2</i> dalam sehari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kurang dari 5 jam - Kurang dari 10 jam - Lebih dari 10 jam 			√
2	<p>Perubahan emosi dan tingkah laku</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketika tidak dapat bermain <i>Dota 2</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gelisah • Perubahan <i>mood</i> menjadi buruk • Menunda kewajiban - Ketika tidak dapat bermain <i>Dota 2</i> minimal 5 jam dalam sehari <ul style="list-style-type: none"> • Gelisah • Perubahan <i>mood</i> menjadi buruk • Menunda kewajiban 	√ √ √ √ √	√ √ √	
3	<p>Perubahan emosi dan tingkah laku ketika bermain <i>Dota 2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketika kalah dalam permainan <ul style="list-style-type: none"> • Marah 	√		

	<ul style="list-style-type: none"> • Memaki • Kecewa - Ketika menang dalam permainan • Senang • Membanggakan diri 	√		
		√		
			√	
			√	
4	Perilaku menirukan Aktifitas dalam <i>Dota 2</i>			
	- Suara	√		
	- Gerakan			√
	- Istilah- istilah		√	



3. Informan III

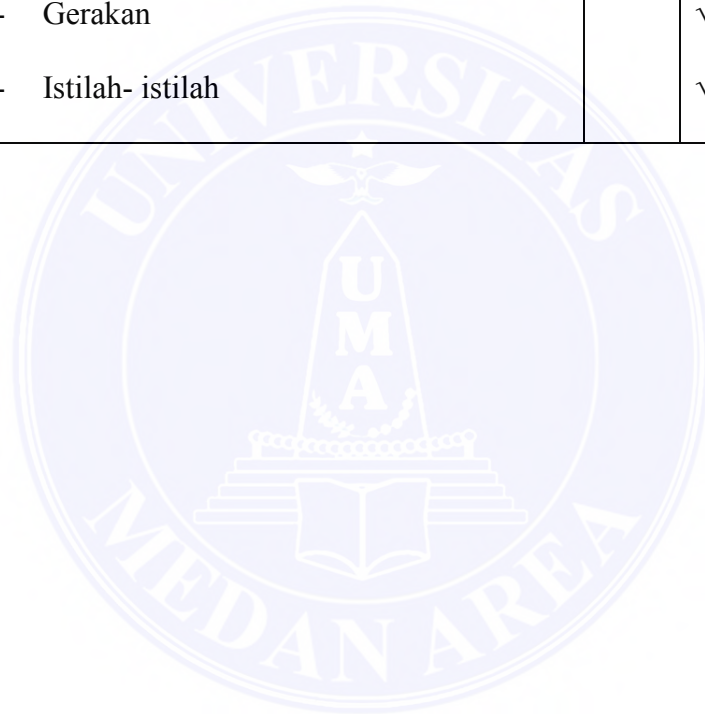
Nama : Aryansyah Riadi (RyRy)

Usia : 23 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

NO	Gejala yang diamati	Hasil obsevasi		
		Ya	Kadang	Tidak
1	<p>Durasi memainkan <i>Dota 2</i> dalam sehari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kurang 5 jam - Kurang dari 10 jam - Lebih dari 10 jam 			√
2	<p>Perubahan emosi dan tingkah laku</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketika tidak dapat bermain <i>Dota 2</i> <ul style="list-style-type: none"> • Gelisah • Perubahan <i>mood</i> menjadi buruk • Menunda kewajiban - Ketika tidak dapat bermain <i>Dota 2</i> minimal 5 jam dalam sehari <ul style="list-style-type: none"> • Gelisah • Perubahan <i>mood</i> menjadi buruk • Menunda kewajiban 	√ √ √ √ √ √	√	
3	<p>Perubahan emosi dan tingkah laku ketika bermain <i>Dota 2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketika kalah dalam permainan <ul style="list-style-type: none"> • Marah 		√	

	<ul style="list-style-type: none"> • Memaki • Kecewa - Ketika menang dalam permainan • Senang • Membanggakan diri 		<ul style="list-style-type: none"> √ √ √ 	√
4	Perilaku menirukan Aktifitas dalam <i>Dota 2</i> <ul style="list-style-type: none"> - Suara - Gerakan - Istilah- istilah 	√	<ul style="list-style-type: none"> √ √ 	



HASIL WAWANCARA

Informan I

Nama : Budhi Try atmaja (ajOjo)

Usia : 24 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

1. Apa itu *Dota 2* dan kenapa anda memilih memainkan *Dota 2*?

Jawab : *Dota 2* adalah sejenis *Game Online* strategi dimana tujuannya untuk menghancurkan *Throne* lawan dan disetiap *Game* kita memilih *Hero* yang berbeda sesuai dengan keinginan dan kebutuhan tim. Setiap *Hero* memiliki efek dan kemampuan yang berbeda. Dan kemenangan dari permainan bergantung terhadap *Hero* dan strategi. Budhi menjelaskan dalam permainan *Dota 2* strategi dan kerja sama tim adalah kunci kemenangan dan kemampuan individual adalah faktor tambahan dalam *Game Online Dota 2*. Kenapa saya memilih *Dota 2* dikarenakan dalam *Dota 2* level tidak terlalu menjadi penentu kemenangan, akan tetapi kemenangan itu tergantung dari strategi dan pengalaman dalam bermain. *Dota 2* juga mengenalkan dengan *Player- Player* baru yang ada di Medan khususnya dan indonesia umumnya.

2. Berapa lama durasi anda bermain *Dota 2* dalam sehari?

Jawab : Dalam perharinya saya memainkan *Dota 2* minimal 5 jam dalam sehari, dan maksimal 12 jam dalam sehari. Saya biasanya bermainan mulai dari jam 16.00 wib. dalam 5 jam saya dapat bermain *Dota 2* minimal 5 pertandingan. Budhi mengatakan bahwa dia memiliki laptop yang dapat digunakan untuk memainkan *Game Online Dota 2* ini dirumah, akan tetapi Budhi sendiri lebih memilih bermain di Warnet karna di Warnet bisa bertemu teman- teman dan dia dapat berinteraksi langsung dengan temannya baik dalam bermain *Dota* atau pun kesehariannya

3. Bila Durasi bermain *Dota 2* yang anda lakukan kurang dari 5 jam sehari apa yang anda rasakan?

Jawab : Saya akan terus berupaya untuk memenuhi bermain 5 jam dalam sehari. Apabila saya tidak memainkan *Dota 2* minimal 5 jam sehari saya merasa gelisah dan tidak nyaman dalam menjalani harinya dan mengalami perubahan *Mood* dan akan terus memikirkan *Dota 2*.

4. Apakah anda pernah meniru aktivitas yang ada di dalam *Game Online Dota 2* dalam kehidupan anda sehari- hari?

Jawab : Pernah. biasanya saya menirukan suara- suara yang dikeluarkan *Hero Dota 2*, seperti *Fresh Meat*, *Get Over Here* yang dikeluarkan *Hero Pudge* dan suara dari *Hero Batraider* yaitu *Yeah baby*. Budhi juga mengatakan perilaku menirukan aktifitas dari *Hero Dota 2* tersebut hanya dilakukan ketika di Warnet atau pun ketika bersama teman- teman yang bermain *Game Online Dota 2* itu sendiri. Perilaku menirukan aktifitas ini hanya sebatas suara tidak sampai gerakan- gerakan khusus yang dimiliki oleh *Hero Dota 2*.

5. Apa yang anda rasakan ketika memenangkan sebuah permainan Dota 2?

Jawab : Saya tidak merasakan perasaan tertentu. Baik itu menang atau pun kalah, yang paling penting adalah sudah bermain sebaik- baiknya. Saya sendiri bukan lah tipe pemain yang mengutamakan kemenangan, karna *Dota 2* hanyalah sebatas *Game*. Hasil akhir bukanlah sesuatu yang harus dipermasalahkan, selama tim telah memberikan kemampuan terbaiknya untuk memenangkan *Game* tersebut. Tujuan utama dari *Game* adalah kesenangan, sehingga tidak perlu terlalu memperdulikan menang atau kalah. Saya juga terkadang marah terhadap teman satu teamnya. Hal ini bukan dikarnakan rendahnya skill dari temanya tersebut, akan tetapi lebih cenderung dikarnakan teman teamnya tidak serius ketika bermain. Tapi ketika selesai bermain kemarahan itu pun hilang.

6. pernahkah anda meninggalkan tanggung jawab anda dikarnakan bermain Game Dota 2?

Jawab : Pernah. Seperti bolos kuliah. Tapi hal ini perlahan- lahan sudah saya rubah. Dengan cara menyesuaikan waktu bermain saya dengan kewajiban saya. Bila saya mulai bermain pukul 17:00 Wib, maka segala tanggung jawab saya, akan saya kerjakan sebelum pukul 17:00 Wib.

7. apa pendapat orang- orang terdekat anda (Keluarga dan teman) tentang aktivitas bermain Dota yang anda lakukan?

Jawab : awalnya orang tua tidak mendukung saya dalam aktifitas bermain *Game OnlineDota 2*. Dikarnakan durasi dalam bermain *Game OnlineDota 2* minimal 5 jam dalam sehari terlalu berlebih. Orang tua menganggap bahwa aktifitas menghabiskan waktu di Warnet bermain *Game Onlines*eharian merupakan kegiatan yang sia- sia. Akan tetapi saya perlahan- lahan menjelaskan aktifitas bermain *Dota 2* ini kepada orang tua, dan menunjukkan hasil yang telah saya peroleh dengan berhasil menjuarai bebrapa tournament yang ada di kota Medan. Turnament terakhir yang saya ikuti memperoleh juara pertama dan berhak mewakili medan untuk mengikuti tournament tingkat nasional. Dengan penyampaian yang tepat dan prestasi yang saya berikan, orang tua mulai mengerti terhadap kegiatan bermain *Game Online* yang saya lakukan. Karena bagi saya bermain *Game OnlineDota 2* ini telah menjadi hobi. Tetapi beberapa teman

dekatnya saya mengatakan aktivitas bermain *Dota 2* yang berlebih ini memberikan kesan culun dan aneh kepada saya. hal itu mungkin dikarnakan dulu *Game* itu tidak terlalu populer dan *Game* itu di Indonesia tidak memiliki masa depan. Tapi sekarang teman- teman saya sudah mulai memahami dan mengerti akan hobi bermain *Dota 2*. *Dota* itu sendiri menurut saya adalah hidup. Karna menurut saya melalui *Dota* kita bisa menjadi apapun.

8. apakah anda pernah berperilaku kasar baik dalam ucapan dan tingkah laku ketika bermain *Dota* ?

Jawab : Pernah. Tapi prilaku kasar yang saya lakukan hanya sebatas ucapan. Itu pun kalau rekan satu tim saya seakan bermain- main dalam bermain, padahal saya tahu kemampuan teman saya lebih dari itu. Kasar yang saya lakukan tidak pernah sampai dalam prilaku seperti memukul atau menampar teman saya yang bermain- main dalam bermain.

9. apakah *Game Online Dota 2* membantu anda dalam bersosialisasi?

Jawab : Iya. Bahkan ketika masih bermain *Dota* , saya sudah bertemu dan berteman dengan para *Dota* player yang ada dimedan. Dan ketika bermain *Dota 2*, saya juga memiliki teman dari makasar, surabaya, dan singapura. Walaupun hanya sebatas teman bermain *Game*. Mengikuti turnamen merupakan salah satu cara untuk mendapata teman-teman baru.

10. Dengan intensitas anda bermain *Game OnlineDota 2*, apakah anda merasa terisolir dari lingkungan?

Jawab : tidak. Menurut saya, saya sudah membagi waktu kapan saya berinteraksi dengan lingkungan sosial dan kapan saya bermain *Dota 2*. Ketika teman saya mengajak saya untuk pergi keluar, maka saya akan mengatur jadwal saya untuk bermain *Dota 2*.

11. ketika bermain *Game OnlineDota 2* kemudian ada kejadian kebakaran atau pun kecelakaan, bagaimana reaksi anda?

Jawab : pasti saya tolong, apa lagi kalau yang menjadi korban itu orang yang saya kenal.

12. dengan durasi bermain *Game OnlineDota 2* 5 jam sehari, apakah anda lebih merasa nyaman ketia bermain *Game OnlineDota 2* dari pada berinteraksi secara langsung dengan teman- teman anda?

Jawab : kalau saya, saya akan berusaha menyeimbangkan keduanya. Maksudnya ketika bertemu teman- teman saya juga akkan berinteraksi dengan mereka. Dan ketika bermain *Dota 2* saya akan fokus pada permainan. Tapi bila disuruh memilih saya akan memilih berinteraksi secara langsung. Apa lagi orang yang

diajak interaksi secara langsung mengerti *Dota 2* dan yang dibicarakan pun tentang *Dota 2*.



HASIL WAWANCARA

Informan II

Nama : Dwi Prayogi (bLank)

Usia : 23 tahun

Pekerjaan :Mahasiswa

1. Apa itu *Dota 2* dan kenapa anda memilih memainkan *Dota 2*?

Jawab : *Dota 2* adalah permainan tim yang mengandalkan kemampuan dalam bekerja sama untuk menghancurkan *Ancient* lawan. *Dota 2* dimainkan oleh 2 tim yang masing- masing terdiri dari 5 orang dalam satu tim. Tiap *Player* memilih *Heronya* masing- masing dengan *Rolenya* masing- masing dan membutuhkan kerja sama tim untuk dapat memenangkan pertandingan. Semakin baik kerja sama sebuah tim maka semakin besar kemungkinan menang tim tersebut. Alasan utama saya beralih ke *Dota 2* dikarenakan teman- temannya yang bermain *Dota* sudah beralih ke *Dota 2*. *Dota 2* memang memiliki keunggulan dalam grafik dan visualisasi. Dengan *Dota 2* saya juga memiliki teman- teman baru, terutama teman- teman yang ada diwarung internet ini yang awalnya tidak saya kenali, sekarang menjadi kenal bahkan akrab.

2. Berapa lama durasi anda bermain *Dota 2* dalam sehari?

Jawab : Dalam sehari saya memainkan *Dota 2* minimal 5 jam dan biasanya saya mulai bermain dari siang hari. Dalam 5 jam saya dapat memainkan *Dota 2* sebanyak 4 atau 5 kali.

3. Bila Durasi bermain *Dota 2* yang anda lakukan kurang dari 5 jam sehari apa yang anda rasakan?

Jawab : Saya akan mengalami perubahan *Mood*, merasa gelisah dan terus berupaya untuk dapat bermain *Dota 2* sesuai dengan durasi yang biasa saya mainkan.

4. Apakah anda pernah meniru aktivitas yang ada di dalam *Game OnlineDota 2* dalam kehidupan anda sehari- hari?

Jawab : Pernah. Prilaku yang saya tirukan adalah menirukan suara “*Acekcekcek*” yang merupakan suara salah satu *Hero Dota 2* yaitu *Weaver*. Tapi prilaku menirukan tersebut hanya sebatas suara saja tidak sampai dengan tindakan-tindakan dan itu punya hanya pada teman-teman yang bermain *Dota 2* atau

ketika bermain *Dota 2* terlebih bila saya atau rekan satu tim saya menggunakan *Hero Weaver* tersebut ketika bermain *Dota 2*.

5. Apa yang anda rasakan ketika memenangkan sebuah permainan *Dota 2*?

Jawab : Kalau menang tidak merasakan sesuatu hal yang istimewa. Akan tetapi sebaliknya ketika kalah, saya merasa kalau kebanyakan kekalahan yang terjadi diakibatkan oleh kurangnya *Skill* individu dan kemampuan bekerjasama rekan satu timnya. Kebanyakan kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh rekan satu tim dalam bermain *Dota 2* merupakan kesalahan-kesalahan *Basic* seperti siapa yang harusnya di *Stun* atau siapa yang harus ditargetkan ketika *Team Fight* terjadi, kesalahan-kesalahan tersebut berujung fatal sehingga menyulitkan memenangkan atau bahkan berubah menjadi kekalahan dalam *Game* tersebut. Tapi kemarah ketika kalah dalam bermain yang diterima hanya sebatas ketika bermain saja, selepas bermain bahkan kesalahan-kesalahan itu sering saya jadikan lelucon dengan teman satu tim.

6. pernahkah anda meninggalkan tanggung jawab anda dikarenakan bermain *Game Dota 2*?

Jawab : Pernah bahkan sering. Salah satunya adalah ketika ada Quis pada mata kuliah, saya tidak mengikuti Quis dan lebih memilih bermain *Dota 2*. Dampaknya saya mendapat Nilai buruk pada mata kuliah tersebut dan harus mengulangi lagi di semester depan.

7. apa pendapat orang- orang terdekat anda (Keluarga dan teman) tentang aktivitas bermain *Dota* yang anda lakukan?

Jawab : Orang tua saya tidak melarang atau pun keberatan mengenai aktifitas bermain *Game Online Dota 2* yang dilakukannya selama ini, selama itu tidak melakukan kejahatan, mengikuti pergaulan bebas dan terjerumus Narkoba. Saya pun menjelaskan kepada orang tua saya bahwa bermain *Dota 2* telah menjadi hobinya, sama seperti hobi- hobi lainnya seperti olahraga. Berbeda dengan orang tua saya yang mengerti akan aktivitas bermain *Game Online* yang saya lakukan, teman- teman saya justru sering mengatakan bahwa itu bukan sesuatu yang disebut hobi. teman- teman sering mengatakan bermain *Game Online* berlama- lama di warnet merupakan hal yang sia- sia.

8. apakah anda pernah berperilaku kasar baik dalam ucapan dan tingkah laku ketika bermain *Dota* ?

Jawab : Pernah, saya dalam bermain kurang gereget kalau tidak menggunakan makian atau ejekan. Tapi semua itu sebatas di dalam *Game* saja. Selepas bermain kami kembali seperti biasa lagi. Ketika memaki pun saya hanya sebatas kemampuannya dalam bermain *Game*, tidak sampai urusan pribadi seseorang.

Kalau berbuat kasar secara fisik saya tidak pernah melakukannya. Rata-rata makian yang kami lakukan ketika bermain tidak sampai terbawa kedalam kehidupan pribadi. Hal ini dikarenakan kami sudah mengetahui sifat dan karakter masing-masing dalam kehidupan sehari-hari.

9. apakah *Game Online Dota 2* membantu anda dalam bersosialisasi?

Jawab : Iya. Saya bertemu teman-teman baru. Bahkan para *user* di Cabbana Net sendiri berasal dari berbagai daerah di kota medan, ada yang dari mandala, amblas, bromo dan sebagainya.

10. Dengan intensitas anda bermain *Game OnlineDota 2*, apakah anda merasa terisolir dari lingkungan?

Jawab : tidak. Karna ketika teman saya mengajak untuk pergi, maka saya akan pergi, selama belum bermain *Dota* .

11. ketika bermain *Game OnlineDota 2* kemudian ada kejadian kebakaran atau pun kecelakaan, bagaimana reaksi anda?

Jawab : kalau belum ada yang menolong atau Cuma saya yang ada disitu ya pasti saya tolong. Tapi kalau sudah ramai dan sudah ada yang menolong, untuk apa saya tolong lagi.

12. dengan durasi bermain *Game OnlineDota 2* 5 jam sehari, apakah anda lebih merasa nyaman ketika bermain *Game OnlineDota 2* dari pada berinteraksi secara langsung dengan teman-teman anda?

Jawab : Kalau saya lebih memilih berinteraksi dengan teman-teman secara langsung. Karena menurut saya pasti akan ada saatnya saya berhenti bermain *Game OnlineDota 2* ini. Jadi kalau saya terus bergantung pada *Dota 2*, takutnya saya akan mengalami kendala dalam berinteraksi secara langsung dengan orang lain.

HASIL WAWANCARA

Informan III

Nama : Aryansyah Riadi (RyRy)

Usia : 23 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

1. Apa itu *Dota 2* dan kenapa anda memilih memainkan *Dota 2*?

Jawab : *Dota 2* adalah *Game Online* yang dimainkan dengan komputer berbasis *MMORPG* yang dimainkan oleh dua tim dan masing- masing tim terdiri dari 5 *Player* yang berbentuk *Team Fight*. Masing- masing tim mempunyai *Ancient*, lalu untuk mendapatkan kemenangan tim harus menghancurkan *Ancient* milik lawan. Masing- masing *Player* memilih dan mengendalikan satu *Hero* dari seratus lebih *Hero* yang ada dalam satu kali permainan. Saya memilih memainkan *Dota 2* dikarenakan *Dota 2* merupakan *Game Online* yang mengutamakan strategi dalam permainannya. Bagi saya *Dota 2* adalah salah satu cara untuk mengasah kemampuan berfikir otak saya.

2. Berapa lama durasi anda bermain *Dota 2* dalam sehari?

Jawab : Saya bermain *Game Online Dota 2* minimal 5 jam sehari dan maksimal 8 jam. Saya sendiri tidak memiliki waktu tetap untuk bermain *Dota 2*, kapan pun saya bisa bermain baik itu pagi atau pun malam saya akan bermain

3. Bila Durasi bermain *Dota 2* yang anda lakukan kurang dari 5 jam sehari apa yang anda rasakan?

Jawab : Saya tidak memiliki perasaan khusus, tapi apabila hal yang menghambat saya untuk memainkan *Dota 2* selama 5 jam dapat diundur atau ditunda saya akan berusaha menundanya. Durasi bermain saya sesuai dengan keadaan keuangan. Selama ada uang untuk bermain maka saya akan mencari kesempatan untuk bermain *Dota 2*

4. Apakah anda pernah meniru aktivitas yang ada di dalam *Game Online Dota 2* dalam kehidupan anda sehari- hari?

Jawab : Pernah. Seperti mengatakan "*Blink, Dagger*" dan "*Culling Blade*" dalam interaksi dengan sesama pemain *Dota 2*. *Blink* sendiri adalah salah satu kemampuan yang dimiliki oleh *Anti Mage* yang merupakan salah satu *hero Dota 2*, *Blink* adalah kemampuan untuk berpindah tempat dalam jarak tertentu. *Dagger* adalah salah satu item yang ada di dalam *Game Dota 2*, yang fungsi untuk

berpindah lokasi dalam jarak dekat sama seperti kemampuan *Blink* yang dimiliki oleh *Anti Mage*. *Culling Blade* adalah kemampuan yang dimiliki oleh *Axe* yang merupakan salah satu *hero Dota 2*. *Culling blade* adalah kemampuan dimana dapat membunuh lawan secara langsung bila darah *Hero* lawan dibawah 400. Saya hanya menggunakan istilah- istilah yang ada di *Dota 2* kepada teman- teman yang bermain *Game Online Dota 2*.

5. Apa yang anda rasakan ketika memenangkan sebuah permainan *Dota 2*?

Jawab : Saya tidak merasakan kepuasan tertentu atau pun kemarahan bila kalah atau pun menang dalam permainan *Dota 2*. Saya lebih mempersoalkan bagaimana performa saya dalam suatu permainan. Walaupun menang tetapi perfoma individu saya tidak maksimal maka saya akan merasakan ketidak nyamanan selepas bermain. Tetapi bila kalah dalam permainan tetapi performa individu saya bagus, saya sendiri akan merasakan kepuasan pribadi. Saya menganggap kemenangan hanya sebuah bonus, dan Performa individu lah yang menjadi tolak ukur saya dalam merasakan kepuasan dalam bermain *Dota 2*.

6. pernahkah anda meninggalkan tanggung jawab anda dikarnakan bermain *Game Dota 2*?

Jawab : saya sendiri tak jarang meninggalkan kewajiban saya demi bermain *Dota 2*. Salah satu contohnya saya sering membolos masuk kuliah dikarnakan bermain *Dota* . Sehingga membuat saya kesulitan dalam menyelesaikan mata kuliahnya tersebut.

7. apa pendapat orang- orang terdekat anda (Keluarga dan teman) tentang aktivitas bermain *Dota* yang anda lakukan?

Jawab : orang tua saya tidak mengetahui bahwa saya adalah seorang pecandu *Game OnlineDota 2*. Sedangkan menurut teman- teman saya tentang aktivitas bermain *Dota 2*, kegiatan itu bukan lah hal yang baik dan tidak memiliki masa depan dan sebaiknya saya cepat meniggalkan Hobi bermain *Dota 2* itu.

8. apakah anda pernah berperilaku kasar baik dalam ucapan dan tingkah laku ketika bermain *Dota* ?

Jawab : Saya sangat jarang melakukan tindakan- tindakan kasar ketika bermain, baik itu dalam bentuk makian maupun prilaku dan saya hanya fokus dalam perfoma saya ketika bermain. Apabila ada teman yang melakukan kesalahan, saya memakluminya dan akan mengatakanya ketika selesai bermain.

9. apakah *Game Online Dota 2* membantu anda dalam bersosialisasi?

Jawab : Iya. Dengan *Dota 2* saya bertemu teman- teman baru dari kota medan dan kota- kota lainnya. Walaupun belum pernah bertemu dengan teman- teman dari

luar kota medan, tapi cukup sering bermain dengan teman player *Dota 2* dari luar kota medan.

10. Dengan intensitas anda bermain *Game OnlineDota 2*, apakah anda merasa terisolir dari lingkungan?

Jawab : secara fisik saya merasa terisolir. Tapi kalau secara interaksi sosial saya tidak merasa terisolir. Karena didalam warung internet itu pun ada teman-teman saya dan ketika bermain *Dota* atau pun selepas bermain *Dota* kami tetap berinteraksi secara langsung dengan atau pun tanpa menggunakan media *Game Online Dota 2* itu sendiri.

11. ketika bermain *Game OnlineDota 2* kemudian ada kejadian kebakaran atau pun kecelakaan, bagaimana reaksi anda?

Jawab : saya ga tau apa yang akan saya lakukan, karena kebetulan belum pernah terjadi yang seperti itu. Tapi seumpanyanya terjadi, pasti saya tolong.

12. dengan durasi bermain *Game OnlineDota 2* 5 jam sehari, apakah anda lebih merasa nyaman ketia bermain *Game OnlineDota 2* dari pada berinteraksi secara langsung dengan teman-teman anda

Jawab : menurut saya kedua hal ini tidak dapat dibandingkan, tapi bila disuruh memilih saya akan memilih berinteraksi dengan orang lain secara langsung. Karena salah satu alasan saya bermain *Dota 2* bukan *Game Online* yang lain adalah karena kebanyakan teman-teman saya memainkan *Game Online Dota 2*.

Dokumentasi Penelitian

Foto 1



Budi (Informan 1) sedang bermain *Game Online Dota 2*

Foto 2



Peneliti melakukan wawancara dengan informan 3 (Ary)

Foto 3



Informan 1 (Budhi) ketika memenangkan salah satu turnamen Dota 2

Fota 4



Wawancara dengan informan 2 (Yogi)

Foto 5



Wawancara dengan informan 1 (Budhi)