

**SUBKULTUR *GAMER* DOTA 2 DIKALANGAN REMAJA
SURABAYA**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Faizal Ilham Ramadhan

NIM: 071511433087

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SEMESTER GENAP 2022**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung ataupun tidak langsung) dalam isi Skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga

Surabaya, 14 Juni 2022



(Faizal Ilham Ramadhan)

NIM: 071511433087

SUBKULTUR *GAMER DOTA 2* DIKALANGAN REMAJA SURABAYA

SKRIPSI

Maksud: sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

Disusun Oleh :

Faizal Ilham Ramadhan

NIM: 071511433087

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

DEPARTEMEN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

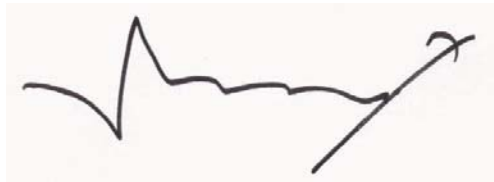
SEMESTER GENAP 2022

Halaman Persetujuan Pembimbing

SUBKULTUR *GAMER* DOTA 2 DIKALANGAN REMAJA SURABAYA

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan disetujui untuk diajukan.

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink on a light beige background. The signature is stylized, starting with a horizontal line, followed by a sharp upward peak, then a series of smaller peaks and valleys, and ending with a long, sweeping diagonal stroke that curves upwards.

Prof.Dr. Bagong Suyanto,Drs.,M.Si

NIP. 196609061989031002

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Sosiologi
Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik Universitas Airlangga

Pada hari:
Jum'at
Tanggal: 24
Juni 2022
Pukul: 08.00 -
Selesai

Komisi Penguji Terdiri dari:

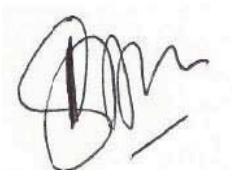
Ketua Penguji



Dr. Septi Ariadi, Drs., Ma.

NIP. 196309231989031002

Anggota



Drs. Sudarso, M.Si.
NIP. 196805141992031002

Anggota



Prof. Dr. Bagong Suyanto, Drs. Mi. Si NIP.
NIP. 196609061989031002

ABSTRAK

Fenomena industri *game* yang semakin banyak menghadirkan *video game* membuat remaja semakin sering memainkan *game online* sehingga memunculkan istilah *gamer*. internet membuat anak muda hidup dalam tanda industri budaya. menciptakan identitas melalui konsumsi aktif dan terbentuk atas dasar komoditas diantaranya budaya bermain *video game*. *Gamer* tersebut sudah menjadi budaya atau kebiasaan dikalangan anak muda khususnya remaja Surabaya dalam berkegiatan bermain *game*. memiliki ide dalam mengekspresikan serta memaknainya. munculnya subkultur *gamer* ini karena budaya digital yang mulai mendominasi dalam kehidupan masyarakat kontemporer.

terdapat pertanyaan untuk pembahasan dalam penelitian ini, sebagai berikut :(1) Bagaimana gambaran perilaku dari pelaku *gamer* DOTA 2 dikalangan remaja Surabaya? (2) Apa bentuk dan faktor terjadinya Subkultur *gamer* DOTA 2 dikalangan remaja Surabaya?

Tipe penelitian ini menggunakan metode kualitatif, mencoba untuk menganalisa permasalahan menggunakan teori subkultur Dick Hebdige dan teori pendukung Identitas Anthony Giddens, teknik menentukan informan dengan *purposive sampling*. sesuai dengan kriteria untuk penelitian. dengan proses pengumpulan data menggunakan metode observasi, *indepth interview*, dan dokumentasi.

berdasarkan hasil penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa terjadinya subkultur *gamer* adanya budaya *game online* dalam membentuk identitas, faktor yang penyebab karena lingkungan, teman dekat, penasaran. fenomena subkultur *gamer* lebih memberikan pandangan positif, perilaku *gamer* DOTA 2 merupakan aktivitas yang positif Seperti mereka melakukan aktivitas bermain DOTA 2 tidak serta merta hanya mengisi waktu luang ataupun hobi, melainkan juga menghasilkan dari aktivitas tersebut.

Kata Kunci : Subkultur, Gamer, Game Online, Identitas

ABSTRACT

The phenomenon of the game industry that is increasingly presenting video games makes teenagers more and more often play online games, thus giving rise to the term gamer. the internet makes young people live in the sign of the cultural industry. creates identity through active consumption and is formed on the basis of commodities including the culture of playing video games. The gamer has become a culture or habit among young people, especially teenagers in Surabaya, in playing games. have ideas in expressing and interpreting them. The emergence of this gamer subculture is due to the digital culture that is starting to dominate in the life of contemporary society.

There are questions for discussion in this study, as follows: (1) What is the description of the behavior of DOTA 2 gamers among Surabaya teenagers? (2) What are the forms and factors of the occurrence of DOTA 2 gamer subculture among Surabaya youth?

This type of research uses qualitative methods, tries to analyze the problem using Dick Hebdige's theory of subculture and Anthony Giddens's theory of identity support, techniques to determine informants by purposive sampling. according to the criteria for the study. with the data collection process using the method of observation, in-depth interviews, and documentation.

based on the results of this study resulted in the conclusion that the occurrence of a gamer subculture is an online game culture in forming identity, the factors that cause it are the environment, close friends, curiosity. The phenomenon of gamer subculture gives a more positive view, the behavior of DOTA 2 gamers is a positive activity. As they do the activity of playing DOTA 2, it doesn't just fill their spare time or hobby, but also earns from these activities.

Keywords : Subculture, Gamer, Online Game, Identity

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat mengerjakan dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Subkultur *gamer* DOTA 2 dikalangan remaja Surabaya”. Penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi S1 program studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya fenomena subkultur yang diciptakan remaja Surabaya dalam menunjukkan identitasnya sebagai *gamer*. dalam hal ini *gamer* DOTA 2 memiliki aktivitas dalam membentuk identitas sebagai *gamer*. Perilaku tersebut terbentuk karena adanya faktor dari lingkungan, teman dekat, dan rasa penasaran sehingga membentuk aktivitas-aktivitas yang menandakan identitas mereka sebagai *gamer*.

peneliti menyadari bahwa dalam penelitian mengenai subkultur *gamer* DOTA 2 dikalangan remaja Surabaya ini masih jauh dari kata sempurna, peneliti meminta maaf jika dalam penelitian ini masih memiliki kekurangan. Karena itu, peneliti sangat mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca maupun peneliti selanjutnya untuk menjadikan skripsi ini lebih baik lagi untuk kedepannya.

Surabaya, 26 Juni 2022

Faizal Ilham Ramadhan

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam kelancaran dalam pengerjaan penulisan skripsi peneliti sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dari Universitas Airlangga. Ucapan terima kasih ini diberikan kepada :

1. Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada kedua orang tua yang saya sayangi, yaitu bapak Wiyanto dan Wahyuliati. terima kasih tak terhingga atas semua dukungan doa maupun materi yang sudah diberikan sehingga skripsi ini terselesaikan
2. Juga saya ucapkan terimakasih untuk kakak saya Fenty Widya Ariesta yang selalu mendukung dan membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Terimakasih pak Prof. Dr. Bagong Suyanto, Drs., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kepada saya saran dan arahan dalam mengerjakan skripsi. terima kasih atas kesabaran dalam membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Terima kasih tak terhingga kepada seluruh dosen Departemen Sosiologi bapak Prof. Dr. Hotman M. Siahaan, Drs, bapak Prof. Dr. I.B. Wirawan, Drs., SU., Bapak Prof. Dr. Musta'in, Drs., M.Si., bapak Prof. Dr. Subagyo Adam, Drs., MS., Bapak Daniel T. Sparringa, Drs. MA.Ph.D., bapak Drs. Doddy S. Singgih, M.Si., ibu Dr. Sutinah, Dra., MS. ibu Prof. Dr. Emy Susanti, Dra., MA., Bapak Karnaji, S.Sos, M.Si., bapak Drs. Sudarso, M.Si., bapak Dr. Septi Ariadi, Drs., MA., ibu Dr. Tuti Budirahayu, Dra., M.Si., Dra. Udji Asiyah, M.Si., Ibu Siti Mas'udah, S.Sos, M.Si., Bapak Novri Susan, S.Sos., MA., Ph.D., ibu Ratna Aziz Prasetyo, S.Sosio., M.Sosio dan juga Mbak Sukma selaku administrasi dari Departemen Sosiologi yang telah memberikan banyak informasi selama perkuliahan.
5. Terima kasih kepada teman-teman Sosiologi Unair "Sosmate" angkatan 2015, yang telah memberikan kenangan selama perkuliahan dan sudah

menjadi keluarga selama saya berkuliah di Sosiologi Fisip Unair. semoga kita bisa sukses dan mewujudkan cita-cita yang diharapkan.

6. Terima kasih kepada teman-teman KKN BBM 58 Benjeng Gresik Indri, Fefe, Valen, Siska, Selvi, Nandia, Farah, Putra, Rasyid atas kenangannya selama sebulan di rumah pak urip Dusun Jogodalu.
7. Terima kasih untuk serta grup “Agen Rahasia” Agung Bayu, Pesut, Nino, Falakh, Siwi, Ayub, Amirul, dan Imam yang selalu bersenda gurau dan menemani dari awal perkuliahan sehingga memberikan banyak kenangan dan kebahagiaan selama kuliah. Semoga kita bisa sukses dikemudian hari.
8. Serta terima kasih untuk semua untuk RD, GI, VR, CI, NW, OS, DA yang sudah bersedia menjadi informan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM 1.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN JUDUL DALAM 2.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Fokus Penelitian.....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1. Manfaat Akademis.....	6
1.4.2. Manfaat Praktis.....	7
1.5. Tinjauan Pustaka.....	7
1.5.1. Studi Terdahulu.....	7
1.5.2. Teori.....	9
1.6. Paradigma Penelitian.....	16
1.7. Metode Penelitian.....	16
1.7.1. Tipe Penelitian.....	16

1.7.2. Batasan Konsep.....	17
1.7.3. Lokasi Penelitian.....	19
1.7.4. Teknik Pemilihan Informan.....	19
1.7.5. Teknik Pengumpulan Data.....	20
1.8. Teknik Analisis Data.....	20
1.8.1. Reduksi Data.....	21
1.8.2. Penyajian Data.....	21
1.8.3. Penarikan Kesimpulan.....	21
BAB II GAMBARAN UMUM KAJIAN PENELITIAN.....	22
2.1. Sejarah Perkembangan DOTA 2.....	22
2.2. DOTA 2 di Indonesia.....	24
2.3. Warnet Kota Surabaya.....	27
BAB III TEMUAN DATA.....	30
3.1. Profil Informan.....	30
3.1.1. Informan RD.....	30
3.1.2. Informan GI.....	30
3.1.3. Informan VR.....	31
3.1.4. Informan CI.....	31
3.1.5. Informan NW.....	31
3.1.6. Informan OS.....	32
3.1.7. Informan DA.....	32
3.2. Bentuk dan faktor Terjadinya Subkultur <i>gamer</i> dikalangan Remaja Surabaya.....	33
3.3. Gambaran Perilaku <i>Gamer</i> DOTA 2 dikalangan Remaja Surabaya....	58

BAB IV INTERPRETASI TEORITIK	77
4.1. Tinjauan Mengenai Subkultur <i>gamer</i> DOTA 2 diKalangan Remaja Surabaya.....	77
BAB V PENUTUP.....	83
5.1. Kesimpulan.....	83
5.1. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
Lampiran	

DAFTAR TABEL.

Tabel 2.1. Lokasi Warnet <i>game online</i> di kota Surabaya.....	27
Tabel 3.1. Jawaban terkait awal mula mengetahui DOTA 2.....	35
Tabel 3.2. Pengalaman sebagai <i>gamer</i> DOTA 2.....	43
Tabel 3.3. Alasan Informan sebagai <i>gamer</i> dalam bermain DOTA 2.....	46
Tabel 3.4. <i>Gamer</i> dalam melakukan aktivitas bermain DOTA 2.....	49
Tabel 3.5. Bahasa Khusus yang digunakan <i>gamer</i> dalam bermain DOTA 2...	51
Tabel 3.6. Grup atau Komunitas yang diikuti <i>gamer</i> DOTA 2.....	57
Tabel 3.7. <i>Gamer</i> mengatur aktivitas bermain DOTA 2 dengan kehidupan <i>real</i>	61
Tabel 3.8. Mengetahui status Informan sebagai <i>gamer</i> dilingkungan sekitar...	63
Tabel 3.9. Cara menyikapi anggapan <i>gamer</i> perilaku menyimpang.....	66
Tabel 3.10. Keuntungan Finansial <i>gamer</i> dalam bermain DOTA 2.....	70
Tabel 3.11. Intensitas Informan sebagai <i>gamer</i> dalam bermain DOTA 2.....	73
Tabel 3.12. Proses Interaksi yang dilakukan sesama <i>gamer</i> DOTA 2.....	76