

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Interaksi ketika bermain *game online Dota2*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang dalam proses interaksi kelompok ketika bermain *game online dota2*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori interaksi verbal, interaksi fisik dan interaksi emosional. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Objek Penelitian adalah *game online dota2*. Peneliti ingin menganalisa interaksi yang terjadi antar para pemain *game online dota2*. Adapun subjek pada penelitian ini adalah *TEAM DAFAK* di cyber cafe atmosphere. Peneliti mengolah data berdasarkan pada hasil wawancara dengan 5 informan, dengan kategori 3 informan kunci yaitu *TEAM DAFAK* dan 2 informan pendukung yaitu *player solo*. Hasil dari penelitian ini terdapat tiga interaksi tersebut. Interaksi verbal biasa digunakan pada saat *TEAM* melakukan komunikasi. Lalu interaksi fisik digunakan antar *players* pada saat mengalami kemenangan atau kekalahan pada saat bermain. Dan yang terakhir interaksi emosional cenderung terjadi pada saat *player* mengalami kekalahan.

Kata Kunci: *Interaksi, Game Online, TEAM DAFAK, Cyber Cafe Atmosphere, Bandung*

ABSTRACT

This is about interaction research when playing online games Dota2. The purpose about this research to know background in the process of group interaction when playing online games Dota2. In this research the author uses the theory of verbal interaction, physical interaction and emotional interaction. The method used qualitative with type of descriptive approach. The object of the research is online games Dota2. Researcher wanted to analyze the interactions between the players online games Dota2. The subject in this research was TEAM DAFAK in Cyber Cafe Atmosphere. Researcher processing the data based on the result of interview with 5 informant, with the category 3 of the key informant that is TEAM DAFAK and 2 informant supporters that is solo players. Result of this research is there are 3 of these interaction. Verbal interaction used when TEAM doing communication, physical interaction used between the players when the games are winning or losing. And the last is emotional interaction that happens when the player loses.

Keywords: *Interaction, Game Online, TEAM DAFAK, Cyber Cafe Atmosphere, Bandung*