

Akomodasi komunikasi pemain game online dalam menghadapi stereotype (Studi kasus : stereotype pemain Indonesia dalam game online Battle of Immortals) = Online game player communication accomodation in facing stereotype (Case study : Indonesian player stereotype in online game Battle of Immortals)

Girindra Adyapradana, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20313861&lokasi=lokal>

Abstrak

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa babak baru dalam kehidupan manusia. Salah satu hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempunyai pengaruh signifikan dalam interaksi antar manusia adalah game online, dalam hal ini adalah Massively Multiplayer Online Game (MMOG). Seperti halnya dalam komunikasi antar budaya yang terjadi dalam konteks bertatap muka, stereotype sulit untuk dihindari. Penelitian dalam Tesis ini bertujuan untuk mendeskripsikan stereotype-stereotype pemain Indonesia yang muncul dalam dunia online game Battle of Immortals (BoI), dan juga bagaimana para pemain dalam dunia tersebut mengakomodasi komunikasi yang terhambat oleh stereotype tersebut. Penelitian ini menggunakan berbagai konsep Identitas, Stereotype dan juga Communication Accomodation Theory. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan model studi kasus, serta dengan menggunakan wawancara mendalam dan observasi sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah para pemain BoI yang berasal dari Indonesia. Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa dalam dunia online game, saat para pemain tidak bertatap muka sekalipun, cukup banyak stereotype pemain Indonesia yang muncul dalam proses komunikasi antar pemain. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan para informan, proses komunikasi yang terjadi pun diakomodasi dengan berbagai cara sesuai konteks komunikasi yang berlangsung.

.....

Developments in communication technologies has brought a new chapter in human life. One result of the development of information and communication technologies which have significant effects in the interaction between people is an online game, in this case is a Massively Multiplayer Online Game (MMOG). Just as in intercultural communication that occurs in the context of face to face, it is difficult to avoid stereotypes. Research in this thesis aims to describe the players Indonesia stereotypes that emerged in the world of online gaming Battle of Immortals (BoI), and also how the players in the world that is hampered by communication to accommodate those stereotypes. This study uses the concepts of Identity, Stereotyping and Communication Accommodation Theory. This research method using qualitative methods, with a model case study, as well as using in-depth interviews and observation as research data collection techniques. Informants in this study are the players who come from Indonesia BoI. In general, this study shows that in the world of online gaming, as the players do not face to face though, quite a lot of players Indonesia stereotypes that emerged in the process of communication between players. Based on observations and interviews with the informants, the communication process that occurs even accommodated in various ways according to the context of the ongoing communication.