

Fanatisme pemuda Jepang dalam kepopuleran esports Dota 2 = Young Japanese fanaticism in popularity of esports Dota 2 / Abyan Pratama Tjahya

Abyan Pratama Tjahya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20413717&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Skripsi ini membahas mengenai bagaimana perkembangan Esports di Jepang. Teori yang digunakan dalam skripsi ini adalah konteks fanatisme oleh Paul Long dan Tim Wall, bagaimana bentuk fanatisme yang ditunjukkan oleh pemuda di Jepang seperti fanart, fanbook, dan besarnya bentuk fanatisme pemuda Jepang dalam kejuaraan-kejuaraan Esports di Jepang. Skripsi ini merupakan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Esports di Jepang sudah berkembang, sudah ada hasil dari penggemar DOTA 2 di Jepang, namun Esports di Jepang masih lebih ke jenis game seperti fighting dan untuk game yang jenisnya sama seperti DOTA 2 didahului oleh judul game lain.

<hr>

ABSTRACT

The focus of this study is about development of Esports in Japan. This paper is compiled using Paul Long and Tim Wall context of fanaticism, what kind of fanaticism that shown by young Japanese like fanart, fanbooks, and how big is young Japanese fanaticism in Esports championships in Japan. This paper is quantitative research. This Research prove that Esports in Japan already developed. But Esports in Japan still more likely to play game with fighting genre and for game with the same genre like DOTA 2 is preceded by another game title.