

ABSTRAK

Fenomena game online terjadi hampir di seluruh belahan dunia, baik di Negara barat, maupun di Negara Asia, dan Indonesia termasuk di dalamnya. Game Online ini muncul sebagai salah satu bentuk penggunaan Internet yang sudah semakin variatif. Fenomena tersebut dialami oleh sebagian kota besar di Indonesia, termasuk kota Bandung sendiri. Akibat fenomena ini, muncul berbagai macam komunitas pecinta game online, salah satunya komunitas pecinta game online Dota 2. Dengan terbentuknya komunitas tersebut, maka setiap *Player* akan memiliki pengalaman dan pandangan terhadap kesukaanya akan bermain Dota 2, baik sebelum hingga setelah menjadi *Player* Game Online Dota 2.

Penelitian kualitatif ini menggunakan jenis pendekatan fenomenologi dengan paradigma konstruktivisme. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara mendalam tak terstruktur, observasi partisipatif moderat. Teknik analisis yang dilakukan dengan menggunakan tahap-tahap reduksi fenomenologi.

Penelitian ini memiliki tiga informan dari Komunitas Dota 2 Telkom University di kota Bandung. Hasil penelitian yang diperoleh adalah akibat dari kecanduan akan game online Dota 2, ketiga informan tidak lagi menganggap Dota 2 adalah hanya sebuah permainan, yakni menurut mereka game tersebut adalah sebagai sumber penghasilan, media pembelajaran, setengah kehidupan, dan sebagai aktivitas wajib yang harus dilakukan setiap harinya.

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian ini adalah ketiga informan menjadi kecanduan dengan game online Dota 2 dan memiliki banyak perubahan diri semenjak mulai dan terus bermain dan masuk dalam komunitas Dota 2 Telkom University Bandung. Ada tiga hal yang mendukung informan menjadi kecanduan, yakni Daya tarik game itu sendiri, Manfaat yang di dapat dengan bermain, dan faktor pertemanan dan lingkungan informan.

Kata kunci : Game online, Dota 2, Pemaknaan, Komunitas, Perubahan Diri