

ABSTRACT

Rizky Nurafidha. 2018. The Acquiring of English of DoTA (Defence of the Ancients) 2 Players: Lived-Experience. **Yogyakarta: Graduate Program in English Language Studies, Sanata Dharma University.**

In this digital era, a lot of people around the world especially young people play online games. DoTA (Defence of the Ancients) 2 is one of the most popular online games played by millions of people around the world. DoTA 2 is a MOBA (Multiple Online Battle Arena) game, so tactics and strategies are crucial things in this game. In order to have good tactics and strategies, players need to conduct a lot of interactions with their partners during playing. Players always play with foreigners in every game, so English is the main language they use to communicate. Having a lot of interactions using English makes DoTA 2 players acquire several language skills and/or components. So, this study is aimed to describe and interpret players' lived experience on how they acquire English skills and components and also how English affected their emotion.

The theories used in this study to analyze the data are 1) DoTA 2 profile to introduce the reader the description of DoTA 2, 2) second language acquisition to elaborate how people acquire second language and how emotion affect the process of acquiring language, 3) interaction theory to explain how using second language in communication frequently can help students to acquire L2, and finally 4) language skills and components to explain types of English skills and components students can learn.

Hermeneutics phenomenological research is the type of study used by the researcher. It is suitable to the topic since it facilitates the researcher to find the essence or the meaning of playing DoTA 2 and its correlation to the improvement of players' English mastery. There are three participants involved in this study. These participants are experienced players. Besides, they are high-skilled players so that the researcher can get vivid explanation related with their experience in playing DoTA 2. In gathering the data the researcher uses an in-depth interview which is standardized open-ended interview. The researcher asks exactly the same questions to all of the participants so she can see the pattern of the answers.

The result of the study shows that having a lot of interactions using English makes players' acquire English. They acquire English by reading and listening to teammates' instructions or having conversations with them, and also by expressing their idea and emotion through speaking and writing communication. Moreover, the study reveals that players' English mastery affects their emotion. Their confidence and pride would increase when they could communicate using good English so that they could manage the game well. Contrarily, they would feel upset when language problems caused the process of communication that later would destroy the result of the game. Having good English also motivates the players to play since it helps them to communicate and manage the game.

Key words: DoTA 2, English acquisition, lived-experience.

ABSTRAK

Rizky Nurafidha. 2018. The Acquiring of English of DoTA (Defence of the Ancients) 2 Players: Lived-Experience. **Yogyakarta: Graduate Program in English Language Studies, Sanata Dharma University.**

Di era digital saat ini, bermain *game online*, bukanlah hal yang asing bagi orang-orang di seluruh penjuru dunia. Terutama untuk kaula muda. DoTA (*Defence of the Ancients*) 2 adalah salah satu *game online* yang paling banyak dimainkan oleh para peminat *game online* dari seluruh dunia. Mengingat DoTA 2 adalah salah satu jenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) *game*, lantaran memiliki taktik dan strategi yang baik, menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam permainan ini. Pasalnya, para pemain harus berinteraksi dengan rekan bermain mereka untuk membangun taktik dan strategi yang baik tersebut. Bahasa Inggris adalah satu-satunya bahasa yang mereka gunakan untuk berinteraksi. Ditambah lagi para pemain selalu bermain dengan pemain-pemain yang berasal dari negara lain. Mengingat para pemain banyak melakukan interaksi menggunakan bahasa Inggris, membuat mereka tanpa disadari telah mempelajari *language skills* dan *language components*. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menginterpretasi pengalaman para pemain dalam bermain DoTA 2 serta kaitannya dengan pembelajaran *language skills* dan *language components* yang mereka pelajari selama bermain, serta menafsirkan bagaimana kemampuan bahasa Inggris dapat mempengaruhi emosi para pemain.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah, 1) profil DoTA 2 guna memperkenalkan kepada pembaca tentang permainan ini. Teori yang kedua adalah 2) *second language acquisition*, yang menjelaskan proses pembelajaran bahasa kedua serta bagaimana keadaan emosi mempengaruhi proses tersebut. Teori ketiga adalah 3) teori *interaction*, yang menjelaskan bagaimana menggunakan bahasa kedua dalam berinteraksi dapat membantu pembelajaran bahasa tersebut. Dan teori yang terakhir adalah 4) teori *language skills and components* yang menjelaskan tentang macam-macam *language skills and components* dalam bahasa Inggris.

Penelitian *hermeneutics phenomenological* adalah jenis penelitian yang digunakan. Jenis penelitian ini sesuai dengan topik yang digunakan, karena membantu peneliti dalam menemukan esensi atau makna dari DoTA 2 serta hubungannya dengan pembelajaran bahasa Inggris pemainnya. Terdapat tiga peserta yang terlibat dalam penelitian ini. Ketiga peserta merupakan pemain yang memiliki banyak pengalaman dalam bermain DoTA 2, serta memiliki kemampuan bermain yang tinggi sehingga peneliti mendapatkan jawaban dan penjelasan yang rinci mengenai pengalaman mereka dalam bermain. Instrumen dalam penelitian ini adalah *in-depth interview* yang berjenis *standardized open-ended interview*, di mana peneliti menanyakan pertanyaan yang sama kepada setiap peserta agar dapat membaca pola dari jawaban peserta.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan, banyaknya interaksi dalam bahasa Inggris yang dilakukan oleh para pemain. Seperti mendengarkan dan membaca instruksi, mengekspresikan ide dan perasaan dengan mengucapkan atau menuliskannya, membuat para pemain secara tidak sengaja telah mempelajari bahasa Inggris. Selain itu, kemampuan bahasa Inggris pemain, sedikit-banyak

mempengaruhi emosi mereka dalam bermain. Memiliki kemampuan bahasa Inggris yang baik juga memotivasi para pemain, karena dengan kemampuan bahasa Inggris yang baik, pemain cenderung memiliki performa yang baik pula dalam bermain.

Kata kunci: DoTA 2, English acquisition, lived-experience.

