



Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi *Broadcasting*
Rino Prabowo
44112010054

Eksistensi Profesi Gamer Dalam Film Dokumenter *Free To Play*

Jumlah Halaman : 87 Halaman

Bibliografi : 29 Buku (Tahun 1980 – 2010), 4 Artikel Internet, 3 Jurnal

ABSTRAK

Film *Free To Play* adalah film dokumenter yang berfokus pada kehidupan pro *gamer* yang merupakan kisah nyata dari para profesional DOTA 2 didunia yaitu Dendi, Hyhy dan Fear. Film *Free To Play* menceritakan tentang perjalanan Dendi, Hyhy dan Fear yang memiliki kisah perjalanan yang berbeda untuk mengikuti turnamen DOTA 2 *The International* yang pertama di Cologne, Jerman.

Menapaki jalan menjadi profesional *gamer* tidaklah mudah, begitu banyak pengorbanan yang harus dilakukan agar pekerjaannya diakui oleh keluarga. Kelebihan film ini adalah sisi teknis maupun kontennya. Sinematik, dramatis, dengan serangkaian ekstra CGI eksklusif sangat memanjakan penontonnya, terlebih penjelasan tentang *game* DOTA 2 dijelaskan secara gamblang dan mudah dimengerti.

Tipe penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode penelitian dengan analisis wacana kritis yang memfokuskan pada teks didalam naskah film dengan menggunakan teori Norman Fairclough. Unit analisis penelitian ini berupa teks naskah dari film *Free To Play*. Analisis data menggunakan model tiga dimensi wacana dari Norman Fairclough yaitu Teks (Representasi, Relasi, Identitas), Praktik Kewacanaan dan Praktik Sosial-Kultural.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat wacana tentang Eksistensi Profesi *Gamer* dalam teks naskah Film Dokumenter *Free To Play* dan juga sebuah kritik sosial terhadap masyarakat yang memandang sebelah mata Profesi *Gamer*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa didalam naskah Film *Free To Play* mengandung wacana tentang Eksistensi Profesi *Gamer* yang sedang berkembang dimasyarakat.