***ABSTRACT***

 ***This research entitled "Group Communication Team Gamers DOTA 2 In Bandung (Qualitative Descriptive of Group Communication on Team VICANTE)”. This research is based on the interest of the researcher on DOTA 2 game itself. One of the researcher's interest is in the dynamics area of ​​group communication that occurs especially on VICANTE team Despite having different social, or cultural backgrounds, VICANTE is able to maintain the cohesiveness of their group and their cooperation in winning, so researchers are interested in conducting research to see the group communication and the cohesiveness of the VICANTE team from the communication point of view. this research is to reveal the group communication that is done or happened in VICANTE team. As another purpose of this research is as one of requirement of examination Strata one (S1) Faculty of Social and Political Sciences Pasundan University Bandung, majoring in Communication Science. nakan by researchers is a qualitative descriptive method that prioritizes in-depth interviews to all VICANTE team members. This research is based on group discussion phases according to Aubrey Fisher and the Theory of Group Thinking by Irvin L. Janis. This theory explains that cohesiveness arises from effective communication, the high enthusiasm of group members, and priority of consensus. The researcher identified five key informants and one supporting informant as a source of information. To collect data of the researcher using interview method, observation, and documentation study. The exposure is done descriptively to answer questions that have been previously identified. The results of this study show that VICANTE team always apply good and intensive group communication to build and improve group cohesiveness. Phase discussions previously called researchers, proved to happen when VICANTE team was discussing. Cohesiveness is seen from the cohesiveness and solidity that exists among the group members. This research also reveals that communication has a big role in a team or organization.***

**ABSTRAK**

 **Penelitian ini berjudul “Komunikasi Kelompok *Team* *Gamers* DOTA 2 Di Kota Bandung (Deskriptif Kualitatif Mengenai Komunikasi Kelompok *Team* VICANTE)”. Penelitian ini dilatar belakangi ketertarikan peneliti terhadap game DOTA 2 itu sendiri. Salah satu ketertarikan peneliti ada pada area dinamika komunikasi kelompok yang terjadi khususnya pada *team* VICANTE. Meski memiliki latar belakang, sosial, atau budaya yang berbeda, VICANTE mampu menjaga kohesivitas kelompok mereka serta kerjasama mereka dalam meraih kemenangan. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian guna melihat komunikasi kelompok maupun kohesivitas dari *team* VICANTE dari sudut pandang komunikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan komunikasi kelompok yang dilakukan ataupun terjadi di dalam *team* VICANTE. Adapun tujuan lain dari penelitian ini yaitu sebagai salah satu syarat ujian sidang Strata satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Pasundan Bandung, jurusan Ilmu Komunikasi. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode deskriptif kualitatif yang mengutamakan pada wawancara yang mendalam kepada seluruh anggota *team* VICANTE. Penelitian ini dilandasi oleh Fase-fase diskusi kelompok menurut Aubrey Fisher dan Teori Berpikir Kelompok karya Irvin L. Janis. Teori ini menjelaskan bahwa kohesivitas muncul dari komunikasi yang efektif, antusiasme yang tinggi dari para anggota kelompok, serta mengutamakan consensus. Peneliti menunjuk lima informan kunci dan satu informan pendukung sebagai sumber informasi. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Pemaparan dilakukan secara deskriptif untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasikan sebelumnya. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa *team* VICANTE selalu menerapkan komunikasi kelompok yang baik dan intensif untuk membangun dan meningkatkan kohesivitas kelompok. Fase-fase diskusi yang sebelumnya disebut peneliti, terbukti terjadi pada saat *team* VICANTE sedang berdiskusi. Kohesivitas terlihat dari kekompakkan dan soliditas yang terjalin di antara para anggota kelompok. Penelitian ini juga mengungkap bahwa komunikasi punya peran besar dalam sebuah *team* atau organisasi.**

**RINGKESAN**

 **Panalungtikan ieu dijudulan “Komunikasi Jumplukan Team Gamers DOTA 2 Di Dayeuh Bandung (Deskriptif Kualitatif Ngeunaan Komunikasi Jumplukan Team VICANTE)”. Panalungtikan ieu dilatar belakangi ketertarikan peneliti ka game DOTA 2 eta sorangan. salah sahiji ketertarikan peneliti aya dina wewengkon dinamika komunikasi jumplukan anu lumangsung hususna dina team VICANTE. Cacak ngabogaan kasang pengker,sosial,atawa budaya anu benten,VICANTE sanggem ngajagi kohesivitas jumplukan maranehanana sarta kerjasama maranehanana dina ngahontal kameunang. ku kituna,peneliti kabetot ngalakukeun panalungtikan guna ningali komunikasi jumplukan atawa kohesivitas ti team VICANTE ti panempo komunikasi. Tujuan panalungtikan ieu teh kanggo ngungkabkeun komunikasi jumplukan anu dipigawe ataupun lumangsung di jero team VICANTE. Sedengkeun tujuan sanes ti panalungtikan ieu yaktos minangka salah sahiji sarat ujian sidang Strata hiji (S1) Fakultas Elmu Sosial sarta Pulitik Universitas Pasundan Bandung,jurusan Elmu Komunikasi. Padika anu dipake ku peneliti nyaeta padika deskriptif kualitatif anu ngutamakeun dina wawancara anu mendalam ka sakumna anggota team VICANTE. Panalungtikan ieu dumasar kana ku Fase-fase sawala jumplukan nurutkeun Aubrey Fisher sarta Teori Mikir Jumplukan karya Irvin L. Janis. Teori ieu ngeceskeun yen kohesivitas wedal ti komunikasi anu efektif,antusiasme anu luhur ti para anggota jumplukan,sarta ngutamakeun consensus. Peneliti nunjuk lima informan konci sarta hiji informan bobotoh minangka asal informasi. Kanggo ngumpulkeun data peneliti ngagunakeun padika wawancara,observasi,sarta studi dokumentasi. Pemaparan dipigawe sacara deskriptif kanggo ngawalon patarosan anu atos diidentifikasikeun kawitna. Kenging panalungtikan ieu menunjukeun yen team VICANTE sok nerapkeun komunikasi jumplukan anu sae sarta intensif kanggo ngawangun sarta ngaronjatkeun kohesivitas jumplukan. Fase-fase sawala anu kawitna disebut peneliti,kabuktian lumangsung dina wanci team VICANTE kanggo sawala. Kohesivitas katembong ti kekompakkan sarta soliditas anu terjalin di antawis para anggota jumplukan. Panalungtikan ieu oge ngungkab yen komunikasi gaduh peran ageung dina hiji team atawa organisasi.**