

ABSTRAK

WarCraft DotA adalah salah satu jenis *game online* yang mengusung genre peperangan. Permainan ini juga dapat dijadikan acuan dalam menghadapi hidup yang begitu keras saat ini, karena didalam game juga mengajarkan kita bagaimana cara kita untuk menjaga Heronya tetap hidup dan tidak mudah di kalahkan. Dan tentunya perlu strategi yang harus di susun agar kita dapat bertahan hidup dan memenangkan pertarungan. Perkembangan dari *game* ini sangat menarik perhatian bagi kancan muda untuk memainkannya serta mengenal lebih banyak lagi teman di seluruh pelosok tanah air.

Dalam permainan ini tidak hanya sekedar bermain saja, tetapi di dalam permainan ini bisa menggunakan fasilitas chat yaitu dimana bisa *chatting* dengan pemain lain sambil bermain. Dan mereka yang biasanya ingin mengenal satu sama lain akan selalu menggunakan fasilitas *chatting to everyone* ini dimana hanya bisa di baca oleh kedua belah pihak dan pemain lainnya tidak dapat mengetahui apa yang sedang dibicarakan. Jadi sifatnya rahasia atau pribadi bagi kedua belah pihak dimana tidak untuk diperlihatkan di depan pemain lainnya.

Di dalam penelitian ini penulis menggunakan proses wawancara terhadap 20 responden member Sniper, dimana wawancara ini dilakukan untuk mencari tahu lebih dalam lagi perilaku konsumen bermain *game online WarCraft DotA* di Warnet Sniper Raya Wiyung Surabaya. Ada beberapa langkah yang digunakan antara lain tahap pertama yaitu *open coding*. tahap kedua *axial coding* dan tahap ketiga adalah *selective coding*.

Dengan variable 5W3H, yaitu : *What they use, Who is the user, Why they use, When they use, Where they use, How often the use, How long the use, dan How they know about the product*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa responden sangat berminat terhadap permainan *game online WarCraft DotA* di Warnet Sniper Raya Wiyung Surabaya meskipun tidak kecil uang yang dikeluarkan permainan ini dapat dimainkan kapanpun, oleh siapapun dan tanpa batas waktu. Yang dimana permainan ini bisa juga memberikan suatu inspirasi baru bagi penggemar yang suka game yang bergender peperangan untuk dijadikan acuan dalam menghadapi hidup.