

INTISARI

Seiring dengan meningkatnya globalisasi dalam bidang teknologi, semakin maraknya pada abad ke-20 ini yang dikenal dengan namanya *game on-line*. Di era globalisasi teknologi ini, salah satu bidang teknologi berupa *game on-line* yang sedang terkenal khususnya pada 3 tahun silam yaitu *game on-line* DOTA 2. Penelitian ini menggunakan metode *apply research*. Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu akan melihat bagaimana permasalahan yang timbul pada efektifitas konseptual pembelajaran sistem pengendalian manajemen secara umum yang terdapat di dalam DOTA 2, kemudian membandingkan dengan teori sistem pengendalian manajemen terdahulu untuk menciptakan suatu bentuk referensi konseptual pembelajaran terkait dengan sistem pengendalian manajemen yang berbasis dari *gameplay* DOTA 2. Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan bentuk konseptual pembelajaran sistem pengendalian manajemen yang terkandung di dalam DOTA 2. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suatu bentuk referensi dasar konseptual pembelajaran akan sistem pengendalian manajemen dari objek penelitian di bidang teknologi berupa *game on-line* DOTA 2. Dalam hal ini, peneliti menggunakan sumber informasi khususnya hasil rekaman wawancara dari pemain internasional, pemain lokal, peraturan dalam bermain, serta teori-teori sistem pengendalian manajemen. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif lain sebagai objek pembelajaran tentang sistem pengendalian manajemen dengan menggunakan objek yang berbeda yaitu DOTA 2 dan melihatnya dari sudut pandang yang berbeda.

Kata kunci: Sistem Pengendalian Manajemen, DOTA 2, Strategi

ABSTRACT

Along with the increasing globalization in the field of technology, more widespread in the 20th century is known with the name game on-line. In the era of globalization this technology, one of the areas of technology such as on-line games that are well known, especially in three years ago, namely on-line games DOTA 2. This study uses research apply. In this study, researchers will first see how the problems that arise on the effectiveness of conceptual learning management control system is generally contained in DOTA 2, then compare with the theory of management control system prior to creating a form of reference conceptual learning related to management control system based on the gameplay DOTA 2. from the results of studies conducted, researchers found a form of conceptual learning management control system contained in DOTA 2. Therefore, this study aims to create a reference form the conceptual basis of learning to be a management control system of the object of study in the field of technology in the form of on-line games DOTA 2. in this case, researchers use the resources, especially the recording of the interview international players, local players, rules of play, as well as theories of management control systems. This research is expected to provide another alternative as an object lesson about the management control system by using different objects, namely DOTA 2 and look at it from a different angle.

Keywords: Management Control Systems, DOTA 2, Strategy

