

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM GAME
ONLINE VALORANT: STUDI KASUS PADA KOMUNITAS
PLAYComms!**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas Akademik dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Strata-1 Program Studi**



Oleh:

Alvyan Nugraha Sandi
1152000180

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2024

**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM GAME
ONLINE VALORANT: STUDI KASUS PADA KOMUNITAS
PLAYComms!**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas Akademik dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Strata-1 Program Studi**



Oleh:

Alvyan Nugraha Sandi
1152000180

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2024

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Alvyan Nugraha Sandi
NIM : 1152000180
Judul : Pola Komunikasi Kelompok dalam *Game Online*
Valorant: Studi Kasus pada Komunitas
PLAYComms!

Surabaya, 6 Juni 2024

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Universitas 17
Agustus 1945 Surabaya

Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing



Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P.
NPP. 20120.87.0103



Drs. Jupriano, M.Si
NPP. 20610960474

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

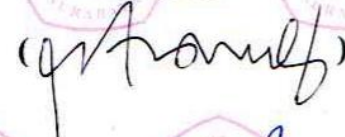
Dipertahankan di depan Sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana pada tanggal 27 Juni 2024

Dewan Penguji:

1. Drs. Jupriono, M.Si
Ketua

2. A.A.I. Prihandani Satvikadewi, S.Sos., M.Med.Kom
Anggota

3. Herlina Kusumaningrum, S.Sos., M.A.
Anggota

()
()
()

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya



()

Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P.

NPP. 20120.87.0103

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Alvyan Nugraha Sandi
NBI : 1152000180
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM *GAME*
ONLINE VALORANT: STUDI KASUS PADA
KOMUNITAS PLAYComms!

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya buat adalah benar benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesada-sadarnya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S1) dibatalkan, serta di proses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 7 Juli 2024
Yang membuat pernyataan



(Alvyan Nugraha Sandi)

iv



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alvyan Nugraha Sandi
NBI : 1152000180
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, Saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, atas karya saya yang berjudul :

Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online Valorant: Studi Kasus pada Komunitas Playcomms!

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, Badan Perpustakaan 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformat, mengolah dalam bentuk pangkatan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum nama saya sebagai penulis.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Pada Tanggal : Senin, 8 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Alvyan Nugraha Sandi

ABSTRACT

Virtual communities occur because of continuous communication in cyberspace. The use of communication patterns in online games, especially in the Valorant game, has become a crucial element in the gaming experience. This research aims to describe the communication patterns of PlayComms community members when playing the online game Valorant, with a focus on the use of text messages, sounds and symbols. Through interviews and observations, the research found that in-game communication features and Discord play an important role in team coordination. The absence of visuals in online communication is not a significant obstacle for most members, who feel more comfortable communicating online. Using Discord has proven to be very effective for various communication purposes. Members often use typical terms and abbreviations, which can be an obstacle for new members, but the community has ways to ensure effective understanding. Strategies for dealing with miscommunication include keeping communication from colliding and encouraging each other. Authoritarian communication patterns are sometimes adopted by team leaders in critical situations, but a balance between firm instructions and listening to input is important to maintain team cooperation. This research concludes that communication patterns in the PlayComms community when playing Valorant are strongly influenced by the use of communication technology, adaptation to visual absence, and effective communication strategies. It is hoped that the results of this research will provide insight for game developers and the gaming community in increasing interaction and collaboration between players.

keywords: *Communication patterns, Valorant, text messages, voice chat, Computer-Mediated Communication (CMC).*

ABSTRAK

Komunitas virtual terjadi karena adanya komunikasi secara terus menerus di dunia maya. Penggunaan pola komunikasi dalam game online, khususnya dalam permainan Valorant, telah menjadi elemen krusial dalam pengalaman bermain. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pola komunikasi anggota komunitas PlayComms saat bermain game online Valorant, dengan fokus pada penggunaan pesan teks, suara, dan simbol. Melalui wawancara dan observasi, penelitian menemukan bahwa fitur komunikasi dalam game dan Discord memainkan peran penting dalam koordinasi tim. Ketidakhadiran visual dalam komunikasi online tidak menjadi kendala signifikan bagi sebagian besar anggota, yang merasa lebih nyaman berkomunikasi secara online. Penggunaan Discord terbukti sangat efektif untuk berbagai keperluan komunikasi. Anggota sering menggunakan istilah dan singkatan khas, yang dapat menjadi kendala bagi anggota baru, tetapi komunitas ini memiliki cara untuk memastikan pemahaman yang efektif. Strategi untuk mengatasi miskomunikasi termasuk menjaga komunikasi tidak saling bertabrakan dan saling menyemangati. Pola komunikasi otoriter kadang diterapkan oleh pemimpin tim dalam situasi kritis, namun keseimbangan antara instruksi tegas dan mendengarkan masukan penting untuk menjaga kerjasama tim. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pola komunikasi dalam komunitas PlayComms saat bermain Valorant sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi komunikasi, adaptasi terhadap ketidakhadiran visual, dan strategi komunikasi yang efektif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang game dan komunitas gaming dalam meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar pemain.

kata Kunci: Pola komunikasi, Valorant, pesan teks, obrolan suara, Computer-Mediated Communication (CMC).

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji dan Syukur penulis ucapkan terhadap kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini yang berjudul **“Pola Komunikasi Kelompok Dalam Game Online Valorant: Studi Kasus pada Komunitas Playcomms!”**. Penulisan skripsi ini sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan studi mencapai gelar (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan untuk menyelesaikan skripsi ini dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Saya ucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan rahmatnya kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas skripsi ini.
2. Saya ucapkan terima kasih kepada orang tua saya terutama Almarhumah ibu saya yang telah memberikan semangat, motivasi, dan apapun demi kesuksesan saya di masa depan. Terima kasih sudah selalu ada untuk saya dalam keadaan senang maupun susah dan selalu mendukung keputusan yang saya ambil.
3. Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada seluruh jajaran dosen Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah mendidik dan memberikan saya ilmu yang bermanfaat selama ini. Terutama saya ucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya yaitu Bapak Drs. Jupriono, M.Si dan Ibu Amalia Nurul Muthmainnah, S.I.Kom.,MA
4. Terima kasih kepada seluruh teman kuliah saya yaitu: Baramada Sulisianto, Tharisyia Aditya, Indra Bagus, Angga Shafarudin, Bintang Fajar, dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan semua yang sudah membantu saya selama masa perkuliahan dan menjadi teman yang baik selama kuliah.

5. Terima kasih kepada seluruh rekan saya terutama komunitas Playcomms! yang sudah menghibur, membantu, dan bekerjasama dengan baik selama pengerjaan skripsi ini.
6. Terima Kasih kepada om, tante, pakde, dan bude saya yang telah membantu saya dari awal kuliah sampai titik pengerjaan skripsi ini. Terutama kepada pakde saya “Johanes Koento” yang telah membantu saya secara finansial dan mental

Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan Namanya satu persatu yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, segala kritikan dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 6 Juni 2024

Penulis
Alvyan Nugraha Sandi

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Penelitian	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II	5

KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.1.1 Hasil Penelitian Terdahulu	5
2.1.2 Tinjauan Penelitian Terdahulu	9
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Teori Computer Mediated Communication	11
2.3 Landasan Konseptual	12
2.3.1 Game Online	12
2.3.2 Komunitas Virtual	13
2.3.3 Komunikasi Kelompok	14
2.3.4 Etnografi	15
2.3.5 Etnografi Virtual.....	15
2.3.6 Discord.....	16
2.3.7 Internet	16
2.3.8 Netspeak.....	17
2.3.9 Teknologi Komunikasi	17
2.3.10 Teori <i>Group Think</i>	18
2.4 Kerangka Pemikiran	19
BAB III	21
METODE PENELITIAN	21
3.1 Pendekatan Penelitian.....	21
3.2 Jenis Penelitian.....	21
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	22
3.3.1 Subjek Penelitian	22
3.3.2 Objek Penelitian	23
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	23
3.4.1 Jenis Data	23
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data	24
3.5 Teknik Analisis Data	26
3.6 Keabsahan Data.....	27

BAB IV	30
HASIL PENELITIAN	31
4.1 Deskripsi Subjek/Objek Penelitian.....	31
4.1.1 Deskripsi Subjek.....	31
4.1.1.1 Valorant.....	31
4.1.1.2 Profil Komunitas Playcomms!	32
4.1.1.3 Karakteristik Anggota Komunitas	33
4.1.1.4 Data Informan.....	34
4.1.1.5 Teknologi dan Platform Komunikasi	35
4.1.2 Deskripsi Objek.....	36
4.1.2.1 Pola Komunikasi.....	36
4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	36
4.2.1 Pengalaman dan Kenyamanan dalam Komunikasi.....	36
4.2.2 Computer-Mediated Communication (CMC)	40
4.2.2.1 Efektivitas Fitur Komunikasi dalam Game	40
4.2.2.2 Discord Sebagai Alat Komunikasi.....	47
4.2.4 Penggunaan Istilah dan Singkatan Khas dalam Komunikasi	54
BAB V.....	59
PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Rekomendasi.....	61
5.2.1 Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya	61
5.2.2 Rekomendasi untuk Pengembang Game.....	62
5.2.3 Rekomendasi untuk Pengguna Game	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Komunitas Playcomms! di Facebook	3
Gambar 4.1 Fitur Voice Chat Valorant	41
Gambar 4.2 Gambar Chat Valorant	42
Gambar 4.3 Fitur Map "Ping" di Valorant	44
Gambar 4.4 Fitur Map "Ping" di Valorant	44
Gambar 4.5 Gambar Komunitas Sedang Membahas tentang Valorant	48
Gambar 4.6 Nonton Bareng di Discord.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 3. 1 Data Responder	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Dokumentasi	70
Lampiran 2. Transkrip Wawancara	71
Lampiran 3. Surat Keterangan Bebas Lab	88
Lampiran 4. Bukti Cek Plagiasi Turnitin	89
Lampiran 5. Lembar Bimbingan.....	93
Lampiran 6. Lembar Revisi.....	95