

**POLA KOMUNIKASI GAME THE TALOS PRINCIPLE  
DALAM MEMBENTUK POLA PIKIR  
PEMAINNYA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik Dan Memenuhi Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Strata -1 Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh :

**CHANDRA WIDYAWAN**

**NBI : 1151400875**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA  
2018**

**POLA KOMUNIKASI GAME THE TALOS PRINCIPLE  
DALAM MEMBENTUK POLA PIKIR  
PEMAINNYA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik Dan Memenuhi Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Strata -1 Program Studi Ilmu Komunikasi**



Oleh :

**CHANDRA WIDYAWAN**

**NBI : 1151400875**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA  
2018**

**TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI**


Nama : Chandra Widyawan  
NBI : 1151400875  
Judul : Pola Komunikasi Game The Talos Principle Dalam Membentuk  
Pola Pikir Pemainnya

Surabaya, 09 Agustus 2018

Mengetahui :

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

Disetujui oleh  
Dosen Pembimbing

  
**Dr. Endro Tjahjono, MM.**

  
**A.A.I Prihandari Satvikadewi,**  
**M.Med.Kom**



## LEMBAR 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: 13 – 08 – 2018

Dewan Penguji :

1. A.A.I Prihandari Satvikadewi, M.Med.Kom ( *[Signature]* )  
Ketua
2. Dr. IGN Anom Maruta, MM ( *[Signature]* )  
Anggota
3. Dra. Hj. Sri Andhayani, MM ( *[Signature]* )  
Anggota

Mengesahkan

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

Dekan,



**Dr. Endro Tjahjono, MM.**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Chandra Widyawan

NBI : 115140875

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : Pola Komunikasi Game The Talos Principle Dalam Membentuk Pola Pikir Pemainnya

Menyatakan :

1. Bahwa Skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya 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. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.
3. Apabila dikemudian hari ternyata Skripsi saya terbukti sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencantumkan dalam Daftar Pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya.

Surabaya, 09 Agustus 2018

Yang membuat Pernyataan



Chandra Widyawan

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya :

Nama : Chandra Widjawan

Nomor Mahasiswa : 1151400075

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya karya ilmiah saya yang berjudul :

Pola kamunikasi Game The Tabo Principle dalam  
mem bentuk pola pikir pami rnya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan demikian saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya hak untuk menyimpan, me-ngalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Surabaya

Pada tanggal : 12 september 2018

Yang menyatakan



## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah menyertai dan memberkati saya selama hidup saya selama menjadi pelayan Tuhan di Kuliah;
2. Orang tua saya Bu Wiwiek Dwi Lestari yang telah melahirkan, mendidik dan membesarkan saya dengan penuh kesabaran;
3. Keluarga besar Munadji yang telah mendidik dan menghibur saya;
4. Orang – orang yang telah menjadi saluran berkat bagi hidup saya;
5. Almamater yang penulis banggakan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, tempat saya menimba ilmu;

## ABSTRAK

Perkembangan *game* saat ini begitu pesat dan begitu juga perkembangan komunikasi. *Game* yang dulunya hanya sebuah sarana hiburan namun sekarang *game* mampu menjadi sarana pendidikan dengan pola komunikasi yang unik. Pola komunikasi ini dirasakan oleh banyak pemainnya namun banyak pemain yang lebih mengutamakan isi konten dari pada pola komunikasi yang mereka alami. *Game the Talos Principle* adalah *game* yang memiliki pola komunikasi unik tersebut. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan menggunakan bahan observasi dan *focus group discussion*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya pola komunikasi unik yang dialami pemain dan adanya efek yang juga diterima saat melakukan komunikasi membuat terjadinya pengelolaan identitas yang dialami pemain.

Kata Kunci : *game the Talos Principle*, pengelolaan identitas, pola komunikasi.



## **ABSTRACT**

*The current game development is so rapid and so is the development of communication. Games that used to be just a means of entertainment but now the game is able to become a means of education with a unique communication pattern. This communication pattern is felt by many players, but many players prefer content more than the communication patterns they experience. The Talos Principle is a game that has a unique communication pattern. This research method using descriptive qualitative research, by using observation materials and focus group discussion. The results of the study showed that the unique pattern of communication experienced by players and the effect that is also received when making communication to make the identity management experienced players.*

*Keywords: Talos Principle game, identity management, communication pattern.*

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul “*Pola komunikasi Game The Talos Principle dalam membentuk pola pikir pemainnya*” dengan baik .

Selaku penulis menyadari bahwa sangat terbatasnya pengalaman dan kemampuan penulis sehingga masih terdapat kesalahan-kesalahan dalam skripsi ini. Penulis berharap melalui skripsi ini dapat dijadikan bahan untuk mengembangkan komunikasi di era modern ini. Penulisan skripsi ini adalah materi yang wajib untuk menyelesaikan program studi gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, Penulis telah memperoleh banyak bimbingan, bantuan, dorongan serta arahan dari berbagai pihak. Baik dari pihak keluarga, teman, sahabat dan dosen serta Tuhan Yesus. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah menyertai dan memberkati saya dengan ide yang begitu luar biasa selama ini.
2. Ibu A.A.I Prihandari Satvikadewi, M.Med.Kom selaku Kaprodi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Ibu Dewi Sri Andhika Rusmana, S.I.Kom, M.Med.Kom selaku dosen Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Dosen beserta seluruh staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah turut membantu selama mengikuti materi mata kuliah di Fakultas Hukum.
5. Staff perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah memberikan fasilitas tempat yang nyaman serta kelengkapan buku yang terkait dengan skripsi saya.
6. Ibuku yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penulisan skripsi ini.

7. Teman-temanku dari berbagai Fakultas di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, yang memberikan yang selalu support dan selalu memberikan waktu yang terbaik.
8. Teman – temanku UKM Unit Kerohanian Kristen dan Katolik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang selalu memberikan dukungan dan mengajarkan banyak hal.
9. Teman – temanku dari ITATS yang selalu menghiburku dengan *game*, *memes*, bercandaan receh dan mau menjadi sampelku.
10. Teman – temanku dari Youth dan Teens Bethany yang telah berdoa, menyemangati, menghibur dan membantuku.
11. Sodara angkatku Yudo Sakti Wicaksono yang selalu memberikan bantuan, dukungan, rumahnya untuk mendapatkan inspirasi dan wifi gratis.
12. Sahabatku Griko Nibras yang telah membantuku dan mengenalkanku akan teknologi, *game*, *9gag memes*, dan mau untuk direpoti saat install ulang laptop.
13. Seluruh staff dan karyawan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Surabaya, terimakasih banyak atas segala bantuannya selama penulis menempuh kuliah hingga selesainya proses pendidikan di kampus ini.

Akhir kata dari penulis semoga skripsi ini dapat membantu memberikan manfaat yang berguna yaitu memperluas pengetahuan dan pemikiran rekan-rekan dari mahasiswa serta para praktisi di bidang Hukum.

Surabaya, 09 Agustus 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>TANDA PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	6
1.3 Rumusan masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Peneliti Terdahulu.....	8
2.2 Critical Review.....	9
2.4 Kajian Teori.....	9
2.3.1 Game.....	9
2.3.2 Komunikasi.....	12
2.3.3 Pola komunikasi.....	12

2.3.4 Komunikasi intrapersonal.....	14
2.4.2 Teori Pengelolaan Identitas.....	14
2.4.1 Belajar.....	15
2.5 Kerangka Berfikir.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>18</b>
3.1 Pendekatan penelitian.....	18
3.2 Lokasi penelitian.....	18
3.3 Subyek penelitian.....	18
3.4 Teknik pengumpulan data.....	18
3.4.1 Observasi.....	19
3.4.2 FGD (Focus Group Discussion).....	19
3.5 Teknik keabsahan data.....	21
3.6 Teknik analisis.....	21
3.7 Data Dokumentasi.....	22
3.7.1 Davor Hunski Game Director.....	22
3.7.2 Alen Ladavac Game Design/Technical Lead.....	22
3.7.3 Tom Jubert & Jonas Kyratzes Narrative Designer.....	23
3.7.4 Damjan Mravunac Music Composer.....	23
3.7.5 Davor Tomicic Gameplay Design.....	23
<b>BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>24</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	24
4.1.1 Sejarah Croteam Developer.....	24
4.1.2 Sejarah Pembuatan Game The Talos Principle.....	24
4.1.3 Game The Talos Principle.....	25
4.2 Penyajian Data.....	26



4.2.1 Peserta FGD.....	26
4.2.2 Analisis Permainan Dengan Teori.....	27
4.2.3 Hasil FGD dan Observasi.....	28
4.2.2 Pola Komunikasi game The Talos Principle Dalam Membentuk Pola Pikir Pemainnya.....	29
4.2.3 Efek Paparan game The Talos Principle Dalam Kehidupan Pemain.....	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
5.1 Kesimpulan.....	37
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN.....	39

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Pola komunikasi game The Talos Principle dalam melancarkan komunikasinya.....	29
Gambar 4.2 : Diagram Pemain yang mengerti dan tidak mengerti.....	30
Gambar 4.3 : Alur efek paparan yang merubah sudut pandang pemain.....	34