

**NETNOGRAFI POLA KOMUNIKASI TERKAIT PENYUSUNAN
STRATEGI DALAM PERMAINAN VALORANT ANTAR KOMUNITAS**

SKRIPSI



Disusun oleh

Farhan Norman Darmawan

19.96.1041

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**NETNOGRAFI POLA KOMUNIKASI TERKAIT PENYUSUNAN
STRATEGI DALAM PERMAINAN VALORANT ANTAR KOMUNITAS**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai gelar Sarjana
Pada Program Studi Ilmu Komunikasi



disusun oleh
Farhan Norman Darmawan
19.96.1041

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN
SKRIPSI
NETNOGRAFI POLA KOMUNIKASI TERKAIT PENYUSUNAN
STRATEGI DALAM PERMAINAN VALORANT ANTAR KOMUNITAS

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Farhan Norman Darmawan

19.96.1041

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Oktober 2022

Dosen Pembimbing,



Novita Ika Purnamasari, S.I.Kom., M.A

NIK. 190302521

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**NETNOGRAFI POLA KOMUNIKASI TERKAIT PENYUSUNAN STRATEGI
DALAM PERMAINAN VALORANT ANTAR KOMUNITAS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Farhan Norman Darmawan

19.96.1041

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Novita Ika Purnamasari, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302521

Erfina Nurussa'adah, M.I.Kom
NIK. 190302361

Kartika Sari Yudaningsar S.I.Kom., M.A
NIK. 190302444

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Tanggal

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom.

NIK. 190302125

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Januari 2023



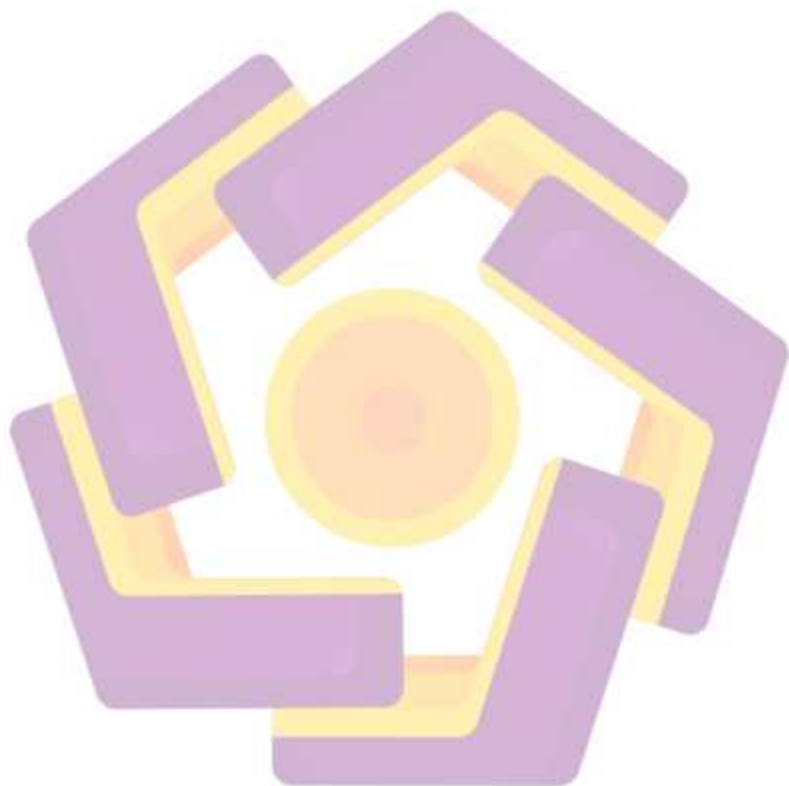
METERAL
TEMPEL
88DAKX275453470

Farhan Norman Darmawan

NIM. 19.96.1041

MOTTO

“selagi masih hidup, selagi masih bisa. Apapun dilakukan secara ikhlas dan baik”



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur yang penulis panjatkan terhadap tuhan yang maha esa, dengan ini karya penelitian dipersembahkan kepada :

1. Orang tua tersayang Bapak H. Nurhadi dan Ibu Hj. Erni Puspita Sari yang tidak pernah lelah memberikan dukungan semangat dan memberikan dorongan untuk mengerjakan skripsi dan doa doa yang dipanjatkan untuk peneliti
2. Kakak kandung peneliti tersayang Arifin Nor Pratama S.I. Kom yang selalu memberikan semangat dan arahan terhadap peneliti merasa terhambat dalam melakukan penulisan penelitian ini
3. Keluarga besar Ibu Hj. Maryati Slamet yang tak pernah kurang memberikan semangat serta doanya kepada peneliti selama ini
4. Ibu Novita Ika Purnamasari, S.I.Kom., M.A selaku dosen pembimbing skripsi yang menuntun dari awal hingga selesai, dan baik hati serta sabar dalam membimbing mahasiswanya
5. Tim Produksi foto dan video Ferguso.tm yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam dukungannya membantu untuk menyelesaikan skripsi
6. Teman seperjuangan yakni Danif, Rama, Dava
7. Keluarga Besar Trah H. Kibul Sukabul yang telah memberikan semangat dalam mendorong untuk menyelesaikan skripsi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puja dan puji syukur bagi Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Netnografi Pola Komunikasi Terkait Penyusunan Strategi Permalnan Dalam Permalnan Valorant Antar Komunitas”** sebagai salah satu syarat kelulusan bagi Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta Program Studi Ilmu Komunikasi program strata satu (S1)

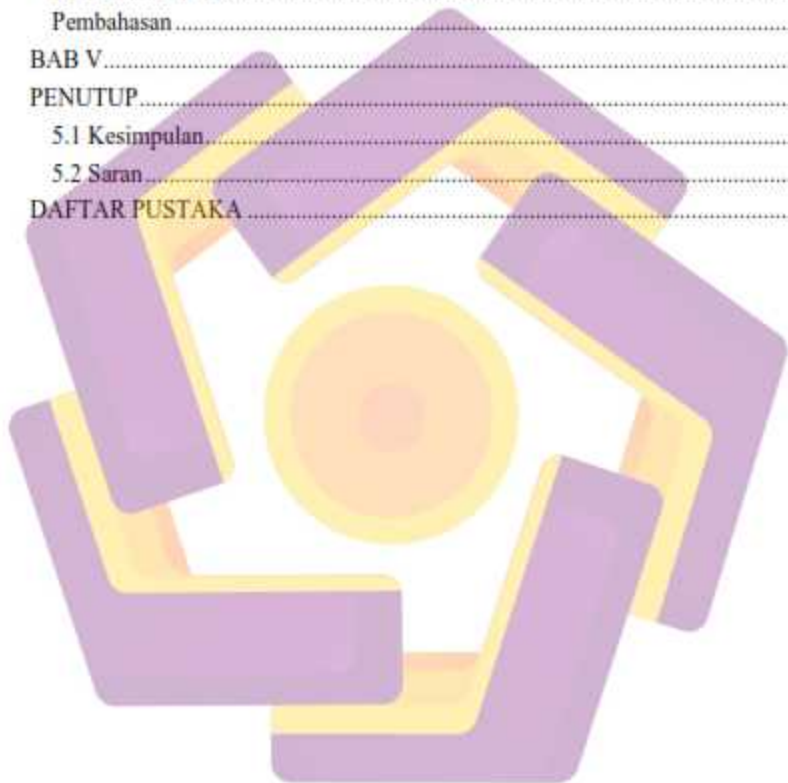
Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan motivasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak – pihak yang telah terlibat dalam pembuatan skripsi ini :

1. Kedua Orangtua yang selalu memberikan motivasi dan arahan serta doa – doa yang telah di panjatkan di dalam sepertiga malam.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.kom., M.Eng., selaku Kaprodi, Universitas Amikom Yogyakarta
5. Ibu Novita Ika Purnamasari, S.I.Kom., M.A selaku dosen pembimbing skripsi

DAFTAR ISI

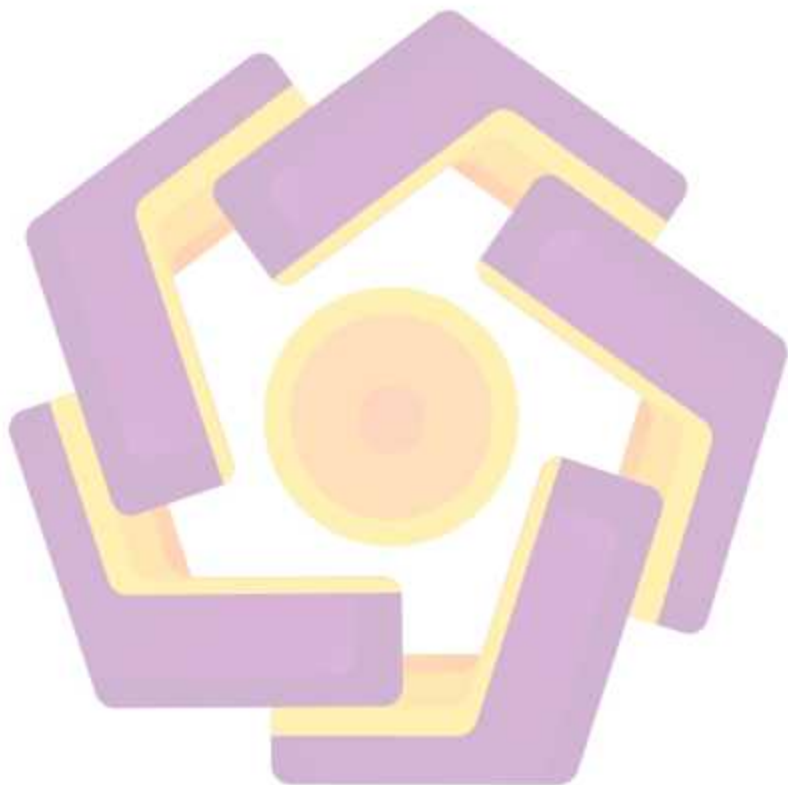
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Akademis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
1.5 Sistematika Bab.....	8
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.2 Penelitian Terdahulu.....	15
2.3 Kerangka Pemikiran.....	20
BAB III	23
METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Paradigma Penelitian.....	23
3.3 Metode Penelitian Netnografi	24
Subjek dan Objek Penelitian	24
3.4 Sumber Data	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	26

3.6 Teknik Analisis Data	27
3.7 Penyajian Data	28
BAB IV	30
HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Profil <i>Game</i> Valorant	30
4.2 Temuan Data	36
Pembahasan	51
BAB V	68
PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	25
-------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1 <i>Live Streaming</i> game Valorant.....	18
Gambar 1.1.2 Gambar <i>Website</i> Valoran.....	19
Gambar 2.1.1 Model Dilema Tahanan.....	22
Gambar 2.1.2 Bagan Kerangka Penelitian.....	30
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Teknik <i>Snowball Sampling</i>	36
Gambar 4.1.1 <i>Background Game</i> Valorant.....	40
Gambar 4.1.2 Rating Umur.....	44
Gambar 4.1.3 <i>Map Valoran Split</i>	57
Gambar 4.1.4 <i>Map Valoran Split</i>	58
Gambar 4.5 <i>Chat Box</i> Valorant.....	60
Gambar 4.6 <i>Setting Voice Chat</i> Pada Permainan Valorant.....	65
Gambar 4.7 <i>Chat Box</i> Valorant.....	67
Gambar 4.8 Pemilihan Agen Valoran.....	69
Gambar 4.9 <i>Game Theory</i> Dilema Tahanan.....	71
Gambar 4.10 <i>Map Valoran Bind</i>	72
Gambar 4.11 Dilema Tahanan <i>Team Defender</i>	73
Gambar 4.12 <i>Discord Nathan Team</i>	76

INTISARI

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang sering dilakukan pada semua umat manusia ketika berinteraksi antara dua orang maupun dengan kelompok, komunikasi pada permainan memiliki penyusunan untuk mendapatkan tujuan bersama. Pada permainan moderen ini dapat berkomunikasi antar komunitas lain maupun kelompok lain, pada permainan memiliki rancangan untuk mendapatkan kemenangan pada permainan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan paradigma konstruktivisme, penggunaan *game theory* memiliki peran penting terhadap permainan, karena disetiap permainan memiliki cara untuk mendapatkan poin – poin yang akan diraih. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian netnografi merupakan konsep yang dimana kemajuan teknologi yang berada masa sekarang, dengan meneliti masyarakat sekarang karena masyarakat tersebut terbentuk melalui sebuah jaringan internet yang terbentuk karena perkumpulan antara kelompok lainnya yang berada di dunia maya. Permainan *Valorant* merupakan game yang bergenre *FPS (first person shooter)*, permainan ini 5v5 yang memiliki kelompok 5 pemain dan karakter berbeda beda. Penyusunan terhadap permainan ini berkaitan tentang rancangan yang telah dibuat oleh kelompok pemain, pada *game theory* merupakan sebagai studi model matematik dari konflik dan Kerja sama diantara pengambilan keputusan yang rasional. Pada permainan tersebut akan memiliki alur permainan yang akan didapatkan untuk melawan musuh pada arena, tingkah laku pemain juga mempengaruhi dalam jalanya permainan. Pada 15 informan yang bermain pada permainan tersebut memiliki karakteristik yang berbeda – beda, Proses Komunikasi Interpersonal, Proses Komunikasi Kelompok Pada Permainan *Valorant*, Penyusunan Strategi Pada Permainan *Valorant*

Kata kunci : Komunikasi Interpersonal, *Game Theory*, *Valorant*, Netnografi

ABSTRACT

Interpersonal communication is communication that is often carried out by all human beings when interacting between two people or with groups, communication in games has arrangements to get a common goal. In this modern game you can communicate between other communities and other groups, the game has a plan to get victory in the game. This research method uses qualitative research with a constructivism paradigm, the use of game theory has an important role in the game, because each game has a way to get the points to be achieved. In this study, the netnographic research method was used, which is a concept in which current technological advances are carried out by examining current society because this society is formed through an internet network formed by associations between other groups in cyberspace. Valorant is a game in the FPS (first person shooter) genre, this game is 5v5 which has groups of 5 players and different characters. The preparation of this game is related to the design that has been made by groups of players, in game theory it is a study of mathematical models of conflict and cooperation between rational decision making. This game will have a gameplay that will be obtained to fight enemies in the arena, player behavior also affects the course of the game. The 15 informants who played the game had different characteristics, Interpersonal Communication Process; Group Communication Process in the Valorant Game, Strategizing in the Valorant Game

Keywords: *Communication Interpersonal Game Theory, Valorant, Netnography*

