

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PLAYER DI GAME
VALORANT
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Ilmu Komunikasi



disusun oleh

DAFFA NUR RAIHAN

18.96.0973

Kepada

**FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PLAYER DI GAME
VALORANT**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Derajat Sarjana
Program Studi Ilmu Komunikasi



disusun oleh

Daffa Nur Raihan

18.96.0973

Dosen Pembimbing :

Monika Pretty Aprilia, M.Si

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

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

KOMUNIKASI INTERPERSONAL PLAYER DI GAME VALORANT

yang disusun dan diajukan oleh

Daffa Nur Raihan

18.96.0973

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2023

Dosen Pembimbing,



Monika Pretty Aprilia, M.Si
NIK. 190302478

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
KOMUNIKASI INTERPERSONAL PLAYER DI GAME
VALORANT

yang disusun dan diajukan oleh

Daffa Nur Raihan

18.96.0973

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Monika Pretty Aprilia, M.Si
NIK. 190302478

Dwi Pela Agustina, S.IKom., M.A
NIK. 190302360

Andreas Tri Pamungkas, M.A
NIK. 190302522

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Tanggal 26 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL



Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom.
NIK. 190302125

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Daffa Nur Raihan
NIM : 18.96.0973

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

KOMUNIKASI INTERPERSONAL PLAYER DI GAME VALORANT

Dosen Pembimbing : Monika Pretty Aprilia, M.Si

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Daffa Nur Raihan

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
INTISARI	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Batasan Masalah	15
1.4 Tinjauan Penelitian	15
1.5 Manfaat Penelitian	15
1.6 Sistematika Penulisan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Landasan Teori	17
2.1.1 Fundamental Orientation of Interpersonal (FIRO)	17
2.2 Komunikasi Interpersonal	18
2.3 Perilaku	19
2.4 Perilaku Komunikasi	20
2.4.1 Game	21
2.5 Kerangka Berpikir	26
2.6 Penelitian Terdahulu	27
BAB III METODELOGI PENELITIAN	29
3.1 Paradigma Penelitian	29
3.2 Pendekatan Penelitian	29
3.3 Metode Penelitian	30
3.4 Subjek Penelitian	30

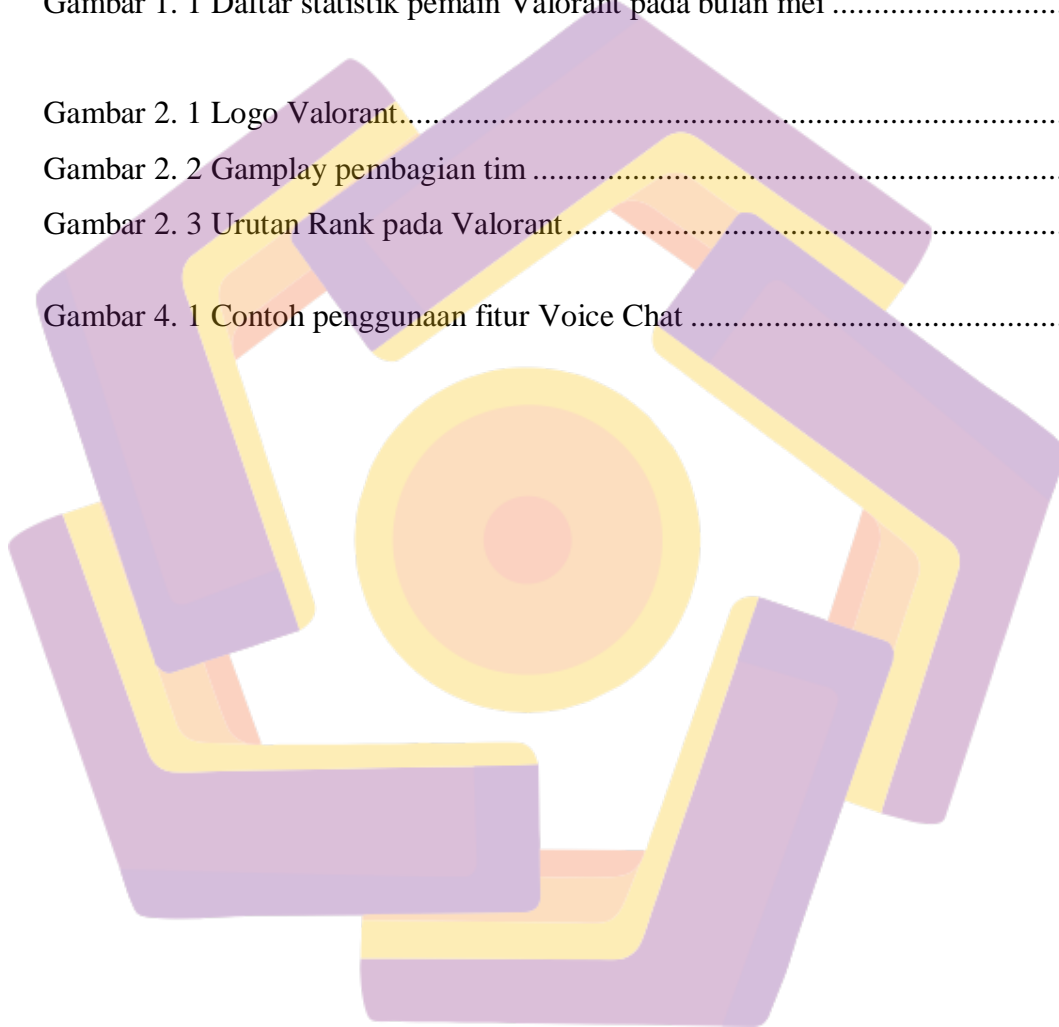
3.5 Sumber data	31
3.6 Teknik pengumpulan data	31
3.7 Teknik Keabsahan Data.....	32
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Temuan Penelitian.....	33
4.1.1 <i>Inclusion</i>	35
4.1.2 <i>Control</i>	35
4.1.3 <i>Affection</i>	36
4.2 Pembahasan	36
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	42
TRANSKRIP WAWANCARA	44

DAFTAR TABEL

Table 1 Kerangka Berpikir	26
Table 2 Penelitian Terdahulu	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Daftar statistik pemain Valorant pada bulan mei	13
Gambar 2. 1 Logo Valorant.....	23
Gambar 2. 2 Gamplay pembagian tim	25
Gambar 2. 3 Urutan Rank pada Valorant.....	25
Gambar 4. 1 Contoh penggunaan fitur Voice Chat	37



INTISARI

Valorant merupakan permainan daring berjenis FPS (*First Person Shooter*), permainan ini berfokuskan pada menembak target atau musuh, selain itu dalam permainan ini juga harus memikirkan strategi dalam bertahan ataupun pada saat menyerang musuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam mengenai proses komunikasi yang terjadi antar pemainnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang dikumpulkan dari hasil observasi, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap pelaku penggiat permainan *Valorant* ini sangat membutuhkan dan ingin untuk berkomunikasi satu sama lainnya. Namun, hal tersebut sulit didapatkan ketika sedang bermain bersama orang yang tidak dikenal.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah komunikasi interpersonal saat bermain game *Valorant* ini sangatlah penting, baik komunikasi tersebut dilakukan secara lisan (*voice chat*) ataupun tulisan (*text chat*). Komunikasi interpersonal juga dapat dijadikan sebagai cara untuk mencegah adanya kesalah pahaman antar tim, memberi sebuah dukungan satu sama lain pemain yang berada di dalam tim.

Katakunci : Komunikasi Interpersonal, *Valorant*, *Game Online*

ABSTRAK

Valorant is an online game of the FPS (First Person Shooter) type, this game focuses on shooting targets or enemies, besides that in this game you also have to think about strategies for defending or when attacking enemies. This study aims to examine more deeply the communication process that occurs between players. The research method used in this study is a qualitative case study with data collection techniques collected from observations and interviews.

The results of the research show that every Valorant player needs and wants to communicate with one another. However, this is difficult to obtain when playing with strangers.

This study concludes that interpersonal communication when playing the Valorant game is very important, whether the communication is done verbally (voice chat) or in writing (text chat). Interpersonal communication can also be used as a way to prevent misunderstandings between teams, giving support to each other players on the team.

Keyword : Interpersonal Communication, Valorant, Game Online