

SKRIPSI
POLA PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE*
VALORANT

Diajukan sebagai syarat Salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata
Satu (S1) pada program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Amikom Yogyakarta



Oleh :

Muhammad Imam Santoso

18.96.0986

Dosen Pembimbing :

Alvian Alrasid Ajibulloh, S.IKom., M.I.Kom

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**POLA PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE
VALORANT**

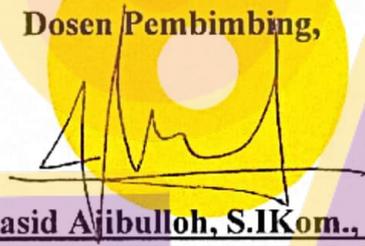
yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Imam Santoso

18.96.0986

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juni 2023

Dosen Pembimbing,



Alvia Alrasid Ajibulloh, S.IKom., M.I.Kom

NIK. 190302486

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
POLA PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE
VALORANT

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Imam Santoso

18.96.0986

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Alvian Alrasid Ajibulloh, S.IKom., M.I.Kom

NIK. 190302486

Andreas Tri Pamungkas, M.A

NIK. 190302522

Angga Intueri Mahendra Purbakusuma, M.I.Kom

NIK. 190302339



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Tanggal 22 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL



Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom

NIK. 190302096

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Muhammad Imam Santoso

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas : Sosial dan Ekonomi

Universitas : Amikom Yogyakarta

Menyatakan bahwa ini merupakan karya ilmiah asli, bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar dan ditemukan plagiasi pada karya lain maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan Universitas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Yogyakarta, 5 September 2023

Yang Memberikan Pernyataan



Muhammad Imam Santoso

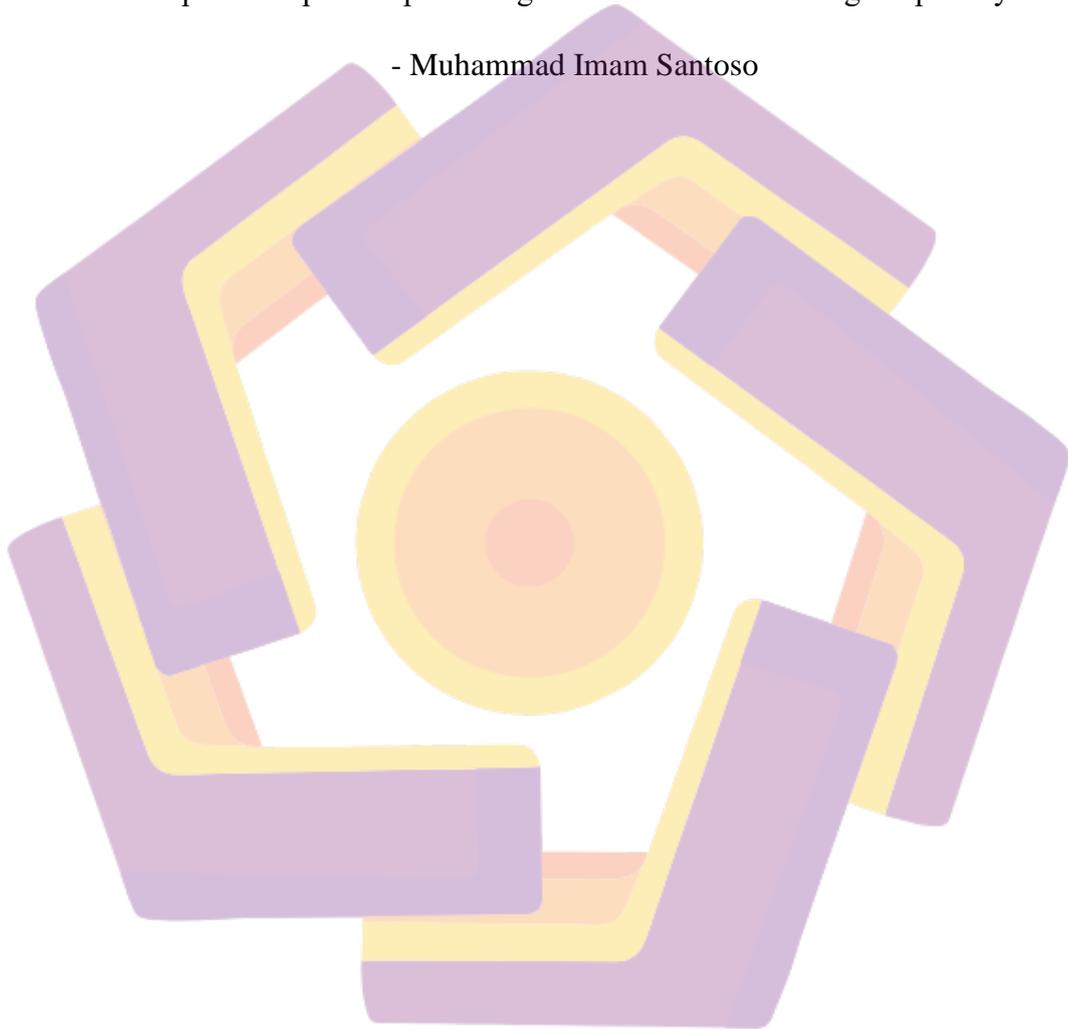
MOTTO

“Jadilah orang yang bisa memanusiakan manusia”

- K.H Jalal Suyuthi

“Tetaplah hidup walaupun orang disekitar kita tidak mengharapkannya”

- Muhammad Imam Santoso



KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

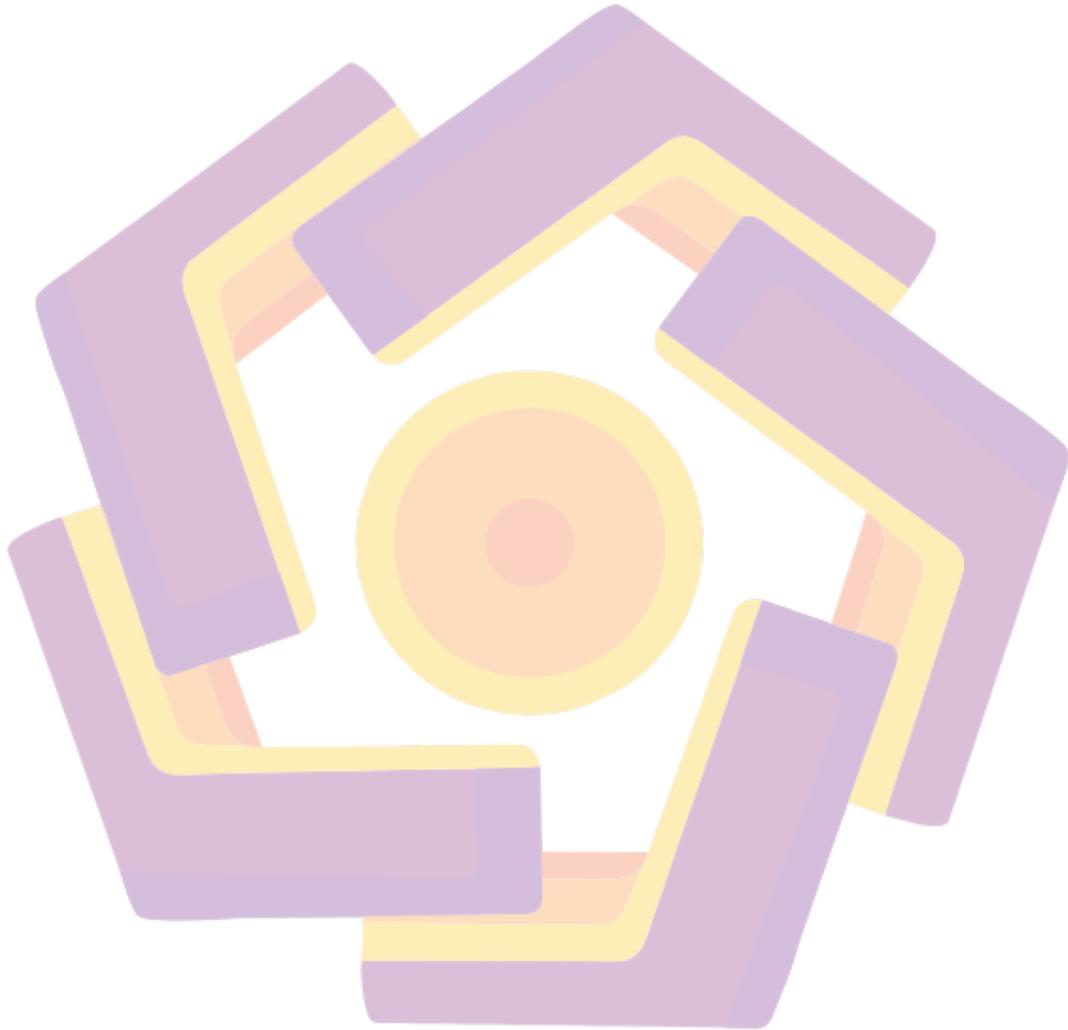
Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng. selaku ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta
4. Alvian Alrasid Ajibulloh, S.IKom., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi
5. Orang tua, dan keluarga yang telah memberikan doa serta dukungan
6. Chanel Youtube Yellow Brick Cinema – Relaxing Music yang telah menemani penulis melalui musik yang diciptakan dalam sehingga meningkatkan konsentrasi dalam menulis.
7. Teman - teman seperjuangan penulis selama perkuliahan di Jogja dalam mencapai gelar S.I.Kom (Afdhal, Daffa, Eko, Fayrus, Gilang, Bening, Nia, Rizal, Tasmara, Valen).
8. Dan seluruh teman-teman yang sudah mendukung saya dan memotivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Yogyakarta, 5 September 2023



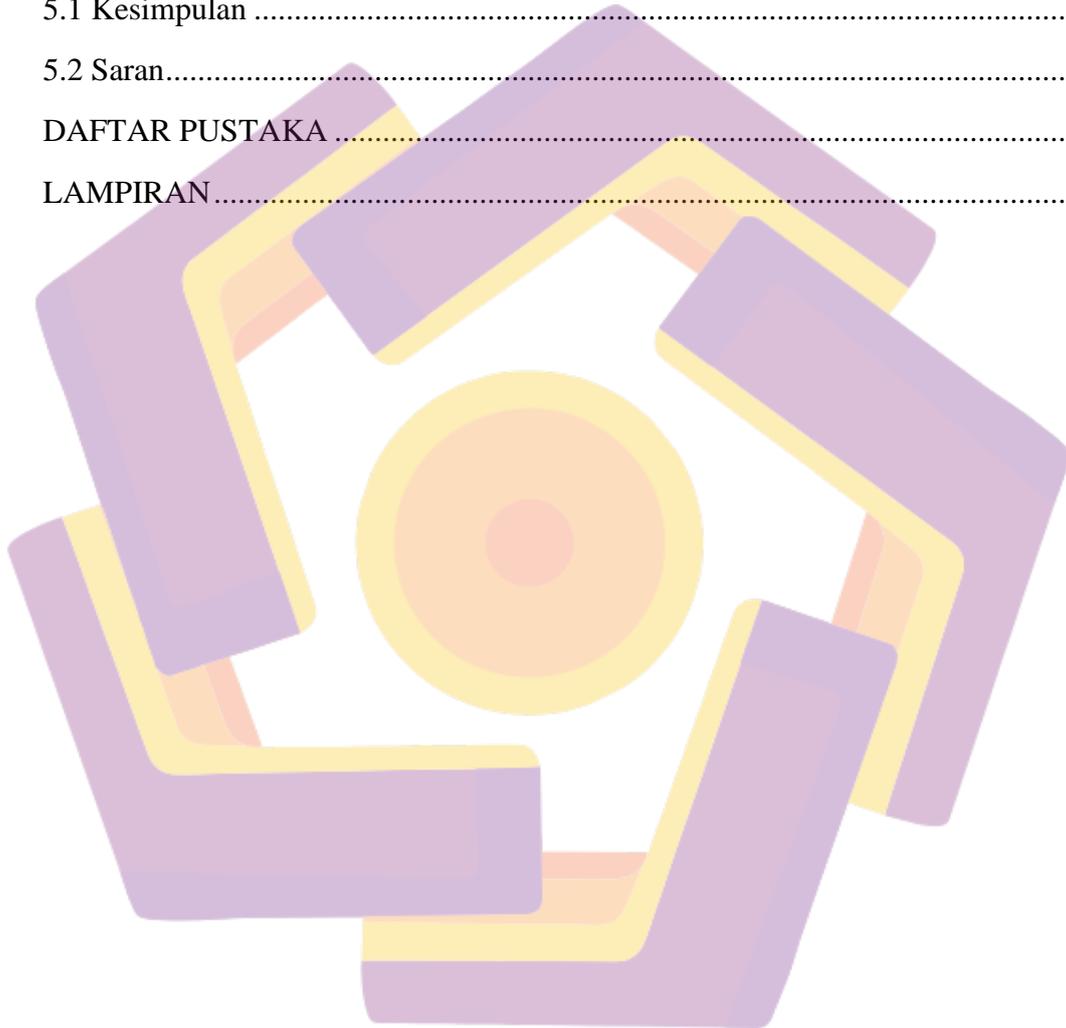
Muhammad Imam Santoso



DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Fokus Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB I PENDAHULUAN.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	9
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	9
BAB V PENUTUP.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Landasan Teori.....	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Paradigma Penelitian.....	18
3.2 Pendekatan Penelitian	18
3.3 Metode Penelitian.....	19
3.4 Subjek Penelitian.....	19
3.5 Sumber Data.....	20

3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.7 Teknik Keabsahan Data	22
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 Penemuan Penelitian	23
4.2 Pembahasan.....	27
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	30
5.1 Kesimpulan	30
5.2 Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN.....	34



INTISARI

Kemajuan teknologi informasi, komunikasi, dan media saat ini sangat pesat. Munculnya internet mempengaruhi hal ini. Sejak munculnya internet, banyak hiburan baru bermunculan, termasuk game online yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi di dalam game. Pengguna game online saat ini dinilai lebih sering berinteraksi di dunia maya dibandingkan di dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola perilaku komunikasi yang terjadi pada pemain game online Valorant. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini bahwa pola perilaku komunikasi mempengaruhi bentuk pola asosiatif yang terdiri dari pola sosial, fisik, dan psikologis serta pola disosiatif berupa kompetisi.

Kata Kunci : *Game*, Komunikasi, Valorant.

ABSTRACT

Advances in information, communication and media technology are currently very rapid. The advent of the internet influenced this. Since the emergence of the internet, a lot of new entertainment has emerged, including online games that allow users to interact in the game. Online game users are currently considered to interact more frequently in the virtual world than in the real world. This study aims to determine the pattern of communication behavior that occurs in Valorant online game players. This study uses a qualitative approach and qualitative descriptive method. The results of this study are that communication behavior patterns affect the form of associative patterns consisting of social, physical, and psychological patterns as well as dissociative patterns in the form of competition.

Keyword : *Game*, Communication, Valorant