

**ANALISIS INTERAKSI SIMBOLIK TERKAIT PENGGUNAAN ISTILAH
PLAYER GENSHIN IMPACT DALAM FORUM KOMUNITAS HOYOLAB**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Muhammad Alfathan Nur Alamsyah Mandar

20.96.1931

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

**ANALISIS INTERAKSI SIMBOLIK TERKAIT PENGGUNAAN ISTILAH
PLAYER GENSHIN IMPACT DALAM FORUM KOMUNITAS HOYOLAB**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana

Pada Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:

Muhammad Alfathan Nur Alamsyah Mandar

20.96.1931

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SI-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI

ANALISIS INTERAKSI SIMBOLIK TERKAIT PENGGUNAAN ISTILAH
PLAYER GENSHIN IMPACT DALAM FORUM KOMUNITAS HOYOLAB

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Muhammad Alfathan Nur Alamsyah Mandar
NIM 20.96.1931

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 6 Mei 2024

Dosen Pembimbing,



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

NIK. 190302521

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS INTERAKSI SIMBOLIK TERKAIT PENGGUNAAN ISTILAH
PLAYER GENSHIN IMPACT DALAM FORUM KOMUNITAS HOYOLAB**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Alfathan Nur Alamsyah Mandar

NIM 20.96.1931

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sheila Lestari Giza Pudranisa, M.T.Kom

NIK. 190302437

Yulinda Ertistyarini, S.Iikom., M.Med. Kom

NIK. 190302485

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

NIK. 190302521

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

(21 Mei 2024)

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



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

NIK. 190302125

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajarkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sejauh yang saya ketahui tidak terdapat karya atau penulisan yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sepala sesuatu yang berkaitan dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 7 Mei 2024



Muhammad Alfathan Nur

Alimiyah Mandiri

NIM. 20.96.1931

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:

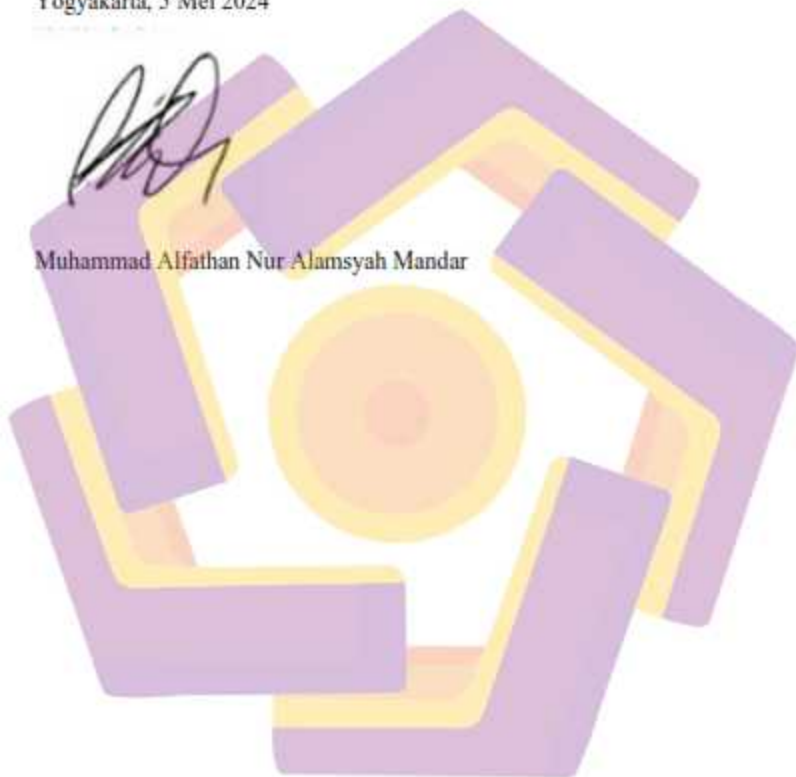
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng., selaku Kaprodi, Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Novita Ika Purnamasari, S.I.Kom., M.A selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing serta mendukung penulis dari awal bimbingan hingga akhir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Sheila Lestari Giza Pudranisa, M.I Kom dan Yulinda Erlistyarini, S.IIkom., M.Med. Kom selaku dosen penguji skripsi saya. Terimakasih sudah memberikan arahan, nasehat, dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik
6. Kedua orang tua dan keluarga yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang motivasi semangat yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan.
7. Kepada Anne yang sudah membantu, memberikan dukungan, semangat serta setia menemani penulis selama penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

8. Teman-teman player Genshin Impact yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. 3 Sahabat saya yang mendukung saya terus menerus selalu mendukung saya untuk lulus tepat waktu.

Yogyakarta, 5 Mei 2024



Muhammad Alfathan Nur Alamsyah Mandar



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRACT	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Sistematika Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Landasan Teori	13
2.3 Kerangka Berpikir	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Paradigma Penelitian	18
3.2 Pendekatan Penelitian	18
3.3 Metode Penelitian	18
3.4 Subjek Objek Penelitian	19
3.5 Sumber Data	19
3.6 Teknik Pengumpulan Data	19
3.7 Waktu Penelitian	20

3.8	Teknik Analisis Data	21
3.9	Keabsahan Data	22
BAB IV PEMBAHASAN.....		23
4.1	Profil	23
4.2	Temuan	26
4.3	Pembahasan	39
BAB V PENUTUP.....		49
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN.....		51

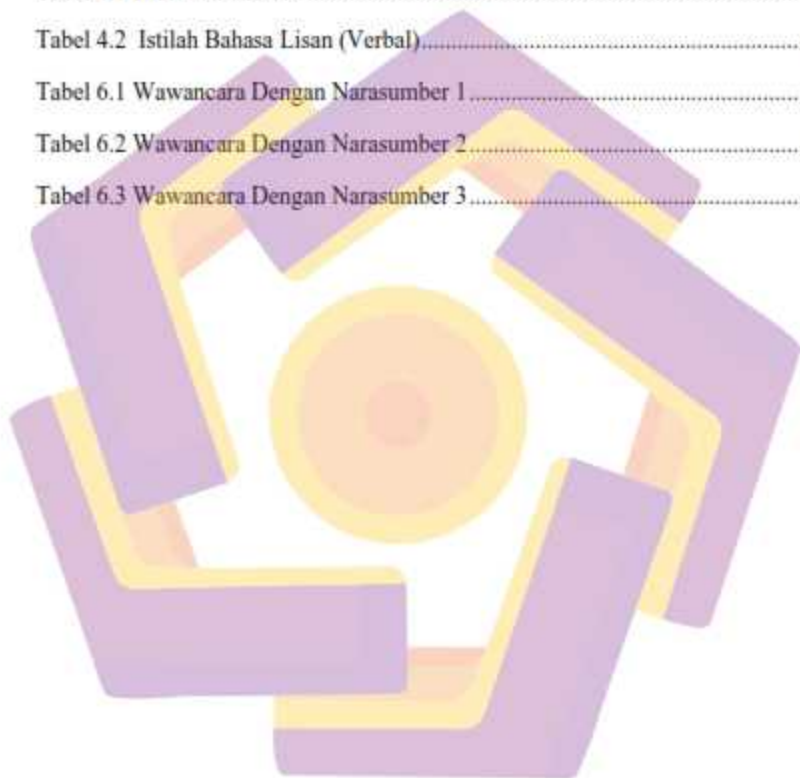


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tabel <i>Player Game Online</i> di Dunia.....	2
Gambar 1.2 Tabel <i>Player Game Online</i> di Dunia.....	3
Gambar 1.3 Postingan Salah Satu <i>Player</i> Di HoYoLAB.....	4
Gambar 1.4 Komentar <i>Player</i> Genshin Impact Di HoYoLAB.....	6
Gambar 1.5 Video Yang Membahas Apa Itu Istilah Genshin.....	7
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	17
Gambar 4.1 Logo Genshin Impact.....	23
Gambar 4.2 <i>Game</i> Genshin Impact.....	23
Gambar 4.3 <i>Game</i> Genshin Impact.....	24
Gambar 4.4 <i>Game</i> Genshin Impact.....	25
Gambar 4.5 Forum HoYoLAB.....	25
Gambar 4.6 Percakapan Antar <i>Player</i>	48
Gambar 6.1 Wawancara Dengan Narasumber.....	61
Gambar 6.2 Wawancara Dengan Narasumber.....	61
Gambar 6.3 Wawancara Dengan Narasumber.....	63
Gambar 6.4 Wawancara Dengan Narasumber.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	26
Tabel 4.2 Istilah Bahasa Lisan (Verbal).....	40
Tabel 6.1 Wawancara Dengan Narasumber 1	51
Tabel 6.2 Wawancara Dengan Narasumber 2	55
Tabel 6.3 Wawancara Dengan Narasumber 3.....	59



ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan lebih mengetahui bagaimana interaksi simbolik yang terjadi pada *player* Genshin Impact dalam forum komunitas HoYoLAB. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori komunikasi interpersonal, teori interaksi simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead, dan *game theory* yang dikembangkan oleh Jhon Von Neumann dan Oskar Morgensten. Interaksi simbolik yang dilakukan oleh *player* Genshin Impact melalui konsep *Mind*, *Self*, dan *Society*. *Player* akan memaknai sebuah simbol atau istilah dalam ruang lingkup Genshin Impact sesuai dengan pemahaman serta informasi yang sebelumnya sudah didapatkan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara semi terstruktur serta menggunakan observasi melalui *live streaming* di *platform* tiktok sebagai data sekunder. Data yang diperoleh dari 3 informan 2 laki-laki dan 1 perempuan dengan waktu bermain Genshin Impact lebih dari 1 tahun. Penggunaan istilah dalam berkomunikasi sesama *player* dilakukan agar mempersingkat dan mempermudah dalam memberikan makna tertentu lewat istilah. *Player* Ketika berinteraksi akan berfikir serta membuat suatu istilah yang dapat mempermudah dalam pengucapannya. Dalam *mind* ini juga *player* akan memahami istilah istilah yang sering dilontarkan oleh *player* lainnya. Kemudian ketika berulang kali menggunakan istilah tersebut *player* lain memiliki pemahaman yang serupa dengan *player* lainnya. Konsep diri ini yang membuat semua *player* memiliki pemahaman yang sama. Penggunaan interaksi simbolik hanya bisa dilakukan di ruang lingkup Genshin Impacy itu sendiri. *Player* memiliki perbedaan waktu untuk memahami istilah genshin ketika awal awal bermain Genshin Impact. *Player* yang memiliki pengalaman bermain serta waktu yang lama cenderung lebih cepat memahami istilah Genshin Impact. Berbeda dengan *player* yang tidak memiliki pengalaman dan durasi bermain tidak begitu lama. *Player* akan sedikit memakan waktu lebih lama dalam memahami interaksi simbolik yang terjadi.

Kata Kunci :Komunikasi Interpersonal, Interaksi Simbolik, Genshin Impact

ABSTRAK

This study uses a qualitative approach to better understand the symbolic interactions that occur among Genshin Impact players in the HoYoLAB community forum. The theories used in this research include interpersonal communication theory, symbolic interaction theory proposed by George Herbert Mead, and game theory developed by John Von Neumann and Oskar Morgenstern. Symbolic interactions among Genshin Impact players are examined through the concepts of Mind, Self, and Society. Players interpret symbols or terms within the scope of Genshin Impact based on their understanding and previously acquired information. The data collection methods used are semi-structured interviews and observations through live streaming on the TikTok platform as secondary data. Data were obtained from 3 informants, 2 males and 1 female, who have been playing Genshin Impact for more than 1 year. The use of terms in communication among players is done to simplify and facilitate conveying specific meanings through terminology. When interacting, players think and create terms that can simplify their pronunciation. In this "mind" process, players will also understand terms frequently used by other players. As these terms are used repeatedly, other players develop a similar understanding. This concept of "self" ensures that all players have the same understanding. Symbolic interactions can only be carried out within the context of Genshin Impact itself. Players have different timescales for understanding Genshin terms when they first start playing. Players with more experience and longer playing times tend to understand Genshin Impact terms more quickly. This is different for players who lack experience and have shorter playing durations; they tend to take a bit longer to understand the symbolic interactions that occur.

Keywords : Interpersonal Communication, Symbolic Interaction, Genshin Impact