

**HAMBATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM
PERMAINAN GAME VALORANT**

SKRIPSI



Disusun oleh:

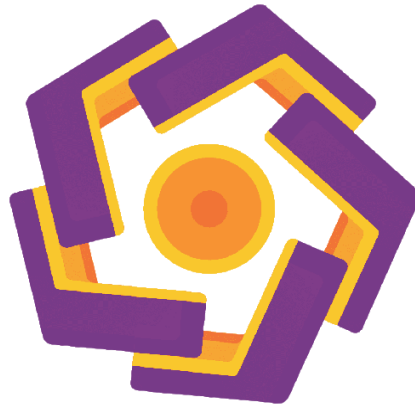
Afrizal Fathan Raharjo
20.96.2071

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

HAMBATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM PERMAINAN GAME VALORANT

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi
Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:

Afrizal Fathan Raharjo
20.96.2071

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

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI
HAMBATAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL DALAM PERMAINAN
VALORANT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afrizal Fathan Raharjo
20.96.2071

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada (24 Desember 2024)

Dosen Pembimbing,



Devi Wening Astari M.I.Kom
NIK. 190302655

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
HAMBATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL
DALAM PERMAINAN VALORANT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afrizal Fathan Raharjo
20.96.2071

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
pada 17 Desember 2024

Nama Penguji

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

Estiningsih, SE, MM
NIK. 190302443

Devi Wening Astari, M.I.Kom
NIK. 190302655

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
(24 Desember 2024)

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



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

PERNYATAAN ORISINALITAS

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, 09 September 2024



Afrizal Fathan Raharjo
NIM. 20.96.2071.

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Hambatan Komunikasi Interpersonal dalam Permainan Valorant”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini membahas tentang hambatan komunikasi interpersonal yang terjadi pada permainan valorant. Dalam permainan valorant komunikasi interpersonal memegang peranan penting sebagai kunci kemenangan. Komunikasi yang efektif akan meningkatkan rasio kemenangan namun jika komunikasi tidak efektif maka rasio kekalahan akan meningkat. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. (Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. (Kaprosdi, Universitas Amikom Yogyakarta)
4. Devi Wening Astarti M.I.Kom (Pembimbing)
5. Kedua orang tua, segenap keluarga, dan teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dalam pembuatan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena kekurangan, keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kemajuan penulisan dan pengalaman penulis di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan, serta memberikan

Yogyakarta, 09 September 2024



Afrizal Fathan Raharjo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTR ACT.....	xii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Bab.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Landasan Konsep	11
2.3 Kerangka Konsep	19
BAB III	20
METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1 Paradigma Penelitian.....	20
3.2 Pendekatan Penelitian	20

3.3 Metode Penelitian.....	21
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	21
3.5 Teknik Pengambilan Data	22
3.6 Waktu Penelitian	23
3.7 Teknik Analisis Data.....	23
3.8 Teknik Keabsahan Penelitian	24
BAB IV	25
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Deskripsi Objek.....	25
4.2 Temuan Penelitian.....	26
4.3 Pembahasan.....	32
BAB V	38
PENUTUP.....	38
5.1. Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	42

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Konsep.....	19
---------------------------------	----



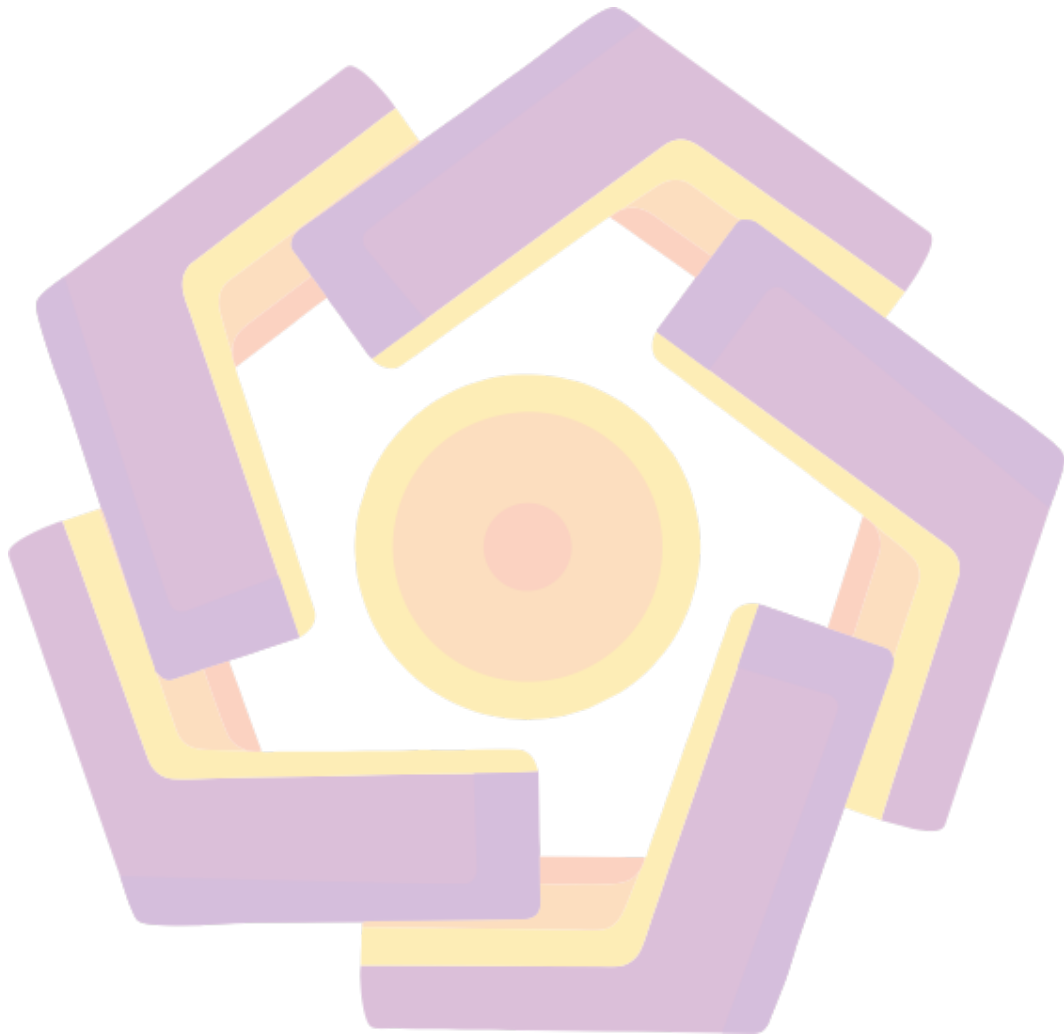
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Valorant Player Monthly Live Counter Periode Juni 2020 - Juli	3
Gambar 1. 2 Valorant Player Monthly Live Counter Periode Agustus 2022 - Juli 2024	4
Gambar 2. 1 In game Valorant.....	13
Gambar 4. 1 Logo Beta Tertutup Valorant tahun 2020	25



DAFTAR LAMPIRAN

INTERVIEW GUIDE.....	41
Surat Penunjukan Dosen.....	58



ABSTRAK

Valorant adalah sebuah permainan video tembak-menembak taktis daring yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Riot Games. Pada valorant komunikasi sangatlah penting untuk mencapai kemenangan. Tim yang berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik seringkali memiliki keunggulan dalam permainan. Tujuan utama dalam Valorant adalah menempatkan atau mencegah penempatan Spike, sebuah benda yang harus dipasang oleh tim penyerang dan dijaga oleh tim bertahan. Pertandingan juga dapat dimenangkan dengan menghilangkan semua anggota tim lawan. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui hambatan komunikasi interpersonal yang dapat terjadi pada pemain valorant. Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data wawancara daring dan observasi langsung oleh peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal memegang peran penting dalam permainan tim seperti Valorant. Komunikasi interpersonal dalam permainan Valorant memiliki dampak yang signifikan terhadap performa permainan, kerja sama tim, dan pengalaman pemain secara keseluruhan. Hambatan fisik, psikologis, fisiologis, dan semantik dapat menyebabkan kesalahan interpretasi, penurunan kualitas hubungan antar individu, dan bahkan kegagalan dalam mencapai tujuan komunikasi. Saran dari peneliti untuk pembaca, dengan adanya penelitian ini, diharapkan siapapun yang sedang menjalani hubungan dengan komunitas agar lebih siap lagi agar tidak terjadi miss komunikasi antar sesama player yang ada dalam komunitas dan dapat mengurangi miss komunikasi pada valorant.

Kata kunci: valorant; komunikasi interpersonal; hambatan komunikasi; permainan daring; kerja sama tim.

ABSTRACT

Valorant is an online tactical shooter video game developed and published by Riot Games. In Valorant, communication is very important to achieve victory. Teams that communicate and collaborate well often have an edge in the game. The main objective in Valorant is to place or prevent the placement of a Spike, an object that must be placed by the attacking team and guarded by the defending team. Matches can also be won by eliminating all members of the opposing team. The purpose of this research was to determine the interpersonal communication barriers that can occur in Valorant players. This research will use descriptive qualitative methods, with online interview data collection techniques and direct observation by researchers. The results of this research show that interpersonal communication plays an important role in team games like Valorant. Interpersonal communication in Valorant games has a significant impact on game performance, teamwork, and overall player experience. Physical, psychological, physiological, and semantic barriers can cause errors in interpretation, a decrease in the quality of relationships between individuals, and even failure in achieving communication goals. Advice from researchers to readers, with this research, it is hoped that anyone who is in a relationship with the community will be better prepared so that there is no miscommunication between fellow players in the community and can reduce miscommunication in Valorant.

Keywords: *valorant; interpersonal communication; communication barriers; online gaming; team collaboration.*

