

**PERILAKU KOMUNIKASI PECANDU *GAME GENSIN IMPACT*
SKRIPSI SKEMA ARTIKEL JURNAL**



Disusun oleh:

Bangun Waskito Putro
18.96.0932

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

**PERILAKU KOMUNIKASI PECANDU *GAME GENSIN IMPACT*
SKRIPSI SKEMA ARTIKEL JURNAL**

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:

Bangun Waskito Putro
18.96.0932

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SI- ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

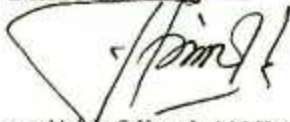
LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI SKEMA ARTIKEL JURNAL
PERILAKU KOMUNIKASI PECANDU *GAME GENSHIN IMPACT*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangun Waskito Putro
18.96.0932

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 24 Agustus 2025

Dosen Pembimbing



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

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI SKEMA ARTIKEL JURNAL

PERILAKU KOMUNIKASI PECANDU *GAME GENSHIN IMPACT*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangun Waskito Putro
18.96.0932

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
pada 26 Agustus 2025

Nama Penguji

Rivga Agustin, S.I.P., M.A.
NIK. 190302319

Rr. Pramesithi Ratnaningtyas, S.Sos., M.A.
NIK. 190302476

Erfina Nurussn'Adah, S.Kom.I., M.I.Kom.
NIK. 190302361

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
26 Agustus 2025

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom., Ph.D.
NIK. 19302125

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, 29 Agustus 2025



[Handwritten Signature]

Bangun Waskito Putro
18.96.0932

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. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom. (Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Rivga Agusta, S.IP., M.A (Kaprodi, Universitas Amikom Yogyakarta)
4. Erfina Nurussa'adah, S.Kom.I., M.I.Kom (Pembimbing)
5. Para informan anggota, moderartor, admin grup discord "*Genshin Impact Indonesia*" (Pihak instansi/objek penelitian)*
6. Dan lain-lain

*tentatif

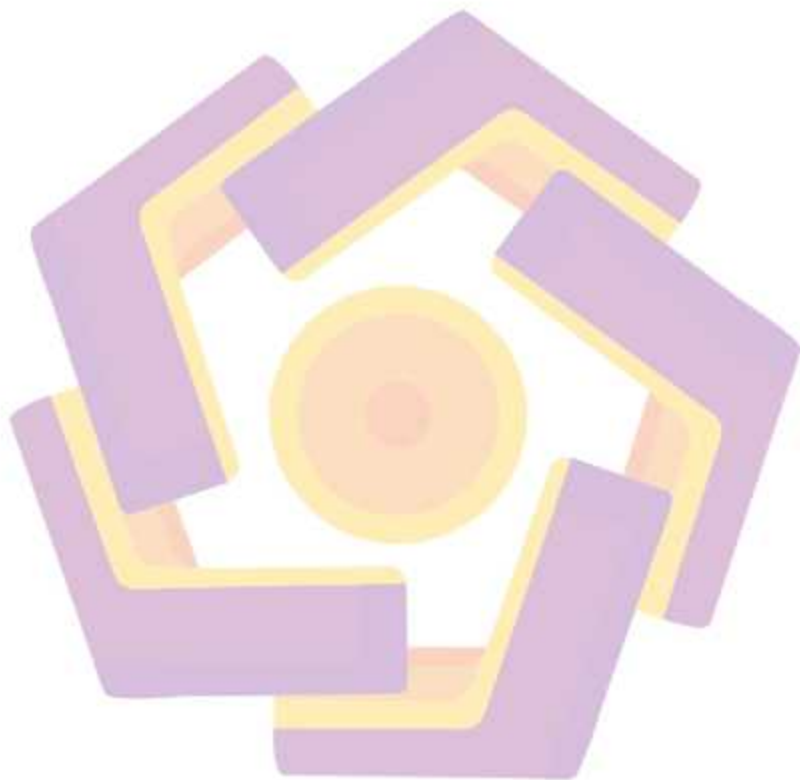
Yogyakarta, 29 Agustus 2025


Bangun Waskito Putro

DAFTAR ISI

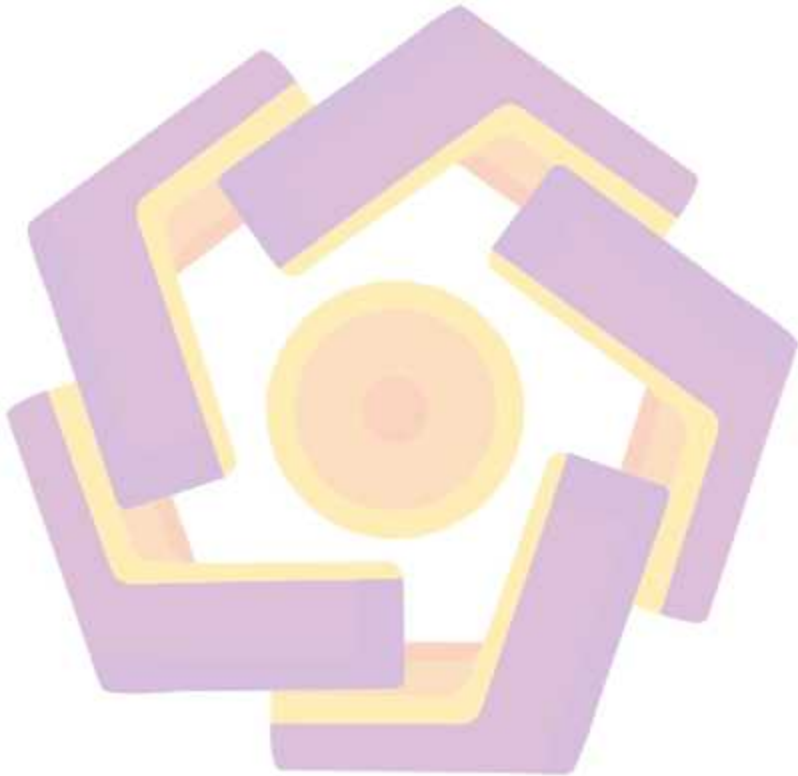
COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GRAFIK.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kerangka Teori.....	9
2.2.1 Perilaku Komunikasi.....	9
2.2.2 <i>Game Genshin Impact</i>	11
2.2.3 Adiksi.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1 Pendekatan	14
3.2 Metode	14
3.3 Paradigma.....	15
3.4 Subjek Penelitian.....	16
3.5 Sumber Data Penelitian.....	16
3.5.1 Data Primer.....	16
3.5.2 Data Sekunder	17
3.6 Keabsahan Data.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Hasil	19
4.2 Pembahasan.....	20
BAB V PENUTUP.....	25
5.1 Kesimpulan	25
5.2 Saran.....	25
5.2.1 Saran Akademis	25

5.2.2 Saran Praktis	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN	30



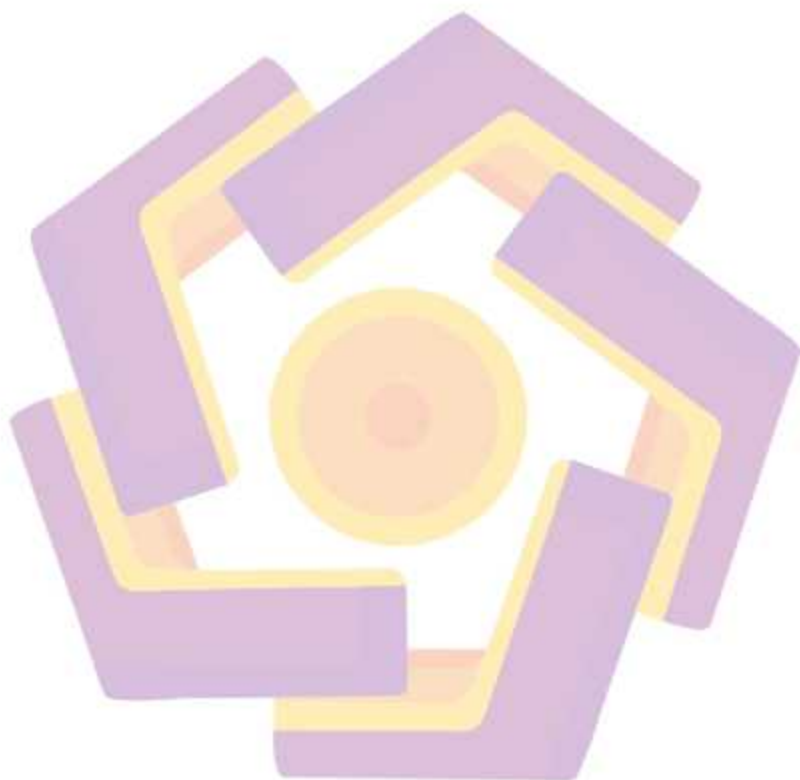
DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Data grafik pemain Genhsin Impact tahun 2020 hingga 2025	3
---	---



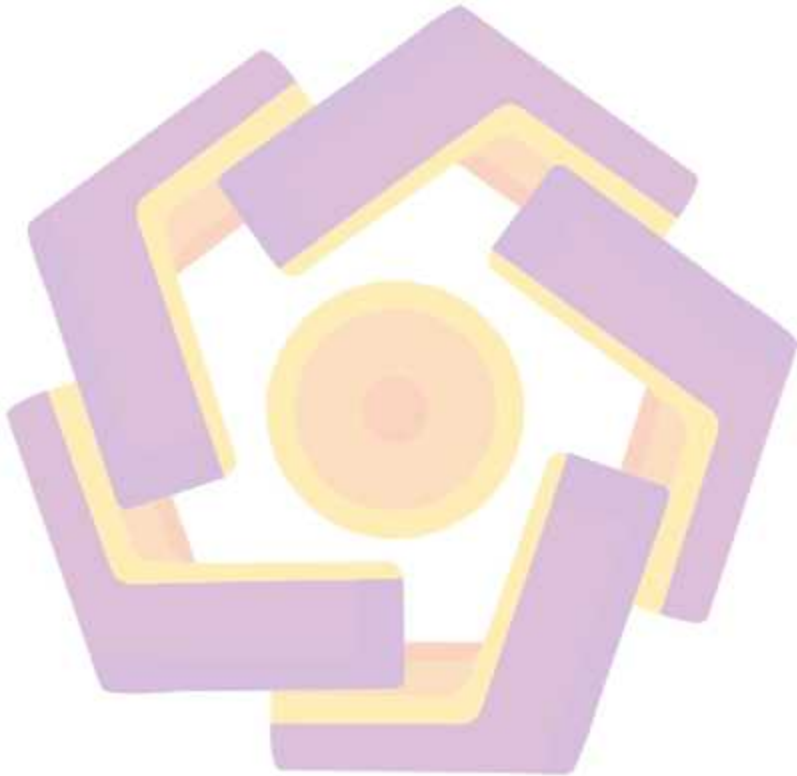
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	9
--------------------------------------	---



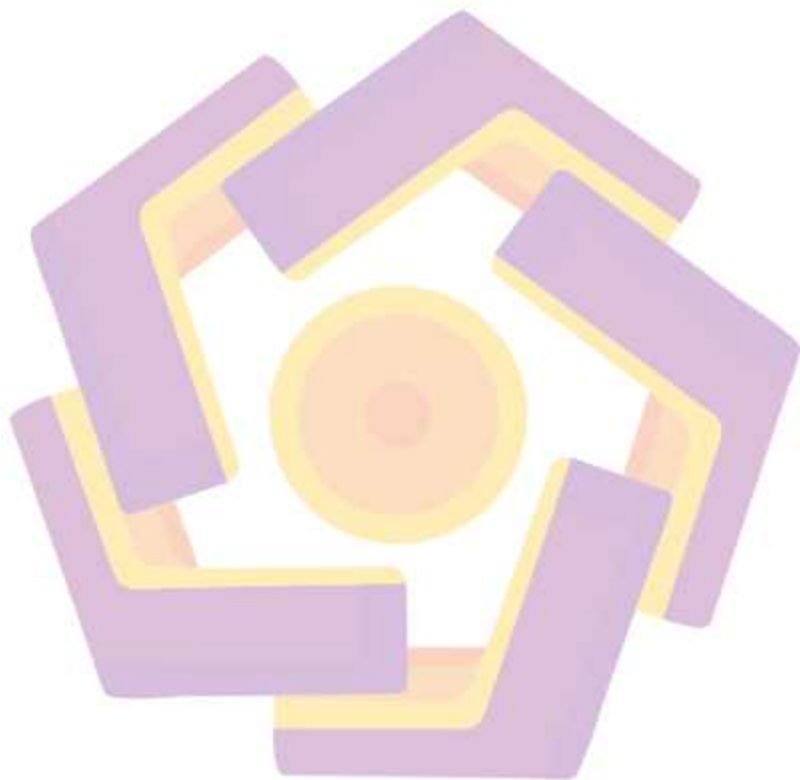
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jumlah Pemain <i>Genshin Impact</i> dari Tahun 2020 Hingga 2025.....	2
Gambar 2 Data Grafik Pemain LoL: Wild Rift pada Platform Google Play	3
Gambar 3 Data grafik Pemain LoL: Wild Rift pada Platform App Store.....	4
Gambar 4 Data Pemain <i>Genshin Impact</i> Tahun 2024 Hingga 2025	4
Gambar 5 Contoh UID akun "sepuh"	23
Gambar 6 Contoh UID akun baru	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Tautan artikel jurnal yang sudah dimuat di <i>website</i> jurnal.....	30
--	----



ABSTRACT

This study aims to understand the causes of deviant communication behavior patterns among Genshin Impact game addicts. Using a case study approach and qualitative descriptive research methods, the phenomenon of behavioral changes in game addicts can be analyzed. Furthermore, data collection through in-depth interviews with five Genshin Impact game addicts has increased accuracy. The theory used is Iain Brown's 6 addictions. The results obtained from the 6 addictions that cause changes in communication behavior patterns among Genshin Impact game addicts are in the euphoria phase where players feel a new sensation from playing Genshin Impact, which then continues with tolerance, namely changes in player play time, which is then salience, where players have spent time playing beyond reasonable limits. However, despite having negative impacts, some have positive impacts, such as increasing social relationships with new people and some earning additional income from their addiction to playing. The conclusion obtained is that changes in deviant behavior patterns by Genshin Impact game addicts have negative impacts, but there are also positive impacts.

Key words : Communication, Communication Behavior, Game Addict, Game online, Qualitative Descriptive



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami penyebab penyimpangan pola perilaku komunikasi para pecandu *game Genshin Impact*. Dengan pendekatan studi kasus dan metode penelitian deskriptif kualitatif dapat menganalisis fenomena perubahan perilaku pada pecandu *game*, ditambah dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap lima pecandu *game Genshin Impact*, data yang diperoleh semakin akurat. Kemudian teori yang digunakan yakni 6 adiksi menurut lain Brown. Hasil yang diperoleh dari 6 adiksi yang membuat perubahan pola perilaku komunikasi pecandu *game Genshin Impact* ialah pada fase *euphoria* dimana para pemain merasakan sensasi baru dari bermain *game Genshin Impact* yang kemudian berlanjut dengan *tolerance* yakni perubahan waktu bermain pemain, yang selanjutnya yaitu *salience* dimana pemain telah menghabiskan waktu bermain diluar batas wajar. Namun meskipun membawa dampak buruk beberapa mempunyai dampak baik seperti bertambahnya hubungan sosial kepada orang yang baru dan ada beberapa yang mendapatkan penghasilan tambahan hasil dari ketagihan bermain. Kesimpulan yang diperoleh ialah perubahan pada pola perilaku menyimpang oleh para pecandu *game Genshin Impact* ini membawa dampak negatif namun ada juga yang berdampak positif.

Kata kunci : *Komunikasi, Perilaku Komunikasi, Pecandu Game, Game online, Deskriptif Kualitatif*