

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA PEMAIN GAME ONLINE  
VALORANT DALAM MENYUSUN STRATEGI PERMAINAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rosha Linda**

**18.96.0848**

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

**2022**

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA PEMAIN GAME ONLINE  
VALORANT DALAM MENYUSUN STRATEGI PERMAINAN**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Rosha Linda**

**18.96.0848**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **POLA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA PEMAIN GAME ONLINE VALORANT DALAM MENYUSUN STRATEGI PERMAINAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rosha Linda**

**18.96.0848**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada Tanggal, 4 Juli 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.**

**NIK. 190302107**

## **PENGESAHAN**

### **SKRIPSI**

#### **POLA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA PEMAIN GAME ONLINE VALORANT DALAM MENYUSUN STRATEGI PERMAINAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rosha Linda**  
**18.96.0848**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada Tanggal, 21 Juli 2022

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**1. Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.**

**NIK. 190302107**

**2. Stara Asrita, S.IKom., M.A**

**NIK. 190302364**

**3. Estiningsih, SE, MM**

**NIK. 190302443**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi  
Tanggal, 1 Agustus 2022

**DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**

**Emha Taufiq Lutfhi, S.T., M.Kom**  
**NIK. 190302125**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Wonogiri, 9 Juli 2022



Rosha Linda

NIM. 18.96.0848

## MOTTO

*“By the Grace of God above Everyone Survived”*

“Dengan karunia Tuhan di atas Semua Orang Selamat”



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini adalah bagian dari perjalanan dalam Pendidikan yang telah aku tempuh, karena Allah SWT dan hanya kepadaNya kami mohon pertolongan.

Sekaligus sebagai ungkapan terima kasih kepada :

Bapak dan Ibu yang selalu memberikan rasa percaya diri dan juga mengajarku untuk selalu sabar dalam segala hal yang aku lakukan, semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan atas segala hal yang Bapak dan Ibu lakukan, Sehat selalu diberi umur panjang sampai dimana aku bisa lebih membahagiakan kalian.

Untuk abang yang selalu memberikan motivasi untuk melanjutkan Pendidikan yang lebih baik lagi, Terima kasih telah memberikan motivasi hal tersebut. Sehingga pada saat ini aku telah berhasil menempuh Pendidikan yang lebih baik.

Untuk Almarhum Mbah Diyem, beliau salah satu nya orang yang aku jadikan motivasi dan semangat hidup dalam tetap berjuang dengan melakukan hal sebaik mungkin, sampai aku berhasil bisa membahagiakan kedua orang tua. Beliau orang yang sangat baik, Al – Fatihah.

Selanjutnya, untuk teman – teman yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan juga bantuan doa dalam kelancaran saat mengerjakan skripsi, Terima kasih telah hadir di dalam kehidupanku.

Terima kasih atas semuanya, semoga kita selalu menjadi diri yang semakin baik di kemudian hari. Aamiin.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala Rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Virtual pada Pemain Game Online Valorant dalam Menyusun Strategi Permainan”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dan dukungan yang berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof Dr. Suyanto, M.M. selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. 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 Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktunya untuk membimbing beserta dukungan yang diberikan kepada penulis dalam mengerjakan penelitian skripsi. Terima kasih atas waktu, ilmu dan kesabaran membimbing dalam penelitian penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
4. Bapak dan Mama yang telah memberikan motivasi untuk tetap semangat dan jangan lupa untuk berdoa dalam segala hal yang sedang dilakukan, sehingga dari semua hal ini dapat terwujud skripsi ini.
5. Teman – teman serta kerabat yang telah memberikan dukungan positif selama penulis mengerjakan penelitian pada skripsi ini.
6. Seluruh narasumber dalam penelitian ini, Niken Ayu, Alfian Aditiya Pratama, Muhammad Mustofa, M. Faturrahman, dan Tiara Indah Permatasari yang telah bersedia memberikan waktunya sehingga dapat memberikan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini.



7. *I wanna thank for me for whatever that i did even if sometimes in my life isn't always going to be good, but i still can do my work and focus. I should proud to myself because of it. Thank you for myself i can survive all the problems in my life and keep moving forward for the better future in my life.*

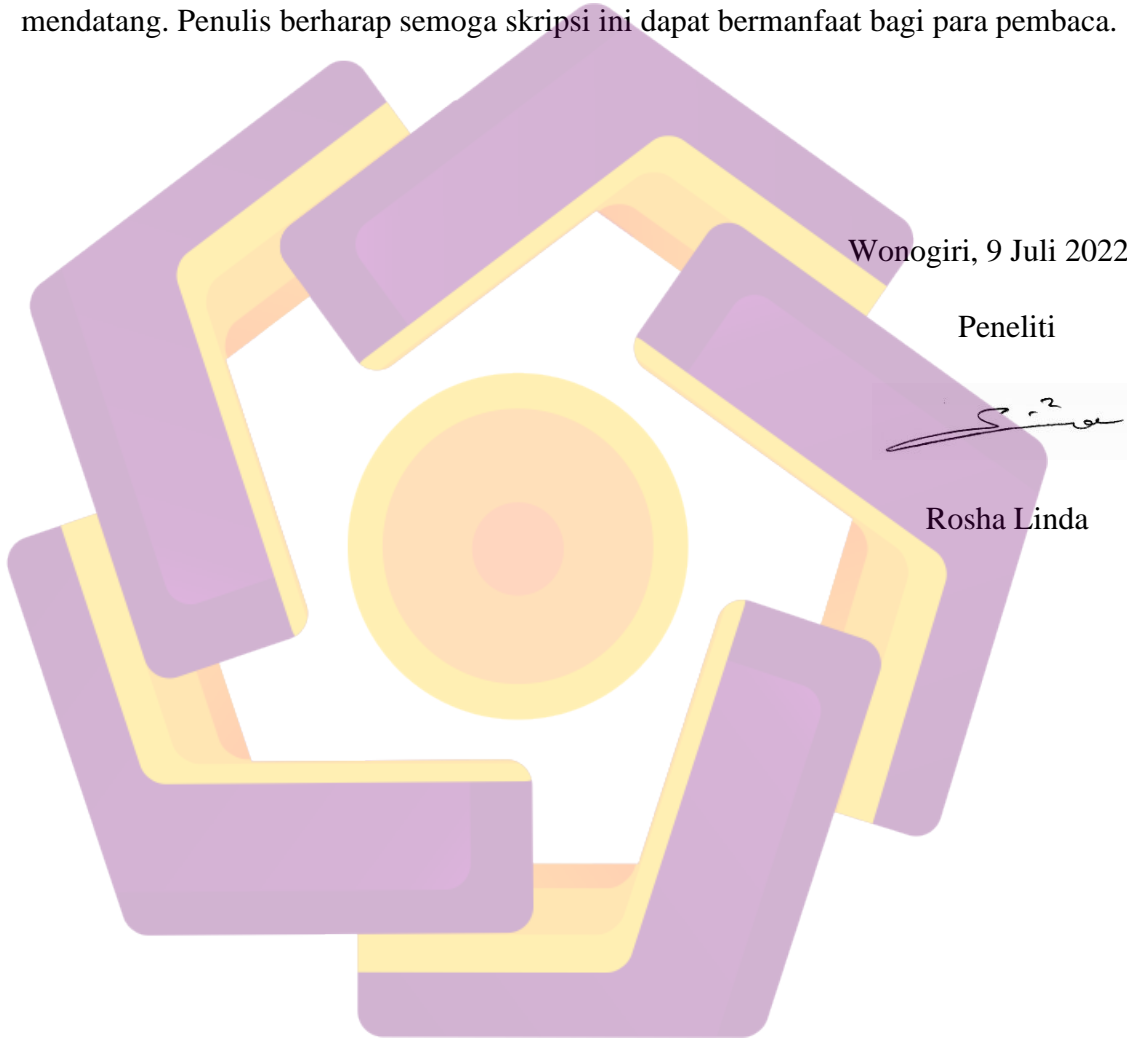
Menyadari atas segala keterbatasan kemampuan penulis bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembaca sebagai bahan masukan bagi penulis di masa yang akan mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Wonogiri, 9 Juli 2022

Peneliti



Rosha Linda

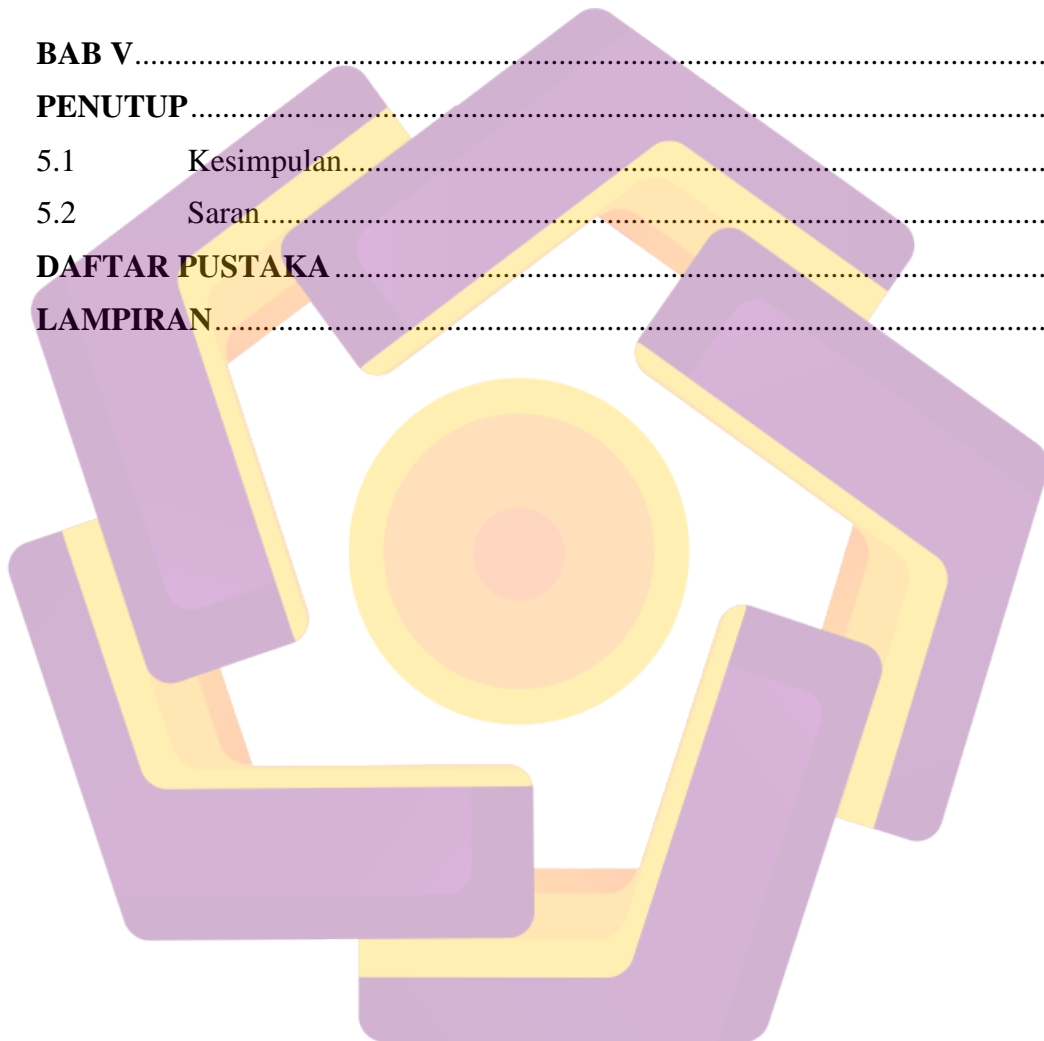


## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis .....	8
1.5 Sistematika Bab.....	9
<b>BAB II</b> .....	<b>10</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1.1 Pengertian Komunikasi.....	10
2.1.3 Komunikasi Virtual.....	13
2.1.4 Teori Computer Mediated Communication (CMC) .....	14

2.1.5	New Media.....	15
2.1.6	Bentuk Proses Interaksi Sosial.....	18
<b>BAB III.....</b>		<b>24</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>24</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	24
3.2	Subjek dan Objek Penelitian .....	26
1.2.1	Subjek Penelitian .....	26
1.2.2	Objek Penelitian.....	27
3.3	Sumber Data.....	28
3.3.1	Data Primer .....	28
3.3.2	Data Sekunder.....	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.5	Teknik Analisis Data .....	29
3.6	Uji Keabsahan Data.....	30
<b>BAB IV .....</b>		<b>32</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>32</b>
4.1	Deskripsi Objek Penelitian.....	32
4.1.1	Deskripsi Game Online Valorant.....	32
4.1.2	Alur Permainan .....	34
4.1.3	Peringkat .....	37
4.2	Hasil Penelitian Wawancara.....	37
4.2.1	Penggunaan Fitur Obrolan untuk berkomunikasi .....	37
4.2.2	Intensitas dan Kontribusi tim dalam Komunikasi.....	39
4.2.3	Tanggapan atau Respon ketika diberikan Informasi dan Arahan Bermain .....	40
4.2.3	Penggunaan Bahasa kepada Pemain Lintas Negara .....	41
4.2.4	Pesan Kontraversi antar tim ataupun lawan.....	43
4.2.5	Toleransi dan Upaya dalam meningkatkan kepercayaan dalam tim... 43	
4.2.6	Pertimbangan Pemain dalam memutuskan Voting Surrender .....	45
4.3	Analisis Data Hasil Wawancara .....	46

4.4	Penyajian Hasil Data Observasi .....	48
4.5.1	Analisis Data Terhadap Pola Komunikasi .....	48
4.5.2	Analisis Data Terhadap Proses Interaksi Asosiatif .....	52
4.5.3	Analisis Data Terhadap Proses Interaksi Disosiatif .....	57
4.6	Analisis Data Hasil Observasi .....	60
<b>BAB V</b> .....		62
<b>PENUTUP</b> .....		62
5.1	Kesimpulan .....	62
5.2	Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		64
<b>LAMPIRAN</b> .....		66



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Profile Informan .....	27
---	----

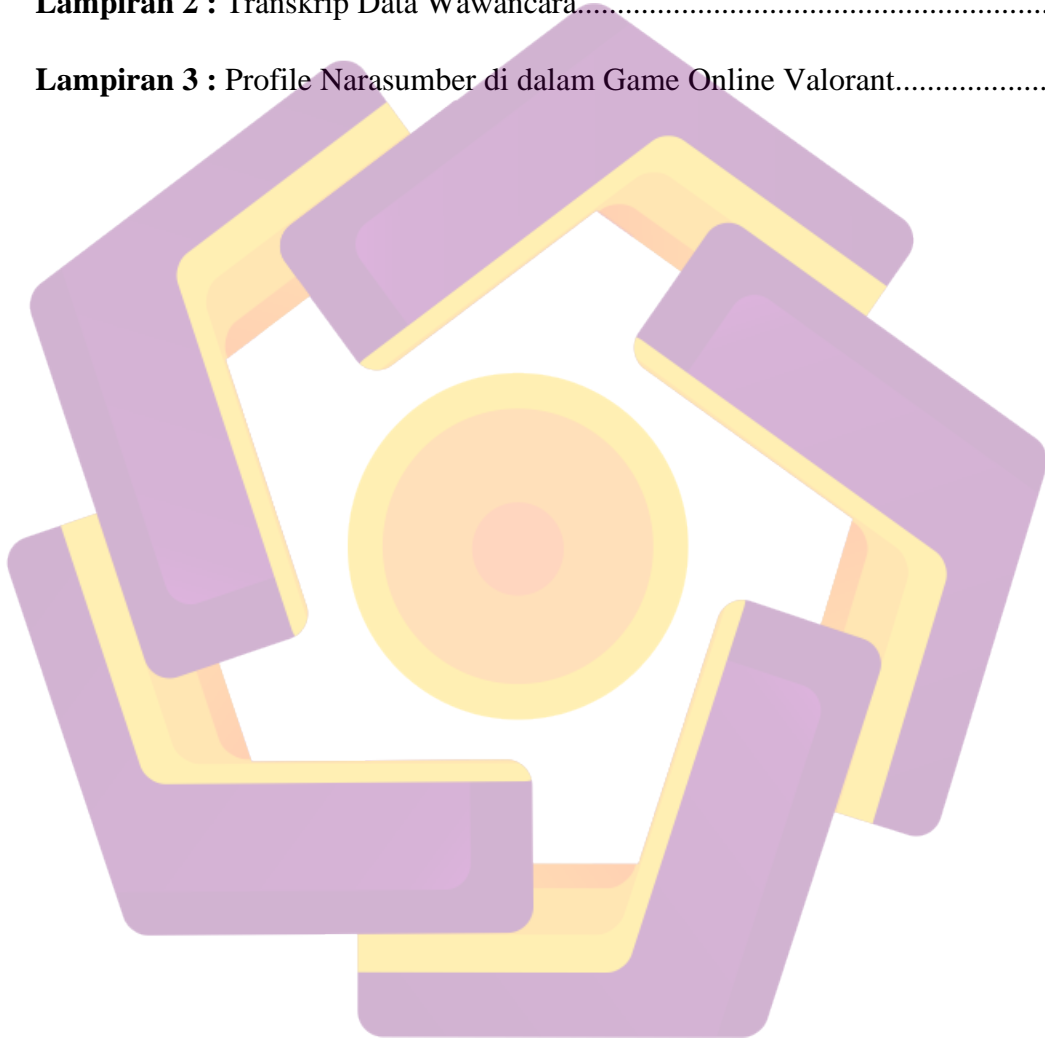


## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Valorant Live Player Counter .....	6
<b>Gambar 1.2</b> Kuesioner Penelitian .....	7
<b>Gambar 1.3</b> Kuesioner Penelitian .....	7
<b>Gambar 4.4</b> Kemampuan Khusus Setiap Agen .....	32
<b>Gambar 4.5</b> Pemilihan Karakter Agen .....	33
<b>Gambar 4.6</b> Peringkat pada Game Valorant .....	37
<b>Gambar 7.4</b> Proses Interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	49
<b>Gambar 4.8</b> Proses Interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	50
<b>Gambar 4.9</b> Proses Interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	51
<b>Gambar 4.10</b> Proses Interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	52
<b>Gambar 4.11</b> Proses Interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	53
<b>Gambar 4.12</b> Proses interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	54
<b>Gambar 4.13</b> Proses Interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	55
<b>Gambar 4.14</b> Proses Interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	56
<b>Gambar 4.15</b> Proses Interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	56
<b>Gambar 4.16</b> Proses Interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	58
<b>Gambar 4.17</b> Proses Interaksi antar Pemain dalam Obrolan .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> : Data Narasumber dan Pertanyaan Wawancara.....	65
<b>Lampiran 2</b> : Transkrip Data Wawancara.....	67
<b>Lampiran 3</b> : Profile Narasumber di dalam Game Online Valorant.....	89



## INTISARI

Valorant merupakan permainan penembak taktis berbasis tim menyerang atau bertahan, kategori *game online* ini termasuk *game FPS (Frame Per Second)* di dalam *game* ini memiliki fitur *Chat Text* ataupun *Voice Chat* untuk komunikasi antar pemain lainnya. Internet memudahkan manusia untuk bertukar informasi dalam komunikasi yang terjalin melalui media, salah satunya komunikasi dapat terjalin juga di dalam *game online*. Komunikasi yang terjadi di dalamnya dapat diartikan sebagai komunikasi virtual, memungkinkan para pemain menjadi mudah untuk saling memberikan informasi kepada tim dalam menyusun strategi permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi di dalam tim guna tercapainya suatu keberhasilan dalam memenangkan pertandingan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teori komunikasi Laswell, teori *computer mediated communication* dan komunikasi virtual. Pada paradigma peneliti menggunakan paradigma interpretif yang tergolong pada etnografi virtual. Adapun data diambil dengan melakukan wawancara, dokumentasi dan observasi.

Hasil peneliti yang didapatkan menunjukkan adanya pola komunikasi multi arah yang telah terbentuk di dalam antar tim dalam berkomunikasi, baik dalam proses interaksi asosiatif maupun disosiatif. Keberhasilan suatu tim diperlukannya kerja sama yang baik antar tim dan suatu komunikasi sangat berpengaruh penting pada efektivitas tim dalam mencapai kemenangan.

**Kata Kunci :** Pola komunikasi, Komunikasi Virtual, Game Online Valorant



## ABSTRACT

*Valorant is a tactical shooter game based on attacking or defending teams, this online game category includes FPS (Frame Per Second) games in this game which features Chat Text or Voice Chat for communication between other players. The internet makes it easy for humans to exchange information in communication that is established through the media, one of which communication can also be established in online games. The communication that occurs in it can be interpreted as virtual communication, allowing players to easily provide information to each other in developing game strategies. This study aims to find out how the virtual communication patterns that occur within the team in order to achieve a success in winning the match.*

*This study uses a qualitative method with Laswell's theory of communication, theory of computer mediated communication and virtual communication. In the paradigm of researchers using an interpretive paradigm belonging to virtual ethnography. The data were taken by conducting interviews, documentation and observation.*

*The results of the researchers obtained indicate that there is a multi-way communication pattern that has been formed between teams in communicating, both in the process of associative and dissociative interactions. The success of a team requires good cooperation between teams and a very important communication has an important effect on the effectiveness of the team in achieving victory.*

**Keywords** : *Communication Pattern, Virtual Communication, Game Online Valorant*