

**ANALISIS INTERAKSI PEMAIN GAME ONLINE GENSHIN IMPACT
PADA KOMUNITAS VIRTUAL GENSHIN IMPACT INDONESIA
(Rentang Umur 20-30 Tahun)**

SKRIPSI



Disusun oleh:

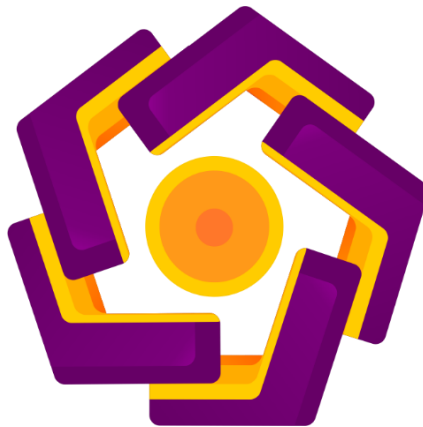
Sekar Shabahati Arifah
NIM. 19.06.1547

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

**ANALISIS INTERAKSI PEMAIN GAME ONLINE GENSHIN IMPACT
PADA KOMUNITAS VIRTUAL GENSHIN IMPACT INDONESIA
(Rentang Umur 20-30 Tahun)**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Sekar Shabahati Arifah
NIM. 19.06.1547

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

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

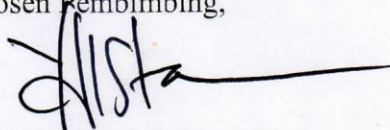
**Analisis Interaksi Pemain Game *Online* Ginshin Impact Pada Komunitas Virtual
Genshin Impact Indonesia (Rentang Umur 20-30 Tahun)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sekar Shabahati Arifah
NIM 19.96.1547

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 3 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Nurfian Yudhistira, S.I.Kom., M.A.
NIK. 190302435

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis Interaksi Pemain Game *Online* Ginshin Impact Pada Komunitas Virtual
Genshin Impact Indonesia (Rentang Umur 20-30 Tahun)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sekar Shabahati Arifah
NIM 19.96.1547

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
pada 20 Oktober 2025

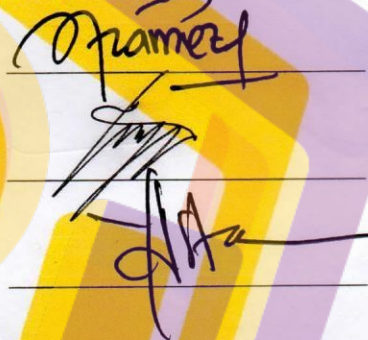
Nama Penguji

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

Anggun Anindya Sekarningrum, M.I.Kom
NIK. 190302661

Nurfian Yudhistira, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302435

Tanda Tangan



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

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom., Ph.D.
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, 3 Juli 2025



SEKAR SHABAHATI ARIFAH

NIM. 19.96.1547

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga saya 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. Riva Agusta, S.IP., M.A. (Kaprod, Universitas Amikom Yogyakarta)
4. Nurfian Yudhistira, S.I.Kom., M.A. (Pembimbing)
5. Para anggota narasumber Komunitas Genshin Impact Indonesia (Pihak instansi/objek penelitian)
6. Mahmudi dan Susi Nuraeni (Orang tua saya yang mendukung saya dalam kondisi apapun)
7. Hana dan Naufal (Adik yang juga mendukung saya)

Yogyakarta, 3 Juli 2025



Penulis, Sekar Shabahati Arifah

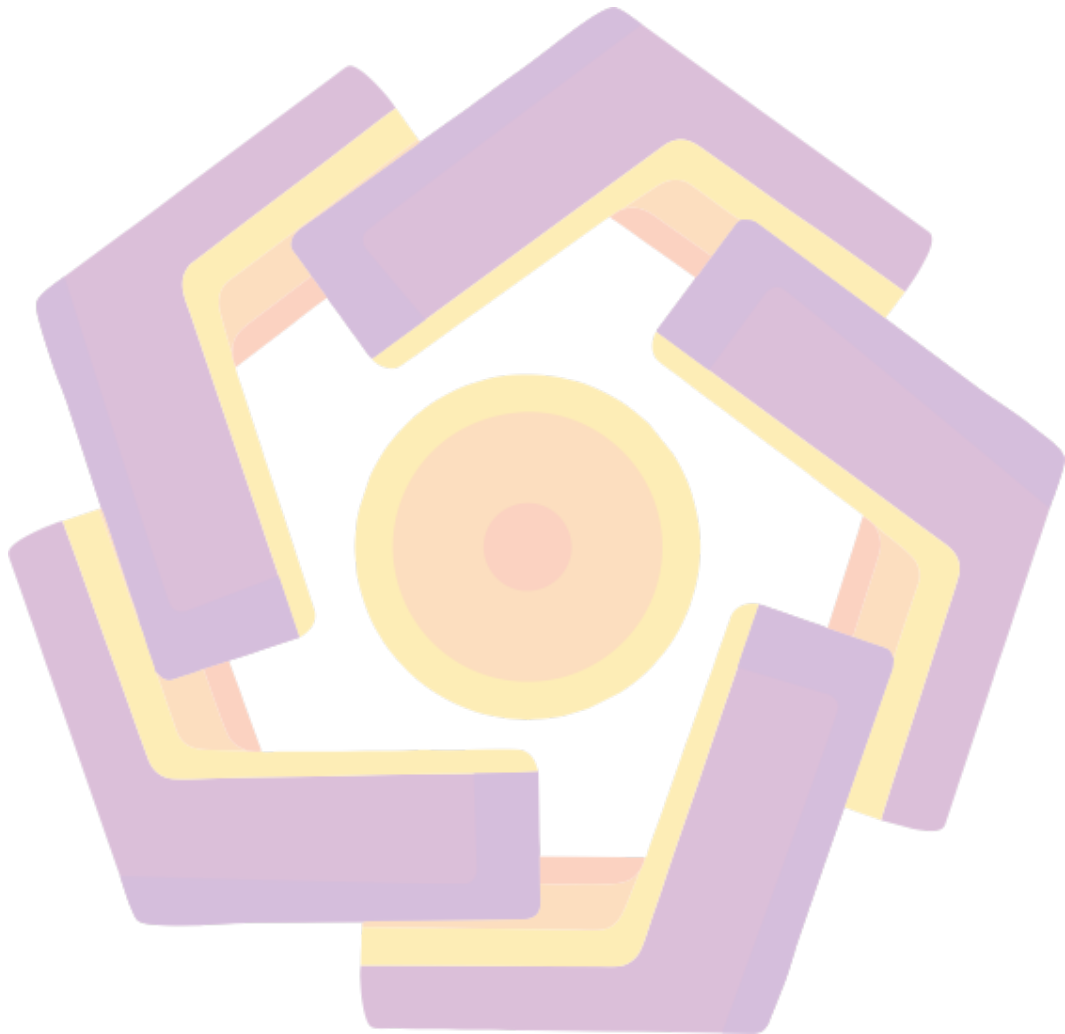
DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ORISINALITAS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Bab.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Game Online.....	11
2.2.2 Komunikasi Virtual dalam Komunitas Virtual.....	12
2.2.3 Teori Hyperpersonal	13
2.3 Kerangka Konsep	15
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Paradigma Penelitian.....	16
3.2 Pendekatan Penelitian.....	16
3.3 Metodologi Penelitian.....	17
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	17
3.4.1 Subjek Penelitian.....	17
3.4.2 Objek Penelitian.....	17
3.5 Teknik Pengambilan Data	18

3.5.1 Wawancara Narasumber	18
3.5.2 Observasi Lapangan... ..	19
3.6 Waktu Penelitian... ..	19
3.7 Teknik Analisis Data	19
3.8 Teknik Keabsahan Penelitian... ..	21
BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Temuan Penelitian... ..	22
4.1.1 Hasil Temuan Penelitian... ..	24
4.1.1.1 Kontrol Penyampaian Diri dalam Komunitas	27
4.1.1.2 Persepsi Ideal dan Dampaknya terhadap Relasi Sosial Virtual	31
4.1.1.3 Keterbatasan Isyarat dan potensi Salah Tafsir dalam Komunikasi	36
4.1.1.4 Komunikasi Asinkron dan Ritme Percakapan di Komunitas	39
4.1.1.5 Umpan Balik dan Validasi Sosial	43
4.1.1.6 Motivasi Interpersonal dan Partisipasi Sosial dalam Komunitas	46
4.2 Pembahasan	50
4.2.1 Kontrol Penyampaian Diri dalam Komunitas	50
4.2.2 Persepsi Ideal dan Dampaknya terhadap Relasi Sosial Virtual	51
4.2.3 Keterbatasan Isyarat dan potensi Salah Tafsir dalam Komunikasi	52
4.2.4 Komunikasi Asinkron dan Ritme Percakapan di Komunitas	53
4.2.5 Umpan Balik dan Validasi Sosial	54
4.2.6 Motivasi Interpersonal dan Partisipasi Sosial dalam Komunitas	55
BAB 5 PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.3 Kerangka Konsep Penelitian menggunakan Teori Hyperpersonal.....	15
Tabel 3.7 Teknik Analisis Model Miles Huberman... ..	19
Tabel 4.1 Jadwal Wawancara Narasumber.....	23



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Kuartal Pengguna <i>Game Online</i> 2024.....	2
Gambar 1.1 Data Pengguna Genshin Impact	2
Gambar 4.1.1 Akun Instagram Komunitas <i>Virtual Genshin Impact</i> Indonesia.....	24
Gambar 4.1.1 Grup WhatsApp Komunitas <i>Virtual Genshin Impact</i> Indonesia	25
Gambar 4.1.1 Akun Genshin Impact narasumber yang Aktif Bermain	26
Gambar 4.1.1.2 Akun dengan Karakter C5 dan Senjata R5.....	32



ABSTRACT

This research aims to analyze the interactions of Genshin Impact players within the Indonesian Genshin Impact Virtual Community. The research method used is qualitative, involving in-depth interviews with four informants aged 20, 23, 24, and 26 years old, as well as participant observation within the virtual community. This study shows that Genshin Impact functions not only as a game, but also as a social media that builds and maintains a virtual community with strong affective relationships. The results are drawn from hyperpersonal theory, namely communication between community members selectively manage their self-presentation through strategic text messages when discussing the game to maintain a self-image influenced by asynchronous communication to create a flexible and inclusive participation space and positive feedback. Technical achievements in the game also influence ideal perceptions within the community by forming an informal social hierarchy that influences members' comfort and motivation in interacting. In addition, social validation and emotional attachment are important factors that strengthen member engagement, even for those who are not actively playing.

Keywords: *Virtual Community, Hyperpersonal Communication, Genshin Impact*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis interaksi para pemain game *Genshin Impact* di dalam Komunitas *Virtual Genshin Impact* Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan melibatkan wawancara mendalam pada 4 narasumber usia 20, 23, 24, dan 26 tahun serta observasi partisipatif di dalam komunitas virtual. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Genshin Impact* berperan tidak hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai media sosial yang membangun dan memelihara komunitas virtual dengan relasi afektif yang kuat. Hasil penelitian diambil dari teori hiperpersonal, yaitu komunikasi antar anggota komunitas secara selektif mengelola penyampaian diri mereka melalui pesan teks yang strategis saat membahas permainan untuk menjaga citra diri yang dipengaruhi oleh komunikasi asinkron untuk menciptakan ruang partisipasi yang fleksibel dan inklusif serta umpan balik yang positif. Pencapaian teknis dalam permainan juga berpengaruh pada persepsi ideal dalam komunitas dengan membentuk hierarki sosial informal yang memengaruhi kenyamanan dan motivasi anggota dalam berinteraksi. Selain itu, validasi sosial dan keterikatan emosional menjadi faktor penting yang memperkuat keterlibatan anggota, bahkan bagi mereka yang tidak aktif bermain.

Kata Kunci : *Komunitas Virtual, Komunikasi Hiperpersonal, Genshin Impact*