

**FASE KOMUNIKASI KELOMPOK SECARA VIRTUAL PADA
KOMUNITAS GAME ONLINE VALORANT DALAM
APLIKASI DISCORD**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:

KHATARINA LABORA ALYCIA

190900106

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2023

**VIRTUAL GROUP COMMUNICATION PHASE IN
VALORANT ONLINE GAME COMMUNITY IN DISCORD
APPLICATION
THESIS**

Submitted as one of the conditions for obtaining a Degree

Bachelor of Communication Studies



Compiled by:

KHATARINA LABORA ALYCIA

190900106

FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES

SATYA NEGARA UNIVERSITY OF INDONESIA

JAKARTA

2023

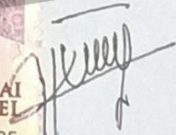
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
PERNYATAAN KEASLIAN/ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (SKRIPSI) ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Satya Negara Indonesia maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Jakarta, 22 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,


(Khatarina Labora Alycia)

190900106

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

NAMA : Khatarina Labora Alycia
NIM : 190900106
JUDUL : Fase Komunikasi Kelompok Secara Virtual Pada
Komunitas *Game Online* Valorant Dalam Aplikasi

PROGRAM STUDI : Discord
: Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Telah disetujui oleh tim pembimbing untuk diajukan dalam sidang skripsi

Jakarta, 22 Agustus 2023

Menyetujui,

Pembimbing II


Pembimbing I

 (Dr. Rustono Farady Marta, S.Sos., M.Med.Kom)  (Drs. Solten Rajagukguk, MM)

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan FISIP


(Dr. Achmad Budiman Sudarsono, M.Ikom)


(Drs. Solten Rajagukguk, MM)

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Khatarina Labora Alycia
NIM : 190900106
JUDUL : Fase Komunikasi Kelompok Secara Virtual Pada

Komunitas *Game Online* Valorant Dalam Aplikasi
Discord

PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Jakarta, 22 Agustus 2023

Menyetujui

Ketua Penguji Drs. Solten Rajagukguk, MM

(.....)

Anggota Penguji I Helen Olivia, M.Ikom

(.....)

Anggota Penguji II Fitri Sarasati, M.Sc

(.....)

Mengetahui,

Ketua Program Studi IKOM

Dekan FISIP

(Dr. Achmad Budiman Sudarsono. M.I.Kom)



(Drs. Solten Rajagukguk, MM)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan nikmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan Skripsi ini dengan baik dan lancar dengan judul “Fase Komunikasi Kelompok Secara Virtual Pada Komunitas Game Online Valorant dalam Aplikasi Discord”.

Penyusunan Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan tugas akhir untuk memperoleh gelar strata 1 (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan ketidaksempurnaan, karena banyaknya kendala yang dihadapi dalam penulisan ini.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak yang membantu selama proses penulisan skripsi. Maka dari itu penulis ucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, antara lain kepada

1. Dr. Sihar P.H Sitorus, B.S.B.A., MBA., selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia
2. Drs. Solten Rajagukguk, MM selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia
3. Dr. Achmad Budiman Sudarsono, M.Ikom selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
4. Drs. Solten Rajagukguk, MM selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan

bimbingan dengan sabar kepada penulis dalam menyusun skripsi hingga selesai.

5. Dr. Rustono Farady Marta, S.Sos., M.Med.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan bimbingan dengan sabar kepada penulis dalam menyusun skripsi hingga selesai.
6. Kepada seluruh Dosen dan Staff Pengajar di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia yang telah memberikan banyak informasi dan ilmu selama penulisan berkuliah.
7. Keluarga serta kerabat yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, nasihat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.
8. Semua pihak yang tidak disebutkan namanya yang ikut serta membantu penulisan.

Akhir kata penulis dengan kerendahan hati, mohon maaf sedalam-dalamnya dengan kekurangan pada penulisan Skripsi ini, baik dari segi penyajian atau lainnya. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya rekan-rekan mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia.

Jakarta, 22 Agustus 2023

(Khataraina Labora Alycia)
Peneliti)

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

NAMA : Khatarina Labora Alycia
NIM : 190900106
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Fase Komunikasi Kelompok Secara Virtual Pada Komunitas Game Online
Valorant Dalam Aplikasi Discord

Jumlah Halaman : 113 Halaman + Lampiran
Bibliografi : 10 buku; 2 jurnal

ABSTRAK

Pada *game online* valorant ini jika memiliki komunikasi yang tidak selaras. Komunikasi yang tidak selaras antara anggota tim dapat menjadi kendala dalam mencapai kerja sama yang baik dan kinerja tim yang optimal. Aplikasi Discord dalam konteks komunitas *game* Valorant dapat memengaruhi komunikasi kelompok secara virtual dan interaksi sosial antar pemain.

Landasan teori yang digunakan adalah teori analisis proses interaksi dan menggunakan landasan konseptual komunikasi, komunikasi virtual, *game online*, Aplikasi Discord. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, metode penelitian interaksi sosial, paradigma konstruktivis, sifat penelitian deskriptif. Menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, transkrip dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti telah melakukan analisis percakapan pada kegiatan berlangsungnya permainan online Valorant yang dimainkan oleh informan penelitian yaitu komunitas ViES pada Aplikasi Discord untuk mengetahui Fase Komunikasi Kelompok Secara Virtual pada Komunitas Game Online Valorant dalam Aplikasi Discord beserta dengan hambatanya.

Penyelesaian yang dilakukan dengan berbagai perspektif tim ViES Community, yaitu dengan kesepakatan tim ViES Community untuk mencapai tujuan yang sama dengan Fase Komunikasi yang dilakukan.

Kata Kunci : **Fase Komunikasi Kelompok, Game Online
Valorant, Aplikasi Discord**
Pembimbing I : **Drs. Solten Rajagukguk, MM**
Pembimbing II : **Dr. Rustono Farady Marta, S.Sos., M.Med.Kom**

FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES
SATYA NEGARA UNIVERSITY OF INDONESIA

Name : Khatarina Labora Alycia
NIM : 190900106
Study Program : *Communication Studies*
Specialization : *Public Relations*

Virtual Group Communication Phase in the Valorant Online Game Community in the Discord App

Number of Pages : 113 Page + Attachment
Bibliography : 10 Books; 2 Journal

ABSTRACT

In this valorant online game if you have ineffective communication: Ineffective communication between team members can be an obstacle in achieving good cooperation and optimal team performance. The Discord app in the context of the Valorant game community can affect virtual group communication and social interaction between players.

The theoretical foundation used is the theory of interaction process analysis and uses the conceptual foundation of communication, virtual communication, online games, Discord Application. The approach used in this research is qualitative approach, social interaction research method, constructivist paradigm, descriptive research nature. Using data collection techniques in the form of observation, transcripts and documentation.

The results showed that based on the results of the research conducted, researchers have conducted a conversation analysis on the Valorant online game activities played by research informants, namely the ViES community on the Discord Application to find out the Virtual Group Communication Phase of the Valorant Online Game Community in the Discord Application and its obstacles.

The settlement is carried out with various perspectives of the ViES Community team, namely with the agreement of the ViES Community team to achieve the same goals as the Communication Phase carried out.

Keywords : Group Communication Phase, Valorant Online Game, Discord Application
Supervisor I : Drs. Solten Rajagukguk, MM
Supervisor II : Dr. Rustono Farady Marta, S.Sos., M.Med.Kom

DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI	
PERNYATAAN KEASLIAN/ORISINALITAS	ii
TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	ii
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Pertanyaan Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teoritis.....	9
2.2 Landasan Konseptual	11
2.2.1 Komunikasi	11
2.2.1.1 Fungsi Komunikasi	14
2.2.1.2 Sifat Komunikasi.....	18
2.2.1.3 Pola Komunikasi	19
2.2.1.4 Fase Komunikasi.....	22
2.2.1.5 Hambatan Komunikasi.....	23
2.2.2 Komunikasi Virtual.....	24
2.2.3 <i>Game Online</i>	25
2.2.3.1 Valorant.....	26
2.2.3.2 Komunitas <i>Game Online Valorant (ViES Community)</i>	36
2.2.4 Aplikasi Discord.....	37

2.3 Alur Pemikiran	38
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.2 Desain Penelitian.....	42
3.2.1 Paradigma Penelitian.....	42
3.2.2 Pendekatan Penelitian	43
3.2.3 Metode Penelitian.....	44
3.2.4 Sifat Penelitian	44
3.3 Subyek dan Obyek Penelitian	45
3.3.1 Subyek Penelitian.....	45
3.3.2 Objek Penelitian	45
3.4 Key Informant atau Informant Penelitian	46
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.6 Teknik Analisis Data.....	48
3.7 Teknik Keabsahan Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Subyek Penelitian.....	55
4.1.1 Sejarah <i>Valorant</i> dan Komunitas ViES	56
4.1.2 Logo <i>Game Valorant</i>	58
4.1.3 Profile Informan	59
4.2 Hasil Penelitian	66
4.2.1 Fase Komunikasi Kelompok Secara Virtual Pada Komunitas <i>Game Online Valorant</i>	68
4.2.2 Hambatan pada Fase Komunikasi Kelompok Secara Virtual pada Komunitas <i>Game Online Valorant</i> dalam Aplikasi <i>Discord</i>	73
4.3 Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	82
5.2.1 Saran Teoritis	82
5.2.1 Saran Praktis.....	83
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Game Valorant.....	27
Gambar 2. 2 Mode permainan Unrated.....	28
Gambar 2. 3 Mode Permainan Spike Rush.....	29
Gambar 2. 4 Mode Permainan Kompetitif.....	30
Gambar 2. 5 Mode Permainan Deathmatch.....	31
Gambar 2. 6 Agen Duelist pada Valorant.....	32
Gambar 2. 7 Agen Sentinel pada Valorant.....	33
Gambar 2. 8 Agen Inisiator pada Valorant.....	34
Gambar 2. 9 Agen Controller pada Valorant.....	35
Gambar 2. 10 Logo ViESS Community.....	37
Gambar 2. 11 Logo Aplikasi Discord.....	38
Gambar 2. 12 Alur Pemikiran.....	39
Gambar 4. 1 Match Game Valorant.....	57
Gambar 4. 2 Logo Game Valorant.....	58
Gambar 4. 3 Informan 1 Muhammad Arsyal.....	59
Gambar 4. 4 Profile game Valorant informan 1 @Bom_bastic200.....	60
Gambar 4. 5 Informan 2 Yuda Setiawan.....	61
Gambar 4. 6 Profile game Valorant informan 2 @Sheriffboot00.....	61
Gambar 4. 7 Informan 3 Elfan Wang.....	62
Gambar 4. 8 Profile game Valorant informan 3 @Wang.EI9.....	63
Gambar 4. 9 Informan 4 Aditya Rafly.....	64

Gambar 4. 10 Profile game Valorant informan 4 @AdiTraxx 64

Gambar 4. 11 Informan 5 Xiara 65

Gambar 4. 12 Profile game Valorant informan 5 @XX_AraAra 66



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Informan	47
--------------------------------	----

