

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS
GAMES ONLINE
(STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK
GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL)**

SKRIPSI



OLEH

FARA HASNA ARIFAH

18043010068

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA
2022**

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE
(STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN
IMPACT INDONESIA OFFICIAL)**

Disusun oleh :

FARA HASNA ARIFAH

18043010068

Telah disetujui untuk mengikuti ujian skripsi.

Menyetujui,
Pembimbing

Dr. Yuli Candrasari, S.Sos, M.Si
NIPPPK. 197107302021212003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

DR.DRS. EC.Gendut Sukarno, MS, CHRA
NIP. 19590701 198703 1001

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE
(STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN
IMPACT INDONESIA OFFICIAL)**

Oleh :

FARA HASNA ARIFAH

18043010068

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

Pada tanggal 22 Juli 2022

Pembimbing

Dr. Yuli Candrasari, S.Sos, M.Si
NIPPK. 197107302021212003

Tim Penguji,

1. Ketua

Dr. Yuli Candrasari, S.Sos, M.Si
NIPPK. 197107302021212003

2. Sekretaris

Dra. Herlina Suksmawati, M.Si
NIP. 19641225 199309 2001

3. Anggota

Ririn Puspita Tutiasri, S.I.Kom, M.Med.Kom
NIPPK. 19890411202121001

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

DR.DRS. EC.Gendut Sukarno, MS, CHRA
NIP. 19590701 198703 1001

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fara Hasna Arifah
NIM : 18043010068
Fakultas/Program Studi : FISIP / Program Studi Ilmu Komunikasi
Jurdul Skripsi/Tugas Akhir/
Tesis/Desertasi : POLA KOMUNIKASI DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL)

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN "Veteran" Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan di setujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN "Veteran" Jawa Timur.

Surabaya, 26 Juli 2022

Yang Menyatakan,



(Fara Hasna Arifah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayatnya, sehingga saya diberi kesempatan untuk membuat proposal skripsi yang berjudul **Pola Komunikasi Virtual dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)**. Proposal berikut diajukan sebagai pemenuhan syarat kelulusan pendidikan strata 1 (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam proposal ini penulis mengangkat topik pola komunikasi virtual pada komunitas *games online*, khususnya pada komunitas *games* Genshin Impact pada komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official. Penulis berharap tulisan ini akan berguna bagi teman-teman Ilmu Komunikasi dan masyarakat luas untuk kedepannya.

Penulis menyadari bahwa akan terasa sangat sulit bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan ini tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Yuli Candrasari, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi sekaligus dosen pembimbing bagi penulis.
2. Seluruh Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Kedua orang tua dan segenap keluarga besar penulis yang selalu mendoakan yang terbaik bagi penulis.

4. Kevin Al Aghani yang selalu menyemangati dan membantu penulis.
5. Teman-teman Ikom'18 yang membantu penulis dalam berbagai kondisi, khususnya kepada sahabat-sahabat baik saya, Sava, Brigita, Nia, Ricky, dan lainnya yang selalu mendukung saya.
6. Husbando-husbando saya seperti Albedo, Lelouch vi Britannia, Akashi Seijuuro, dan Artem yang telah menjadi *support system* bagi saya walaupun tidak nyata.
7. Waifu-waifu saya seperti Remilia Scarlet, Shalltear Bloodfallen, Tamade Chiyu, dan Asuka Langley Soryuu yang telah menjadi *support system* bagi saya walaupun tidak nyata.
8. Teman-teman yang selalu menemani saya dalam senang dan duka, khususnya kepada Kevin, Gilang, Ryu, Arnetta, Adika, Natisha, Dimas, Teguh, Vicio, dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Pada akhir kata penulis mengucapkan permohonan maaf sebesar-besarnya karena tulisan ini masih jauh dari kata sempurna dan kita tau kesempurnaan hanya dimiliki oleh Allah SWT. Penulis berharap tulisan ini dapat berguna bagi siapa saja yang membutuhkannya.

Surabaya, 25 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAKSI.....	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB II	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Kajian Pustaka.....	14
2.2.1 Paradigma Konstruktivisme	14
2.2.2 <i>Computer-Mediated Communication (CMC)</i>	15
2.2.3 Teori <i>Social Information Processing (SIP)</i>	17
2.2.4 Pola Komunikasi	19
2.2.5 Komuniksi Virtual.....	21
2.2.6 Interaksi Sosial	22
2.2.7 Komunitas Virtual.....	23
2.2.8 Facebook	25

2.2.9 Games Online.....	27
2.2.9.1 Genshin Impact	27
2.3 Kerangka Pikiran.....	28
BAB III.....	31
3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.1.1 Desain Penelitian.....	32
3.2 Definisi Konseptual.....	34
3.2.1 Pola Komunikasi Virtual.....	34
3.2.2 Komunitas Virtual.....	35
3.3 Subjek Penelitian.....	36
3.4 Unit Analisis	37
3.5 Metode Pengumpulan Data	37
3.5.1 Observasi Partisipan.....	37
3.5.2 Observasi.....	37
3.5.3 <i>In-depth Interview</i>	38
3.6 Informan Penelitian	39
3.7 Teknik Pengambilan Data	40
3.7.1 Sumber Data Primer.....	40
3.7.2 Sumber Data Sekunder.....	41
3.8 Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV	43
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	43
4.2 Identitas Informan Penelitian	46
4.2.1 Keterwakilan dalam Komunitas	47
4.3 Penyajian Data	48
4.3.1 Pembentukan Komunitas	48
4.3.2 Motif Bergabung dalam Komunitas Games Online.....	49
4.3.3 Pola Komunikasi Virtual di dalam Komunitas	50

4.3.4 Interaksi Anggota Komunitas	52
4.3.5 Konflik dalam Komunitas.....	54
4.3.6 Persebaran Informasi dalam Komunitas	55
4.4 Analisis Data	56
4.4.1 Motif Bergabung dalam Komunitas Games Online.....	56
4.4.2 Pola Komunikasi Virtual di dalam Komunitas Games Online	60
4.4.2.1 Pola Komunikasi Virtual antara Admin/Moderator dengan Anggota Komunitas Games Online	60
4.4.2.2 Pola Komunikasi Virtual Antar Anggota Komunitas Games Online	63
4.4.3 <i>Computer-mediated Communication</i> dalam Komunitas Games Online... ..	66
4.4.4 Interaksi Sosial di dalam Komunitas Games Online.....	70
4.4.5 Persebaran Informasi dalam Komunitas	72
BAB V.....	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 4.1 Biodata Informan	46
Tabel 4.2 Perbedaan Aktivitas Admin dan Moderator di dalam Komunitas Facebook	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Profil Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official	6
Gambar 1.2 Tagar yang digunakan dalam komunitas.....	8
Gambar 2.1 Bagan kerangka pikiran.....	29
Gambar 4.1 Jumlah anggota komunitas Genshin Impact Indonesia Official berdasarkan negara.....	45
Gambar 4.2 Contoh postingan mengenai permintaan bantuan	58
Gambar 4.3 Contoh postingan mengenai berbagi informasi.....	59
Gambar 4.4 Contoh interaksi dalam postingan admin atau moderator.....	61
Gambar 4.5 Contoh interaksi admin atau moderator dengan anggota komunitas	62
Gambar 4.6 Pola komunikasi virtual antara admin atau moderator dengan anggota komunitas	63
Gambar 4.7 Contoh interaksi antar anggota dalam komunitas virtual.....	64
Gambar 4.8 Salah satu proses komunikasi antar anggota di dalam komunitas virtual	65
Gambar 4.9 Pola komunikasi virtual antar anggota komunitas virtual.....	66
Gambar 4.10 Media di dalam Komunitas Genshin Impact Indonesia Official.....	67
Gambar 4.11 Partisipan di dalam komunitas Genshin Impact Indonesia Official	68
Gambar 4.12 Perbedaan jangka waktu interaksi dalam komunitas.....	69
Gambar 4.13 Contoh kerja sama dalam komunitas	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi	80
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup.....	81
Lampiran 3. Interview Guide	82
Lampiran 4. Profil Informan	85
Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara	87
Lampiran 6. Transkrip Wawancara dengan Dika Adi Pranata	89
Lampiran 7. Transkrip Wawancara dengan Dandy Yoga Utama	97
Lampiran 8. Transkrip Wawancara dengan Rangga Fajriansyah	102
Lampiran 9. Transkrip Wawancara dengan Dedek Umar Bayan	104

ABSTRAKSI

Komunitas virtual adalah komunitas yang terbentuk karena terjadinya komunikasi secara rutin di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata. Fenomena komunitas virtual dapat terlihat melalui berbagai sosial media, begitu pula dengan komunitas hobi yang salah satunya adalah hobi bermain *games*. Fenomena *games* terutama di Indonesia dapat menjadi suatu komunitas tersendiri, salah satunya adalah Genshin Impact Indonesia Official yang menjadi wadah bagi pemain *games* Genshin Impact melalui media sosial Facebook. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *computer-mediated communication* serta *social information processing*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi virtual serta proses interaksi yang terjadi dalam komunitas ‘Genshin Impact Indonesia Official’. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode netnografi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipan, observasi, serta *in-depth interview*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi virtual yang digunakan di dalam komunitas ini cenderung menggunakan pola komunikasi sirkular. Dalam pola komunikasi sirkular, pesan dari komunikator mendapatkan umpan balik dari komunikan. Proses interaksi ditunjukkan dalam interaksi di dalamnya yang meliputi kerjasama, persaingan, konflik, dan akomodasi.

Kata kunci : Pola Komunikasi Virtual, Komunitas *Games Online*, Netnografi, Genshin Impact.

ABSTRACT

Virtual community is a community that is formed due to the occurrence of communication in the virtual world compared to the real world. The phenomenon of virtual communities can be seen through various social media, as well as community that based on hobbies, like the hobby of playing games. The phenomenon of games, especially in Indonesia, can become a community of its own. Genshin Impact Indonesia Official is one of the example, it is a forum for Genshin Impact players through Facebook. The theory used in this research is computer-mediated communication theory and social information processing theory.

This study aims to determine the virtual communication model and the interaction process that occurs in 'Genshin Impact Indonesia Official' community. This research is a qualitative descriptive research with netnographic method. Data collection techniques were carried out by means of participant observation, observation, and in-depth interviews.

The results show that the virtual communication model used in this community tends to use circular communication model. In a circular communication model, the message from the communicator gets feedback from the communicant. The interaction process is shown in the interactions in it which include cooperation, competition, conflict, and accommodation.

Keywords: Virtual Communication Model, Online Games Community, Netnography, Genshin Impact.