

POLA KOMUNIKASI PEMAIN *GAME* VALORANT INDONESIA PADA

FITUR VIRTUAL

SKRIPSI



OLEH

NADHIF RIZQI ATHALLAH

21043010294

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA, DAN POLITIK

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

POLA KOMUNIKASI PEMAIN GAME VALORANT PADA FITUR VIRTUAL

Disusun oleh:



Nadhif Rizqi Athallah
NPM. 21043010294

Telah disetujui mengikuti ujian lisan skripsi

DOSEN PEMBIMBING



Latif Ahmad Fauzan, S.I.Kom, M.A
NIP. 199207152024061001

Mengetahui,
DEKAN



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

**POLA KOMUNIKASI PEMAIN GAME VALORANT INDONESIA PADA
FITUR VIRTUAL**

oleh:


Nadhif Rizqi Athallah
NPM. 21043010294

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur pada tanggal 9
september 2025.

PEMBIMBING


Latif Ahmad Fauzan, S.I.Kom., M.A
NIP. 199207152024061001

**TIM PENGUJI,
KETUA**


Dr. Yuli Candrasari, M.Si
NIP. 197107302021212003

SEKRETARIS


Ririn Puspita T., S.I.Kom., M.Med.Kom
NIP. 198904112021212001

ANGGOTA


Latif Ahmad Fauzan, S.I.Kom., M.A
NIP. 199207152024061001

Mengetahui,

DEKAN FISIBPOL


Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

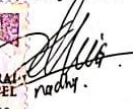
Nama : Nadhif Rizqi Athallah
NPM : 21043010294
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Surabaya, 4 September 2025
Yang membuat pernyataan



Nadhif Rizqi Athallah
NPM. 21043010294

*pilih salah satu (lingkari)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh, segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah menganugerahkan segala karunia dan rahmat-Nya pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Pemain *Game* Valorant Indonesia Pada Fitur Virtual”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Ilmu Komunikasi FISBP UPN Veteran Jawa Timur. Dalam kesempatan ini, ucapan terimakasih juga penulis haturkan kepada seluruh pihak yang mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya kepada:

1. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
2. Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Kom, selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Latif Ahmad Fauzan, S.I.Kom, M.A, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikah waktu, ilmu, arahan, motivasi dan bimbingan kepada saya selama proses penyelesaian proposal skripsi ini. Tidak lupa juga selaku Dosen Wali yang telah mendampingi penulis sejak mahasiswa baru.
4. Dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi FISBP UPN Veteran Jawa Timur atas ilmu dan materi yang diberikan selama empat tahun ini.

5. Keluarga tercinta penulis, terutama Mama, Papa, Kakak, dan Saudara yang turut mendukung selama proses penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
6. Hafizh Akbar, Dimas Prameswara, Farhan Keisya, dan Tio Satria yang telah membantu dan menjadi bagian dari tersusunnya proposal ini.
7. Citra Ma'arif, Feril Alviano dan Rizki Raihan yang kerap membantu dan mendukung selama penulisan proposal ini.
8. Teman-teman dan kerabat dekat lainnya yang selalu mendukung, membantu dan menyemangati selama penulisan proposal ini.

Dalam penyusunan skripsi penelitian ini, penulis menyadari dalam penulisan pskripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, saya sangat mengharap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini dan guna untuk penelitian berikutnya di masa mendatang. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih, Wassalamu'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh.

Sidoarjo, 29 Agustus 2025

Nadhif Rizqi Athallah

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1 Manfaat Teoritis	12
1.4.2 Manfaat Praktis.....	13
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Penelitian Terdahulu.....	14
2.2 Pola Komunikasi	24
2.2.1 Komponen Komunikasi.....	29
2.2.2 Bentuk Komunikasi	30
2.2.3 Sifat Komunikasi	30
2.2.4 Teknik Komunikasi	32
2.2.5 Tujuan Komunikasi	32
2.3 Pola Komunikasi Kelompok	33
2.4 <i>Game</i> Valorant	40
2.4.1 <i>Game First Person Shooter (FPS)</i>	40
2.4.2 Wilayah Asia (Indonesia)	41
2.5 Fitur Virtual	42
2.6 Akomodasi Komunikasi	44
2.6.1 Asumsi Dasar	46
2.6.2 Tahap Beradaptasi	48

2.7 Identitas Sosial	50
2.8 Kerangka Berfikir	51
BAB III	
METODE PENELITIAN	54
3.1 Jenis Penelitian	54
3.2 Metode Penelitian	56
3.3 Definisi Konseptual	57
3.3.1 <i>Game</i> Valorant	57
3.3.2 Pola Komunikasi	59
3.3.3 Fitur Virtual	60
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	60
3.5 Objek Penelitian	61
3.6 Subjek Penelitian	61
3.7 Teknik Penentuan Informan	62
3.8 Teknik Pengumpulan Data	62
3.9 Analisis Data	64
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Gambaran Umum <i>Game</i> Valorant	68
4.2 Identitas Informan	72
4.3 Hasil dan Pembahasan	74
4.3.1 Bahasa dan Kode dalam <i>Game</i> Valorant	74
4.3.2 Pola Komunikasi Primer	93
4.3.3 Pola Komunikasi Sekunder	96
4.3.4 Interaksi Pemain Dalam <i>Game</i> Valorant	99
4.3.5 Pola Komunikasi Sirkular	110
4.3.6 Pola Komunikasi Kelompok	114
4.3.7 Keterbukaan Dengan Sesama Pemain <i>Game</i> Valorant	120
4.3.8 Identitas Sosial	122
4.3.9 Akomodasi Komunikasi	123
4.3.9.1 Perilaku Konvergensi	124
4.3.9.2 Perilaku Konvergensi Berupa Respon Negatif	126

BAB V

KESIMPULAN.....	128
5.1 Kesimpulan.....	128
5.2 Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Indonesia Menjadi Negara Dengan Peringkat Kedua Pengguna Internet yang Bermain Video Games Tertinggi.....	3
Gambar 1.2 Logo Perusahaan Riot Games	5
Gambar 1.3 Logo Game Valorant	6
Gambar 2.1 Ukuran Kelompok dan Kemungkinan Interaksi Sumber: Komunikasi Kelompok (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	36
Gambar 2.2 Pola Lingkaran Sumber: Komunikasi Kelompok (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	37
Gambar 2.3 Pola Rantai Sumber: Pola Komunikasi (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	37
Gambar 2.4 Pola Y Sumber: Komunikasi Kelompok (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	38
Gambar 2.5 Pola Roda Sumber: Komunikasi Kelompok (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	39
Gambar 2.6 Pola Jaringan Sumber: Komunikasi Kelompok (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	40
Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir Sumber: Analisis Peneliti	53
Gambar 3.1 Komponen Analisis Data Kualitatif	66
Gambar 4.1 Tampilan Mode Permainan Game Valorant Sumber: Dokumen Pribadi.....	72
Gambar 4.2 Lambang Verbal Kode GG Sumber: Dokumen Pribadi.....	75
Gambar 4.3 Lambang Verbal Kode NC Sumber: Dokumen Pribadi.....	77
Gambar 4.4 Lambang Non Verbal Kode Eco Sumber: Dokumen Pribadi.....	80
Gambar 4.5 Lambang Non Verbal Kode Rotate Sumber: Dokumen Pribadi.....	82
Gambar 4.6 Lambang Non Verbal Kode Ace Sumber: Dokumen Pribadi.....	83
Gambar 4.7 Lambang Verbal Kode MB Sumber: Dokumen Pribadi.....	84
Gambar 4.8 Lambang Non Verbal Kode Botfrag Sumber: Dokumen Pribadi.....	85
Gambar 4.9 Lambang Non Verbal Kode Topfrag Sumber: Dokumen Pribadi.....	86
Gambar 4.10 Lambang Non Verbal Kode Post Plan Sumber: Dokumen Pribadi.....	88

Gambar 4.11 Lambang Non Verbal Kode -100	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	89
Gambar 4.12 Lambang Non Verbal Kode ‘Engga’	
Sumber: Dokumen Peneliti	91
Gambar 4.13 Lambang Non Verbal Kode ‘Jongkok’	
Sumber: Dokumen Peneliti	91
Gambar 4.14 Lambang Non Verbal Kode ‘Iya’	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	91
Gambar 4.15 Penerapan Model Aristoteles	
Sumber: Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interpretatif, dan Konstruktif (Sugiyono, 2023).....	95
Gambar 4.16 Penerapan Model Pola Komunikasi Sekunder	
Sumber: Analisis Peneliti	98
Gambar 4.17 Bentuk Hambatan Komunikasi	
Dalam Interaksi Pemain Game Valorant	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	108
Gambar 4.18 Penerapan Model Schraam Pada Pola Komunikasi Sirkular	
Sumber: Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian	
Yang Bersifat Eksploratif, Interpretatif, dan Konstruktif (Sugiyono, 2023).....	114
Gambar 4.19 Ukuran kelompok 2	
Sumber: Ukuran kelompok dan kemungkinan interaksi (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	117
Gambar 4.20 Ukuran kelompok 3	
Sumber: Ukuran kelompok dan kemungkinan interaksi (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	117
Gambar 4.21 Ukuran kelompok 4	
Sumber: Ukuran kelompok dan kemungkinan interaksi (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	118
Gambar 4.22 Ukuran kelompok 5	
Sumber: Ukuran kelompok dan kemungkinan interaksi (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	118
Gambar 4.23 Pola Komunikasi Jaringan	
Sumber: Ukuran kelompok dan kemungkinan interaksi (Adi, Saudah, & Pujileksono, 2023)	119

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Identitas Informan Pemain Game Valorant	
Sumber: Analisis Peneliti	73
Tabel 4.2Kategori Kode dan Bahasa Dalam Game Valorant	
Sumber: Analisis	
Peneliti.....	93

ABSTRAKSI

Penelitian ini mengkaji pola komunikasi pemain game Valorant Indonesia, dengan fokus pada bagaimana mereka berinteraksi dengan pemain game lainnya melalui fitur virtual yang tersedia di dalam game maupun diluar game. Latar belakang penelitian ini adalah meningkatnya popularitas *video game*, khususnya adalah Valorant. *Game* Valorant menciptakan lingkungan komunikasi yang bersifat dinamis dan adaptif, dipengaruhi oleh konteks permainan yang kompetitif dan multikultural di mana pemain harus berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola komunikasi yang terbentuk di antara pemain Valorant. Penelitian ini merupakan penelitian paradigma konstruktivisme dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan pemain Valorant yang aktif, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi dan mengkategorikan berbagai bentuk komunikasi yang terjadi di dalam *game* dengan menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain *game* Valorant menggunakan pola komunikasi primer, sekunder, sirkular, dan komunikasi kelompok. Selain itu, dari pola komunikasi, peneliti juga mengidentifikasi adanya kaitan dengan akomodasi komunikasi yang diiringi dengan identitas sosial, dimana pemain menyesuaikan gaya komunikasi mereka. Ditemukan adanya perilaku kovergensi dan konvergensi respon negatif.

Kata Kunci: Pola Komunikasi, Valorant, Pemain Game, Fitur Virtual

ABSTRACT

This study examines the communication patterns of Indonesian Valorant game players, focusing on how they interact with other game players through virtual features available in the game and outside the game. The background of this research is the increasing popularity of video games, especially Valorant. Valorant games create a dynamic and adaptive communication environment, influenced by the competitive and multicultural context of the game where players must interact to achieve a common goal in the game. This study aims to describe the communication patterns that form among Valorant players. This research is a research on constructivism paradigm using a qualitative descriptive approach. Data is collected through observations, in-depth interviews with active Valorant players, and documentation. Data analysis is carried out by identifying and categorizing the various forms of communication that occur in the game using the Miles and Huberman data analysis techniques. The results of the study showed that Valorant game players used primary, secondary, circular, and group communication patterns. There is also the use of specific languages and codes in the game. In addition, from communication patterns, researchers also identified a link with communication accommodation accompanied by social identity, where players adjusted their communication style. It was found that there was a convergence behavior and convergence of negative responses..

Keywords: *Communication Patterns, Valorant, Game Players, Virtual Features*