

**Analisis Komunikasi Antarpersonal Pecandu
Game Online Apex Legends (Studi Kasus Pada
Komunitas Discord Apex Legends Indonesia)**

SKRIPSI



**Oleh :
Donny Kresna
201110056**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2024**

**Analisis Komunikasi Antarpersonal Pecandu
Game Online Apex Legends (Studi Kasus Pada
Komunitas Discord Apex Legends Indonesia)**

PROPOSAL PENELITIAN

**Untuk Memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



Oleh :

Donny Kresna

20110056

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2024**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Donny Kresna

NPM : 201110056

Fakultas : Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa Penelitian yang saya buat dengan judul :

**Analisis Komunikasi Antarpersonal Pecandu Game Online Apex Legends
(Studi Kasus Pada Komunitas Discord Apex Legends Indonesia)**

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Penelitian ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Proposal Penelitian ini dapat dibuktikan terdapat unsur – unsur Plagiasi, saya bersedia naskah Penelitian ini digugurkan dan Penelitian yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang – undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 22 Juni 2024



Donny Kresna

201110056

**Analisis Komunikasi Antarpersonal Pecandu
Game Online Apex Legends (Studi Kasus Pada
Komunitas Discord Apex Legends Indonesia)**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

Oleh :

Donny Kresna

201110056

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 22 Juni 2024


Dr. Michael Jibrael Rorong, S.T., M.I.Kom., CPS.

Pembimbing

ABSTRAK

Pada saat ini, tentu saja kehidupan kita tidak lepas dari yang namanya hiburan dikarenakan hiburan tersebut kita gunakan sebagai penghilang stress atau rasa lelah saat menghadapi dunia luar. Dengan beragamnya jenis atau kategori *videogames*, pemain tentu saja dapat memilih jenis *games* yang mereka ingin mainkan. Perubahan sikap, perilaku dan bahkan cara berkomunikasi seseorang atau individu tentu saja bisa berubah setiap saat dikarenakan kita sebagai makhluk sosial pastinya selalu melakukan interaksi kepada individu lain secara terus menerus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bentuk komunikasi dan aktivitas komunikasi antarpersonal yang terjadi antar pemain Apex Legends pada saat bermain dan tidak bermain. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif dengan kajian komunikasi etnografi dan dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman. Pada hasil pengumpulan dan analisis data yang dilakukan, ditemukan bahwa ada banyak sekali bentuk dan aktivitas komunikasi pada komunitas ini, mulai dari model seperti model interaksi dan bentuk komunikasi seperti komunikasi lisan, tertulis dan visual. Kesimpulannya bahwa komunikasi yang terjadi dalam komunitas ini sangat beragam, tergantung kegiatan apa yang sedang dilakukan atau pesan apa yang disampaikan.

Kata kunci : komunitas; kebutuhan motivasi; komunikasi antarpersonal; etnografi

ABSTRACT

In contemporary times, entertainment has become an integral part of our lives, serving as a means to alleviate stress and fatigue from the external world. The diverse range of videogame genres and categories allows players to select games that align with their preferences. Human behavior, attitudes, and even communication styles are subject to change, especially since we, as social beings, constantly interact with others. This study aims to understand and analyze the forms and activities of interpersonal communication among Apex Legends players both during and outside of gameplay. The research adopts a qualitative approach with an ethnographic communication study, analyzed using the Miles and Huberman model. The findings reveal a myriad of communication forms and activities within this community, encompassing interaction models and communication types such as verbal, written, and visual communication. The conclusion is that communication within this community is highly diverse, contingent on the activities being undertaken or the messages being conveyed.

Keywords : community; motivational needs; interpersonal communication; ethnography

KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala berkah dan kebajikannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Penelitian atau karya ilmiah yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam. Penulis menyadari bahwa Proposal Penelitian ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Putera Batam, Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.Si,
2. Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora dan sekaligus dosen pembimbing skripsi, Bapak Dr. Michael Jibrael Rorong, S.T., M.I.Kom, CPS.
3. Ketua Program Studi, Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M. Si.
4. Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Sholihul Abidin, S.Sos.I., M.I.Kom,
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam,
6. Keluarga saya yang selalu mendukung setiap proses pembelajaran saya,
7. Teman saya yaitu Adi Akau, Lutfi Yanto, Endi Zamri, Adil Ipul, Bagus Joko dan Dhimas Fantoza,
8. Game Online Apex Legends dan teman mabar saya yaitu Ginger, BakwanXD, IlhamGod, FDSangaji, AbangKumis, Faiq, Metiu dan masih banyak lagi.

Semoga dengan adanya Proposal Penelitian ini, dapat memberikan manfaat kepada penulis dan juga kepada pembaca.

Batam, 22 Juni 2024



Donny Kresna

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul.....	i
Halaman Judul.....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	13
1.3 Rumusan Masalah.....	13
1.4 Tujuan Penelitian.....	13
1.5 Manfaat Penelitian.....	13
BAB II.....	15
2.1 Kajian Teoritis.....	15
2.1.1 Teori Motivasi Kebutuhan McClelland.....	15
2.1.2 Kajian Konseptual.....	22
2.1.2.1 Tujuan & Fungsi Komunikasi.....	22
2.1.2.2 Bentuk Komunikasi.....	24
2.1.2.3 Pola Komunikasi.....	27
2.1.2.4 Komunikasi Antarpersonal.....	32
2.1.2.5 Komunitas.....	42
2.1.2.6 Media Online.....	47
2.1.2.7 Games Online.....	51
2.2 Penelitian Terdahulu.....	59
2.3 Kerangka Konseptual.....	78
BAB III.....	80
3.1 Jenis Penelitian.....	80
3.1.1 Metode Pendekatan Penelitian Kualitatif.....	83

3.1.2	Etnografi Komunikasi	98
3.2	Objek Penelitian	103
3.3	Subjek Penelitian	104
3.3.1	Informan	105
3.3.2	Key Informan	108
3.4	Teknik Pengumpulan	109
3.4.1	Observasi	109
3.4.2	Wawancara	112
3.4.3	Dokumentasi	114
3.5	Metode Analisis Data	115
3.6	Uji Kredibilitas Data	117
3.6.1	Uji Credibility	117
3.6.1	Uji Confirmability	117
3.7	Lokasi dan Jadwal Penelitian	118
3.7.1	Lokasi	118
3.7.2	Jadwal Penelitian	119
BAB IV	120
4.1	Profil Objek & Subjek Penelitian	120
4.1.1	Deskripsi <i>Apex Legends</i>	120
4.1.2	Komunitas Discord Apex Legends Indonesia	122
4.2	Hasil Penelitian	127
4.2.1	Bentuk Komunikasi Antarpersonal Pada Saat Bermain	127
4.2.1.1	Informan Pertama	127
4.2.1.2	Informan Kedua	128
4.2.1.3	Informan Ketiga	128
4.2.1.4	Informan Keempat	129
4.2.1.5	Key Informan	129
4.2.2	Bentuk Komunikasi Antarpersonal Pada Saat Tidak Bermain	133
4.2.2.1	Informan Pertama	133
4.2.2.2	Informan Kedua	133
4.2.2.3	Informan Ketiga	134
4.2.2.4	Informan Keempat	134
4.2.2.5	Key Informan	135

4.2.3	Aktivitas Komunikasi Yang Terjadi Pada Komunitas	139
4.2.3.1	Informan Pertama	139
4.2.3.2	Informan Kedua	140
4.2.3.3	Informan Ketiga	141
4.2.3.4	Informan Keempat	141
4.2.3.5	Key Informan	142
4.3	Pembahasan	143
BAB V	148
5.1	Kesimpulan	148
5.2	Saran	150
DAFTAR PUSTAKA	151
LAMPIRAN	154
Lampiran 1 Pendukung Penelitian		154
Lampiran 2 Riwayat Hidup		183
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian		184
Lampiran 4 LOA Jurnal		185
Lampiran 5 Hasil Cek Turnitin		187

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. 1 Ayah & Anak Bermain PlayStation	1
Gambar 1.1. 2 Permainan Tennis for Two	2
Gambar 1.1. 3 Bermain di Jaringan Lokal.....	3
Gambar 1.1. 4 Permainan BolehGame	4
Gambar 1.1. 5 Console Platform	5
Gambar 1.1. 6 Merusak Laptop	6
Gambar 1.1. 7 Total Live Count Pemain Apex Legends	7
Gambar 1.1. 8 Jumlah Pemain Indonesia	7
Gambar 1.1. 9 Pemain Apex Legends Asal Batam.....	9
Gambar 1.1. 10 Presentase Kecanduan Games Online Oleh Databoks.....	9
Gambar 1.1. 11 Orang Sedang Berinteraksi	11
Gambar 1.1. 12 Belajar Kelompok.....	12
Gambar 2.1. 1 Bentuk Komunikasi Lisan	24
Gambar 2.1. 2 Bentuk Komunikasi Tertulis	25
Gambar 2.1. 3 Bentuk Komunikasi Non Verbal	26
Gambar 2.1. 4 Poster Gambar	26
Gambar 2.1. 5 Bentuk Pola Pola Komunikasi	29
Gambar 2.1. 6 Komponen Komunikasi Antarpersonal.....	33
Gambar 2.1. 7 Sekelompok Orang	42
Gambar 2.1. 8 Early Childhood (eC).....	52
Gambar 2.1. 9 Everyone (E).....	52
Gambar 2.1. 10 Everyone 10+ (E10+)	53
Gambar 2.1. 11 Teen (T).....	53
Gambar 2.1. 12 Mature (M).....	54
Gambar 2.1. 13 Adult Only (Ao).....	54
Gambar 2.1. 14 Apex Legends	55
Gambar 2.1. 15 DotA 2.....	56
Gambar 2.1. 16 Counter Strike.....	56

Gambar 2.1. 17 World of Warcraft	57
Gambar 2.1. 18 The Sims 4	57
Gambar 2.1. 19 Forza Horizon 5	56
Gambar 2.3. 1 Kerangka Konseptual.....	78
Gambar 4. 1 Permainan Apex Legends	120
Gambar 4. 2 Berbagai Karakter Apex Legends.....	121
Gambar 4. 3 Menu Utama Apex Legends	122
Gambar 4. 4 Sistem Rank Apex Legends	122
Gambar 4. 5 Jumlah Anggota Komunitas.....	123
Gambar 4. 6 Informasi Turnamen Komunitas	124
Gambar 4. 7 Forum Diskusi Permasalahan	124
Gambar 4. 8 Seorang Pemain Memamerkan Hasilnya.....	125
Gambar 4. 9 Pemain Mencari Anggota Tim.....	125
Gambar 4. 10 Bermain Bersama.....	126
Gambar 4. 11 Menonton Bersama Piala Dunia 2022	126
Gambar 4. 12 Aplikasi Discord	131
Gambar 4. 13 Fitur Voicecall & Videocall	136
Gambar 4. 14 Slot Penuh & Tersedia	137
Gambar 4. 15 Forum Diskusi	137
Gambar 4. 16 Fitur Giveaway	138
Gambar 4. 17 Model Interaksi.....	139
Gambar 4. 18 Pemenang Turnamen Internasional.....	143
Gambar 4. 19 Pengenalan Diri	144
Gambar 4. 20 Selalu Bertanya.....	145

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2. 1 Penelitian Terdahulu	71
Tabel 3.7.2. 1 Jadwal Penelitian	119