



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**MODEL KOMUNIKASI REMAJA PEMAIN GAME
VALORANT (Studi kasus pada *Team E-Sport Buaya*
Mangap Sidoarjo)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Oleh:

Syahansyah Adi Pratama
NIM: B95219126

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA 2023

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syahansyah Adi Pratama

NIM : B95219126

Prodi : Ilmu Komunikasi

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul *“Model Komunikasi Remaja Pemain Game Valorant (Studi kasus pada Team E-Sport Buaya Mangap Sidoarjo)”* adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 2 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp (Meterai Tempel). The stamp features a Garuda emblem and the text "METERAI TEMPEL" and "7E5AKX382809141".

Syahansyah Adi Pratama
B95219126

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Syahansyah Adi Pratama
NIM : B95219126
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Model Komunikasi Remaja Pemain
Game Valorant (Studi kasus pada *Team
E-Sport Buaya Mangap Sidoarjo*)

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 2 Juli 2023

Menyetujui

Pembimbing,



Dr. Nikmah Hadiati Salisah, S.Ip, M.Si
NIP. 197301141999032004

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

MODEL KOMUNIKASI REMAJA PEMAIN GAME
VALORANT (Studi kasus pada *Team E-Sport* Buaya Mangap
Sidoarjo)

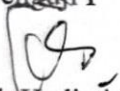
SKRIPSI

Disusun Oleh
Syahansyah Adi Pratama (B95219126)

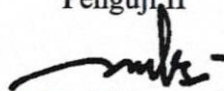
Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata
Satu Pada tanggal

Tim Penguji

Penguji I


Dr. Nikmah Hadiati Salisah,
S.Ip, M.Si
NIP. 197301141999032004

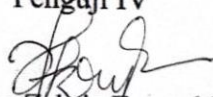
Penguji II


Dr. Imam Maksum, S.Ag,
M.Ag
NIP. 197306202006041001

Penguji III


Muchlis, S.Sos.I, M.Si
NIP. 197911242009121001

Penguji IV


Dr. Fikry Zahria Emeraldien,
S.I.Kom, MA
NIP. 198908282020122016



Surabaya,
Jember,
Dr. Moch. Choirul Arif, S.Ag, M.Fil.I
NIP. 197110171998031001



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Syahansyah Adi Pratama
NIM : B95219126
Fakultas/Jurusan : Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ Ilmu Komunikasi
E-mail address : aditama5697@Gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

**Model Komunikasi Remaja Pemain Game Valorant (Studi kasus pada
Team E-Sport Buaya Mangap Sidoarjo)**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(Syahansyah Adi Pratama)

ABSTRAK

Syahansyah Adi Pratama, NIM. B95219126, 2023.
Model Komunikasi Remaja Pemain Game Valorant (Studi kasus
pada Team E-Sport Buaya Mangap Sidoarjo).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses komunikasi dan model komunikasi yang digunakan dalam game Valorant, khususnya dari perspektif pemain remaja. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Fenomenologi. Sedangkan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi kelompok.

Hasil dari penelitian ini ialah 1) Proses komunikasi dalam game Valorant melibatkan beberapa tahapan. Pertama, pemain menggunakan komunikasi verbal yang berupa instruksi atau pemberian informasi penting yang dapat dilakukan melalui fitur voice chat dalam permainan atau melalui platform komunikasi eksternal seperti Discord. Sebagai pelengkap tersebut digunakannya komunikasi nonverbal melibatkan penggunaan simbol dalam permainan, seperti peta atau tanda untuk menunjukkan lokasi musuh atau strategi yang akan dilakukan. Kemudian pemain menerima pesan dari anggota tim lainnya. Mereka harus memahami pesan tersebut dengan jelas. Kemudian Umpan balik akan dilakukan. 2) Dalam hal ini model komunikasi Schramm dan Seiler cocok digunakan untuk menjelaskan proses komunikasi dalam game Valorant.

Kata kunci: komunikasi, proses komunikasi, model komunikasi, Valorant

ABSTRACT

Syahansyah Adi Pratama, NIM. B95219126, 2023.
Communication Model of Teenagers Valorant Gamers (Study case on Buaya Mangap E-Sport Team Sidoarjo).

This study aims to analyze the communication process and communication model used in the game Valorant, especially from the perspective of young players. Researchers used qualitative research methods that are descriptive in nature. The approach used is the phenomenological approach. While the theory used in this study is the theory of group communication.

The results of this study are 1) The communication process in the Valorant game involves several stages. First, players use verbal communication in the form of instructions or providing important information which can be done through the voice chat feature in the game or through external communication platforms such as Discord. As a complement to this, the use of nonverbal communication involves the use of symbols in games, such as maps or signs to indicate the location of the enemy or the strategy to be carried out. Then the player receives messages from other team members. They must clearly understand the message. Then Feedback will be done. 2) In this case, Schramm and Seiler's communication model is suitable for explaining the communication process in the game Valorant.

Keywords: communication, communication process, communication model, Valorant

مستخلص البحث

نموذج. 2023. ، Syahansyah Adi Pratama ،NIM. B95219126 ، Crocodile Open Mouth دراسة حالة عن فريق) الاتصال للمراهقين الباسلين E-Sport Team Sidoarjo).

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل عملية الاتصال ونموذج الاتصال المستخدم في لعبة وخاصة من منظور اللاعبين الشباب. استخدم الباحثون طرق بحث Valorant نوعية ذات طبيعة وصفية. النهج المستخدم هو نهج الظواهر. بينما النظرية المستخدمة في هذه الدراسة هي نظرية الاتصال الجماعي.

تنطوي على عدة Valorant نتائج هذه الدراسة هي (1 عملية الاتصال في لعبة مراحل. أولاً ، يستخدم اللاعبون الاتصال اللفظي في شكل تعليمات أو تقديم معلومات مهمة يمكن إجراؤها من خلال ميزة الدردشة الصوتية في اللعبة أو من كمكمل لذلك ، يتضمن استخدام Discord. خلال منصات الاتصال الخارجية مثل الاتصال غير اللفظي استخدام الرموز في الألعاب ، مثل الخرائط أو الإشارات للإشارة إلى موقع العدو أو الاستراتيجية التي سيتم تنفيذها. ثم يتلقى اللاعب رسائل من أعضاء الفريق الآخرين. يجب أن يفهموا الرسالة بوضوح. ثم سيتم التعليقات. (2 في هذه الحالة ، يعد نموذج اتصال شرام وزايلر مناسباً لشرح عملية الاتصال Valorant في لعبة

الكلمات المفتاحية: اتصال ، عملية اتصال ، نموذج تواصل ، شجاع

Akhirnya, semoga amal baik yang telah bapak/ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT.

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Konsep	7
BAB II	11
A. Kajian Pustaka	11
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	33
BAB III.....	39

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Subjek, Objek dan Lokasi Penelitian.....	39
C. Jenis dan Sumber Data	40
D. Tahap-Tahap Penelitian.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV	49
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	49
B. Penyajian Data.....	52
C. Pembahasan Hasil Penelitian (Analisi Data).....	73
BAB V	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran dan Rekomendasi	87
C. Keterbatasan Penelitian	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Gambar logo Buaya Mangap	49
Gambar 4. 2 Map penunjuk site pada game.....	54
Gambar 4. 3 Fitur chat pada game	59
Gambar 4. 4 Fitur penanda pada game	61



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., Bambang. “Perbedaan Model Dan Teori Dalam Ilmu Komunikasi.” Binus University, 2014.
- Astuti, Linda, And Khairil Buldani. “Model Lasswell Dalam Komunikasi Pembangunan Kawasan Wisata Bengkulu.” Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik 3, No. 3 (April 22, 2017). <https://doi.org/10.37676/professional.v3i3.368>.
- Budiman, Arif, and Hendi Sama. “Pengaruh Motivasi Video Game terhadap Niat Pembelian dalam Aplikasi” 7 (2023).
- Diananda, Amita. “Psikologi Remaja Dan Permasalahannya.” Journal ISTIGHNA 1, no. 1 (January 28, 2019): 116–33. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>.
- Dwi Alfian, Thoriq. “Penanaman Nilai Wawasan Kebangsaan Dan Patriotisme Melalui Pembelajaran Sejarah Di Sma Negeri 1 Wonosari Klaten.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.
- Effendy, Onong Uchjana. Ilmu komunikasi: teori dan praktek. Bandung: Rosda Karya, 2011.
- Furqan, Shelly. “Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2020,” n.d., 125.
- Hasibuan, Muhammad Akhyar, and M Si. “Komunikasi Sirkular (Circular Theory)” 2, no. 1 (2019).

- Herman, Herman. "Analisis Model Komunikasi Publik Samanera Dan Atthasilani: Studi Kasus Padepokan Dhammadipa Arama Batu." *Journal of Humanity and Social Justice* 2, no. 1 (January 31, 2020): 1–14. <https://doi.org/10.38026/journalhsj.v2i1.25>.
- Manaf, Rara Agustin, and Farid Rusdi. "Virtual Communication Behavior Patterns of Ayodance Online Audition Game Players:" Jakarta, Indonesia, 2022. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220404.186>.
- Masjuli, Masjuli, Poppy Ruliana, and Erna Fatmawati. "Model Komunikasi Interpersonal dalam Pelaksanaan Pelatihan Process Safety Management Berbasis Pengetahuan Karyawan." *Warta ISKI* 4, no. 1 (June 29, 2021): 72–80. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v4i1.103>.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2001, n.d.
- Nahuway, Lodewyk, and Muhammad Farid. "Perbandingan Hasil Belajar Model Komunikasi Pembelajaran Kooperatif Dan Konvensional Studi" 1, no. 1 (2011): 8.
- Nisa, Hoirun. "Komunikasi Yang Efektif Dalam Pendidikan Karakter." *UNIVERSUM* 10, no. 1 (July 1, 2016). <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.223>.
- Patriana, Eva. "Komunikasi Interpersonal Yang Berlangsung Antara Pembimbing Kemasyarakatan Dan Keluarga Anak Pelaku Pidana Di Bapas Surakarta," no. 2 (2014): 12.
- Rahmat Abidin, Andi, and Mustika Abidin. "Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-

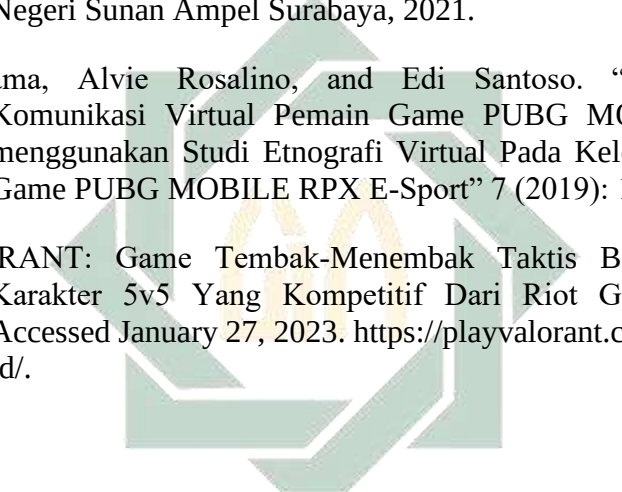
- R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” *al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (December 9, 2021): 74. <https://doi.org/10.33477/alt.v6i2.2525>.
- Rohman, Khabibur. “Agresifitas Anak Kecanduan Game Online.” *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* 2, no. 1 (January 10, 2019): 155–72. <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>.
- Spyridonis, Fotios, Damon Daylamani-Zad, and Margarita P. O’Brien. “Efficient In-Game Communication in Collaborative Online Multiplayer Games.” In *2018 10th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, 1–4. Wurzburg: IEEE, 2018. <https://doi.org/10.1109/VS-Games.2018.8493420>.
- Stefanus, Ivander, and Wulan Purnama Sari. “Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam Game Online League of Legends.” *Koneksi* 4, no. 2 (October 1, 2020): 331. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8156>.
- Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja” 01, no. 01 (2017).
- Susanti, Allycia. “GG’s and NT’s: Gaming Language in the Chat Feature of FPS Game Valorant.” *Diksi* 30, no. 2 (October 19, 2022): 109–16. <https://doi.org/10.21831/diksi.v30i2.52660>.
- Syahrhan, Ridwan. “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya.” *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan*

Bimbingan Konseling 1, no. 1 (June 20, 2015): 84.
<https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>.

Syahrul Maula, Moh. "Trend E-Sport Pada Komunitas Uinsa E-Sport Uin Sunan Ampel Surabaya." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021.

Triyantama, Alvie Rosalino, and Edi Santoso. "Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport" 7 (2019): 19.

"VALORANT: Game Tembak-Menembak Taktis Berbasis Karakter 5v5 Yang Kompetitif Dari Riot Games." Accessed January 27, 2023. <https://playvalorant.com/id-id/>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A