

ABSTRAK

Geraldo Efton Dias Ximenes

Skripsi

Pola Komunikasi Komunitas Video Game “Honkai Impact 3rd” dalam media sosial Discord

Pola komunikasi adalah bentuk atau struktur atau pola yang terjadi dengan adanya proses pengiriman atau penerimaan komunikasi ke setiap anggota. Seiring berjalannya waktu, pola komunikasi pun mulai berkembang, diikuti juga dengan perkembangan teknologi yang ada. Pola komunikasi tetap ada dikarenakan adanya komunikator dan komunikan yang mengatur arah jalannya komunikasi itu. Pola komunikasi menjadi patokan dalam penelitian dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas komunikasi virtual. Komunitas komunikasi virtual yang dipakai yaitu komunitas server Discord Honkai Spring Lobby. Komunitas ini memiliki jumlah member sebanyak 70 orang, namun hanya 15 member saja yang diambil sample nya. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode Netnografi. Metode Netnografi mempelajari komunitas yang terjadi dalam Computer Mediated Communication atau CMC. Analisis penelitian ini menggunakan QSR Nvivo 12. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pola komunikasi yang digunakan dalam komunitas Discord Honkai Spring Lobby. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa Pola Komunikasi yang digunakan dalam Komunitas Video Game “Honkai Impact 3rd” dalam media sosial Discord adalah Pola komunikasi seluruh arah, Pola komunikasi lingkaran, Pola komunikasi jaringan, Pola komunikasi roda dan pola komunikasi Y atau bercabang.

Kata Kunci:

Pola Komunikasi, Komunikasi Virtual, Netnografi, Computer Mediated Communication, Komunitas Discord.

ABSTRACT

Geraldo Efton Dias Ximenes

Thesis

Communication Patterns in “Honkai Impact 3rd” Video Game Community on Discord social media

Communication pattern is a form or structure or pattern that occurs with the process of sending or receiving communication to each member. Over time, communication patterns began to develop, followed by developments in existing technology. The pattern of communication still exists due to the presence of communicators and communicants who regulate the direction of the course of communication. Communication patterns are a benchmark in research where this research aims to determine communication patterns that occur in virtual communication communities. The virtual communication community used is the Honkai Spring Lobby Discord server community. This community has a total of 70 members, but only 15 members were sampled. This research approach is descriptive qualitative. The method used in this research is using Netnography method. The netnographic method studies the communities that occur in Computer Mediated Communication or CMC. The analysis of this study used QSR Nvivo 12. The results of this study were used to determine the communication patterns used in the Honkai Spring Lobby Discord community. The results of the research shows that communication pattern that were used in the video game “Honkai Impact” community were All-Channel Pattern, Circle Pattern, Network Pattern, Wheel Pattern and Y Pattern.

Keywords:

Communication Patterns, Virtual Communication, Netnography, Computer Mediated Communication, Discord Community.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
DAFTAR ISI.....	viii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.5. Batasan Penelitian.....	8
1.6. Sistematika Penulisan.....	8
2. LANDASAN TEORI.....	10
2.1. Komunikasi Kelompok.....	10
2.1.1. Computer Mediated Communication.....	11
2.2. Video Game.....	13
2.2.1. Penjelasan Video Game.....	13
2.2.2. Jenis-jenis video game.....	14
2.3. Pola Komunikasi.....	15
2.3.1. Jenis-jenis pola komunikasi.....	15
2.4 Komunikasi Virtual.....	17

2.5 Netnografi.....	19
2.6. New Media.....	19
2.7. Nisbah Antar Konsep.....	19
2.8. Kerangka Pemikiran.....	20
 3. METODOLOGI PENELITIAN.....	 21
3.1. Definisi Konseptual.....	21
3.2. Jenis Penelitian.....	21
3.3. Metode Penelitian.....	22
3.4. Subjek dan Objek.....	22
3.5. Unit Analisis.....	22
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.7 Teknik Analisa Data.....	23
3.8 Triangulasi Data.....	23
 4. ANALISIS DATA.....	 37
4.1. Gambaran Umum Subyek Penelitian.....	37
4.1.1 Honkai Impact 3rd.....	37
4.1.2 Komunitas Discord Honkai Spring Lobby.....	43
4.1.3 Setting Penelitian.....	44
4.2. Profil Informan.....	45
4.3 Discord.....	51
4.4 Steam.....	52

4.5 Temuan Data.....	53
4.5.1 All-Channel Pattern.....	53
4.5.1.1. Ucapan tahun baru.....	54
4.5.1.2 Mengirim foto.....	59
4.5.1.3 Menyelesaikan masalah.....	61
4.5.1.4 Pertanyaan.....	65
4.5.1.5 Mengirim informasi.....	66
4.5.2 Circle Pattern.....	68
4.5.2.1 Ucapan ulang tahun.....	69
4.5.2.2 Mengirim emoticon.....	70
4.5.3 Chain Pattern.....	72
4.5.4 Wheel Pattern.....	73
4.5.4.1 Konseling.....	74
4.5.4.2 Pertanyaan.....	76
4.5.5 Y Pattern.....	77
4.5.5.1 Percakapan dengan BOT.....	79
4.5.5.2 Debat.....	80
4.5.5.3 Mengirim foto.....	81
4.6 Triangulasi Data.....	82
5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	88

5.2.1 Saran Akademis.....	88
5.2.2 Saran Praktis.....	88
5.3 Limitasi Studi.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR GAMBAR

1.1 Valkyrie utama dalam game.....	2
1.2 Review Honkai Impact 3rd di Steam.....	3
1.3 Jumlah partisipan di dalam Discord Honkai Impact 3rd Official Discord Server.....	4
1.4 Percakapan keseharian di dalam server.....	5
1.5 Percakapan antar anggota yang berasal dari Indonesia.....	6
1.6 Rules dalam server Honkai Spring Lobby.....	7
1.7 Jumlah partisipan di dalam server Discord Honkai Spring Lobby.....	8
1.8 Event Chibi Honkai Spring Lobby.....	9
2.1 Macam-macam pola komunikasi.....	19
4.1 Logo Honkai Impact 3rd.....	33
4.2 Kiana Kaslana.....	35
4.3 Raiden Mei.....	36
4.4 Bronya Zaychik.....	36
4.5 Fu Hua.....	37
4.6 Durandal.....	38
4.7 Theresa.....	38
4.8 All-Channel Pattern.....	49
4.9 Circle Pattern.....	65
4.10 Network Pattern.....	70
4.11 Network Pattern penemuan peneliti.....	73
4.12 Wheel Pattern.....	73
4.13 Y Pattern.....	78
4.13 Pola Komunikasi Komunitas Virtual “Honkai Impact 3rd” dalam media sosial Discord.....	84