

**PROSES KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK ESPORTS CALL
OF DUTY : MOBILE TIM HUMBLE DALAM TUJUAN PENCAPAIAN
PRESTASI**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie**



AHMAD BAIHAQI

1171003175

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL**

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA


2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya milik sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Ahmad Baihaqi

NIM : 1171003175

Tanda Tangan : 

Tanggal : 15 Agustus 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ahmad Baihaqi
NIM : 1171003175
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi Dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : “Proses Komunikasi Virtual Pada Kelompok Esports Call Of Duty :Mobile Tim Humble Dalam Tujuan Pencapaian Prestasi”.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi dan Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie.

Dewan Penguji

Pembimbing : Dion Wardyono, S.E., M.S.M.

()

Penguji 1 : N. Rangga Wisesa, A.Md Kom., S.I.Kom., M.I.Kom

()

Penguji 2 : Hanny Nurahmawati, M.Ikom

()

Ditetapkan di : Bekasi

Tanggal : 15 Agustus 2022

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya penulis mengerjakan tugas akhir yang berjudul “Proses Komunikasi Virtual Pada Kelompok Esports Call Of Duty : Mobile Tim Humble Dalam Tujuan Pencapaian Prestasi” dengan baik lancar. Adapun pengajuan tugas akhir ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang perkuliahan Strata I di Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie..

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung proses penelitian tugas akhir ini hingga selesai, karena skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya bimbingan, doa, dan motivasi dari berbagai pihak, yaitu:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat ridho dan karunia-Nya, penulis diberi kekuatan, kesabaran, kesehatan, kelancaran, dan umur yang panjang sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

2. Umi dan Abi

Terima kasih kepada Umi dan Abi yang selalu ber do'a dan memberikan semangat serta dukungan kepada penulis agar terus belajar dan berjuang dalam menghadapi apapun itu, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga untuk terus selalu ada untuk penulis.

3. Dion Wardyono, S.E., M.S.M.

Terima kasih kepada Mas Dion selaku dosen pembimbing tugas akhir penulis yang tidak lelah untuk memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima Kasih karena telah meluangkan waktu serta solusi ketika penulis menemukan rintangan dan hambatan dalam penulisan tugas akhir ini. Terima kasih banyak Mas Dion.

4. Dra. Suharyanti, M.S.M.

Terima kasih kepada Ibu Suharyanti selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie dan selaku pembimbing akademik penulis selama menempuh pendidikan S-1 di Universitas Bakrie. Terima kasih atas bimbingannya selama masa perkuliahan yang senantiasa memberi bimbingan, dukungan, dan perhatian kepada perkembangan akademik penulis.

5. Dosen Ilmu Komunikasi

Terima kasih kepada seluruh dosen dan Pak Rangga selaku dosen penguji pertama penulis yang telah memberikan masukan yang membantu penulis dalam mengerjakan penelitian ini dan terima kasih banyak kepada dosen ilmu komunikasi Universitas Bakrie atas ilmu pelajaran dan *experience* akademik maupun non-akademik yang sangat bermanfaat bagi penulis.

6. Tim Humble

Terima kasih kepada Tim Humble atas bantuannya karena telah bersedia menjadi subjek penelitian penulis. Terima kasih juga kepada *Management* Tim Humble yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Teman-teman Dekat Penulis

Terima kasih untuk Islahuzzaman, Rahmi Aulia Putri, Alief Fathur Nasuha, Mumtaz Nasrullah, Io Aulia Akbar atas masukan dan semangat yang diberikan untuk penulis.

8. Teman-teman Ilmu Komunikasi 2017

Terima kasih untuk kalian teman-teman ilmu komunikasi 2017, yang sudah memberikan semangat dan memberikan warna bagi penulis selama berkuliah di Universitas Bakrie sampai penulis bisa di semester ini dan menyelesaikan skripsi ini.

Bekasi, 15 Agustus 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by a cursive 'B' and 'I'.

Ahmad Baihaqi

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

**Sebagai *Civitas Akademik* Universitas Bakrie, Saya Yang Bertanda Tangan
Di Bawah Ini:**

Nama : Ahmad Baihaqi
NIM : 1171003175
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Proses Komunikasi Virtual Pada Kelompok Esports Call Of Duty : Mobile Tim Humble Dalam Tujuan Pencapaian Prestasi”


Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 15 Agustus 2022

Yang menyatakan,



(Ahmad Baihaqi)

**PROSES KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK ESPORTS CALL
OF DUTY : MOBILE TIM HUMBLE DALAM TUJUAN PENCAPAIAN
PRESTASI**

Ahmad Baihaqi

ABSTRAK

Komunikasi di dalam kelompok selama ini diyakini harus melalui tatap secara fisik atau tatap muka seperti di dalam sebuah tim, organisasi, atau perusahaan. Dengan perkembangan teknologi, komunikasi kelompok yang awalnya dilakukan secara langsung melalui tatap muka sekarang dapat dilakukan secara virtual. Dengan berkembangnya teknologi tersebut komunikasi dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dan bidang yang saat ini paling sering menggunakan komunikasi virtual tersebut adalah kelompok *Esports*. Dengan semakin berkembangnya teknologi tercipta juga *game online* yang dapat dimainkan dengan menggunakan perangkat seperti *personal computer*, laptop, bahkan *smartphone* dengan bantuan koneksi internet. Salah satu *game online* yang membutuhkan bantuan perkembangan teknologi seperti *smartphone* dan koneksi internet untuk memainkannya adalah Call Of Duty : Mobile. Penelitian ini berfokus pada proses komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok *Esports* Tim Humble divisi Call Of Duty : Mobile. Bagaimana proses percakapan komunikasi virtual yang terjadi antara para anggota Tim Humble ketika berinteraksi di dalam *game* maupun di luar *game* serta hambatan-hambatan yang terjadi. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan netnografi. Hasilnya didapatkan bahwa pola komunikasi yang terjadi pada Tim Humble bersifat satu arah, dua arah, dan multi arah. Komunikasi yang terjadi pada Tim Humble berdampak positif karena membantu mereka dalam mendapatkan sebuah prestasi.

Kata Kunci: Komunikasi Kelompok, *Esports*, Pola Komunikasi, Komunikasi Virtual, *Game Online*

**PROSES KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK ESPORTS CALL
OF DUTY : MOBILE TIM HUMBLE DALAM TUJUAN PENCAPAIAN
PRESTASI**

Ahmad Baihaqi

ABSTRACT

Communication in the group has been believed to have to be done physically or face-to-face such as in a team, organization, or company. With the development of technology, group communication that was originally done directly through face-to-face, now can be done virtually. With the development of this technology, communication can be done anywhere and anytime and the field that currently uses virtual communication the most is the Esports group. With the development of technology, online games are created that can be played using devices such as personal computers, laptops, and even smartphones with the help of an internet connection. One of the online games that requires the help of technological developments such as smartphones and internet connections to play them is Call Of Duty: Mobile. This research focuses on the virtual communication process that occurs in the Esports group Tim Humble Call Of Duty: Mobile division. How is the process of virtual communication conversations that occur between Humble Team members when interacting in the game and outside the game and the obstacles that occur. This research is a qualitative research with a netnographic approach. The results show that the communication pattern that occurs Tim Humble is one-way communication, two-way communication, and multi-directional communication. Communication that occurs in the Humble Team has a positive impact because it affects them in getting an achievement.

Keywords: Group Communication, Esports, Communication Pattern, Virtual Communication, Online Gam

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	7
ABSTRAK.....	8
<i>ABSTRACT</i>	9
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I	1
LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Konsep Yang Relevan	12
2.1.1 Komunikasi Kelompok.....	12
2.1.2 Pola Komunikasi.....	15
2.1.3 Komunikasi Virtual.....	16
2.2 Penelitian Sebelumnya dan Pernyataan Kebaruan	18
2.3 Model Kerangka Pemikiran.....	28
BAB III	29
METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1 Desain dan Pendekatan.....	29
3.2 Objek dan Subjek Penelitian	30

3.3 Pengumpulan Data	31
3.4 Analisis Data	32
3.5 Triangulasi Data	33
3.6 Operasional Konsep/Isu	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	37
4.1.1 Call Of Duty Mobile	37
4.1.2 Profil Informan	39
4.2 Penyajian Data.....	45
4.2.1 Komunikasi Kelompok Secara Virtual	45
4.2.2. Pola Komunikasi Di Dalam <i>Game</i>	52
4.2.3 Pola Komunikasi Di Luar Game.....	54
4.2.4 Komunikasi Kelompok.....	58
4.3 Pembahasan Dan Hasil	59
4.3.1 Komunikasi Kelompok Secara Virtual	59
4.3.2 Pola Komunikasi Di dalam game	67
4.3.3 Pola Komunikasi Di luar game.....	69
4.3.4 Komunikasi Kelompok.....	72
BAB V.....	75
KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Kendala dan Keterbatasan	77
5.2.1 Kendala	77
5.2.2 Keterbatasan.....	77
5.3 Saran	77
5.3.1 Saran Akademis	77
5.3.2 Saran Praktis	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	80
TRANSKRIP WAWANCARA - KEY INFORMAN 1	80
LAMPIRAN.....	85
TRANSKRIP WAWANCARA - KEY INFORMAN 2	85
LAMPIRAN.....	91
TRANSKRIP WAWANCARA - KEY INFORMAN 3	91

LAMPIRAN	96
TRANSKRIP WAWANCARA - KEY INFORMAN 4	96
LAMPIRAN	101
TRANSKRIP WAWANCARA - KEY INFORMAN 5	101
LAMPIRAN	106
TRANSKRIP WAWANCARA – INFORMAN PEMBANDING	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pemain Game Berdasarkan Device yang Digunakan.....6

Gambar 1.2 *Overview Games* di Indonesia Webinar IGC 2020.....7

Gambar 4.1 Logo Call Of Duty : Mobile.....37

Gambar 4.2 Profil Nicholas Patrick S sebagai informan.....40

Gambar 4.3 Profil Sidiq Vanath sebagai informan.....41

Gambar 4.4 Profil Satrio Derajat Dewantoro sebagai informan.....42

Gambar 4.5 Profil Dylan Ardiyanto sebagai informan.....43

Gambar 4.6 Profil Ibnu Qayyim Al Jauziyah sebagai informan.....44

Gambar 4.7 Profil Haris sebagai informan pembeding.....45

Gambar 4.8 Pola Komunikasi Satu Arah Pada Message Instagram.....56

Gambar 4.9 Pola Komunikasi Dua Arah Pada Message Whatsapp.....57

Gambar 4.10 Pola Komunikasi Dua Arah Pada Message Whatsapp.....57

Gambar 4.11 Pola Komunikasi Multi Arah Pada Message Whatsapp.....58

Gambar 4.12 Pola Komunikasi Dua Arah Di Dalam Game.....69

Gambar 4.13 Pola Komunikasi Multi Arah Di Dalam Game.....69

Gambar 4.14 Pola Komunikasi Dua Arah Di Dalam Game.....71

Gambar 4.15 Pola Komunikasi Dua Arah Di Luar Game.....71

Gambar 4.16 Pola Komunikasi MultiArah Di Luar Game.....72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....21