



Judul Skripsi :

POLA KOMUNIKASI TIM ESPORTS MARVELOUS DALAM *GAME ONLINE VALORANT*

Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi.

Nama : Ramdani Mulia Gifarianto

NIM : 2010411242



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL

VETERAN JAKARTA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Ramdani Mulia Gifarianto
NIM : 2010411242
Program Studi : SI Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 23 Okt 2024

Yang menyatakan,




(Ramdani Mulia Gifarianto)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI / TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ramdani Mulia Gifarianto
NIM : 2010411242
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : SI Ilmu Komunikasi

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

**POLA KOMUNIKASI TIM ESPORTS MARVELOUS DALAM GAME
ONLINE VALORANT**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 23 Okt 2024

Yang menyatakan,



(Ramdani Mulia Gifarianto)

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ramdani Mulia Gifarianto
NIM : 2010411242
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : POLA KOMUNIKASI TIM ESPORTS
MARVELOUS DALAM *GAME ONLINE VALORANT*

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 23 Okt 2024

Yang menyatakan,



Ramdani Mulia Gifarianto

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Ramdani Mulia Gifarianto
NIM : 2010411242
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Tim Esports Marvelous Dalam *Game Online*
Valorant

Telah berhasil melakukan bimbingan minimal **6X** dihadapan dosen pembimbing diterima sebagai bagian persyaratan untuk melakukan sidang **SKRIPSI** yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana, pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Pembimbing



Chairun Nisa Zempi, S.I.Kom., MA
(.....)

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian :

PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Ramdani Mulia Gifarianto
NIM : 2010411242
PROGRAM STUDI : S1 Ilmu Komunikasi
JUDUL : **POLA KOMUNIKASI TIM ESPORTS MARVELOUS DALAM
GAME ONLINE VALORANT**

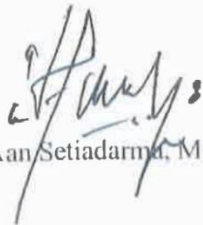
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



Chairun Nisa Zempi, S.I.Kom, MA

Penguji 1



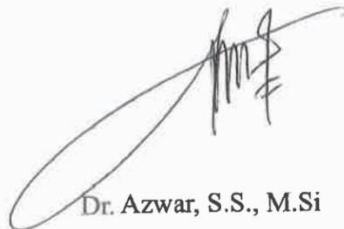
Drs. Aan Setiadarma, M.Si

Penguji 2



Vinta Sevilla, S.IIP., M.I.Kom

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Dr. Azwar, S.S., M.Si

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 25 November 2024

POLA KOMUNIKASI TIM ESPORTS MARVELOUS DALAM GAME ONLINE VALORANT

Oleh Ramdani Mulia Gifarianto

ABSTRAK

Game Valorant yang dikembangkan oleh Riot Games pada tahun 2020, menuntut koordinasi dan strategi yang baik antar pemain. Aspek kunci dari keberhasilan dalam esports adalah komunikasi tim yang efektif. Valorant adalah game penembak strategis berbasis tim di mana setiap tim terdiri dari lima pemain yang memilih karakter dengan kemampuan unik untuk membantu tim mereka. Tim esports Marvelous adalah salah satu tim tingkat kampus yang bermain Valorant dengan pola komunikasi yang menarik, mereka menunjukkan perubahan signifikan dalam pola komunikasi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan pola komunikasi tim esports Marvelous pada game online Valorant, dan memberikan wawasan kepada pemain dan tim esports tentang bagaimana pola komunikasi tim esports Marvelous dalam *game online* Valorant. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa cara tim Marvelous berkomunikasi yaitu semua anggotanya memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok dan juga memiliki kode khusus yang hanya dimiliki oleh mereka sehingga komunikasi lebih mudah dipahami, maka dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi yang dilakukan oleh tim esports Marvelous dalam *game online* Valorant adalah pola komunikasi bintang atau menyeluruh oleh Devito.

Kata Kunci : Pola Komunikasi, Pencapaian Kelompok, *Esports*, Valorant.

COMMUNICATION PATTERNS OF THE MARVELOUS ESPORTS TEAM IN THE ONLINE GAME VALORANT

By Ramdani Mulia Gifarianto

ABSTRACT

The Valorant game, developed by Riot Games in 2020, demands good coordination and strategy between players. A key aspect of success in esports is effective team communication. Valorant is a team-based strategic shooter game where each team consists of five players who choose characters with unique abilities to help their team. The Marvelous esports team is one of the campus level teams that plays Valorant with interesting communication patterns, they show significant changes in their communication patterns. This research aims to understand and describe the communication patterns of the Marvelous esports team in the online game Valorant, and provide insight to players and esports teams about how effective communication patterns are used to improve the performance of the Marvelous team. The method used in this research is a qualitative approach with a field study type. Data collection techniques use observation, interviews and documentation techniques. The data analysis techniques used in this research are data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research show that the way the Marvelous team communicates is that all its members have the same opportunity to participate actively in the group and also have a special code that only they have so that communication is easier to understand, so it can be concluded that the communication pattern carried out by the Marvelous esports team in the online game Valorant is a stellar or comprehensive communication pattern by Devito.

Keywords: *Communication Patterns, Group Achievement, Esports, Valorant*

KATA PENGANTAR

Atas nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Segala puji dan rasa terima kasih yang tak terhingga saya curahkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala atas berbagai anugerah kesehatan, rezeki, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pola Komunikasi Tim Esports Marvelous Dalam *Game Online* Valorant". Shalawat dan salam tak henti-hentinya kita haturkan kepada Nabi Muhammad shallallahu'alaihi wassalam serta para sahabatnya, dan semoga kita sebagai umatnya dapat terus mengamalkan sunnahnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana dari program studi Ilmu Komunikasi di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Saya mengakui bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan motivasi dari berbagai pihak yang selalu memberikan bimbingan dan dorongan kepada saya. Hati yang penuh kebanggaan dan rasa terima kasih yang mendalam, saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibunda tercinta Ririn Safiyati, terimakasih telah menjadi bunda yang luar biasa, menjadi wanita yang sangat hebat dan menjadi figur yang baik untuk saya, terimakasih atas doa yang tidak pernah berhenti untuk saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Kepada Om Sofhiyan yang juga selalu memberikan dukungan juga semangat kepada saya, meminjamkan laptop selama proses pengerjaan skripsi dan semoga hal tersebut dicatat sebagai amal kebaikan oleh Allah subhanahu wa ta'ala.
3. Dr. Azwar, SS., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan kesempatan dan arahan sehingga skripsi dapat selesai sesuai dengan yang diharapkan.
4. Kak Chairun Nisa Zempi S.I.Kom, M.A. selaku Dosen Pembimbing skripsi, terimakasih atas kesabarannya yang luar biasa dalam menghadapi saya dengan ikhlas juga memberi kritik dan saran terhadap skripsi saya sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

5. Mas Garcia Krisnando N., S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik saya yang sangat baik dalam memberikan informasi terkait perkuliahan, dengan baik menampung keluhan dan memberikan solusi selama awal masa perkuliahan hingga akhirnya skripsi ini selesai.
6. Kepada teman-teman saya di lokal Komunikasi F angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih kalian pernah memberi warna dalam hidup saya khususnya selama masa perkuliahan. Canda, tawa, sedih, luka bersatu bersama walaupun pada saat itu masih covid jadi tidak bisa sering main bareng, tapi saya sangat menghargai waktu yang sudah kita habiskan bersama.
7. Kepada teman-teman saya di tim Valorant UPNVJ Marvelous, terimakasih telah mengajarkan saya arti pertemanan yang erat. Minat dan bakat saya tersalurkan disana bersama kalian, menjadi teman-teman yang sangat menghibur diakhir semester dalam pengerjaan skripsi saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan senyuman.

Akhir kata, Saya mengakui bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih memiliki berbagai kekurangan. Saya berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 22 Juli 2024

Penulis,

Ramdani Mulia Gifarianto

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah	10
I.3 Tujuan Penelitian	10
I.3.1 Tujuan Praktis.....	10
I.3.2 Tujuan Teoritis.....	10
I.4 Manfaat Penelitian.....	10
I.4.1 Manfaat Praktis	10
I.4.2 Manfaat Akademis.....	10
I.5 Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
II.1 Penelitian Terdahulu.....	15
II.2 Konsep dan Teori Penelitian	25
II.2.1 Konsep Penelitian.....	25
a. Pola Komunikasi.....	25
b. Komunikasi Kelompok.....	25
c. Interaksi Komunikasi.....	27
d. Esports.....	32

e. <i>Game Online</i>	32
II.2.2 Teori Penelitian	34
Teori Pencapaian Kelompok (<i>Group Achievement Theory</i>)	34
II.2 Kerangka Pemikiran	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
III.1 Objek Penelitian.....	38
III.2 Jenis Penelitian	38
III.3 Teknik Pengumpulan Data.....	38
III.3.1 Observasi	39
III.3.2 Wawancara	39
III.4 Sumber Data	41
III.4.1 Data Primer.....	42
III.4.2 Data Sekunder.....	42
III.5 Teknik Analisis Data	43
III.6 Tabel Rencana Waktu.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
IV.1 Deskripsi Objek Penelitian	47
IV.2 Hasil Penelitian	51
IV.3 Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
V.1 Kesimpulan	74
V.2 Saran.....	75
V.2.1 Saran Praktis	75
V.2.2 Saran Teoritis	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Pemain Valorant Di Dunia.....	8
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3. 1 Identitas Informan.....	40
Tabel 3. 2 Tabel Rencana Waktu.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tim Valorant UPNVJ Marvelous	3
Gambar 2. 1 Pola jaringan komunikasi kelompok	30
Gambar 4. 1 Valorant <i>Ingame Lobby</i>	30
Gambar 4. 2 <i>Ingame</i> Valorant	31
Gambar 4. 3 Karakter atau <i>Agent</i> dalam <i>game</i> Valorant.....	32
Gambar 4. 4 Logo Veteran Jakarta Esport yang digunakan tim Marvelous dalam perlombaan	33
Gambar 4. 5 Tim Marvelous Sebelum Bertanding	53

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Proses Komunikasi Harold Laswell.....	14
Bagan 2. 2 Proses Komunikasi Linear	15
Bagan 2. 3 Model Sirkular Osgood dan Schramm.....	15
Bagan 2. 4 Kerangka Berpikir	22
Bagan 4. 1 Struktur Tim UPNVJ Marvelous	34

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. 1 Jumlah Gamers Global	5
Grafik 1. 2 <i>Game</i> PC Paling Berpengaruh Di Q3 2021.....	7

DAFTAR LAMPIRAN

1. Skrip Wawancara dan Dokumentasi.....	81
2. Sertifikat Penerimaan Mahasiswa Baru 2020 UPNVJ	107
3. Sertifikat PROSPEKTIV 2020.....	108
4. Sertifikat Penerimaan Mahasiswa Baru FISIP 2020	108
5. Sertifikat COMMLITE 2020	109
6. Sertifikat Juara 3 Lomba Valorant dalam acara GOFIA 5.0 oleh BEM FIA UI 2023.....	109
7. Sertifikat Juara 3 Lomba Valorant dalam acara FIK FAIR 2023 yang diselenggarakan oleh BEM FIK UPNVJ.....	110
8. Riwayat Hidup	111