



Judul Tugas Akhir Skripsi:

Pengalaman Kedekatan Komunikasi Interpersonal dalam Permainan Game Online Valorant (Studi Kasus Komunitas @txtfromvalorant)

Tugas akhir skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Nama : Danu Pudyo Isworo

NIM : 2110411073



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Danu Pudyo Isworo

NIM : 2110411073

Program Studi : Ilmu Komunikasi

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

Jakarta, 8 Desember 2025

Yang menyatakan,



(Danu Pudyo Isworo)

PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Danu Pudyo Isworo
NIM : 2110411073
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 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:

PENGALAMAN KEDEKATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM PERMAINAN *GAME ONLINE VALORANT* (STUDI KASUS *@TXTFROMVALORANT*)

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 : 8 Desember
2025

Yang menyatakan,



(Danu Pudyo Isworo)

PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

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

Nama : Danu Pudyo Isworo
NIM : 2110411073
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengalaman Kedekatan Komunikasi Interpersonal dalam
Permainan *Game Online* Valorant (Studi Kasus
@txtfromvalorant)

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 : 8 Desember
2025

Yang menyatakan,



(Danu Pudyo Isworo)

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Danu Pudyo Isworo
NIM : 2110411073
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
JUDUL : Pengalaman Kedekatan Komunikasi Interpersonal dalam Permainan *Game Online* Valorant (Studi Kasus Komunitas @txtfromvalorant)

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



(Ratu Laura Mulia BP., S.Psi, M.Sc)

Penguji 1



(Rut Rismanta Silalahi, S.Sos, M.Si.)

Penguji 2



(Maria Febiana C., S.Sos, M.Si.)

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Ujjanatunnisa, S.Sos. MA

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 6 Januari 2026

Pengalaman Kedekatan Komunikasi Interpersonal dalam Permainan Game Online Valorant (Studi Kasus Komunitas @txtfromvalorant)

Danu Pudyo Isworo

ABSTRAK

Penelitian ini datang dari fenomena *social gaming* di mana permainan daring tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium pemenuhan kebutuhan interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman kedekatan komunikasi interpersonal yang terbentuk di antara anggota komunitas @txtfromvalorant dalam permainan daring Valorant. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk menggali pengalaman subjektif para informan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap lima informan yang dipilih menggunakan teknik *snowball sampling*, serta didukung oleh observasi partisipan.

Analisis akan menggunakan Teori Penetrasi Sosial (*Social Penetration Theory*) dari Altman dan Taylor serta Model Tahapan Hubungan (*Relationship Stages*) dari DeVito, konsep *Computer Mediated Communication* (CMC) juga digunakan sebagai jembatan komunikasi individu secara digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Valorant berfungsi efektif sebagai jembatan awal yang meminimalisir hambatan komunikasi. Kedekatan hubungan berkembang secara progresif menuju tahap keintiman yang ditandai dengan adanya pengungkapan diri yang mendalam, mencakup topik sensitif seperti masalah keluarga dan asmara. Integrasi berbagai platform antara Valorant, Discord, dan media sosial X menciptakan ekosistem komunikasi yang utuh. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hubungan interpersonal yang terjalin melalui permainan Valorant memiliki kualitas kedalaman yang setara, bahkan lebih dari hubungan tatap muka, didukung oleh prinsip timbal balik dan keterbukaan komunikasi yang kuat dalam mengatasi konflik.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Teori Penetrasi Sosial, *Computer Mediated Communication*, Studi Fenomenologi, Valorant

The Experience of Interpersonal Communication Closeness in the Online Game Valorant (Case Study of the @txtfromvalorant Community)

Danu Pudyo Isworo

ABSTRACT

This study originates from the phenomenon of social gaming, in which online games do not only function as entertainment but also as a medium for fulfilling social interaction needs. This study aims to examine the experiences of interpersonal communication closeness formed among members of the @txtfromvalorant community within the online game Valorant. This study employs a qualitative method with a phenomenological approach to explore the subjective experiences of the informants. Data collection was conducted through in-depth interviews with five informants selected using the snowball sampling technique, supported by participant observation.

The analysis uses Social Penetration Theory by Altman and Taylor and the Relationship Stages Model by DeVito, while the concept of Computer-Mediated Communication (CMC) is also used as a bridge for digitally mediated individual communication. The results show that Valorant functions effectively as an initial bridge that minimizes communication barriers. Relationship closeness develops progressively toward the stage of intimacy, marked by deep self-disclosure that includes sensitive topics such as family and romantic issues. The integration of multiple platforms like Valorant, Discord, and the social media platform X creates a complete communication ecosystem. This study concludes that interpersonal relationships formed through the game Valorant have the level of depth equal to, or even greater than, face-to-face relationships, supported by reciprocity and strong communication openness in addressing conflicts.

Keywords: Interpersonal Communication, Social Penetration Theory, Computer Mediated Communication, Phenomenological Study, Valorant

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala karunia-Nya yang dapat melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengalaman Kedekatan Komunikasi Interpersonal dalam Permainan *Game Online* Valorant (Studi Kasus Komunitas @txtfromvalorant)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin bisa selesai tanpa adanya bimbingan, bantuan, dukungan serta nasihat dari berbagai pihak dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Uljanatunnisa, S.Sos.MA selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan kesempatan agar skripsi ini dapat selesai sesuai dengan harapan yang ada
2. Kak Ratu Laura Mulia BP., S.Psi, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik saya yang selalu membantu saya saat berkuliah sehari-hari, memberikan masukan dan saran terkait hal yang menyangkut perkuliahan dan selalu memberikan kritik yang membangun untuk skripsi ini.
3. Kepada para informan dalam penelitian ini seperti Bayu, Sheon, Jeje, Sam serta Joz. terima kasih sudah meluangkan waktu, pikiran, tenaga serta setuju untuk menceritakan pengalamannya untuk dijadikan data dalam penelitian ini.
4. Bapak Fariyono serta Ibu Endang Fitri Akhiryanti, sebagai orang tua yang selalu memberikan dukungan luar biasa kepada saya dalam bentuk doa-doa, moral, sera materi dan berbagai dukungan lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu. Terima kasih atas segalanya yang telah diberikan dan penulis tidak akan bisa sampai tahap ini tanpa kedua orang tua tercinta.
5. Kepada kedua kakak saya, Dimas Prabu Tejonugroho dan Dito Aryo Prabowo, yang memberikan banyak masukan, dukungan dan bantuan baik itu secara

materi, doa bahkan sampai ke beberapa masukan ilmiah yang saya tidak bisa dapatkan tanpa bantuan mereka

6. Kepada Vinnie, yang telah memberikan dukungan terbaiknya dalam berbagai aspek untuk penulis.
7. Kepada teman-teman bimbingan Kak Oya 2021 yang sering memberikan inspirasi dan masukan dalam pengerjaan skripsi, Geng 7 yang memberikan semangat baik saat kuliah serta skripsi dan teman-teman di UPNVJ lainnya yang tidak dapat saya sebut satu-persatu yang membantu saya dalam berbagai hal di dalam perkuliahan.
8. Teman-teman dari Sambal Pedas Gurih yang sudah menemani saya dalam mengerjakan skripsi, senantiasa untuk menyemangati dan menghibur saat dalam berbagai kondisi dan bersedia untuk sering bermain bersama.

Akhir kata, Penulis menyadari betul bahwa tulisan ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak dan memiliki harapan bahwa skripsi ini akan bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Jakarta, 5 Desember 2025

Penulis,

Danu Pudyo Isworo

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Akademik	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Konsep Penelitian	23
2.2.1 Komunikasi Interpersonal	23
2.2.2 Teori Penetrasi Sosial	24
2.2.3 Tahapan Hubungan (<i>Relationship Stages</i>)	26
2.2.4 Pergerakan dalam Tahapan Hubungan	31
2.2.5 Permainan Valorant	33
2.2.6 <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	35
2.3 Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Objek Penelitian	38
3.2 Jenis Penelitian	38
3.3 Teknik Pengumpulan Data	39
3.3.1 Observasi	40
3.3.2 Wawancara	40
3.4 Sumber Data	41
3.4.1 Data Primer	41
3.4.2 Data Sekunder	42
3.6 Jadwal Penelitian	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	46
4.1.1 Komunitas @txtfromvalorant	46

4.1.2 Permainan Valorant	48
4.1.3 Profil Informan Penelitian.....	50
4.2 Hasil Penelitian	50
4.2.1 Tahap Kontak.....	51
4.2.2. Tahap Keterlibatan.....	58
4.2.3. Tahap Kedekatan	62
4.2.4. Tahap Kemunduran.....	68
4.2.5. Tahap Pembubaran.....	69
4.3. Pembahasan.....	70
4.3.1. Model Tahapan Hubungan.....	71
4.3.2 Preferensi Komunikasi.....	74
4.3.3. Teori Penetrasi Sosial	77
4.3.4. Computer Mediated Communication.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	83
5.2.1 Saran Akademis	83
5.2.2 Saran Praktis	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	44
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian Kedua	44
Tabel 4.1. Profil Informan	50
Tabel 4.1. Penemuan Komunitas @txtfromvalorant	53
Tabel 4.2. Proses Perkenalan dalam Komunitas	55
Tabel 4.3. Pengukuran Kecocokan Informan lewat Kesan Pertama.....	57
Tabel 4.4. Penilaian Komunikasi Antar Individu	60
Tabel 4.5. Peningkatan Intensitas Berkomunikasi dalam Menumbuhkan Kedekatan.	62
Tabel 4.9. Kepercayaan yang Menimbulkan Komitmen Interpersonal	64
Tabel 4.10. Kenyamanan Emosional yang Menimbulkan Komitmen Interpersonal...	66
Tabel 4.11. Konflik dan Upaya Penyelesaian terhadap Masalah.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Maslow's Hierarchy of Needs	1
Gambar 2.1 Gambaran Teori Penetrasi Sosial.....	25
Gambar 4.1 Komunitas @txtfromvalorant di Media Sosial X	46
Gambar 4.2 <i>Loading Screen</i> Valorant	48
Gambar 4.3. Informan Bayu Mengunggah Momen Bertemu dengan Teman Daringnya	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Six-Stage Model of Relationships	27
Bagan 2.2 Kerangka Berpikir	37
Bagan 3.1 Analisis data model interaktif Miles dan Huberman	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup.....	91
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Tugas Akhir	93
Lampiran 3. Skrip Wawancara dan Dokumentasi	94
Lampiran 4. Bukti Plagiarisme	139
Lampiran 5. Bukti Lolos PKM	140
Lampiran 6. Sertifikat TOEFL.....	141