



Judul Skripsi :

MEMAHAMI PENGALAMAN KOMUNIKASI *GAMERS* : STUDI FENOMENOLOGI PADA PECANDU *GAME ONLINE* DI INDONESIA

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

Nama : Alfaro Andre Elia

NIM : 1710411229



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 : Alfaro Andre Elia
NIM : 1710411229
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, 15 Januari 2022

Yang menyatakan,



Alfaro Andre Elia

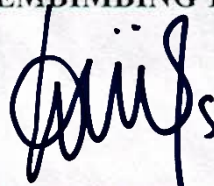
PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Alfaro Andre Elia
NIM : 1710411229
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : MEMAHAMI PENGALAMAN KOMUNIKASI
*GAMERS: STUDI FENOMENOLOGI PADA PECANDU
GAME ONLINE DI INDONESIA*

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

PEMBIMBING 1



Windhi Tia Saputra, M. Si.

PENGUJI 1



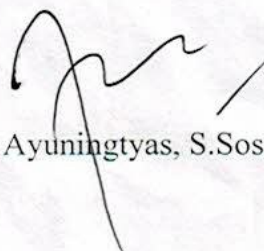
Dra. Siti Maryam, M.Si.

PENGUJI 2



Drs. Supratman, M. Si.

KETUA PROGRAM STUDI



Fitria Ayuningtyas, S.Sos, M. Si.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 15 Januari 2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“MEMAHAMI PENGALAMAN KOMUNIKASI GAMERS: STUDI FENOMENOLOGI PADA PECANDU GAME ONLINE DI INDONESIA”** dengan tepat waktu. Skripsi ini dibuat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

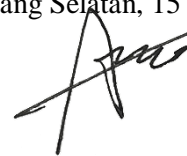
Peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini dari awal sampai akhir, dan kepada semua yang telah memberikan waktu, dukungan, bimbingan, dan saran. Maka dari itu, peneliti secara khusus ingin menyampaikan terima kasih secara khusus kepada:

1. Bapak Windhi Tia Saputra, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Utama. Terima kasih atas waktu, bimbingan, dan saran yang telah diberikan kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
2. Bapak Drs. Supratman, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Pendamping. Terima kasih sudah meluangkan waktunya untuk setiap bimbingan dan saran kepada peneliti dari awal sampai akhir penyusunan skripsi.
3. Nenek, ibu, keluarga, serta teman-teman peneliti yang telah mendoakan dan memberikan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsinya dengan lancar tanpa adanya hambatan.
4. Para informan yang sudah bersedia secara sukarela membantu peneliti menyelesaikan skripsi dengan menyempatkan waktunya untuk diwawancara dan diobservasi selama penelitian berlangsung.
5. Bapak Dr. R. Dudy Heryadi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, beserta jajarannya, dan Ibu Maria Febiana C., M.Si, selaku Ketua Program Studi Komunikasi, beserta jajarannya.

6. Orang-orang terdekat peneliti, baik yang berada di Discord, osu!, Counter Strike: Global offensive, teman dekat peneliti saat bersekolah di SMPK Mater Dei Pamulang, SMKS Waskito Pamulang, Anotasi YXGQ, Medan-Binjai, dan orang-orang terdekat lainnya yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Dengan demikian, peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan pembaca, baik secara praktis maupun akademis.

Tangerang Selatan, 15 Januari 2022



Alfaro Andre Elia

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMISs**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alfaro Andre Elia
NIM : 1710411229
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royanti Non-ekskulsif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **MEMAHAMI PENGALAMAN KOMUNIKASI GAMERS: STUDI FENOMENOLOGI PADA PECANDU GAME ONLINE DI INDONESIA** 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: 15 Januari 2022

Yang menyatakan,



Alfaro Andre Elia

Memahami Pengalaman Komunikasi *Gamers* : Studi Fenomenologi Pada Pecandu *Game Online* di Indonesia

Alfaro Andre Elia

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

ABSTRAK

Game online adalah suatu permainan yang dimainkan secara daring. Para pemain dari permainan daring ini terdiri dari berbagai kalangan dan usia, baik muda maupun tua. Uniknya, di dalam *game online*, ada banyak simbol-simbol dan istilah-istilah. Setiap permainan daring mempunyai istilah dan simbol yang berbeda, tetapi ada beberapa permainan daring yang mempunyai istilah dan simbol yang mirip bahkan sama. Masing-masing istilah dan simbol tersebut mempunyai makna tersendiri. Penggunaan istilah dan simbol ini membuat para pemain menjadi lebih mudah dalam berkomunikasi dengan pemain lainnya saat sedang bermain. Kemunculan simbol dan istilah tersebut membentuk budaya baru dalam berkomunikasi antar pemain, apalagi bagi mereka yang sudah kecanduan permainan daring. Sering kali komunikasi ini hanya dimengerti oleh mereka sesama *gamers* saja karena konteks bahasan yang internal. Bagi mereka yang bukan seorang *gamers* akan lebih sulit untuk mengerti dan memahami komunikasi mereka. Hal ini yang membuat terdapat kesenjangan antara para *gamers* dengan mereka yang bukan merupakan *gamers*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data penelitian diperoleh dengan cara melakukan wawancara kepada enam pecandu *game online* yang terdiri dari tiga orang pemain *osu!* dan tiga orang pemain *Counter Strike: Global Offensive*. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan konsep-konsep penelitian dan teori interaksional simbolik. Pertanyaan yang diajukan berupa pertanyaan spesifik dan pertanyaan umum. Hasil yang didapat adalah pengalaman komunikasi para pecandu *game online* yang unik karena banyaknya penggunaan istilah atau simbol dan singkatan-singkatan di dalamnya. Awal mula mereka menjadi pecandu *game online* bukanlah karena penarikan diri dari lingkungan sosial. Teman mereka memang lebih banyak di dunia *game online*, tetapi bukan berarti mereka tidak ingin mempunyai teman di dunia nyata.

Kata kunci: kecanduan, permainan daring, simbol, istilah, budaya baru.

*Understanding Gamers' Communication Experience: A Phenomenological
Study of Online Game Addicts in Indonesia*

Alfaro Andre Elia

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta

ABSTRACT

Online games are games that are played online. The player of this online game consist of various groups and ages, both young and old. Uniquely, in an online game, there are many simbols and terms. Each online game has different terms and symbols, but there are some online games that have similar or even the same terms and symbols. Each of these terms and symbols has its own meaning. The use of these terms and symbols makes it easier for players to communicate with other players while playing a game. The existence of these symbols and terms creates a new culture of communication between players, specially for those who are addicted to online games. Frequently this communication can only be understood by fellow gamers only because of the internal context of the discussion. For those who are not a gamers, it will be more hard to know and understand their communication. This causes a gap between gamers and non-gamers. This study uses a qualitative method with a phenomenological approach. The research data was obtained by interviewing six gamers. It consists of three osu! players and three Counter Strike: Global Offensive players. The data that has been obtained is then analyzed based on research concepts and symbolic interactionism theory. The questions asked are in the form of specific questions and general questions. The result is an addicted gamers' communication experience that is unique because of the many uses of terms or symbols and abbreviations. The beginning of their becoming addicted is not because of withdrawal from the social environment. Their friends are indeed more in the online game world, but that doesn't mean they don't want to have friends in the real life.

Keywords: *addicted, game online, symbol, term, new culture.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORISINALITAS	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Fokus Penelitian	5
1.3. Pertanyaan Penelitian	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Penelitian Terdahulu	8
2.2. Konsep-Konsep Penelitian	13
2.3. Teori Penelitian	18
2.4. Kerangka Berfikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian	24
3.2. Metode Pengumpulan Data	26
3.3. Penentuan Informan	26
3.4. Teknik Analisis Data	27
3.5. Teknik Keabsahan Data	28
3.6. Waktu dan Lokasi Penelitian	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Deskripsi Objek Penelitian	30
4.1.1. <i>osu!</i>	30

4.1.2. <i>Counter Strike: Global Offensive</i>	39
4.1.3. Profil Informan.....	44
4.2. Hasil Penelitian	47
4.2.1. Kecanduan <i>Game Online</i>	48
4.2.2. Pengalaman Komunikasi <i>Gamers</i>	57
4.2.3. Penggunaan Istilah dan Simbol di dalam <i>Game online</i>	65
4.3. Pembahasan	75
4.3.1. Kecanduan <i>Game Online</i>	75
4.3.2. Pengalaman Komunikasi <i>Gamers</i>	80
4.3.3. Penggunaan Istilah dan Simbol di dalam <i>Game online</i>	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	86
5.2. Saran.....	88
5.2.1. Saran Akademik.....	88
5.2.2. Saran Praktis	88

DAFTAR PUSTAKA	90
----------------------	----

LAMPIRAN	92
----------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ruang <i>multiplayer</i> dari salah satu <i>game online</i> yaitu <i>osu!</i>	1
Gambar 2. Kode atau simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain pada <i>Counter Strike: Global Offensive</i>	2
Gambar 3. Salah satu kasus akibat dari kecanduan <i>game online</i>	4
Gambar 4. Berita mengenai remaja yang mengalami sakit jiwa	18
Gambar 5. Logo <i>osu!</i>	30
Gambar 6. Menu utama <i>osu!</i>	31
Gambar 7. Mode permainan <i>osu!standard</i>	32
Gambar 8. Mode permainan <i>osu!taiko</i>	33
Gambar 9. Mode permainan <i>osu!catch</i>	34
Gambar 10. Mode permainan <i>osu!mania</i>	34
Gambar 11. Simbol-simbol yang digunakan untuk mewakili masing-masing <i>mod</i> di <i>osu!</i>	36
Gambar 12. Editor di <i>osu!</i>	37
Gambar 13. Lobi <i>multiplayer osu!</i>	38
Gambar 14. Logo <i>CS:GO</i>	39
Gambar 15. Tampilan permainan <i>CS:GO</i>	40
Gambar 16. Tampilan menu untuk membeli senjata di <i>CS:GO</i>	41
Gambar 17. Menu pilihan untuk menentukan mode permainan yang akan dipilih	42
Gambar 18. Contoh penggunaan singkatan “HR” pada <i>game online osu!</i>	66
Gambar 19. Istilah-istilah yang digunakan pada map <i>Mirage</i> dan <i>Inferno</i>	69
Gambar 20. Contoh penggunaan singkatan “GG” di <i>osu!</i> dan <i>CS:GO</i>	70

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka berfikir	23
----------------------------------	----