

**POLA KOMUNIKASI ANTAR PARA PECANDU GAME  
ONLINE DI SURAKARTA**

**(Studi Kasus pola komunikasi pecandu *game online Dragon Nest* di *game center NOL* di Surakarta)**



**Disusun oleh :**

**Rizka Sheentya D.A.**

**D0210099**

**Disusun Untuk Memenuhi Tugas dan  
Sebagai Persyaratan Meraih Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2017**

## PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diuji dan dipertahankan  
di hadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

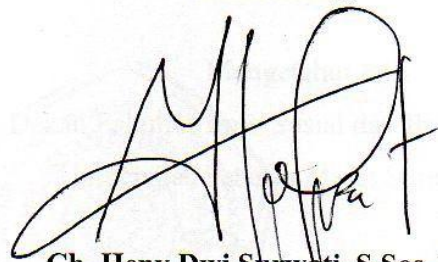
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Hari : Senin

Tanggal : 18 Juli 2017

Surakarta, 18 Juli 2017

Pembimbing,



**Ch. Heny Dwi Surwati, S.Sos., M.Si.**

NIP 197612222002122002

## PENGESAHAN

Penulisan Skripsi dengan judul POLA KOMUNIKASI ANTAR PARA  
PECANDU GAME ONLINE DI SURAKARTA (Studi Kasus Pola Kasus Pola  
Komunikasi Pecandu Game Online Dragon Nest di Game Ceneter NOL di  
Surakarta) yang disusun oleh Rizka Sheentya Dea Avisyah (NIM. D0210099)  
telah diterima dan disahkan

Oleh Dosen Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sebelas Maret Surakarta


Hari : Jumat  
Tanggal : 4 Agustus 2017

### DOSEN PENGUJI

1. Penguji I : Drs. Aryanto Budhy Sulihyantoro, M.Si  
NIP. 19581123 198603 1 002
2. Penguji II : Likha Sari Anggreni, S.Soc., M.Soc. Sc  
NIP. 19860226 201404 2 001
3. Penguji III : Ch. Heny Dwi Surwati, S.Sos., M.Si  
NIP. 19761222 200212 2 002

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sebelas Maret Surakarta

  
Prof. Dr. Ismi Dwi Astuti Nurhaeni, M.Si.  
NIP. 196108251986012001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah :

Nama : Rizka Sheentya Dea Avisyah

NIM : D0210099

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul :

**“POLA KOMUNIKASI ANTAR PECANDU GAME ONLINE DI SURAKARTA (Studi Kasus Pola Komunikasi Pecandu *Game Online Dragon Nest* di *Game Center NOL* di Surakarta)”** adalah benar-benar karya saya sendiri dan bukan plagiarisme.

Apabila dikemudian hari, terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Surakarta, 18 Juli 2017

Yang membuat pernyataan,



Rizka Sheentya Dea Avisyah

## **MOTTO**

*Life consist not in holding good cards but in playing those you hold well*

- Josh Billings –

*Getting up in the morning is a sign that you can achieve the goal's life better  
than yesterday*

- NN -

## **PERSEMBAHAN**

**Saya persembahkan karya ini untuk :**

**Allah SWT**

**(atas segala karunia dan kemudahan yang diberikan-Nya)**

**Kedua Orang Tua**

**(atas dukungan dan doa yang selalu dicurahkan)**

**Adikku**

**(dia yang selalu menemani kesana kemari dalam melakukan penelitian)**

**Para Sahabat**

**(mereka yang selalu memberi semangat dan motivasi selama proses skripsi)**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarrakatuh*

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **POLA KOMUNIKASI ANTAR PARA PECANDU GAME ONLINE DI SURAKARTA** (Studi Kasus Pola Komunikasi Pecandu *Game Online* Dragon Nest di *Game Center* NOL di Surakarta).

Penulis memilih penelitian ini karena tertarik mengetahui bagaimana pola komunikasi antar para pecandu *game online Dragon Nest* di Surakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi antar para pecandu *game online Dragon Nest*. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi dalam dunia ilmu komunikasi dan referensi untuk para pecandu *game online* dalam berkomunikasi.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan moral dalam upaya penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih ini Penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia dan kemudahan.
2. Prof. Dr. Ismi Dwi Astuti Nurhaeni, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Sri Hastjarjo, S.Sos.,Ph.D, selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

4. CH Heny Dwi Surwati, S.Sos.,M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membatu peneliti menulis skripsi hingga akhir.
5. Segenap dosen Ilmu Komunikasi serta civitas akademik FISIP UNS yang telah mengajarkan ilmu-ilmu yang berharga kepada penulis.
6. Owner game center NOL, Filbert Mardon.
7. Ayah, Mama, dan Adik (Habeel Jibrn Kautsar Syah). Terimakasih dukungan dan kasih sayang yang selalu kita bagi satu sama lain.
8. Sahabat Ayam Tepung (Lukas, Gigih, Dhyta, Amel, Indi, Devy) yang selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. User game center NOL (Najib, Evan, Steven, Fredy, Agus) dan seluruh user.

Semoga apa yang telah penulis teliti dan tulis menjadi referensi yang bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatu*

Surakarta, 17 Juli 2017

Rizka Sheentya Dea Avisyah



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN MASALAH .....	6
C. TUJUAN PENELITIAN.....	6
D. MANFAAT PENELITIAN .....	7
E. TINJAUAN PUSTAKA .....	7
1. Pengertian Komunikasi .....	7
2. Pola Komunikasi .....	19
3. Interaksi Sosial .....	21
4. Etika.....	24
5. New Media .....	25
6. Internet.....	30
7. Game Online.....	31
8. Pecandu Game Online .....	35
9. Penelitian-penelitian Lain.....	39

F. Definisi Konsep.....	40
G. Kerangka Pemikiran.....	43
H. Metode Penelitian.....	44
1. Jenis Penelitian .....	44
2. Obyek Penelitian .....	45
3. Teknik Pengumpulan Data .....	46
a. Wawancara .....	46
b. Observasi .....	47
c. Dokumentasi.....	49
4. Jenis Data.....	49
a. Data Primer .....	49
b. Data Sekunder.....	50
5. Teknik Sampling.....	50
6. Teknik Analisis Data.....	51
7. Validitas Data.....	53

## **BAB II DESKRIPSI LOKASI**

A. Awal Mula Berdirinya <i>Game Center NOL</i> .....	55
B. Profil <i>Game Center NOL</i> .....	56
C. Profil Pendiri <i>Game Center NOL</i> .....	57
D. Orang-Orang yang Bermain di <i>Game Center NOL</i> .....	57
E. Daftar Kegiatan yang Telah Diselenggarakan oleh <i>Game Center NOL</i> .....	57
F. Daftar Nama yang Pernah Bekerjasama dengan <i>Game Center NOL</i> .....	58
G. <i>Dragon Nest</i> .....	58

## **BAB III PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA**

A. Karakteristik Informan yang Merupakan Pecandu <i>Game Online Dragon Nest</i> .....	71
1. Informan Pertama .....	71
2. Informan Kedua.....	71

3. Informan Ketiga.....	72
4. Informan Keempat.....	72
5. Informan Kelima .....	72
B. Kehidupan Pecandu <i>Game Online Dragon Nest</i> .....	73
1. Intensitas Bermain Game Tinggi.....	73
2. Mudah Akrab dengan Sesama Pecandu Game Online.....	74
3. Tidak Ada Batasan Umur dalam Penggunaan Bahasa Pada Saat Berkomunikasi.....	75
4. Topik Bahasan Saat Mengobrol Mayoritas Seputar <i>Game Online Dragon Nest</i> .....	77
C. Komunikasi Verbal yang Terjadi antar Para Pecandu <i>Game Online Dragon Nest</i> .....	78
1. Komunikasi Verbal yang Berupa Bahasa Informal.....	79
2. Bahasa Informal Lebih Nyaman Digunakan Dari Pada Bahasa Formal yang Dirasa Canggung .....	80
3. Bahasa Gaul dan Singkaan Sebagai Bahasa Tambahan dalam Berkomunikasi.....	81
D. Komunikasi Non Verbal yang Terjadi antar Para Pecandu <i>Game Online Dragon Nest</i> .....	84
1. Komunikasi Non Verbal yang Digunakan Berupa Kode-Kode, Simbol-Symbol, dan Gerak Tubuh.....	84
2. Komunikasi Non Verbal Untuk Memperkuat Pesan Komunikasi Verbal .....	85
E. Pola Komunikasi .....	87
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	94
B. Saran .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	100
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 1.1:</b> Alur kerangka konsep dalam penelitian guan mengetahui pola komunikasi antar para pecandu <i>game online</i> di Surakarta.....	43
---	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	: Logo <i>game center</i> NOL.....	56
Gambar 3.2	: Situasi saat para narasumber bermain <i>game online</i> <i>Dragon Nest</i> bersama di <i>game center</i> NOL .....	77
Gambar 3.3	: Menggunakan bahasa informal dalam berkomunikasi didalam <i>game online</i> <i>Dragon Nest</i> .....	81
Gambar 3.4	: Bahasa gaul dan singkatan sebagai bahasa tambahan dalam berkomunikasi.....	83
Gambar 3.5	: Komunikasi non verbal untuk memperkuat pesan komunikasi verbal .....	86
Gambar 3.6	: Bentuk Pola Komunikasi dalam media baru .....	91

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1** : Pedoman wawancara
- Lampiran 2** : Foto-foto kegiatan para pecandu game online
- Lampiran 3** : Hasil wawancara dengan Gamma
- Lampiran 4** : Hasil wawancara dengan Arya
- Lampiran 5** : Hasil wawancara dengan Dori
- Lampiran 6** : Hasil wawancara dengan Novantine
- Lampiran 7** : Hasil wawancara dengan Stevanus

## ABSTRAK

**Rizka Sheentya Dea Avisyah. D0210099. POLA KOMUNIKASI ANTAR PARA PECANDU GAME ONLINE DI SURAKARTA (Studi Kasus Pola Komunikasi Pecandu Game Online Dragon Nest di Game Center NOL di Surakarta). Skripsi (S-1). Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2017.**

Pola Komunikasi terbentuk dari proses komunikasi antar dua individu atau lebih yang saling mengirimkan pesan untuk dapat dipahami. Melalui proses komunikasi yang dilakukan antar para pecandu *game online Dragon Nest* yang berlangsung dengan intensitas yang tinggi dan dengan tujuan yang sama, maka terbentuklah pola komunikasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana pola komunikasi antar para pecandu *game online* di Surakarta.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi (*participant observation*), Peneliti ikut aktif secara langsung dalam mengamati proses komunikasi antar para pecandu *game online Dragon Nest* di *Game Center NOL*. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini dengan metode *purposive sampling*. Populasi adalah seluruh pemain *game online Dragon Nest* di *Game Center NOL*. Sampelnya adalah 5 orang pecandu *game online Dragon Nest* di *Game Center NOL*. Teknik analisis data dilakukan melalui proses analisa data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Dari hasil penelitian dapat diketahui pola komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi dari kegiatan mereka bermain *game online Dragon Nest*. Pola komunikasi ini terbentuk karena persamaan hobi dan perasaan nyaman dengan lingkungan mereka, yang menimbulkan rasa kebersamaan melalui komunikasi. Didalam pola komunikasi ini bertujuan untuk bertukar informasi, berbagi pengalaman, tolong menolong, dan bercanda gurau melepas penat.

## ABSTRACT

**Rizka Sheentya Dea Avisyah. D0210099. PATTERN OF COMUNICATION AMONG ONLINE GAMER IN SURAKARTA (Case of Pattern Communication Dragon Nest Online Gamer in NOL Game Center Surakarta. Thesis (S-1). Communication Departement of Faculty of Social and Political Science University of Sebelas Maret, Surakarta, 2017.**

Pattern of Communication is formed from communication between two persons or more which send a messages that can be understandable. Through this communication process between Dragon Nest online gamer which going countinuosly with high intensity and same goal, so this is why the pattern of communication is formed. This research is aimed to describe the pattern of communication in online gamers addict in Surakarta.

This research is using descriptive qualitative method, which the data are gained from observations, interviews, and documentasions. Active participant observations are utilized in this research and thus, the researcher is involved in communication process in Dragon Nest online gamer at NOL game center Surakarta. Purposive sampling is applied in this research. Population includes all Dragon Nest online Gamer. The samples are five persons of Dragon Nest online gamer in NOL game center Surakarta. Data analysis is conducted through data reduction, data presentation, and concluding drawing.

From this research can be concluded that the pattern of communication is formed from their activity in Dragon Nest online game. This pattern of communication is formed because of the same hobby and comfortable feeling, which make a kind of togetherness in communication. This communication is intended to share some informations, experiences, and to refresh their minds.