

Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas “Aneka Jajanan” pada  
Permainan Ragnarok Online



Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

GIOVAN TIRTA

160905904 / KOM

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2023

## HALAMAN PERSETUJUAN

Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas “Aneka Jajanan” pada Permainan  
Ragnarok Online

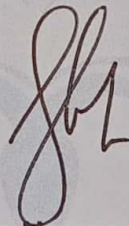
### SKRIPSI

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

disusun oleh:

Giovan Tirta

160905904



**Sherly Hindra Negoro. M.I.Kom.**

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2023

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas “Aneka Jajanan” pada Permainan Ragnarok Online

Penyusun : Giovan Tirta

NPM : 160905904

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada

Hari / Tanggal : Rabu / 21 Juni 2023

Pukul : 15.00 WIB

Tempat : Universitas Atma Jaya Yogyakarta

### TIM PENGUJI

Dr. Phil. Yudi Perbawaningsih

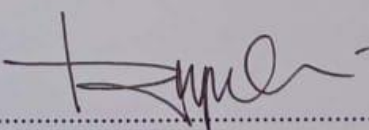
Penguji Utama

Sherly Hindra Negoro, M.I.kom

Penguji I

Alexander Beny Pramudyanto, M.Si.

Penguji II



.....

**Rangabumi Nuswantoro, MA.**

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Giovan Tirta

NPM :160905904

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas “Aneka Jajanan” Pada Permainan Ragnarok Online

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan keserjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Giovan Tirta

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur dan terimakasih peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan juga kelancaran pada saat skripsi ini disusun hingga selesainya skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, tunangan, adik-adik dan teman-teman saya yang selalu mendukung, memacu dan mendorong untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

TERIMA KASIH



## KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sangat mendalam peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas mukjizat yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan pada penghujung masa perkuliahan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Makadari itu, pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang berperan penting dalam penyusunan skripsi ini, antara lain:

1. Ibu Sherly Hindra Negoro, S.I.Kom, M.I.Kom. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar membimbing sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Para dosen penguji yaitu Dr. Phil. Yudi Perbawaningsih & Alexander Beny Pramudyanto, M.Si. selaku dosen penguji pada saat ujian skripsi yang telah memberikan saran dan juga masukkan agar skripsi ini menjadi lebih baik.
3. Para dosen dan staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas semua ilmu yang pernah diberikan.
4. Kepada para subjek yaitu Mas FGS dan Mas GPS selaku ketua dan anggota Komunitas Aneka Jajanan yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi dan data yang peneliti butuhkan, tanpa kalian skripsi ini tidak dapat terselesaikan.
5. Papa Joni Gunawan dan Mama Sri Lestari yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan secara moral selama proses penyelesaian skripsi ini.

6. Maria Laurensia Angela Haliem sebagai tunangan peneliti yang selalu menemani, memberi pengertian, perhatian, serta cinta kasih yang luar biasa sehingga mendorong peneliti menyelesaikan skripsi ini.
7. Adik-adik Goldy Gibran dan Lia yang telah memacu semangat untuk lulus dikarenakan mereka sudah wisuda terlebih dahulu.
8. Papi & Mami Lauren yang selalu menanyakan progress skripsi ini.
9. Om dan Tante Dody yang telah memberikan banyak bantuan luar biasa kepada peneliti.
10. Teman-teman perkuliahan peneliti yaitu Wanda, Pinka, Rosa dan Yudis yang masih menemani dan membantu sampai di penghujung masa perkuliahan serta teman-teman yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.
11. Teman-teman SMA (sudah bekerja dan sedang menempuh S2) yang tidak pernah bosan mengingatkan peneliti untuk menyelesaikan studi di jenjang studi strata 1 ini.
12. Grup “Sadminton” yang tetap menjaga fisik peneliti untuk tetap bugar selama menyelesaikan skripsi dengan rutin mengadakan kegiatan olah raga Badminton, dan salah satu anggotanya yang juga baru saja menyelesaikan skripsinya.
13. Serta semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa dan dukungan yang diberikan kepada peneliti.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Apabila terdapat kata-kata yang kurang berkenan peneliti mohon maaf sebesar-besarnya. Harapan peneliti supaya penelitian ini dapat menjadi pembelajaran dan dapat membantu banyak pihak baik secara teoritis maupun praktis.

Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas “Aneka Jajanan”  
pada Permainan Ragnarok Online

**ABSTRAKSI**

Komunikasi pada saat pertandingan *game online* merupakan salah satu hal yang penting untuk mencapai keberhasilan. Salah satu *game online* yang sangat membutuhkan hal itu adalah *Ragnarok Online*. Tujuan penelitian ini ingin melihat pola komunikasi apa yang digunakan oleh komunitas “Aneka Jajanan” pada saat pertandingan melalui aplikasi *Discord*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif kualitatif. Pencarian data juga melalui metode wawancara. Wawancara sendiri dilakukan kepada komunitas Aneka Jajanan sebagai subjek penelitian. Pada komunitas Aneka Jajanan sendiri yang terpilih adalah ketua dan salah satu anggota yang sudah lama bermain dan juga sudah lama menjadi anggota.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang digunakan oleh komunitas Aneka Jajanan adalah pola komunikasi sirkuler. Pola komunikasi sirkuler merupakan pola komunikasi yang fleksibel karena pesan dan peran dapat berhenti atau berubah kapan saja. Dukungan untuk pola komunikasi juga didapat dari peran-peran yang memengaruhi seperti kepemimpinan dan kohesivitas dari kelompok tersebut. Lancarnya arus komunikasi juga berasal dari media *Discord* yang memiliki fitur untuk membantu pola komunikasi yang terjadi.

Kata kunci: Pola Komunikasi, Komunikasi Kelompok, *Ragnarok Online*, Aneka Jajanan, *Discord*.



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAKSI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>8</b>
<b>1.3 Tujuan.....</b>	<b>8</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>1.5 Kerangka Teori .....</b>	<b>9</b>
1.5.1 Model Komunikasi.....	9
1.5.2 Pola Komunikasi .....	10
1.5.3 Komunikasi Kelompok.....	16
1.5.4 CMC (Computerized Mediated Communication).....	26
1.5.5 <i>Game</i> Online .....	27
<b>1.6 Kerangka Konsep.....</b>	<b>31</b>
1.6.1 Komunikasi kelompok dalam permainan Ragnarok Online.....	31
1.6.2 Pola komunikasi yang terjadi saat bermain RO .....	33
1.6.3 Perwujudan CMC ( <i>Computer Mediated Communication</i> ) dan New Media dalam aplikasi <i>Discord</i> .....	34
<b>1.7 Metodologi .....</b>	<b>37</b>
1.7.1 Jenis penelitian .....	37
1.7.2 Metode Penelitian.....	38
1.7.3 Objek Penelitian .....	38
1.7.4 Subjek Penelitian.....	39
1.7.5 Proses Pengumpulan Data .....	39
1.7.5 Proses Analisis Data .....	40
<b>BAB II .....</b>	<b>42</b>
2.1. <i>Game</i> Ragnarok Online .....	42
2.2. Komunitas Aneka Jajanan .....	45
<b>BAB III.....</b>	<b>48</b>
3.1 Temuan Data .....	48
3.2 Analisis Data .....	56

<b>BAB IV</b> .....	<b>63</b>
4.1 Kesimpulan .....	63
4.2 Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>69</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Subjek FGS.....	69
Lampiran II Subjek GPS.....	77

