

**PERILAKU KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM
BERMAIN GAME APEX LEGEDS (STUDI
FENOMENOLOGI ALUMNI SMK TKJ TRAVINA
PRIMA ANGKATAN 2018)**

SKRIPSI

Oleh:

Agung Surya Prayogo

201810415154



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2023

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : PERILAKU KOMUNIKASI KELOMPOK
DALAM BERMAIN GAME APEX LEGENDS
(Studi Fenomonologi Alumni SMK TKJ Travina
Prima Angkatan 2018)

Nama Mahasiswa : Agung Surya Prayogo


Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415154

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Jakarta, 27 Januari 2023

MENYETUJUI

Pembimbing


Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom

NIDN.0322038901

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : PERILAKU KOMUNIKASI
KELOMPOK DALAM BERMAIN
GAME APEX LEGENDS (Studi
Fenomenologi Alumni SMK TKJ
Travina Prima Angkatan 2018)

Nama Mahasiswa : Agung Surya Prayogo

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415154

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Januari 2023

Jakarta, 27 Januari 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Saeiful Mujab, S.Sos., M.I.Kom

NIDN 0303108001

Penguji : Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom

NIDN 0322038901

Sekretaris Penguji : Yudhistira Ardi Poetra, M.I.Kom

NIDN 0713129301

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Moh. Rifaldi Akbar S.Sos., M.Si

NIP. 2109527

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom

NIP. 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul PERILAKU KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM BERMAIN GAME APEX LEGENDS (Studi Fenomonologi Alumni SMK TKJ Travina Prima Angkatan 2018) merupakan hasil karya saya sendiri tanpa mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan yang dijadikan sebagai referensi yang sumber acuannya sudah di tuliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Bila di suatu hari kemudian di temui terdapatnya kecurangan pada penelitian ini saya bersedia menerima ganjaran dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya seperti peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini di gandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikan melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 27 Januari 2023



Agung Surya Prayogo

201810415154

ABSTRAK

Agung Surya Prayogo, 201810415154. PERILAKU KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM BERMAIN GAME APEX LEGENDS (Studi Fenomenologi Alumni SMK TKJ Travina Prima Angkatan 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami perilaku komunikasi kelompok dalam bermain game apex legends pada anggota alumni SMK Travina Prima angkatan 2018 melalui 2 pertanyaan penelitian yaitu menganalisis perilaku komunikasi perilaku komunikasi kelompok menggunakan analisis Miles and Huberman, yaitu pertama perilaku komunikasi verbal anggota kelompok dan kedua perilaku komunikasi nonverbal anggota kelompok. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara mendalam dan juga dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data Miles and Huberman yang berisi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Hasil penelitian pada penelitian ini adalah perilaku komunikasi anggota kelompok dalam bermain game apex legends, dianalisis dengan menggunakan analisis Miles and Huberman, yaitu terdapat jenis perilaku komunikasi anggota kelompok dalam bermain game apex legends, mulai dari pertama, yaitu perilaku komunikasi verbal anggota kelompok, analisisnya meliputi pesan ajakan untuk bermain bersama, cara berkomunikasi didalam game, topik Pembicaraan dalam discord. cara bermain game apex legend, cara tidak mati dalam bermain game apex legend, cara anggota kelompok melampiaskan rasa kesal dalam game, cara yang dilakukan anggota kelompok supaya tidak kesal saat bermain game apex legend, bentuk komunikasi yang dilakukan supaya bertahan hingga zona akhir, cara memberi semangat di dalam game, cara menang game apex legends, cara melampiaskan rasa senang, cara meluapkan rasa kecewa, cara menyelesaikan perbedaan pendapat, cara untuk menyudahi permainan melalui pengalaman yang dibagikan oleh anggota kelompok dengan tulisan dan ucapan. Kemudian perilaku komunikasi nonverbal anggota kelompok, analisisnya meliputi intonasi nada bicara, ekspresi gerakan tubuh, tindakan sebagai bentuk stimulus komunikasi melalui pengalaman yang dibagikan oleh anggota kelompok bukan dalam bentuk ucapan dan tulisan.

Kata Kunci: (apex legends, perilaku komunikasi, dan fenomenologi)

ABSTRACT

Agung Surya Prayogo, 201810415154. GROUP COMMUNICATION BEHAVIORS IN PLAYING THE APEX LEGENDS GAME (Phenomenological Study of Alumni of SMK TKJ Travina Prima Class of 2018).

This study aims to explore group communication behavior in playing the Apex legends game among alumni members of SMK Travina Prima class of 2018 through 2 research questions, namely analyzing communication behavior group communication behavior using Miles and Huberman analysis, namely first the verbal communication behavior of group members and second nonverbal communication behavior members of the group. This study uses a type of qualitative research using phenomenological methods. Data collection techniques used in this study were in-depth interviews and documentation. The data analysis technique used is the Miles and Huberman data analysis technique which contains data collection, data reduction, data presentation, and verification/conclusion. The results of this study are the communication behavior of group members in playing the apex legends game, analyzed using Miles and Huberman analysis, namely there are types of communication behavior of group members in playing the apex legends game, starting from the first, namely the verbal communication behavior of group members, the analysis includes messages inviting them to play together, how to communicate in the game, topics of discussion in discord. how to play the apex legend game, how not to die playing the apex legend game, how group members vent their frustrations in the game, how to do group members so they don't get annoyed when playing the apex legend game, the forms of communication used to survive until the end zone, how to give enthusiasm in the game, how to win the Apex legends game, how to vent joy, how to express disappointment, how to resolve differences of opinion, how to end the game through experiences shared by group members in writing and speech. Then the nonverbal communication behavior of group members, the analysis includes speech intonation, expression of body movements, actions as a form of communication stimulus through experiences shared by group members not in the form of speech and writing.

Keywords: (apex legends, communication behavior, and phenomenology)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perilaku Komunikasi Kelompok Dalam Bermain Game Apex Legends (Studi Fenomonologi Alumni SMK TKJ Travina Prima Angkatan 2018)” tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program studi Strata-1 di jurusan ilmu komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari ayah saya bapak Sugeng Prayogo serta ibu saya ibu Mugi Wastati, saudara-saudara saya, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang senantiasa tanpa henti memberikan dukungan semangat. Karena pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs.H. Bambang Karsono, S.H., M.M, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi serta Dosen Pembimbing atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M. Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
4. Bapak Saeful Mujab, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Penguji atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Bapak Yudhistira Ardi Poetra, M.I.Kom selaku Serketaris Penguji atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan.
6. Alfajri Putra Jasanagara, Septian Fajri dan Rifai Alfarisi selaku teman seperjuangan Tugas Akhir dan Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
7. Segenap Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

7. Segenap Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

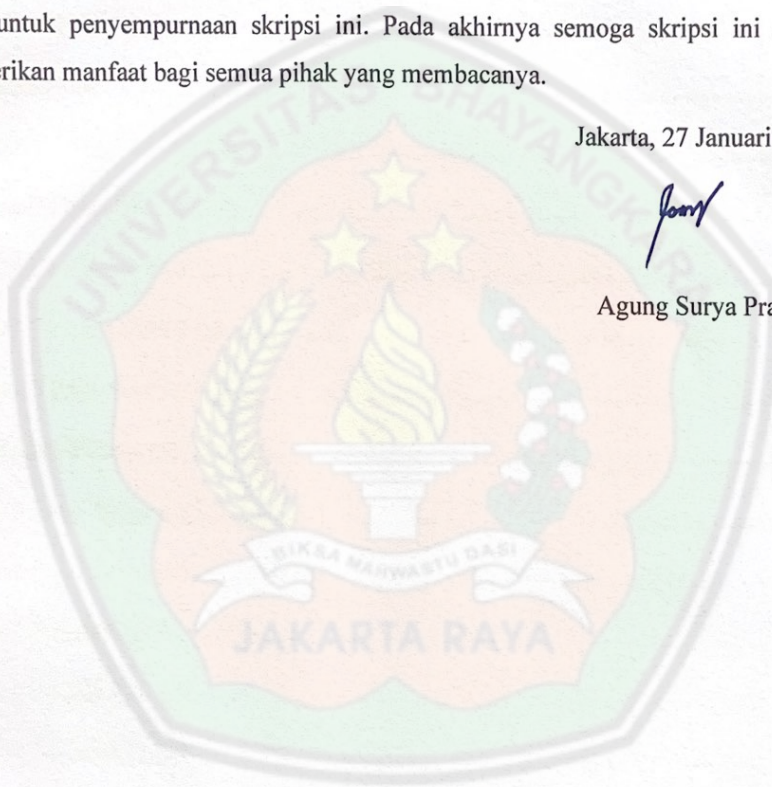
8. Keluarga besar Alumni TKJ Travina Prima Angkatan 2018, khususnya teman-teman Anggota kelompok CAI, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

Saya menyadari masih terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu peneliti akan dengan senang hati menerima segala bentuk masukan dari berbagai pihak untuk penyempurnaan skripsi ini. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 27 Januari 2023



Agung Surya Prayogo



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	5
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Akademis	6
1.5.2 Manfaat Teoritis	6
1.5.3 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7

2.2 Kerangka Konsep.....	10
2.2.1 Perilaku Komunikasi.....	10
2.2.2 Komunikasi Kelompok	11
2.2.3 Perilaku Komunikasi Kelompok.....	12
2.2.3.1 Perilaku Komunikasi Verbal anggota dalam kelompok.....	13
2.2.3.2 Perilaku Komunikasi Nonverbal anggota dalam kelompok.....	14
2.3 Kerangka Pemikiran	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Jenis Penelitian	16
3.2 Metode Penelitian	16
3.3 Lokasi Penelitian	17
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	17
3.5 Pemilihan Informan Penelitian	17
3.6 Teknik Pengumpulan data	18
3.6.1 Wawancara Mendalam.....	19
3.6.2 Dokumentasi	19
3.7. Keabsahan Data	19
3.8 Teknik analisis data	20
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	21
4.1 Hasil Penelitian.....	21
4.1.1 Gambaran Umum Penelitian.....	21
4.1.2 Kelompok Bermain Game Apex legends alumni SMK TKJ Travina Prima angkatan 2018.....	21

4.1.3 Anggota alumni SMK TKJ Travina Prima angkatan 2018 bermain game apex legends.....	22
4.1.3.1 Cara Mengajak Main Bersama.....	22
4.1.3.2 Cara Berkomunikasi didalam game	23
4.1.3.3 Topik Pembicaraan.....	24
4.1.3.4 Cara Bermain game apex legends	25
4.1.3.5 Cara supaya tidak mati dalam bermain apex legends	26
4.1.3.6 Rasa kesal dan cara melampiaskan rasa kesal.....	27
4.1.3.7 Cara supaya tidak kesal dalam bermain game apex legends.....	28
4.1.3.8 Cara agar bisa bertahan sampai zona akhir	28
4.1.3.9 Cara memberi semangat dalam permainan game apex legends ...	29
4.1.3.10 Cara mengungkapkan rasa senang dalam game apex legends ...	30
4.1.3.11 Cara supaya menang dalam permainan game apex legends	31
4.1.3.12 Rasa marah dan cara melampiaskan rasa marah dalam game apex legends.....	31
4.1.3.13 Rasa kecewa dan cara melampiaskan rasa kecewa dalam game apex legends	32
4.1.3.14 Cara menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai strategi dalam game apex legends	33
4.1.3.15 Cara menyudahi permainan game apex legends	34
4.1.3.16 Expresi gerakan tubuh.....	34
4.1.3.17 Intonasi nada bicara.....	35
4.1.3.18 Tindakan akibat rasa emosional	35
4.2 Pembahasan	35

4.2.1 Perilaku Komunikasi Kelompok.....	36
4.2.2 Perilaku Komunikasi Verbal anggota kelompok dalam bermain game apex legends.....	36
4.2.3 Perilaku Komunikasi Nonverbal anggota kelompok dalam bermain game apex legends	37
BAB V PENUTUP	40
5.1 KESIMPULAN.....	40
5.2 SARAN.....	41
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 7

Tabel 2. 2 Nama informan 18



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Teknik Analisis data Miles and Huberman 20



DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Bab II. Kerangka Pemikiran 15

Bagan 2 Bab IV. Penyajian Data Temuan Penelitian 39

