

**POLA KOMUNIKASI VIRTUAL GAME ONLINE  
RAGNAROK X: NEXT GENERATION DALAM  
MENYUSUN STRATEGI PERMAINAN  
(STUDI NETNOGRAFI KOMUNITAS NAZARIK MELALUI  
APLIKASI *DISCORD*)**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Bintang**

**201710415001**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Virtual Game Online  
*Ragnarok X: Next Generation* Dalam  
Menyusun Strategi Permainan (Studi  
Netnografi Komunitas *Nazarik* Melalui  
Aplikasi *Discord*)

Nama Mahasiswa : Bintang

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710415001

Progam Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Juli 2023

Jakarta, 01 Agustus 2023

MENYETUJUI,

Dosen Pembimbing



Metha Madonna, S.Sos. M.I.Kom

NIDN. 0318087603

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Virtual Game Online  
*Ragnarok X: Next Generation* Dalam  
Menyusun Strategi Permainan (Studi  
Netnografi Komunitas *Nazarik* Melalui  
Aplikasi *Discord*)

Nama Mahasiswa : Bintang

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710415001

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian : 20 Juli 2023

Jakarta, 01 Agustus 2023

MENGESAHKAN,

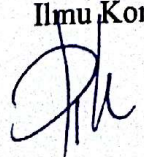
Ketua Penguji : Dr. Ari Sulistyanto, S.Sos., M.I.Kom  
NIDN. 303077002

Penguji : Metha Madonna, S.Sos. M.I.Kom  
NIDN. 0318087603

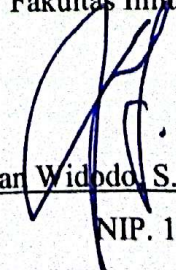
Sekretaris Penguji : Yudhistira Ardi Poetra, M.I.Kom  
NIDN. 0713129301

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi

  
Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si  
NIP. 2109527

Dekan  
Fakultas Ilmu Komunikasi

  
Dr. Aan Widada, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIP. 1504222

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **“Pola Komunikasi Virtual Game Online *Ragnarok X: Next Generation* Dalam Menyusun Strategi Permainan (Studi Netnografi Komunitas *Nazarik* Melalui Aplikasi *Discord*)”** Ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 01 Agustus 2023  
Yang membuat pernyataan,



Bintang  
201710415001

## ABSTRAK

**Bintang, 201710415001.** Pola Komunikasi Virtual Game Online *Ragnarok X: Next Generation* Dalam Menyusun Strategi Permainan (Studi Netnografi Komunitas *Nazarik* Melalui Aplikasi *Discord*).

Penelitian ini meneliti tentang Pola Komunikasi Virtual Game Online *Ragnarok X: Next Generation* Dalam Menyusun Strategi Permainan (Studi Netnografi Komunitas *Nazarik* Melalui Aplikasi *Discord*). Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode netnografi. Netnografi merupakan bentuk penelitian etnografi yang diadaptasi guna mempelajari budaya dan komunitas daring dalam setting komunikasi yang dimediasi oleh komputer (Kozinets 2010). Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pola Komunikasi oleh Kuswarno (2011).

Subjek penelitian adalah anggota dalam *Discord* Komunitas *Nazarik Ragnarok X: Next Generation*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya data arsip, data elisitasi, dan data catatan lapangan. Teknik analisis dalam penelitian ini terdiri dari investigasi, interaksi, imersi, dan integrasi. Serta Pada penelitian ini penulis menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi peneliti untuk keabsahan data.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Pola Komunikasi Virtual Game Online *Ragnarok X: Next Generation* yang sering berulang Dalam Menyusun Strategi Permainan Komunitas *Nazarik* Melalui Aplikasi *Discord* adalah *Setting, Participant, Ends, Act sequence, Key, Instrument, Norm, dan Genre*.

Kata Kunci : Pola komunikasi virtual, *MMORPG, Ragnarok X: Next Generation*

## **ABSTRACT**

**Bintang, 201710415010.** *Ragnarok X: Next Generation Online Game Virtual Communication Patterns in Developing Game Strategies (Netnographic Study of Nazarik Communities Through the Discord Application).*

*This research examines the Communication Patterns of the Ragnarok X: Next Generation Online Game Virtual Game in Developing Game Strategies (Netnographic Study of Nazarik Communities Through the Discord Application). This research approach uses a qualitative approach using netnography methods. Netnography is a form of ethnographic research adapted to study cultures and brave communities in computer-mediated communication settings (Kozinets 2010). The concept used in this study is Communication Patterns by Kuswarno (2011).*

*The research subjects were members of the Ragnarok X: Next Generation Nazarik Community Discord. Data collection techniques in this study included archival data, elicitation data, and field note data. The analytical techniques in this study consist of investigation, interaction, immersion, and integration. And in this study the authors used triangulation of sources and triangulation of researchers for the validity of the data.*

*The results of this study indicate that the Communication Patterns of the Virtual Online Game Ragnarok X: Next Generation that are often repeated in Developing Game Strategies for Nazarik Community Through the Discord Application are Settings, Participant, Ends, Act sequences, Keys, Instruments, Norms, and Genres.*

*Keywords : Virtual communication pattern, MMORPG, Ragnarok X: Next Generation.*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas berkah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu yang berjudul “Pola Komunikasi Virtual Game Online *Ragnarok X: Next Generation* Dalam Menyusun Strategi Permainan (Studi Netnografi Komunitas *Nazarik* Melalui Aplikasi *Discord*)”. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Dalam penulisan skripsi penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapatkan, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mohon maaf atas segala kekurangan. Penulis sadar bahwa tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, pembuatan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Penulis mengucapkan terima kasih Kepada Kedua Orang Tua saya (Bapak Indra Setiawan dan Ibu Anna Saragih, S.H.) yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil dan tentunya doa yang tiada henti kepada saya juga kepada semua pihak yang membantu dalam pembuatan skripsi ini, Selain itu penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Irjen Pol (PURN) Prof. Dr. Drs. H. Bambang Karsono, SH, MM, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I., Kom., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si selaku Ketua Progam Studi Ilmu Komunikasi Univeritas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Metha Madonna, S.Sos. M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam menyusun skripsi.

5. Bapak Dr. Ari Sulistyanto, S.Sos., M.I.Kom selaku ketua tim dosen penguji, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan judul Pola Komunikasi Virtual Game Online *Ragnarok X: Next Generation* Dalam Menyusun Strategi Permainan (Studi Netnografi Komunitas *Nazarik* Melalui Aplikasi *Discord*).
6. Bapak Yudhistira Ardi Poetra, M.I.Kom selaku Sekretaris penguji yang telah banyak membantu menyelesaikan dan menyempurnakan penelitian ini, agar penelitian ini menjadi penelitian yang bermanfaat bagi pembaca.
7. Ibu Rina Sovianti, S.IP, M.Si selaku dosen Pembimbing Akademik yang dari awal semester senantiasa mengarahkan hingga ada ditahap skripsi ini.
8. Seluruh staff Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara yang membantu di dalam pemberkasan proses skripsi ini.
9. Kelompok *Guild Nazarik* yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian skripsi.
10. Semua saudara dan sahabat yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Ahkir kata semoga Skripsi ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu di Fakultas Ilmu komunikasi. Amin.

Jakarta, 01 Agustus 2023

Penulis



Bintang

viii



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>JUDUL HALAMAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Fokus Penelitian.....	8
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	8
1.4. Tujuan Penelitian .....	9
1.5. Kegunaan Penelitian .....	9
1.5.1. Kegunaan Teoritis .....	9
1.5.2. Kegunaan Praktis.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	10
2.1. Penelitian Terdahulu .....	10
2.2. Kerangka Konsep.....	13

2.2.1. Pola Komunikasi .....	13
2.2.2. Komunikasi Virtual .....	18
2.2.3. Komunitas Virtual .....	20
2.2.4. Discord .....	24
2.2.5. Game Online.....	25
2.2.6 Strategi Permainan .....	26
2.3. Kerangka Pemikiran .....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
3.1. Jenis Penelitian .....	28
3.2. Metode Penelitian .....	28
3.3. Subjek Penelitian .....	29
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.4. Teknik Analisis Data .....	30
3.5. Keabsahan Data .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN &amp; PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
4.1. Gambaran Umum.....	33
4.2. Hasil Penelitian .....	37
4.2.1. <i>Setting</i> pada <i>Discord Nazarik</i> yang membangun peristiwa komunikasi.....	39
4.2.2. <i>Participant</i> pada <i>Discord Nazarik</i> yang membangun peristiwa komunikasi.....	39
4.2.3. <i>Ends</i> pada <i>Discord Nazarik</i> yang membangun peristiwa komunikasi.....	41
4.2.4. <i>Act sequence</i> pada <i>Discord Nazarik</i> yang membangun peristiwa komunikasi.....	42
4.2.5. <i>Key</i> pada <i>Discord Nazarik</i> yang membangun peristiwa komunikasi.....	42

4.2.6. <i>Instrument</i> pada <i>Discord Nazarik</i> yang membangun peristiwa komunikasi.....	43
4.2.7. <i>Norm</i> pada <i>Discord Nazarik</i> yang membangun peristiwa komunikasi.....	43
4.2.8. <i>Genre</i> pada <i>Discord Nazarik</i> yang membangun peristiwa komunikasi.....	44
4.3. Pembahasan .....	45
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	52
5.1. Kesimpulan .....	52
5.2. Saran .....	54

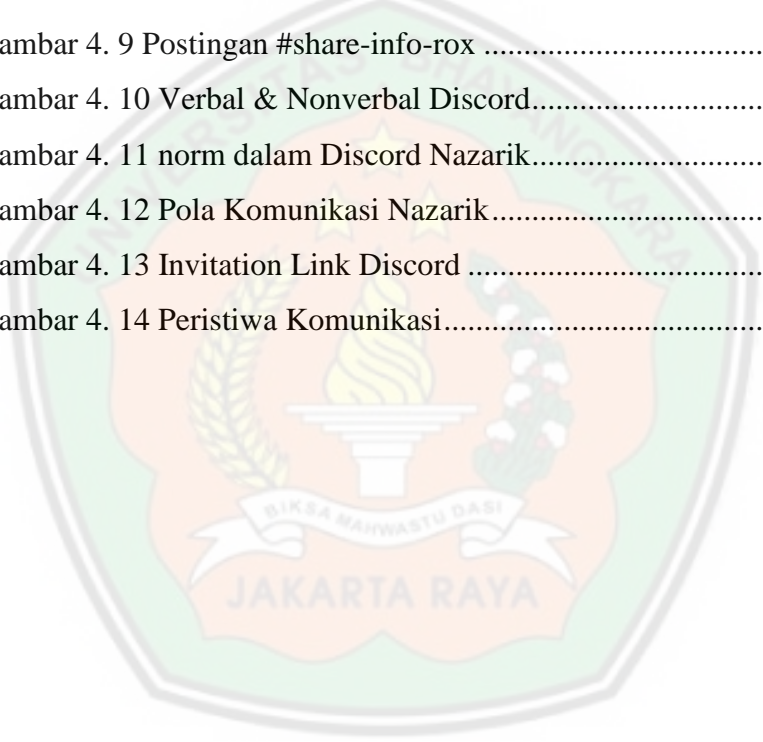
#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ranking Nazarik.....	7
Gambar 4. 1 Akun Discord Nazarik.....	33
Gambar 4. 2 Aplikasi ROX di Playstore .....	35
Gambar 4. 3 Aktifitas di dalam game ROX .....	36
Gambar 4. 4 Tampilan mode permainan KVM.....	37
Gambar 4. 5 Tampilan mode permainan GVG .....	37
Gambar 4. 6 Pola Komunikasi Semua Saluran .....	38
Gambar 4. 7 Obrolan dalam #rox-freechat.....	40
Gambar 4. 8 Obrolan dalam #share-info-rox .....	41
Gambar 4. 9 Postingan #share-info-rox .....	42
Gambar 4. 10 Verbal & Nonverbal Discord.....	43
Gambar 4. 11 norm dalam Discord Nazarik.....	44
Gambar 4. 12 Pola Komunikasi Nazarik.....	46
Gambar 4. 13 Invitation Link Discord .....	47
Gambar 4. 14 Peristiwa Komunikasi.....	48



## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	10
---------------------------------------	----



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	27
------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN I : Daftar Riwayat Hidup
- LAMPIRAN II : Transkrip Observasi
- LAMPIRAN III : Dokumentasi
- LAMPIRAN IV : Kartu Bimbingan
- LAMPIRAN V : Form Perbaikan

