

**KOMUNIKASI VIRTUAL *GAME ONLINE LIFEAFTER*  
PADA PEMAIN KELOMPOK *CAMP TEXAS***

**SKRIPSI**

**Disusun oleh :  
Wiwi Oktaviani  
2019104151089**



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

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Komunikasi Virtual *Game Online Lifester*  
Pada Kelompok *Camp TEXAS*  
Nama Mahasiswa : Wiwi Oktaviani  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415089  
Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Illmu Komunikasi  
Tanggal Lulus Sidang Skripsi : 21 Juli 2023

Jakarta, 01 Agustus 2023

MENYETUJUI,  
Pembimbing



**Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom.**

**NIDN. 0327119701**

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : *Komunikasi Virtual Game Online  
Lifeafter Pada Kelompok Camp TEXAS*

Nama Mahasiswa : *Wiwi Oktaviani*

Nomor Pokok Mahasiswa : *201910415089*

Program Studi/Fakultas : *Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi*

Tanggal Lulus Sidang Skripsi : *21 Juli 2023*

Jakarta, 01 Agustus 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom.  
NIDN. 0322038901

Penguji : Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIDN. 0327119701

Sekretaris Penguji : Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.  
NIDN. 0319059501

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 saya yang berjudul *KOMUNIKASI VIRTUAL GAME ONLINE LIFEAFTER PADA PEMAIN KELOMPOK CAMP TEXAS* ini adalah benar-benar merupakan karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah ditulis secara jelas sesuai kaidah penelitian karya ilmiah.

Apabila dikemudian 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 memberi izin kepada perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta 01 Agustus 2023



202910415089

## ABSTRAK

**Wiwi Oktaviani, 201910415089.** Komunikasi Virtual Game online Lifeafter Pada Kelompok Camp Texas.

Bermain Game online merupakan alternatif hiburan yang terbilang mudah didapat dan murah jika dibandingkan dengan mudah hiburan lainnya. Salah satu game online yang dapat dimainkan adalah game Lifeafter. Yang memiliki konsep melawan zombie, membangun rumah, berperang dengan pemain lainnya, Tidak hanya itu, Lifeafter juga memiliki banyak fitur komunikasi untuk menciptakan koneksi dan relevansi dalam game melalui komunikasi virtual. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui komunikasi virtual Lifeafter yang dilakukan oleh pemain dan mengetahui bagaimana memanfaatkan fitur-fitur komunikasi yang ada di dalam Lifeafter. Penelitian ini menggunakan teori Computer Mediated Communication (CMC) sebagai landasan dalam penelitian ini. Informan dalam penelitian ini sebanyak 4 orang yang dimana mereka adalah pemain Lifeafter. Hasil dari penelitian ini adalah komunikasi virtual pengguna game online Lifeafter. Komunikasi virtual ini digunakan oleh pemain untuk mendapatkan informasi tentang permainan. Informasi tersebut bisa di dapatkan oleh pemain dengan jangkauan yang cukup luas dan dengan siapa saja bisa mendapatkan informasi. Komunikasi virtual di Lifeafter memiliki beragam fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, sehingga memungkinkan pemain untuk memilih fitur mana yang ingin digunakan. Metode penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi dan observasi.

**Kata Kunci :** Komunikasi Virtual, Kelompok Game online, Lifeafter

## ABSTRACT

**Wiwi Oktaviani, 201910415089.** *Virtual Communication Game Online Lifeafter At Group Camp Texas.*

*Online gaming is an alternative form of entertainment that is quite easy to come by and cheap compared to other forms of entertainment. One of the online games that can be played is the Lifeafter game. Which has the concept of fighting zombies, building houses, fighting with other players. Not only that, but Lifeafter also has many communication features to create connection and relevance in the game through virtual communication. The purpose of this study is to find out the virtual communication of Lifeafter carried out by players and find out how to take advantage of the communication features in Lifeafter. This research uses Computer Mediated Communication (CMC) theory as a foundation in this study. The informants in this study were 4 people where they were Lifeafter players. The result of this study is the virtual communication of Lifeafter online game users. This virtual communication is used by players to get information about the game. This information can be obtained by players with a fairly wide range and with anyone can get information. Virtual communication in Lifeafter has a variety of features that can be used to communicate, allowing players to choose which features they want to use. This research method uses qualitative description with data collection through interviews, documentation and observation.*

**Keywords :** *Virtual Communication , Group Games Online, Lifeafter*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kami kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan Penelitian ini dengan tepat waktu.. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya di akhirat nanti. sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Komunikasi Virtual *Game Online Lifeafter* Pada Pemain Kelompok *Camp TEXAS*”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu, mendukung serta memberi bimbingan dalam membuat penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat selesai. Ucapakan terimakasih ini penulis tunjukan kepada:

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, SH, M.M, 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 Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh staff dan Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah membimbing saya selama dalam masa Pendidikan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua saya tercinta yaitu Ayahanda Eman Sutisna, Ibunda Musriyah dan kakak-kakak tercinta Ernawati, Erwanto, Euis yang selalu memberikan motivasi, semangat serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Tak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada teman-teman seperjuangan di Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi seperti Wahyu, Ninis, Rizqia, June, Nuhi dan teman-teman lainnya yang selalu memberi masukan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

Penulis tentu menyadari bahwa Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik serta saran dari pembaca untuk proposal ini, supaya Proposal penelitian ini nantinya dapat menjadi penelitian yang lebih baik lagi. Kemudian apabila terdapat banyak kesalahan pada penelitian ini penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Demikian, semoga Penelitian ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, 01 Agustus 2023



**Wiwi Oktaviani**  
(201910415089)



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Fokus Penelitian .....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1 Kegunaan Teoritis .....	7
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	9
2.2 Landasan Konseptual .....	12
2.2.1. Komunikasi Virtual.....	12
2.2.2. Konsep Dasar Komunikasi virtual .....	13
2.2.3. Proses Komunikasi Virtual.....	15
2.2.4. Jenis Komunikasi Virtual .....	17

2.2.5. Komunikasi Kelompok Virtual .....	18
2.2.6. Komunikasi Verbal .....	19
2.2.7. Pengertian <i>Game Online</i> .....	20
2.2.8. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	20
2.3 Landasan Teori.....	22
2.4 Kerangka Pemikiran.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	26
3.2 Metode Penelitian .....	26
3.3 Subjek dan Objek.....	27
3.3 Teknik Pengumpulan data .....	28
3.4 Sumber Data Peneltian .....	30
3.5 Teknis Analisis Data.....	30
3.6 Teknik Keabsahan data .....	32
3.7 Waktu dan Tempat .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PAMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	33
4.1.1 Tentang <i>Camp Texas</i> .....	33
4.1.2 Visi dan Misi .....	34
4.1.3 Logo Camp Texas .....	35
4.1.4 Perlombaan Charles Town Championship.....	35
4.1.5 Event <i>camp Bosscamp</i> dan <i>Invasion</i> . .....	36
4.1.6 Profil Informan.....	37
4.2 Hasil Penelitian .....	38
4.2.1. Interaksi Menggunakan Fitur komunikasi <i>Lifeafter</i> .....	38

4.2.2 <i>Feedback</i> atau <i>Respon</i> .....	52
4.2.3 Hambatan Saat Bermain <i>Game</i> .....	53
4.3 Hasil Pembahasan Penelitian.....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>60</b>
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pemain <i>Game online</i> di Indonesia .....	2
Gambar 1.2 Logo <i>Lifefafter</i> .....	3
Gambar 1.3 <i>Camp Texas</i> .....	5
Gambar 2.1.5.1 Bagan Kerangka Berfikir .....	25
Gambar 4.1 <i>Camp Texas</i> .....	33
Gambar 4.2 Anggota <i>Camp Texas</i> .....	34
Gambar 4.3 Logo Texas .....	35
Gambar 4.4 <i>List</i> Perlombaan <i>CTC</i> .....	36
Gambar 4.4 Jadwal <i>Boscamp</i> .....	37
Gambar 4.5 <i>Voice camp</i> .....	39
Gambar 4.6 <i>Bug Boss zombie</i> .....	40
Gambar 4.7 <i>Voice Team</i> .....	41
Gambar 4.8 <i>system</i> proses 8 tim .....	42
Gambar 4.9 <i>Chat</i> permintaan <i>Resource</i> .....	44
Gambar 4.10 <i>Chat Personal</i> .....	45
Gambar 4.11 <i>Chat Camp</i> .....	46
Gambar 4.12 Ide dari anggota <i>camp</i> .....	47
Gambar 4.13 <i>Respon camp</i> .....	47
Gambar 4.14 <i>Chat team feedback</i> .....	48
Gambar 4.15 <i>Chat team staff</i> dan anggota .....	48
Gambar 4.16 Interaksi <i>Speaker</i> .....	50
Gambar 4. 17 Munculnya <i>Chat Speaker</i> .....	50
Gambar 4.18 <i>Feedback</i> dalam <i>Chat Speaker</i> .....	51
Gambar 4.19 <i>Level</i> informan yang rendah .....	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	9
Tabel 3.1 Informan.....	27

