ANALISIS HAMBATAN KOMUNIKASI ANTAR KARAKTER GIM GTA V DALAM MEJALANKAN SKENARIO DI SERVER *ROLEPLAY* ALURA HIGH SCHOOL ROLEPLAY INDONESIA

SKRIPSI

Oleh:
Naufal
202110415097

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2025

ANALISIS HAMBATAN KOMUNIKASI ANTAR KARAKTER GIM GTA V DALAM MEJALANKAN SKENARIO DI SERVER *ROLEPLAY* ALURA HIGH SCHOOL ROLEPLAY INDONESIA

SKRIPSI

Oleh:
Naufal
202110415097

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	:	Analisis Hambatan Komunikasi Antar Karakter GIM GTA V Dalam Menjalankan Skenario Di Server Roleplay *Alura Highschool Roleplay* Indonesia
Nama Mahasiswa	:	Naufal
Nomor Pokok Mahasiswa	:	202110415097
Program Studi/Fakultas	:	Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	:	25 Juli 2025

Jakarta, 01 Agustus 2025

MENYETUJUI,

Pembimbing

Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.

NIDN. 0319059501

Analisis Hambatan.., Naufal, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	: Analisis Hambatan Komunikasi Antar Karakter GIM GTA V Dalam Menjalankan Skenario Di Server *Roleplay Alura Highschool Roleplay* Indonesia V
Nama Mahasiswa	: Naufal
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415097
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 25 Juli 2025

Jakarta, 01 Agustus 2025

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Dr. Dra. Hamida Syari Harahap, M.Si. .....
NIDN. 0311046803.

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

Sekretaris Penguji : Muhamad Husni Mubarok, S.Pd., M.IKom. .....
NIDN. 0414128601.

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.	Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 2203551	NIP. 1908425

Analisis Hambatan.., Naufal, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya mengatakan bahwa :

Skripsi yang berjudul Analisis Hambatan Komunikasi Antar Karakter GIM GTA V Dalam Mejalankan Skenario Di Server *ROLEPLAY* Alura High School Roleplay Indonesia ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh 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 difoto copy 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 2025

Yang membuat pernyataan,



202110415097

ABSTRAK

Naufal 202110415097, Analisis Hambatan Komunikasi Antar Karakter GIM GTA V Dalam Mejalankan Skenario Di Server *ROLEPLAY* Aura High School Roleplay Indonesia.Penelitian ini menganalisis hambatan komunikasi antar pemain dalam membangun narasi kolektif di server *GTA V* Alura High School Roleplay Indonesia. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori naratif Walter Fisher, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan hambatan berupa perbedaan interpretasi aturan, inkonsistensi peran, gangguan teknis, dan perbedaan gaya komunikasi. Hambatan ini memengaruhi kelancaran cerita dan hubungan antar pemain. Namun, komunikasi yang efektif dan kesadaran etika bermain membantu mengatasinya. Namun demikian, ditemukan pula bahwa sebagian besar pemain memiliki kesadaran komunikasi yang cukup baik, serta mampu menerapkan prinsip-prinsip etika bermain, seperti empati, klarifikasi, dan kompromi. Keberadaan forum komunitas, peran admin sebagai mediator, dan penggunaan platform pendukung seperti Discord, turut berkontribusi dalam mengurangi dampak hambatan komunikasi tersebut.Penelitian ini menegaskan pentingnya komunikasi kelompok yang efektif dalam menciptakan pengalaman bermain yang imersif, harmonis, dan berkelanjutan di dunia virtual. Lebih dari sekadar hiburan, roleplay terbukti menjadi sarana pembentukan identitas, pengembangan keterampilan sosial, serta media eksperimen terhadap dinamika masyarakat digital.

Kata Kunci: komunikasi kelompok, roleplay, GTA V, hambatan komunikasi, narasi kolektif, identitas virtual.

ABSTRACT

Naufal 202110415097, *This study analyzes communication barriers between players in building a collective narrative on the GTA V Alura High School Roleplay Indonesia server. Using a descriptive qualitative approach with Walter Fisher's narrative theory, data was collected through observation, interviews, and documentation. The results revealed barriers in the form of differing interpretations of rules, role inconsistencies, technical glitches, and differences in communication styles. These barriers impacted the smooth flow of the story and relationships between players. However, effective communication and an awareness of gaming ethics helped overcome these barriers. However, it was also found that most players had relatively good communication awareness and were able to apply gaming ethics principles, such as empathy, clarification, and compromise. The existence of community forums, the role of admins as mediators, and the use of supporting platforms like Discord contributed to mitigating the impact of these communication barriers.This study emphasizes the importance of effective group communication in creating an immersive, harmonious, and sustainable gaming experience in the virtual world. More than just entertainment, roleplay has proven to be a means of identity formation, social skill development, and a medium for experimenting with the dynamics of digital society.*

Keywords: *group communication, roleplay, GTA V, communication barriers, collective narrative, virtual identity.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang Maha Esa atas limpahan rahmat, berkah, dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul "Analisis Hambatan Komunikasi Antar Karakter GIM Dalam Menjalankan Skenario Di Server *Roleplay* Alura Highschool Roleplay Indonesia" dapat diselesaikan dengan baik.skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkanlah penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D., D.Crim (Honoris Causa)., selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sekaligus Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan pada semester genap.
4. Bapak Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan berharga selama proses perkuliahan di Fakultas Ilmu Komunikasi.
5. Seluruh jajaran Bapak/Ibu Dosen, dan para staf Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bersifat akademik hingga non akademik dari mulai awal semester hingga sekarang.

6. Kepada kedua orang tua tercinta, saudara, serta keluarga yang dengan penuh kasih telah memberikan motivasi, nasihat, dan doa tulus selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Kepada Eddy Ryansyah, Zidane Zuhansyah, Bayu Ragil Pangestu, Restu Phandu Damara, Muhammad Angga Firmansyah, Kelvin Stephanus Tarigan, Bagus Al Rasyid, Thariq Dwi Firmansyah, sahabat yang selalu setia memberikan semangat, doa, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kehadiran dan kebersamaan yang berarti.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna dan terdapat berbagai kekurangan dalam penulisannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan serta saran yang konstruktif agar penelitian ini dapat berkembang menjadi lebih baik di masa mendatang. Demikian, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 01 Agustus 2025

Penulis,

Naufal

202110415097

Analisis Hambatan.., Naufal, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

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 ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Fokus Penelitian 7
1.3 Pertanyaan Penelitian 7
1.4 Tujuan Penelitian 7
1.5 Manfaat Penelitian 7
1.5.1 Manfaat Teoretis 7
1.5.2 Manfaat Praktis 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **9**
2.1 Penelitian Terdahulu 9
2.2 Tinjauan Konseptual 14
2.2.1 Grand Theft Auto V *Roleplay* 14
2.2.2 Komunikasi Kelompok 15
2.2.3 Cerita Kolektif dalam *Roleplay* 17
2.2.4 Hambatan Komunikasi Antar Pemain 18
2.2.5 Bentuk dan Media Komunikasi Antar Pemain 20
2.3 Teori Narasi Walter Fisher 20
2.3.1 Narrative Coherence dan Narrative Fidelity 22

2.4 Kerangka Berpikir....25
BAB III METODE PENELITIAN....27
3.1 Pendekatan Penelitian....27
3.2 Desain Penelitian....27
3.3 Subjek dan Objek Penelitian....28
3.3.1 Subjek....28
3.3.2 Objek....29
3.4 Teknik Pengumpulan Data....29
3.4.1 Observasi....29
3.4.2 Wawancara....30
3.4.3 Dokumentasi....31
3.5 Data Primer dan Sekunder....31
3.5.1 Data Primer....31
3.5.2 Data Sekunder....32
3.6 Teknik Analisis Data....32
3.6.1 Reduksi Data....33
3.6.2 Penyajian Data....33
3.6.3 Penarikan Kesimpulan....33
3.7 Keabsahan Data....34
3.7.1 *Credibility* (Derajat Kepercayaan)....34
3.7.2 *Transferability* (Keteralihan)....34
3.7.3 *Dependability* (Kebergantungan)....34
3.7.4 *Confirmability* (Kepastian)....35
3.8 Tempat dan Waktu Penelitian....35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN....37
4.1 Hasil Penelitian....37
4.1.1 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian....37
4.1.2 Profil Informan....39
4.1.3 Motivasi dan Keterlibatan dalam Roleplay....40
4.1.4 Pola Komunikasi dalam Roleplay....41
4.1.5 Hambatan Hambatan Komunikasi....43

4.1.6 Dampak Hambatan Terhadap Alur Cerita.....45
4.1.7 Strategi Pemain Dalam Menghadapi Hambatan 47
4.1.8 Analisis Naratif Roleplay Berdasarkan Teori Walter Fisher 48
4.1.9 Dampak Komunikasi terhadap Keterlibatan dan Identitas Sosial.....50
4.2 Pembahasan 52
4.2.1 Hambatan Komunikasi dalam Menjalankan Skenario Roleplay 52
4.2.2 Perbedaan Gaya Komunikasi dan Kepribadian Pemain.....55
4.2.3 Mengatasi Hambatan Komunikasi 57
4.2.4 Roleplay Sebagai Sarana Pembentukan Identitas dan Relasi Sosial....59
BAB V PENUTUP 62
5.1 Kesimpulan 62
5.2 Saran 64
5.2.1 Akademis 64
5.2.2 Praktis.....64
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu..... 9
Tabel 3.1 Waktu Penelitian 36
Tabel 4.1 Profile Informan 36

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 25
Gambar 4.1 Logo Server Alura Highscool Roleplay 34
Gambar 4.2 Perkumpulan Semua Sekolah Di Server Alura High School 50
Gambar 4.2 Badside Tertangkap Dan Diintrogasi Oleh Polisi..... 53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Biodata

Lampiran II. Pedoman Wawancara

Lampiran III. Transkrip Wawancara

Lampiran IV. Hasil Reduksi

Lampiran V. Dokumentasi

Lampiran VI. Hasil Observasi

Lampiran VII. Kartu Bimbingan

Lampiran VIII. Form Perbaikan