PEMANFAATAN AKUN *AUTOBASE* @BABUFESS DI X SEBAGAI PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI KOMUNITAS PEMAIN GENSHIN IMPACT

SKRIPSI

Oleh :
Ramadhina Putri Mulyadi
202110415184

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

PEMANFAATAN AKUN *AUTOBASE* @BABUFESS DI X SEBAGAI PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI KOMUNITAS PEMAIN GENSHIN IMPACT

SKRIPSI

Oleh :
Ramadhina Putri Mulyadi
202110415184

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

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Pemanfaatan Akun *Autobase* @babufess di X Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas Pemain Genshin Impact
Nama Mahasiswa	: Ramadhina Putri Mulyadi
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415184
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 22 Juli 2025

Jakarta, 29 Juli 2025

MENYETUJUI,

Dosen Pembimbing

Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si

NIDN. 0319059501

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	: Pemanfaatan Akun *Autobase* @babufess di X Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas Pemain Genshin Impact
Nama Mahasiswa	: Ramadhina Putri Mulyadi
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415184
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 22 Juli 2025

Jakarta, 29 Juli 2025

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji	: Annisa Eka Syafrina, S.I.Kom, M.Si NIDN. 0312079501	.....
Penguji	: Syahrul Hidayanto, S.Sos, M.Si NIDN. 0319059501	.....
Sekretaris Penguji	: Tabrani Sjafrizal, S.Sos, M.I.Kom NIDN. 0306046603	.....

MENGETAHUI,

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

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **Pemanfaatan Akun *Autobase* @babufess di X Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas Pemain Genshin Impact** ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak mengandung materi ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai refensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan 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 difoto copy melalui perpustakan 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, 29 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Ramadhina Putri Mulyadi

202110415184

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Ramadhina Putri Mulyadi, 202110415184, Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Pemanfaatan Akun *Autobase* @babufess di X Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas Pemain Genshin Impact.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan akun *autobase* @babufess di X sebagai pemenuhan kebutuhan informasi oleh komunitas pemain Genshin Impact. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan empat pengguna aktif serta satu admin dari akun @babufess dan observasi partisipan. Penelitian ini menggunakan teori Perilaku Pencarian Informasi Wilson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan informasi para pemain Genshin Impact terpenuhi melalui pemanfaatan akun *autobase* @babufess di platform X. Dalam perilaku mencari informasi, informan aktif maupun pasif mengidentifikasi serta menemukan informasi sesuai kebutuhan bermain mereka. Proses mengakses informasi juga dinilai mudah karena penggunaan bahasa yang komunikatif, fitur pencarian yang praktis, serta kecepatan respons dari komunitas. Informasi yang diperoleh kemudian digunakan secara nyata dalam aktivitas bermain, mulai dari membangun karakter, menyelesaikan misi, hingga mengambil keputusan strategis, yang memperlihatkan bahwa akun ini tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga media yang aplikatif dan relevan bagi komunitas pemain.

Kata kunci: Akun *Autobase*, Genshin Impact, Kebutuhan Informasi, Media Sosial X, Teori Perilaku Pencarian Informasi

ABSTRACT

Ramadhina Putri Mulyadi, 202110415184, *Communication Science, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Utilization of the @babufess Autobase Account on X as Fulfilling the Information Needs of the Genshin Impact Player Community.*

This study aims to determine the utilization of the @babufess autobase account on X as fulfilling information needs by the Genshin Impact player community. The research uses a qualitative approach with descriptive methods. Data collection techniques were carried out through in-depth interviews with four active users and one admin of the @babufess account and participant observation. This study uses Wilson's Information Search Behavior theory. The results showed that the information needs of Genshin Impact players were met through the use of the @babufess autobase account on platform X. In information seeking behavior, active and passive informants identify and find information according to their playing needs. The process of accessing information is also considered easy due to the use of communicative language, practical search features, and the speed of response from the community. The information obtained is then used in real play activities, from building characters, completing missions, to making strategic decisions, which shows that this account is not only a source of information, but also an applicable and relevant medium for the player community.

Keywords: *Autobase Account, Genshin Impact, Information Needs, Social Media X, Information Search Behavior Theory*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang Maha Esa atas limpahan rahmat, berkah, dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Akun *Autobase* @babufess di X Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas Pemain Genshin Impact" 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. Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ayah penulis, Agus Mulyadi, dan almarhumah ibu penulis, Nelly Rasyid, atas segala doa dan cinta kasih yang tak tergantikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada ibu sambung penulis, Suminar, atas dukungan dan semangat yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Serta penulis ingin mengucapkan pula rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D., D.Crim (HC)., 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 Sigit Surahman, S.Sn., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan berharga selama proses perkuliahan di Fakultas Ilmu Komunikasi.

Dipindai dengan CamScanner

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 Rizka Aulia Nurdin, teman seperjuangan sejak semester 1 hingga saat ini, yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam perjalanan perkuliahan maupun proses penyusunan skripsi.
7. Kepada Shabrina Razan Putri Pribadi, Keysha Azzahra Mustakoweni, Mariska Prawardani dan Azka Syifaa, sahabat yang selalu setia memberikan semangat, doa, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Kepada Aul, Nada dan Patar, teman yang meskipun terpisah jarak, tetap memberikan dukungan, motivasi, serta hiburan yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada Scaramouche atau Wanderer, dan PBKK selaku karakter fiksi yang telah menjadi penyemangat penulis selama menyelesaikan skripsi ini.

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, 29 Juli 2025

Penulis,



Ramadhina Putri Mulyadi

NPM. 202110415184

Dipindai dengan CamScanner

Pemanfaatan Akun.., Ramadhina Putri Mulyadi, 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 ..... **xi**
DAFTAR BAGAN ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Fokus Penelitian 8
1.3 Pertanyaan Penelitian 8
1.4 Tujuan Penelitian 8
1.5 Manfaat Penelitian 9
1.5.1 Manfaat Teoretis 9
1.5.2 Manfaat Praktis 9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **10**
2.1 Penelitian Terdahulu 10
2.2 Tinjauan Konseptual 15
2.2.1 Kebutuhan Informasi 15
2.2.2 Media Sosial 16
2.2.3 X 17
2.2.4 *Autobase* 18
2.3 Tinjauan Teoretis 19
2.3.1 Teori Perilaku Pencarian Informasi 19
2.4 Kerangka Berpikir 22

Pemanfaatan Akun.., Ramadhina Putri Mulyadi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

BAB III METODE PENELITIAN 25
3.1 Pendekatan Penelitian 25
3.2 Desain Penelitian 25
3.3 Subjek dan Objek Penelitian 26
3.3.1 Subjek Penelitian 26
3.3.2 Objek Penelitian 27
3.4 Teknik Pengumpulan Data 28
3.5 Teknik Analisis Data 29
3.6 Keabsahan Data 31
3.7 Tempat dan Waktu Penelitian 32
3.7.1 Tempat Penelitian 32
3.7.2 Waktu Penelitian 33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 34
4.1 Hasil Penelitian 34
4.1.1 Gambaran Umum Akun *Autobase* @babufess 34
4.1.2 Profil Informan Penelitian 35
4.1.3 Perilaku Mencari Informasi oleh Informan 36
4.1.4 Perilaku Mengakses Informasi oleh Informan 43
4.1.5 Perilaku Menggunakan Informasi oleh Informan 48
4.2 Pembahasan 54
4.2.1 Pemanfaatan Akun *Autobase* dalam Mencari Informasi 54
4.2.2 Kemudahan Akses Informasi Melalui Akun *Autobase* 60
4.2.3 Penggunaan Informasi dari Akun *Autobase* dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi 63
BAB V PENUTUP 68
5.1 Kesimpulan 68
5.2 Saran 69
5.2.1 Saran Akademis 69
5.2.2 Saran Praktis 69
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

Pemanfaatan Akun.., Ramadhina Putri Mulyadi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 10
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian 33
Tabel 4. 1 Profil Informan Penelitian 35
Tabel 4. 2 Perilaku Mencari Informasi oleh Informan 41
Tabel 4. 3 Perilaku Mengakses Informan oleh Informan 47
Tabel 4. 4 Perilaku Menggunakan Informasi oleh Informan 54

Pemanfaatan Akun.., Ramadhina Putri Mulyadi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Survei Alasan Menggunakan Internet 2
Gambar 1. 2 Survei Pengguna Internet APJII 2
Gambar 1. 3 Peringkat Kategori Genshin Impact di Indonesia 5
Gambar 1. 4 Contoh Menfess di Akun Autobase @babufess 7
Gambar 2. 1 Model Perilaku Pencarian Informasi Wilson 22
Gambar 4. 1 Akun Autobase @babufess 34

Pemanfaatan Akun.., Ramadhina Putri Mulyadi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....23
Bagan 3. 1 Komponen Analisis Miles dan Hurberman.....30

Pemanfaatan Akun.., Ramadhina Putri Mulyadi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Biodata Diri

Lampiran 2 – Tabel Hasil Observasi

Lampiran 3 – Pedoman Wawancara

Lampiran 4 – Transkrip Wawancara

Lampiran 5 – Tabel Reduksi Data

Lampiran 6 – Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 7 – Form Perbaikan

Pemanfaatan Akun.., Ramadhina Putri Mulyadi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025