

**NEGOSIASI IDENTITAS KELOMPOK PEMAIN
GIM PLENYUN SQUAD MELALUI WHATSAPP
(STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF KELOMPOK PEMAIN
GIM)**

SKRIPSI

Oleh:

Safira Ramadhani

201710415214



**PROGRAM STUDI ILMU
KOMUNIKASI**

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2024

**NEGOSIASI IDENTITAS KELOMPOK PEMAIN GIM
PLENYUN SQUAD MELALUI WHATSAPP**

(STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF KELOMPOK PEMAIN GIM)

SKRIPSI

Oleh:

Safira Ramadhani

201710415214



**PROGRAM STUDI ILMU
KOMUNIKASI**

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2024



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Negosiasi Identitas Pemain Gim Dalam Kelompok Pemain Gim Melalui Whatsapp (Studi Deskriptif Kualitatif Kelompok Pemain Gim Plenyun Squad Melalui Whatsapp)**

Nama Mahasiswa : **Safira Ramadhani**

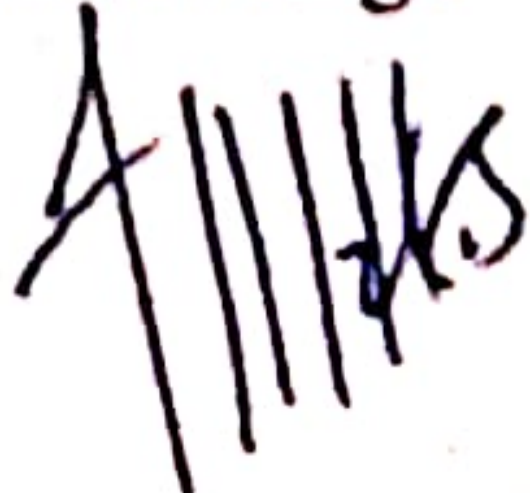
Nomor Induk Mahasiswa : **201710415214**

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

Jakarta, 2 Januari 2024

MENYETUJUI

Pembimbing I



Titis Nurwulan Suciati, S.Sos, M.I.Kom

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Negosiasi Identitas Kelompok Pemain Gim Plenyun Squad Melalui Whatsapp (Studi Deskriptif Kualitatif Kelompok Pemain Gim**

Nama Mahasiswa : **Safira Ramadhani**

Nomor Pokok Mahasiswa : **201710415214**

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

Tanggal Lulus Ujian : **30 Januari 2024**

Jakarta, 12 Februari 2024

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : **Dr.Dwinarko, M.M., M.H**
NIDN. 312026604

Penguji I : **Titis Nurwulan Suciati, S.Sos., M.I.Kom**
NIDN. 0329068301

Penguji II : **Moh.Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si**
NIDN. 0330089401

Safira
.....
Titis
.....
Moh.Rifaldi
.....

MENGETAHUI,

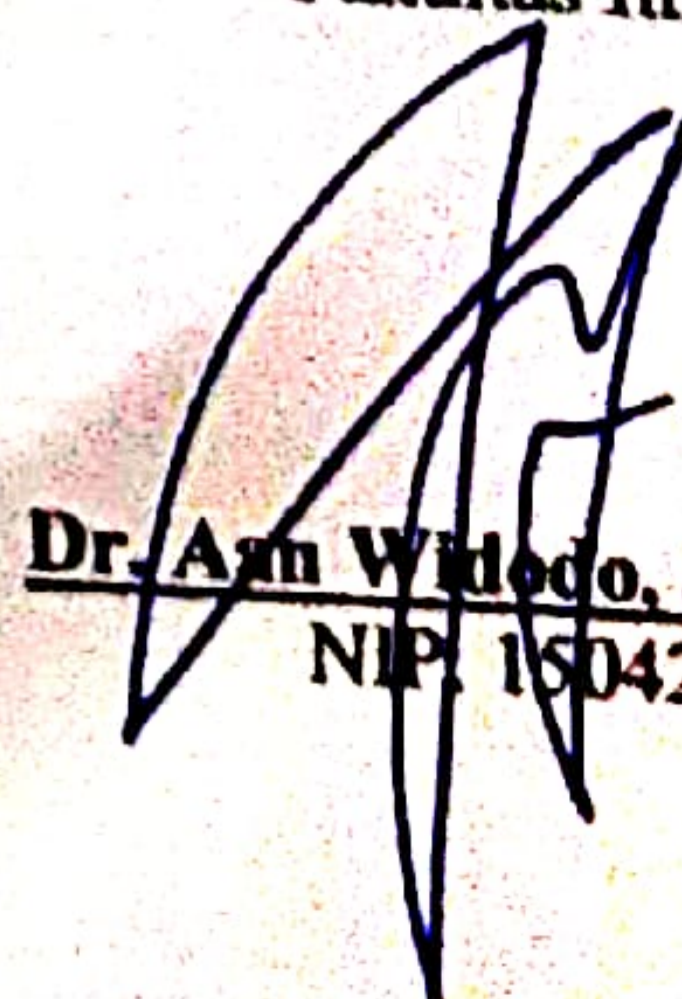
Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si
NIP.2203551

Dekan

Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Am Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom
NIP. 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul *Negosiasi Identitas Kelompok Pemain Gim melalui Whatsapp* dengan studi Deskriptif kualitatif kelompok Melalui Whatsapp adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri 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 kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara JakartaRaya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan proposal 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, 12 Februari 2024



ABSTRAK

Safira Ramadhani 201710415214. Negosiasi Identitas Kelompok Pemain Gim Melalui *Whatsapp*(Studi Deskriptif Kualitatif Kelompok Pemain Gim).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui identitas para pemain gim yang merupakan hasil negosiasi dengan kelompok bermain gim melalui media mobile *Whatsapp*. Studi ini termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif dengan Metode deskriptif. Hasil yang di dapatkan dari penelitian ini adalah bahwa *Whatsapp* adalah aplikasi atau media yang bagian dari konsep CMC (Computed Mediated Communication) menjadi aplikasi berkomunikasi atau bernegosiasi identitas pada grup dengan memanfaatkan fitur-fitur aplikasi dari *Whatsapp* maupun gim itu sendiri. Subjek dalam penelitian ini yaitu 5 anggota kelompok pemain gim *Plenyun Squad* yang akan menjadi informan, teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi dan teknik analisis data seperti kodifikasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Kesimpulan penelitian ini menemukan bahwa sebagian besar anggota kelompok lebih sadar gender dibandingkan yang lain, terutama sebelum bergabung dengan kelompok seperti *Plenyun SQUAD*. Mereka memiliki preferensi yang berbeda dan lebih memilih untuk mengkomunikasikan identitas mereka melalui *WhatsApp* yang menjadi bagian dari CMC untuk berpartisipasi dalam permainan. Dalam dunia game online, banyak kelompok yang menggunakan turnamen untuk meningkatkan keterampilan dan mendapatkan poin, namun anggota *Plenyun Squad* tidak memprioritaskan permainan berdasarkan kemampuannya.

Kata Kunci: Negosiasi Identitas, Kelompok Pemain Gim, CMC (Communication Mediated Computed)



ABSTRACT

Safira Ramadhani 201710415214.Negotiating the Identity of Game Player Groups via WhatsApp (Qualitative Descriptive Study of Game Player Groups).

This research aims to find out the identity of game players which is the result of negotiations with game playing groups via the mobile media Whatsapp. This study is included in the type of qualitative research with descriptive methods. The results obtained from this research are that Whatsapp is an application or media that is part of the CMC (Computed Mediated Communication) concept as an application for communicating or negotiating identity in groups by utilizing the application features of Whatsapp and the game itself. The subjects in this research are 5 members of the group of Plenyun Squad game players who will become informants. Data collection techniques are carried out using interviews and documentation and data analysis techniques such as data codification, data presentation and drawing conclusions or verification. The conclusion of this study found that most group members were more gender aware than others, especially before joining a group like Plenyun SQUAD. They have different preferences and prefer to communicate their identity via WhatsApp which is part of CMC to participate in the game. In the world of online gaming, many groups use tournaments to improve skills and earn points, but Plenyun Squad members do not prioritize games based on their abilities.

Keywords: Identity Negotiation, Game Player Groups, CMC(Communication Mediated Computed

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Negosiasi Identitas Pemain Gim dalam Kelompok Pemain Gim Melalui Whatsapp (Studi Deskriptif Kualitatif kelompok Pemain Gim Plenyun Squad Melalui Whatsapp)." Proposal Skripsi ini penulis buat sebagai syarat bahwa penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir sebagai mahasiswa

Penulis menyadari bahwa pada proses Penelitian Ilmiah ini masih banyak kekurangan yang di timbulkan, baik dari segi materi maupun Bahasa yang digunakan oleh peneliti. Peneliti banyak sekali menghadapi kendala selama penyusunan Penulisan Ilmiah ini karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki serta kurangnya pengalaman penulis. Namun, penulis juga menyadari berkat bimbingan serta dukungan dari banyak pihak, Penulisan Ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih kepada keluarga dan juga Allah Swt. yang telah memberikan dukungan dan doa serta materi untuk menuntaskan Pendidikan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik dukungan moril dan materil. Selain itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung serta membimbing penulis dalam menyelesaikan Penulisan Ilmiah ini, sehingga Karya Tulis ini dapat tersusun dengan baik, tepat guna dan waktu. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen. Pol (Purn) Dr.Drs. H. Bambang Karsono SH,MM, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr.Aan Widodo, S.IKom, M.I.Kom, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Novrian, S.Sos, M.I.Kom Selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Titis Nurwulan Suciati, S.Sos, M.I.Kom Selaku Dosen pengganti Pembimbing I yang telah membantu penulis memberikan bimbingan

dalam menyelesaikan skripsi.

6. Ibu Ratna Puspita, S.Sos, M.Si selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membantu penulis memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
7. Teman – teman FIKOM A4 dan para sahabat yang tidak saya sebutkan satu persatu serta teman satu Fakultas Ilmu Komunikasi yang sudah memberikansupport penulis dalam menyusun skripsi ini.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Jakarta, 2 Januari 2024

Penulis



Safira Ramadhani
201710415214

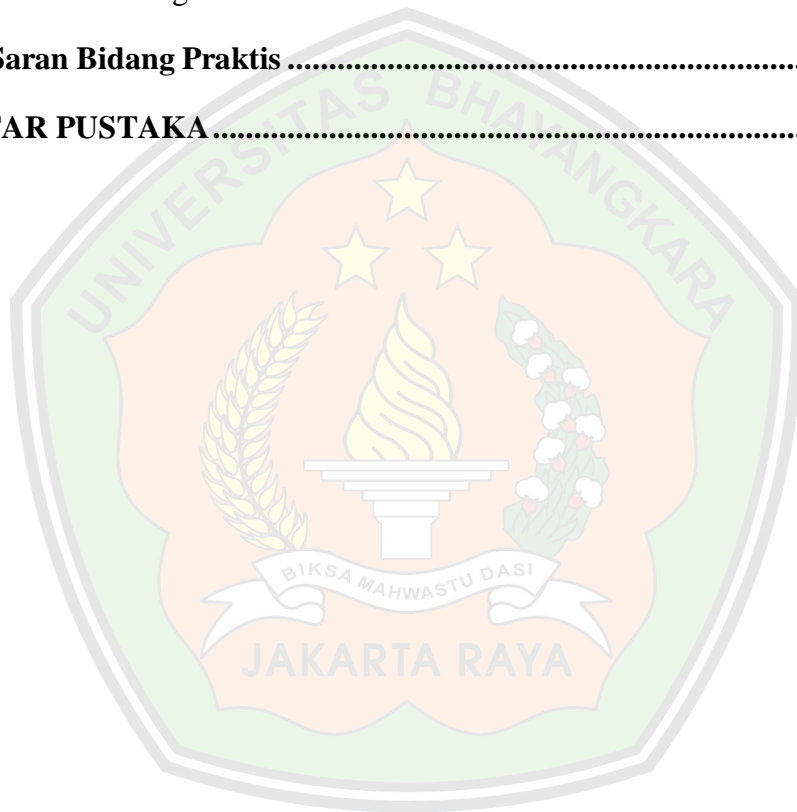


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Penelitian	8
1.3 Pertanyaan Penelitian	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.5.1 Manfaat Akademis.....	8
1.5.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Literatur Terdahulu.....	9
2.2 Kerangka Konsep.....	13
2.2.1 Identitas.....	13

2.2.2	Negosiasi Identitas.....	16
2.2.3	Definisi kelompok	18
2.2.4	Definisi Komunikasi Termediasi Komputer	20
2.2.5	Whatsapp sebagai Media Komunikasi Termediasi Komputer	21
2.2.6	Definisi Pemain Gim.....	22
a.	Kelompok Pemain Gim.....	23
2.3	Kerangka Pemikiran.....	24
	Keterangan.....	24
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1	Jenis Penelitian.....	26
3.2	Metode Penelitian.....	26
3.3	Subyek Penelitian	27
3.4	Teknik Pengumpulan Data	28
3.4.1	Wawancara.....	28
3.4.2	Dokumentasi.....	28
3.5	Teknik Analisis Data.....	29
3.6	Teknik Keabsahan Data.....	29
3.6.1	Triangulasi.....	30
BAB IV	TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1	Temuan Penelitian	31
4.1.1	Profil Subjek Penelitian : Kelompok Plenyun Squad / PSD	31
4.1.2	Profil Informan Penelitian.....	34
4.1.2	Tabel Key Informan.....	37
4.1.3	Tabel Informan Penelitian.....	37
4.2	Whatsapp sebagai media komunikasi kelompok pemain gim.....	38

4.2.2 Negosiasi Identitas Kelompok Pemain gim Plenyun Squad Melalui Whatsapp	48
4.3 Pembahasan Penelitian	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
5.2.1 Saran Bidang Akademis.....	56
5.2.2 Saran Bidang Praktis	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58



DAFTAR GAMBAR

4.1 Logo squad kelompok	35
4.2 Logo Gim Mobile Legends:Bang Bang	35
4.3 Info Profil Grup dan Media Dari Instagram.....	38
4.4 Percakapan Anggota Plenyun Squad Melalui WhatsApp	39
4.5 Contoh Topik Pembicaraan Pada Grup	42
4.6 Contoh Tangkapan Layar	43
4.7 Contoh Beberapa Anggota Mengirimkan Video	44
4.8 Percakapan Melalui Voice Note	45
4.9 Bertukar Emoticon Di Dalam Grup.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Cv Mahasiswa

Lampiran 2 : Reduksi Data dan Transkrip Wawancara

Lampiran 3 : Dokumentasi

Lampiran 4 : Form Perbaikan

Lampiran 5 : Form Kartu Bimbingan



DAFTAR BAGAN

2.3 Kerangka Pemikiran	26
-------------------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

2.1 Literatur terdahulu.....	10
3.1 Jumlah anggota kelompok yang aktif.....	30
4.2 Informasi Data Informan dan Key Informan	33



