

PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE “*SKY: CHILDREN OF THE LIGHT*” DALAM KOMUNITAS DISCORD “SKY ID SKYRIANS”

SKRIPSI



Disusun oleh:

MICHELLE NIKITA (071811533049)

**S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE “*SKY: CHILDREN OF THE LIGHT*” DALAM KOMUNITAS DISCORD “SKY ID SKYRIANS”

SKRIPSI



Disusun oleh:

MICHELLE NIKITA (071811533049)

**S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Semester Genap 2021/2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung ataupun tidak langsung) dalam isi skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 17 Juni 2022



(Michelle Nikita.....)

PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE “*SKY: CHILDREN OF THE LIGHT*” DALAM KOMUNITAS DISCORD “SKY ID SKYRIANS”

SKRIPSI

Maksud: Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun Oleh:

MICHELLE NIKITA

071811533049

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Genap 2021/2022

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Writing this paper wasn't as easy as some people thought,
But the fact that it is now done, is no other because of the people who never stopped
supporting me.*

This paper is for those who always stay by my side no matter how hard I am to handle.

Thank you.

HALAMAN PERSETUJUAN

**Perilaku Komunikasi Pemain Game Online "Sky: Children of the Light" Dalam
Komunitas Discord "Sky ID Skyrians"**

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan telah disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



IGAK. Satrya Wibawa, S.Sos., MCA., Ph.D.
NIP. 197508032000031001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Komunikasi
Departemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada Hari : Rabu
Tanggal : 06 Juli 2022
Pukul : 13.30 - 15.30

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Dr. Yayan Sakti Suryandaru, S.Sos., M.Si.
NIP. 197010021998021001

Anggota 1



Angga Prawadika Aji, S.IP., MA.
NIP. 199003282018083101

Anggota 2



IGAK. Satrya Wibawa, S.Sos., MCA., Ph.D.
NIP. 197508032000031001

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang bagaimana perilaku komunikasi pemain *online social game* Sky: Children of the Light dalam komunitas Discord “Sky ID Skyrians”. Kelompok yang dibentuk atas latar belakang *online social game* akan memiliki perilaku komunikasinya yang unik, yang berarti akan ada perilaku komunikasi tersendiri yang dimiliki. Metode penelitian yang digunakan adalah Netnografi dari Robert V. Kozinets yang merupakan pengamatan secara mendalam terhadap suatu kelompok sosial yang ada di internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku komunikasi para pemain *online social game* Sky: Children of the Light dalam komunitas Discord “Sky ID Skyrians” memiliki variasi dan cara berkomunikasi sendiri dilihat dari kepentingan dan tujuan yang ada seperti pertukaran informasi, pencarian teman, berpartisipasi dalam sebuah kegiatan, dan pertukaran hingga jual-beli barang.

Kata Kunci: Discord, Perilaku Komunikasi, Sky: Children of the Light, pemain *game online*, komunitas virtual.

ABSTRACT

This study discusses the behavioral communication from the players of an online social game Sky: Children of the Light within a Discord community called “Sky ID Skyrians”. A group or community that is built because of online social game will have its own unique behavioral communication. The method that is being used in this research is Netnography by Robert V. Kozinets, which is a method to study a certain group within the internet by observing the community itself. The research shows result that the behavioral communication of Sky: Children of the Light’s players in “Sky ID Skyrians” has a few variations, it is showed by their needs, interest, and goals such as with information exchange, friends-finding, how they participate an event, and the whole sell-buy-trade behavior.

Keywords: Discord, behavioral communication, Sky: Children of the Light, online game players, virtual community.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberi saya kesempatan dan kekuatan sehingga saya dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Selesaiannya skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan orang-orang sekitar saya yakni:

- Saya ingin berterima kasih kepada kedua orang tua saya yang senantiasa mengingatkan saya untuk selalu mengerjakan skripsi ini dan selalu mendoakan yang terbaik untuk saya.
- Terima kasih sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing saya yakni Mas IGAK Satrya yang selalu bersabar dengan semua pertanyaan-pertanyaan yang saya tanyakan selama proses penulisan skripsi ini, senantiasa membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik terlepas dari kekelelahan saya dalam mengirim draft, dan juga sindiran-sindiran dan pengingat beliau yang tidak pernah gagal untuk memotivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
- Saya ingin berterima kasih kepada dosen dan staff departemen komunikasi yang juga tak lelah untuk mengingatkan para mahasiswa untuk melanjutkan skripsinya. Terima kasih juga atas ilmu-ilmu yang telah diberikan selama proses studi saya untuk mendapatkan gelar S1.
- Terima kasih buat anak-anak bulu saya: Percy, Mocan, dan Nebula yang tidak pernah berhenti menjadi *moodbooster* dikala menghadapi *mental breakdown* yang tidak sesekali datang. Kalian lucu dan menyebalkan, tapi, ibumu ini sayang!
- Untuk teman-teman saya susuripris: Nisya, Jeda, Ilha, Dayne, dan Feby, *thank you guys so much cause you never stop checking up on me*. Makasih udah selalu nemenin aku buat ngerjain skripsi dan selalu ngemotivasi! *I wish you angels the best in life! I love you guys in every universe!!*

- Terima kasih kepada Mba Ollie yang tidak pernah lelah mendengarkan keluh kesah saya tentang skripsi, telah menjadi figur kakak untuk saya selama ini dan tidak lelah untuk memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Maafkan aku yang tukang sambat ini kebanyakan overthink. *But without you, I wouldn't be here right now, so, thank you.*
- Saya berterima kasih sebesar-besarnya kepada server “Sky ID Skyrians” dan semua unit di dalamnya yang tidak mungkin saya sebutkan satu-satu karena ada sekampung, yang telah memberikan wadah untuk saya melakukan penelitian dan selalu menjaga komunitas untuk tetap hidup sehingga skripsi saya tidak berhenti di tengah jalan *ehehehe*. Terima kasih juga dukungannya selama saya mengerjakan skripsi ini! Sayang banget sama kalian! *I wish the best for my favorite server!*
- Terima kasih buat *my Sky family*: Arga, Celin, Zoe, Ping, Haleh, Ree dan Sunset yang sudah menjadi inspirasi dan menjadi akar dari terbentuknya skripsi dengan topik *game online* ini. *Thank you for the ridiculously amazing moments! I miss you guys so much!*
- Tentunya saya juga berterima kasih kepada semua pihak kolega, teman-teman, dan keluarga yang tidak mungkin saya sebutkan satu-satu. Terima kasih atas doa dan semangatnya!

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	14
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang Masalah	16
1.2 Rumusan Masalah	22
1.3 Tujuan Penelitian	22
1.4 Manfaat Penelitian	22
1.5 Tinjauan Pustaka	23
1.5.1 Perilaku Komunikasi dalam Komunitas	23
1.5.2 Game Online dan Sky: Children of the Light	24
1.5.3 Interaksi Pemain Sky: Children of the Light dalam konteks Computer-Mediated Communication (CMC)	27
1.5.4 Perilaku Komunikasi dalam Komunitas Virtual	30
1.5.5 Komunikasi Virtual dalam Komunitas Discord SKY ID SKYRIANS	32
1.6 Metodologi Penelitian	34
1.6.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian	34
1.6.2 Tipe Penelitian	34
1.6.3 Metode Penelitian	35
1.6.4 Sasaran Penelitian	36
1.6.5 Unit Analisis Data	36
1.6.6 Teknik Pengumpulan Data	36
1.6.7 Teknik Analisis Data	37
BAB II	38
GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	38

2.1	Sky: Children of the Light	38
2.2	Discord Sebagai Media Komunikasi	45
2.3	Profil Komunitas Discord “Sky ID Skyrians”	47
2.3.1	Channel di “Sky ID Skyrians”	50
2.3.2	Roles di “Sky ID Skyrians”	52
BAB III		55
HASIL DAN PEMBAHASAN		55
3.1	Pertukaran Informasi Seputar game Sky: Children of the Light Dalam Komunitas Sky ID Skyrians	56
3.2	Pertemanan di dalam Komunitas “Sky ID Skyrians”	65
3.3	Perilaku Komunikasi antara Pengurus dengan Anggota “Sky ID Skyrians”	71
3.4	Perilaku Komunikasi Terkait Pertukaran dan Jual-Beli Barang game Sky: Children of the Light Dalam Komunitas Sky ID Skyrians	79
BAB IV		85
KESIMPULAN		85
DAFTAR PUSTAKA		87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Map dalam Sky: Children of the Light (1)	40
Gambar 2.2 Map dalam Sky: Children of the Light (2)	41
Gambar 2.3 Wujud spirit tree dalam permainan Sky: Children of the Light	42
Gambar 2.4 Wujud friendship tree dalam permainan Sky: Children of the Light	42
Gambar 2.5 Harga barang in-app purchase di aplikasi Sky: Children of the Light	44
Gambar 2.6 Komunikasi lewat teks dalam permainan Sky: Children of the Light	45
Gambar 2.7 Komunikasi lewat honk dalam permainan Sky: Children of the Light	45
Gambar 2.8 Rules di komunitas "Sky ID Skyrians"	49
Gambar 2.9 Emoji yang ada di "Sky ID Skyrians"	50
Gambar 2.10 Beberapa channel di "Sky ID Skyrians"	52
Gambar 2.11 Roles yang ada di "Sky ID Skyrians"	54
Gambar 3.1 Penyebaran informasi seputar Sky: Children of the Light dalam channel #info-sky	58
Gambar 3.2 Penyebaran informasi seputar Sky: Children of the Light dalam channel #news	59
Gambar 3.3 Penyebaran informasi tentang Sky: Children of the Light dalam channel #known-issues	60
Gambar 3.4 Komunikasi dalam channel #diskusi-sky seputar game Sky: Children of the Light	61
Gambar 3.5 Pemain mengajukan pertanyaan yang dialami dalam permainan Sky: Children of the Light	62
Gambar 3.6 Perilaku komunikasi berupa diskusi terkait spoiler permainan Sky: Children of the Light	64
Gambar 3.7 Reaksi berupa emoji oleh anggota "Sky ID Skyrians" terhadap sebuah pesan 65	
Gambar 3.8 Perilaku komunikasi mencari teman lewat channel #kode-qr	67
Gambar 3.9 Menambahkan teman untuk melakukan candle run	68

Gambar 3.10 Menambahkan teman untuk melakukan barter heart	68
Gambar 3.11 Perilaku komunikasi dengan mention atau reply kepada siapa kode QR ditujukan.....	70
Gambar 3.12 Bot server yang diatur untuk memberi sambutan hangat kepada anggota- anggota baru	73
Gambar 3.13 Chat dari pengurus yang menyambut dan menyapa anggota-anggota “Sky ID Skyrians” lewat channel #biodata-skyrians.....	74
Gambar 3.14 Kuis tebak traveling spirit yang diadakan oleh pengurus.....	75
Gambar 3.15 Event di komunitas dimana pemain hanya perlu mengklik emoji untuk mendaftar.....	78
Gambar 3.16 Perilaku komunikasi pengurus dalam pelaksanaan event	79
Gambar 3.17 Perilaku komunikasi berupa barter heart.....	81
Gambar 3.18 Perilaku komunikasi dalam jual-beli Adventure Pass.....	82
Gambar 3.19 Chat yang telah disunting menandakan bahwa pesan tidak lagi berlaku	84