



**POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN DALAM GAME  
ONLINE C.O.C (*CLASH OF CLANS*)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu (S-1) Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

Disusun oleh :

**TUBAGUS PAMUNGKAS**

**44111120033**

**BIDANG STUDI BROADCASTING  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2016**



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur alhamdulillah, peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, memberikan kekuatan dan kesabaran serta jalan kemudahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan baik. Adapun proposal skripsi yang diteliti berjudul: **“POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN DALAM GAME ONLINE C.O.C (CLASH OF CLANS)”**.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memenuhi penilaian pada semester genap tahun akademik 2015/2016 dan untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata (S-1) Komunikasi Bidang Broadcasting di Universitas Mercu Buana.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka pembuatan proposal skripsi tidak dapat berjalan dengan baik. Banyak pihak-pihak yang telah membantu peneliti dan memberikan dukungan baik moral dan materil dalam proses penyelesaian proposal skripsi. Oleh karena itu pada kesempatan ini, dengan kerendahan hati peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr Heri Budianto, M. Si. Selaku dosen pembimbing akademik pada jurusan Broadcasting yang telah memberikan arahan, masukan, membuka kerangka berpikir yang luas dan senantiasa memotivasi peneliti

untuk dapat mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan ilmu komunikasi khususnya pada bidang studi Broadcasting.

2. Bapak Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si selaku ketua dewan penguji yang banyak memberikan masukan dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Mardhiyyah, M.Ikom selaku penguji ahli yang telah banyak memberikan kritikan dan masukan yang membangun skripsi ini.
4. Ibu Feni Fasta, SE., M.Si. Selaku dosen dalam mata kuliah riset media pada jurusan Broadcasting yang juga telah membantu memberikan masukan kepada peneliti untuk dapat mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan ilmu komunikasi khususnya pada bidang studi Broadcasting.
5. Bapak Dr. Juwono Tri Atmodjo, S.Sos.,M.Si, selaku dosen di Universitas Mercu Buana yang banyak membantu dalam memberikan pengajaran, masukan dan saran dalam pembuatan skripsi.
6. Ayah Patrick Agus Salim (Alm) dan Mama Nevi Sriwangi, kedua orang tua saya khususnya mama tercinta yang tidak pernah lelah mendoakan segala hal yang terbaik bagi saya dan memberikan semangat, dukungan kepada saya untuk terus berjuang dalam menjalani dan menyelesaikan segala tugas untuk dapat meraih gelar Sarjana S1 dengan nilai yang terbaik.

7. Kakak saya, Gusnevyanti Putri yang selalu berusaha memberikan hiburan dan saling menyemangati dalam menyelesaikan tugas serta menjadikan saya termotivasi untuk menjadi adik yang bisa dibanggakan.
8. Untuk para sahabat Andri Saputra, Kristina Hutagaol, Rezza Rahmad, Anindya Mega, Pepen Effendi, Yogi Saputra, Faizal Rinaldi, Samuel Taruna Eka Putra, Sopian Hadi, serta semua teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang tidak lepas dari saling mendoakan, memberikan semangat dan dukungan untuk penyelesaian proposal skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan Broadcasting PKK Meruya angkatan XX, atas hiburan, kebersamaan berjuang, saling membantu dan memberikan dorongan dalam menyelesaikan proposal skripsi.

peneliti sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proposal skripsi ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, hal ini mengingat masih kurangnya pengalaman dan terbatasnya informasi yang didapat peneliti. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan proposal skripsi ini sangat peneliti terima dengan tangan terbuka.

Akhirnya peneliti ingin mengucapkan terima kasih atas semua bimbingan, dan dukungan serta kemurahan hati dari semua pihak. Semoga mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT. Aamiin....

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Jakarta, Juli 2016

peneliti

**Tubagus Pamungkas**





## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	10
1.3 Rumusan Masalah .....	12
1.4 Tujuan Penelitian .....	13
1.5 Manfaat Penelitian .....	13
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	13
1.5.2 Manfaat Praktis .....	13

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Pengertian Komunikasi .....	14
2.2 Komunikasi Antar Pribadi .....	17
2.2.1 Pengertian Komunikasi Antar Pribadi .....	17
2.2.2 Komponen Komunikasi Antar Pribadi .....	18
2.2.3 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi .....	20
2.3 Game Online .....	22
2.3.1 Pengertian Game Online .....	22

2.3.2 Jenis-jenis Game Online .....	22
2.3.3 Gamers .....	24
2.3.4 Karakteristik Gamers .....	24
2.3.5 Tujuan Bermain Game .....	25
2.4 Komunikasi Virtual .....	25

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Paradigma .....	27
3.2 Jenis Penelitian .....	28
3.3 Metode Penelitian .....	29
3.4 Subyek dan Objek Penelitian .....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.5.1 Observasi .....	31
3.5.2 Interview .....	32
3.5.3 Dokumentasi .....	33
3.6 Analisis Data .....	34
3.6.1 Reduksi Data .....	35
3.6.2 Data Display .....	35
3.6.3 Conclusion Data .....	35
3.7 Teknik Pemeriksa Keabsahan Data .....	36

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	37
--	----

4.1.1 Sejarah Singkat Universitas Mercubuana .....	37
4.1.2 Visi, Misi dan Budaya Kerja Universitas Mercubuana .....	40
4.1.3 Lambang Universitas Mercubuana .....	42
4.2 Hasil Penelitian .....	44
4.2.1 Identitas <i>Informan</i> .....	48
4.3 Pembahasan .....	82
4.3.1 Komunikasi <i>Interaktif</i> .....	82
4.3.2 Bentuk Komunikasi <i>Interaktif</i> Antar <i>Gamers</i> .....	83
4.3.3 Pola Komunikasi <i>Interaktif</i> Antarpersonal .....	85
4.3.4 Komunikasi Dua Arah Secara Langsung .....	86
4.3.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi .....	87
4.3.6 Konflik Yang Muncul Di Lingkungan <i>Virtual</i> .....	89
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	92
5.2 Saran .....	92
5.2.1 Saran Akademis .....	93
5.2.2 Saran Praktis .....	93

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**CURICULUM VITAE**