



**Upaya PR Rising Force Online Unity International Server Dalam
Meningkatkan Kualitas Pelayanan Kepada Gamer**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Di ajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sastra (S-1) Komunikasi
Bidang Studi Hubungan Masyarakat.

Disusun Oleh :

Bayu Satrio Wibowo

44217210054

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCUBUANA

BEKASI

2022

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Upaya PR Rising Force Online Unity International Server dalam
Meningkatkan Kualitas Pelayanan Kepada Gamer

Nama : Bayu Satrio Wibowo

Nim : 44217210054

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 23 Februari 2022

Mengetahui,

Pembimbing



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dewi Ambarsari S.Sos, M.Ikom

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : Upaya PR Rising Force Online Unity International Server dalam
Meningkatkan Kualitas Pelayanan Kepada Gamer

Nama : Bayu Satrio Wibowo

Nim : 44217210054

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations



Jakarta, 23 Februari 2022

Ketua Sidang

Dra. Tri Diah Cahyowati, M.Si ()

Penguji Ahli

Alifiah Ghaniyyu Widyaningrum, S.IKom, M.IKom ( 28.02.22)

Pembimbing

Dewi Ambarsari S.Sos, M.Ikom ()

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Judul : Upaya PR Rising Force Online Unity International Server dalam
Meningkatkan Kualitas Pelayanan Kepada Gamer

Nama : Bayu Satrio Wibowo

Nim : 44217210054

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 23 Februari 2022

Disetujui & Diterima Oleh,

Ketua Bidang Studi Public Relations



(Suryaning Hayati, SE, MM)

Pembimbing



(Dewi Ambarsari S.Sos, M.Ikom)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



(Dr. Elly Yuliawati, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dr. Farid Hamid, M.Si)



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCUBUANA

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bayu Satrio Wibowo

Nim : 44217210054

Bidang Studi : Public Relations

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul “ **Upaya PR Rising Force Online Unity Server Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Kepada Gamers** ”

Adalah murni hasil karya saya yang telah saya buat untuk menjadi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana Jatisampurna Bekasi. Tugas Akhir Skripsi yang saya buat ini bukan plagiarism, tiruan, atau duplikasi hasil karya milik orang lain, kecuali ada beberapa kutipan yang sumber informasi yang didapat saya cantumkan sebagaimana semestinya. Dan bila terbukti saya plagiarism atau ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan yang saya buat, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana dan melakukan kembali semua proses penyusunan tugas akhir dari awal.

23 Februari 2022



ng membuat pernyataan

(Bayu Satrio Wibowo)

Mengetahui,

Ketua Bidang Studi Public Relation

Pembimbing

(Suryaning Hayati,SE,MM)

(Dewi Ambarsari S.Sos, M.Ikom)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR SKRIPSI	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1	16
Pendahuluan	16
1.1. Latar Belakang.....	16
1.2. Fokus Penelitian.....	20
1.3. Tujuan Penelitian.....	20
1.4. Manfaat Penelitian.....	20
1.4.1. Manfaat Akademis/Teoritis.....	20
1.4.2. Manfaat Praktis.....	20
BAB 2	21
TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1. Penelitian Terdahulu.....	21
2.2. Kajian Teoritis.....	27
2.2.1. Komunikasi.....	27
2.2.2. Public Relation.....	29
2.2.3. Fungsi Public Relation.....	30
2.2.4. Definisi Upaya.....	31
2.2.5. Kualitas Pelayanan.....	32
2.2.6. Pengertian Pelayanan.....	33
2.2.7. Pengertian Pelanggan.....	35
2.2.8. Kepuasan Pelanggan.....	35
2.2.9. Game Online.....	37
2.2.9.1. Jenis – Jenis Game.....	38

2.2.9.2. Genre Game	38
2.2.10. Definisi Gamer	40
BAB 3	42
Metodologi Penelitian	42
3.1. Paradigma Penelitian	42
3.2. Metode Penelitian	43
3.3. Subjek Penelitian	44
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.4.1. Data Primer.....	45
3.4.2. Data Sekunder.....	45
3.5. Teknik Analisis Data.....	45
3.6. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	46
BAB IV	48
Hasil Penelitian dan Pembahasan	48
4.1. Gambaran Umum RF Unity International Server	48
4.1.1. Sejarah Tentang RF Unity International Server	48
4.1.2. Logo RF Unity International Server.....	52
4.1.3. Visi dan Misi RF Unity International Server.....	53
4.1.4. Struktur Organisasi RF Unity International Server	54
4.1.5. Event RF Unity International Server	54
4.1.6. Informasi Server RF Unity International Server	56
4.1.7. Peraturan RF Unity Server	56
4.2. Hasil Penelitian	57
4.3. Deskripsi Hasil Penelitian.....	58
4.4. Pembahasan	68
BAB V	74
KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran	74
5.2.1. Saran Akademis.....	75
5.2.2. Saran Praktis.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76

LAMPIRAN	78
Transkrip Wawancara	78
WEBSITE RF UNITY	97
GRUP FACEBOOK RF UNITY	100
STREAMER RF UNITY	103



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

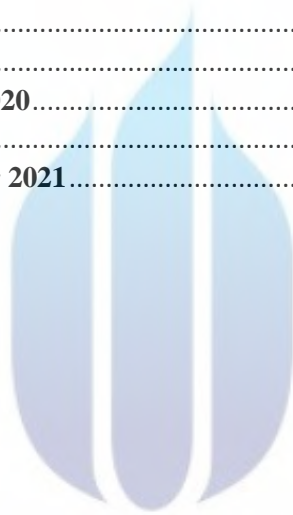
Table 1 Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 2 Struktur RF Unity Server	52



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 RF Online	46
Gambar 2 Tiga Bangsa RF Online	47
Gambar 3 Logo RF Unity Server	50
Gambar 4 Loading Screen RF Unity	51
Gambar 5 Event RF Unity	52
Gambar 6 Event RF Unity	53
Gambar 7 Event RF Unity	53
Gambar 8 Informasi Server RF Unity	54
Gambar 9 Rules RF Unity	54
Gambar 10 Gathering RF Unity	59
Gambar 11 Reward RF Unity	60
Gambar 12 Reward RF Unity	61
Gambar 13 Reward RF Unity	64
Gambar 14 Reward RF Unity	65
Gambar 15 Pejuang Novus Award 2020	68
Gambar 16 Total Online 7 Juni 2021	71
Gambar 17 Total Online 8 November 2021	71



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Transkrip Wawancara.....	78
WEBSITE RF UNITY	97
GRUP FACEBOOK RF UNITY	100
STREAMER RF UNITY	103



UNIVERSITAS
MERCU BUANA