



**AKTIVITAS KOMUNIKASI PADA
KOMUNITAS SKIN GAME WARRIOR DALAM
MEMBERIKAN EDUKASI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

ALFIANI ANGGITA SAFITRI

44520010035

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2023

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Alfiani Anggita Safitri

NIM

: 44520010035

Program Studi

: Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi

: Aktivitas Komunikasi pada
Komunitas Skin Game Warrior
dalam Memberikan Edukasi

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.



Jakarta, Januari 2024



Alfiani Anggita Safitri

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Alfiani Anggita Safitri
NIM : 44520010035
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Aktivitas Komunikasi pada Komunitas Skin Game Warrior dalam Memberikan Edukasi

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Digital Communication Fakultas Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:


Pembimbing 1 : Muthia Rahayu, M.Ikom ()
NIDN : 0322029302
Ketua Penguji : Andi Pajolloi Bate, M.A ()
NIDN : 0303069401
Penguji Ahli : Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed ()
NIDN : 0316088201

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 19 Januari 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi


Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia, rahmat, kekuatan dan dukungan yang diberikan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Aktivitas Komunikasi pada Komunitas Skin Game Warrior dalam Memberikan Edukasi” dengan lancar.

Dengan segala kerendahan hati peneliti menyadari selama pengerjaan penelitian ini banyak pihak yang telah membantu, izinkanlah peneliti untuk menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan motivasi dalam rangka menyelesaikan penelitian ini, antara lain peneliti tujukan kepada :

1. Ibu Muthia Rahayu M.Ikom., sebagai dosen pembimbing peneliti yang telah memberikan saran, waktu dan juga nasihat yang sangat bermanfaat sehingga saya bisa tepat waktu untuk menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Andi Pajolloi Bate, MA., selaku Ketua Sidang dan Sekretaris Program Studi *Digital Communication* Universitas Mercu Buana sekaligus yang telah menyempatkan waktunya untuk hadir pada sidang akhir peneliti dan memberikan saran untuk penelitian Tugas Akhir ini serta memberikan berbagai motivasi serta dukungan baik untuk akademik maupun nonakademik selama masa perkuliahan.
3. Ibu Eka Perwitasari Fauzi, S.Sos, M.Ed., selaku Dosen Penguji Ahli yang telah hadir membantu peneliti dalam menguji dan memberikan saran pada Tugas Akhir peneliti.

4. Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Dr. Irmulansati Tomohardjo, S.H, M.Si., selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
6. Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
7. Bapak Kurniawan Prasetyo, M.Ikom., selaku dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir Peneliti.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
9. Staff Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, yang telah membantu peneliti dalam mengurus berbagai administrasi selama perkuliahan berlangsung.
10. Orang Tua peneliti, Mama dan Bapak. Terima kasih selalu memberikan dukungan, senantiasa mendoakan, dan memberikan fasilitas penunjang sehingga peneliti bisa menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar.
11. Untuk Kakak Tercinta, Hendra Prastiawan dan Yudha Hadi Wijaya yang menjadi motivasi bagi peneliti, dan juga memberikan uang tambahan untuk segala keperluan peneliti. Semoga apapun yang telah diberikan akan menjadi berkah dan dapat menghasilkan sesuatu yang membanggakan.
12. Shafi Tifany Setiawan sebagai teman seperjuangan yang telah berjuang bersama dalam saling mendorong untuk mengerjakan penelitian ini.

13. Teman dekat sekaligus calon pendamping hidup yang telah menemani dalam keadaan suka maupun duka, selalu mendengarkan keluh kesah, dan masih memberikan dukungan terhadap peneliti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
14. Yasmin dan Yunita sebagai teman dekat yang mendoakan dan membantu di saat peneliti sedang dalam fase jatuh bangun selama proses penyusunan penelitian ini.
15. Dinda Putri Yana selaku *Community Specialist* Skin Game yang telah berbaik hati untuk memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk memberikan akses kepada peneliti untuk meneliti aktivitas yang ada.
16. Ketiga Informan yang telah meluangkan waktu dan mengutarakan pendapatnya untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
17. Kepada semua pihak yang sudah membantu peneliti secara langsung maupun tidak langsung.

Peneliti sangat berharap semoga penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi para pembacanya dan peneliti merasa bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti. Untuk itu peneliti menerima dalam bentuk kritik dan saran membangun untuk memperlengkap penelitian ini.

Jakarta, September 2023

Alfiani Anggita Safitri

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfiani Anggita Safitri
NIM : 44520010035
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Aktivitas Komunikasi pada Komunitas Skin Game Warrior dalam Memberikan Edukasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

MERCU BUANA

Jakarta, Januari 2024

Yang menyatakan,



Alfiani Anggita Safitri

ABSTRAK

Nama : Alfiani Anggita Safitri
NIM : 44520010035
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Aktivitas Komunikasi pada Komunitas Skin Game Warrior dalam Memberikan Edukasi
Pembimbing : Muthia Rahayu, M.Ikom

Perkembangan teknologi khususnya internet, telah memungkinkan manusia untuk berkomunikasi tanpa batasan ruang dan waktu. Interaksi personal maupun kelompok dapat terjalin melalui komunitas. Pada awalnya komunitas hanya terbentuk secara tatap muka, namun teknologi semakin maju sehingga muncul sebuah komunitas virtual. Segala bentuk aktivitas tersebut memungkinkan terbentuk tanpa tatap muka. Komunitas Skin Game Warrior merupakan sebuah komunitas virtual yang membuka ruang untuk mencari informasi dan melakukan kontak sosial di dunia maya.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui aktivitas komunikasi dari komunitas Skin Game Warrior dalam memberikan edukasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif dengan berlandaskan konsep aktivitas komunikasi Hymes, lalu paradigma post-positivisme. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara mendalam dan observasi. Subjek penelitian berjumlah 1 *key* informan selaku Community Specialist dan 3 informan merupakan anggota aktif komunitas Skin Game Warrior.

Hasil penelitian dari sebuah merek kecantikan mengenai aktivitas komunikasi pada komunitas Skin Game Warrior menunjukkan bahwa aktivitas edukasi yang diberikan bersifat intens dimana *key* informan dapat memastikan bahwa kegiatan rutin dilakukan dalam perbulannya sehingga informan dapat mengimplementasikan edukasi yang diadakan secara *online* dan *offline event* secara tindakan verbal dan nonverbal berdasarkan unit situasi komunikatif, peristiwa komunikatif dan tindakan komunikatif pada komunitas Skin Game Warrior.

Kata Kunci : *Komunitas, Aktivitas Komunitas, Edukasi, Skin Game Warrior, Instagram, Media Sosial*

ABSTRACT

Name : Alfiani Anggita Safitri
NIM : 44520010035
Study Program : Ilmu Komunikasi
Title of Thesis : Communication Activities in the Skin Game
Warrior Community in Providing Education
Counsellor : Muthia Rahayu, M.Ikom

The development of technology, especially the internet, has enabled humans to communicate without the limitations of space and time. Personal and group interactions can be established through communities. At first the community was only formed face to face, but technology has become more advanced so that a virtual community has emerged. All forms of activity can be formed without face to face contact. The Skin Game Warrior Community is a virtual community that opens up space to search for information and make social contacts in cyberspace.

The purpose of this research is to determine the communication activities of the Skin Game Warrior community in providing education. This research uses a qualitative, descriptive approach based on Hymes concept of communication activities, then the post-positivism paradigm. Data collection techniques used in-depth interviews and observation. The research subjects consisted of 1 key informant as a Community Specialist and 3 informants who were active members of the Skin Game Warrior community.

The results of research from a beauty brand regarding communication activities in the Skin Game Warrior community show that the educational activities provided are intense where key informants can ensure that routine activities are carried out every month so that informants can implement education held online and offline events using verbal and nonverbal actions. based on communicative situation units, communicative events and communicative actions in the Skin Game Warrior community.

Keyword : Community, Communication Activities, Education, Skin Game Warrior, Instagram, Social Media

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	13
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.4.1 Manfaat Akademis	13
1.4.2 Manfaat Praktis	13
1.4.3 Manfaat Sosial	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Penelitian Terdahulu	15
2.2 Kajian Teoritis	31
2.2.1. Komunikasi	31
2.2.2. Komunikasi Digital	37

2.2.3. <i>Computer Mediated Communication</i>	39
2.2.4. Aktivitas Komunikasi	43
2.2.5. Media Baru (<i>New Media</i>)	45
2.2.6. Media Sosial	46
2.2.7. Komunitas	50
2.2.8. Edukasi	54
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	58
3.1 Paradigma Penelitian	58
3.2 Metode Penelitian	58
3.3 Subjek Penelitian	59
3.3.1. <i>Key Informan</i>	60
3.3.2. Informan	61
3.4 Teknik Pengumpulan Data	62
3.4.1. Data Primer	62
3.4.2. Data Sekunder	64
3.5 Teknik Analisis Data	65
3.6 Teknik Keabsahan Data	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	68
4.1.1. Profil Komunitas Skin Game Warrior	68
4.1.2. Visi dan Misi Komunitas Skin Game Warrior	69
4.1.3. Instagram	70
4.1.4. Akun Instagram Komunitas Skin Game Warrior.....	71
4.2 Hasil Penelitian	72
4.2.1. Intensitas Terjadinya Aktivitas Komunikasi	73
4.2.2. Antusiasme Informan dalam Aktivitas Komunikasi Komunitas Skin Game Warrior	75

4.2.3. Kegiatan Edukasi dengan Topik dan Tujuan Komunikasi yang Melibatkan Partisipan	78
4.2.4. Tanggapan Mengenai Kegiatan Edukasi yang Dilakukan oleh Komunitas Skin Game Warrior	79
4.2.5. Respons atau Tindakan terhadap Aktivitas Edukasi Komunitas Skin Game Warrior	83
4.3 Pembahasan	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	100
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	102
5.2.1. Saran Akademis	102
5.2.2. Saran Praktis	102
5.2.3. Saran Sosial	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Profil Instagram @skingamewarrior	6
Gambar 1.2 Profil Instagram @skingameofficial	7
Gambar 1.3 Data Pengguna <i>Social Media</i> Terbanyak	10
Gambar 4.1 Akun Instagram @skingamewarrior	71
Gambar 4.2 <i>Reposting Story Warrior</i>	89
Gambar 4.3 Aktivitas <i>Warrior Fit</i>	91
Gambar 4.4 Aktivitas <i>Community Gathering</i>	95
Gambar 4.5 Aktivitas <i>Warrior Talks Learn and Understanding</i> <i>Sign Language</i>	96
Gambar 4.6 Aktivitas <i>Workshop Cake Decorating</i>	97
Gambar 4.7 Aktivitas <i>Community Gathering #WarriorsBatikan</i>	99



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 4.2 Hasil Penelitian	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	109
Lampiran 2 Transkrip <i>Key Informan</i>	110
Lampiran 3 Transkrip Informan 1	112
Lampiran 4 Transkrip Informan 2	114
Lampiran 5 Transkrip Informan 3	116
Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara	118
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian	120
Lampiran 8 <i>Curriculum Vitae</i> Peneliti	121

