



**PENGARUH PERCAKAPAN KOMUNIKASI VIRTUAL GAME
VALORANT TERHADAP KOHESIVITAS KELOMPOK PADA
GENERASI Z DI KOMUNITAS VALORANT INDONESIA
*COMMUNITY***

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh:
Dhafin Nur Shiddiq
44220010074

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2024**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhafin Nur Shiddiq
NIM : 44220010074
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : PENGARUH PERCAKAPAN KOMUNIKASI VIRTUAL
GAME VALORANT TERHADAP KOHESIVITAS KELOMPOK PADA
GENERASI Z DI KOMUNITAS VALORANT INDONESIA *COMMUNITY*

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.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 30 Agustus 2024



Dhafin Nur Shiddiq

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Dhafin Nur Shiddiq

NIM : 44220010074

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : PENGARUH PERCAKAPAN KOMUNIKASI VIRTUAL
GAME VALORANT TERHADAP KOHESIVITAS KELOMPOK PADA
GENERASI Z DI KOMUNITAS VALORANT INDONESIA *COMMUNITY*

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 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing
NIDN : Muthia Rahayu, M.Ikom
: 0322029302

Ketua Penguji
NIDN : Dr. Juwono Tri Atmodjo, M.Si
: 0316026801

Penguji Ahli
NIDN : Riki Arswendi, M.Ikom
: 0316088503



Jakarta, 30 Agustus 2024
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dhafin Nur Shiddiq
NIM : 44220010074
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : PENGARUH PERCAKAPAN KOMUNIKASI VIRTUAL
GAME VALORANT TERHADAP KOHESIVITAS KELOMPOK PADA
GENERASI Z DI KOMUNITAS VALORANT INDONESIA *COMMUNITY*

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.

Jakarta, 30 Agustus 2024

Yang menyatakan,


Dhafin Nur Shiddiq

ABSTRAK

Nama : Dhafin Nur Shiddiq

NIM : 44220010074

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Percakapan Komunikasi Virtual *Game* Valorant Terhadap Kohesivitas Kelompok Pada Generasi Z Di Komunitas Valorant Indonesia Community

Pembimbing : Muthia Rahayu, M. Ikom

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh percakapan komunikasi virtual dalam game Valorant terhadap kohesivitas kelompok pada Generasi Z di komunitas Valorant Indonesia *Community* (VIC). Variabel yang diteliti terdiri dari percakapan komunikasi virtual sebagai variabel independen dan kohesivitas kelompok sebagai variabel dependen. Komunikasi virtual didefinisikan sebagai interaksi melalui media digital yang memungkinkan pemain berkomunikasi selama permainan, sementara kohesivitas kelompok mengacu pada ikatan sosial dan kerja sama antar anggota kelompok.

Penelitian ini melibatkan 100 responden yang merupakan anggota komunitas VIC, yang dipilih menggunakan teknik random sampling dengan metode Slovin untuk menentukan ukuran sampel. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarikan secara online dan dianalisis menggunakan metode regresi linier sederhana untuk menguji hubungan antara variabel independen dan dependen, serta uji t dan uji F untuk melihat signifikansi hubungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa percakapan komunikasi virtual memiliki pengaruh signifikan terhadap kohesivitas kelompok, dengan nilai F-hitung sebesar 280.701 dan t-hitung sebesar 16.754. Koefisien determinasi sebesar 74.1% menunjukkan bahwa sebagian besar variasi dalam kohesivitas kelompok dapat dijelaskan oleh percakapan komunikasi virtual.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa komunikasi virtual yang terjadi dalam game online Valorant berkontribusi secara signifikan dalam memperkuat kohesivitas kelompok pada Generasi Z, sehingga interaksi melalui media digital menjadi faktor penting dalam mempererat hubungan sosial dan kerja sama di dalam komunitas game.

Kata Kunci: komunikasi virtual, *game online*, Valorant, kohesivitas kelompok, Generasi Z.

ABSTRACT

Name : Dhafin Nur Shiddiq

NIM : 44220010074

Study Program : *Public Relations*

Title of Thesis Report : *The Influence of Virtual Communication Conversations in the Game Valorant on Group Cohesiveness Among Generation Z in the Valorant Indonesia Community*

Advisor : Muthia Rahayu, M. Ikom

This study aims to analyze the impact of virtual communication in the game Valorant on group cohesiveness among Generation Z members of the Valorant Indonesia Community (VIC). The variables investigated include virtual communication as the independent variable and group cohesiveness as the dependent variable. Virtual communication is defined as interactions through digital media that allow players to communicate during gameplay, while group cohesiveness refers to the social bonds and cooperation among group members.

The study involved 100 respondents who are members of the VIC, selected using random sampling techniques with the Slovin formula to determine sample size. Data were collected through an online questionnaire and analyzed using simple linear regression to test the relationship between the independent and dependent variables, as well as t-tests and F-tests to assess the significance of the relationships.

The results indicate that virtual communication has a significant impact on group cohesiveness, with an F-value of 280.701 and a t-value of 16.754. The coefficient of determination of 74.1% shows that a substantial portion of the variation in group cohesiveness can be explained by virtual communication.

The conclusion of this study is that virtual communication occurring in the online game Valorant significantly contributes to strengthening group cohesiveness among Generation Z, making interactions through digital media a crucial factor in enhancing social relationships and cooperation within the gaming community.

Keywords: *virtual communication, online games, Valorant, group cohesiveness, Generation Z.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Percakapan Komunikasi Virtual *Game* Valorant terhadap Kohesivitas Kelompok pada Generasi Z di Komunitas Valorant Indonesia *Community*". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di bidang *Public Relations* pada Universitas Mercu Buana.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya di antaranya:

1. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yaitu Ibu Muthia Rahayu, M.Ikom. yang telah mendukung dan membimbing saya selama proses penulisan skripsi ini
2. Kepada yang terhormat Bapak Dr. Juwono Tri Atmodjo, M.Si. selaku ketua sidang akhir
3. Kepada yang terhormat Bapak Riki Arswendi, M.Ikom. selaku dosen penguji sidang akhir
4. Kepada yang terhormat Bapak Prof. Dr. Drs. Ahmad Mulyana, M.Si. selaku dekan Universitas Mercu Buana
5. Kepada yang terhormat Ibu Dr. Irmulan Sati, M.Si. selaku Wakil Dekan Universitas Mercu Buana dan Dosen Pembimbing Akademik

6. Kepada yang terhormat Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si selaku ketua program studi ilmu komunikasi
7. Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan yang tinggi kepada seluruh dosen Universitas Mercu Buana yang telah melimpahkan ilmu pengetahuan dan memberikan pedoman-pedoman berharga sepanjang perjalanan penulisan skripsi ini. Kontribusi mereka dalam membimbing dan menginspirasi penulis tidak dapat terlupakan.
8. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Yulian Akbar dan Ibu Puji Astuti selaku orang tua tercinta dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan semangat, doa, dan dukungan tanpa henti
9. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada Nova yang sudah menemani dan membantu saya dalam 4 tahun masa kuliah.
10. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para sahabat yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis, serta kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan namun tidak dapat disebutkan satu per satu. Dukungan, motivasi, dan doa yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi pembaca yang tertarik dalam mempelajari tentang pengaruh percakapan

komunikasi virtual dalam *Game* Valorant terhadap kohesivitas kelompok
Generasi Z di komunitas Valorant Indonesia *Community*.

Jakarta, 30 Agustus 2024

Dhafin Nur Shiddiq



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusah Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Komunikasi	16
2.3 Komunikasi Virtual	17
2.4 Kohevistas Kelompok	21
2.5 <i>Game Online</i>	23
2.6 Komunitas <i>Online</i>	27
2.7 Generasi Z	27
2.8 Hipotesis Teori	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Paradigma Penelitian	30
3.2 Metode Penelitian.....	30
3.3 Populasi dan Sampel	32

3.4	Definisi dan Operasionalisasi Konsep.....	34
3.5	Teknik Pengumpulan Data	36
3.6	Teknik Analisis Data	38
3.7	Uji Hipotesis.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	44
4.2	Hasil Penelitian	45
4.3	Persentase Jawaban Pernyataan Kuesioner	48
4.4	Hasil Analisis Data.....	68
4.5	Pembahasan.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....		86
LAMPIRAN.....		89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Game Valorant	3
Gambar 1. 2 Data Pemain Aktif Di Seluruh Dunia.....	3
Gambar 1. 3 Jumlah Anggota VIC.....	4
Gambar 2. 1 Game Valorant (Voice Chat)	25
Gambar 2. 2 Game Valorant (Text Chat).....	26
Gambar 2. 3 Game Valorant (Ping System)	27
Gambar 3. 1 Jumlah Anggota VIC.....	32



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 2. 2 Karakteristik Generasi	29
Tabel 3. 1 Operasionalisasi Konsep Variabel	35
Tabel 4. 1 Distribusi Responden – Jenis Kelamin	46
Tabel 4. 2 Distribusi Responden – Termasuk generasi z	46
Tabel 4. 3 Distribusi Responden – Rentang Usia	47
Tabel 4. 4 Distribusi Responden – Pernyataan 01	48
Tabel 4. 5 Distribusi Responden – Pernyataan 02	48
Tabel 4. 6 Tanggapan responden mengenai Komunikasi Virtual (X) – Dimensi Dunia Maya	49
Tabel 4. 7 Distribusi Responden – Pernyataan 03	49
Tabel 4. 8 Distribusi Responden – Pernyataan 04	50
Tabel 4. 9 Distribusi Responden - Pernyataan 05	51
Tabel 4. 10 Distribusi Responden – Pernyataan 06	51
Tabel 4. 11 Tanggapan responden mengenai Komunikasi Virtual (X) – Dimensi Komunitas Maya	52
Tabel 4. 12 Distribusi Responden – Pernyataan 07	53
Tabel 4. 13 Distribusi Responden – Pernyataan 08	53
Tabel 4. 14 Tanggapan responden mengenai Komunikasi Virtual (X) – Dimensi Chats rooms, MUD, dan Bot	54
Tabel 4. 15 Distribusi Responden – Pernyataan 9	54
Tabel 4. 16 Distribusi Responden – Pernyataan 10	55
Tabel 4. 17 Tanggapan responden mengenai Komunikasi Virtual (X) – Dimensi Interaktivitas	55
Tabel 4. 18 Distribusi Responden – Pernyataan 11	56
Tabel 4. 19 Tanggapan responden mengenai Komunikasi Virtual (X) – Dimensi Hypertext	57
Tabel 4. 20 Distribusi Responden – Pernyataan 12	57
Tabel 4. 21 Distribusi Responden – Pernyataan 13	58
Tabel 4. 22 Distribusi Responden – Pernyataan 14	58
Tabel 4. 23 Tanggapan responden mengenai Komunikasi Virtual (X) – Dimensi Multimedia	59
Tabel 4. 24 Distribusi Responden – Pernyataan 15	60
Tabel 4. 25 Distribusi Responden – Pernyataan 16	60
Tabel 4. 26 Distribusi Responden – Pernyataan 17	61
Tabel 4. 27 Tanggapan responden mengenai Kohesivitas Kelompok (X) – Dimensi Kekuatan Sosial	62
Tabel 4. 28 Distribusi Responden – Pernyataan 18	62
Tabel 4. 29 Distribusi Responden – Pernyataan 19	63

Tabel 4. 30 Tanggapan Kohesivitas Kelompok (Y) – Dimensi Kesatuan dalam kelompok	63
Tabel 4. 31 Distribusi Responden – Pernyataan 20	64
Tabel 4. 32 Distribusi Responden – Pernyataan 21	65
Tabel 4. 33 Tanggapan responden mengenai Kohesivitas Kelompok (Y) – Daya Tarik..	65
Tabel 4. 34 Distribusi Responden – Pernyataan 22	66
Tabel 4. 35 Distribusi Responden – Pernyataan 23	67
Tabel 4. 36 Distribusi Responden – Pernyataan 24	67
Tabel 4. 37 Tanggapan responden mengenai Kohesivitas Kelompok (Y) – Kerjasama Kelompok.....	68
Tabel 4. 38 Tabel Coefficients.....	69
Tabel 4. 39 Nilai Koefisien Korelasi	70
Tabel 4. 40 Hasil Uji Korelasi	70
Tabel 4. 41 Hasil Uji F.....	71
Tabel 4. 42 Hasil Uji T	72
Tabel 4. 43 Hasil Uji koefisien Determinasi.....	72

