

SKRIPSI

INTERAKSI SOSIAL DALAM *GAME ONLINE VALORANT*

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Mencapai Derajat S-1

SADDAM ACHMAD PUTRA
1710415310023



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
2024**



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
INTERAKSI SOSIAL DALAM GAME ONLINE VALORANT**

Disusun dan diajukan oleh:

**SADDAM ACHMAD PUTRA
1710415310023**

Dinyatakan lulus dengan nilai 75,3 (B+) dalam ujian mempertahankan skripsi
Tingkat Sarjana (S1) Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, pada tanggal: 13 Juni 2024

Menyetujui,

Pembimbing 1,

Dimas Asto AN An'Amta, S.Pd, M.A.
NIP. 198909132019031009

Pembimbing 2,

Khairussalam, S.Ag, M.Si.
NIP. 1975030720081210031

Penguji,

Varinia Pura Damaiyanti, S.Sos, M.Si
NIP. 198209012006042001

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat

Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si.
NIP. 197301221998021001

Ketua Progam Studi Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat

Drs. H. Setia Budhi, M.Si. Ph.D.
NIP. 0196501011990031008



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN

RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123

Telepon : (0511) 3304595 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Kamis tanggal 13 bulan Juni tahun 2024, Tim Penguji yang ditunjuk oleh Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dengan surat Nomor: 3004/UN8.1.13/KP10.00/2024 tanggal 12 Juni 2024 untuk menguji skripsi :

Nama : Saddam Achmad Putra
NIM : 1710415310023
Jurusan/Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Interaksi Sosial dalam *Game Online* (Studi pada Pemain *Game Online Valorant*)
Tempat Ujian : Ruang Baca Prodi Sosiologi
Waktu Ujian : 10.00 WITA - 11.30 WITA
Nilai : 75,3 (B+)
Dinyatakan : Lulus / ~~Tidak Lulus~~

Demikian berita acara ini dibuat dan ditandatangani sesuai dengan peraturan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Dibuat di : BANJARMASIN

Pada Tanggal : 13 Juni 2024

Tim Penguji,

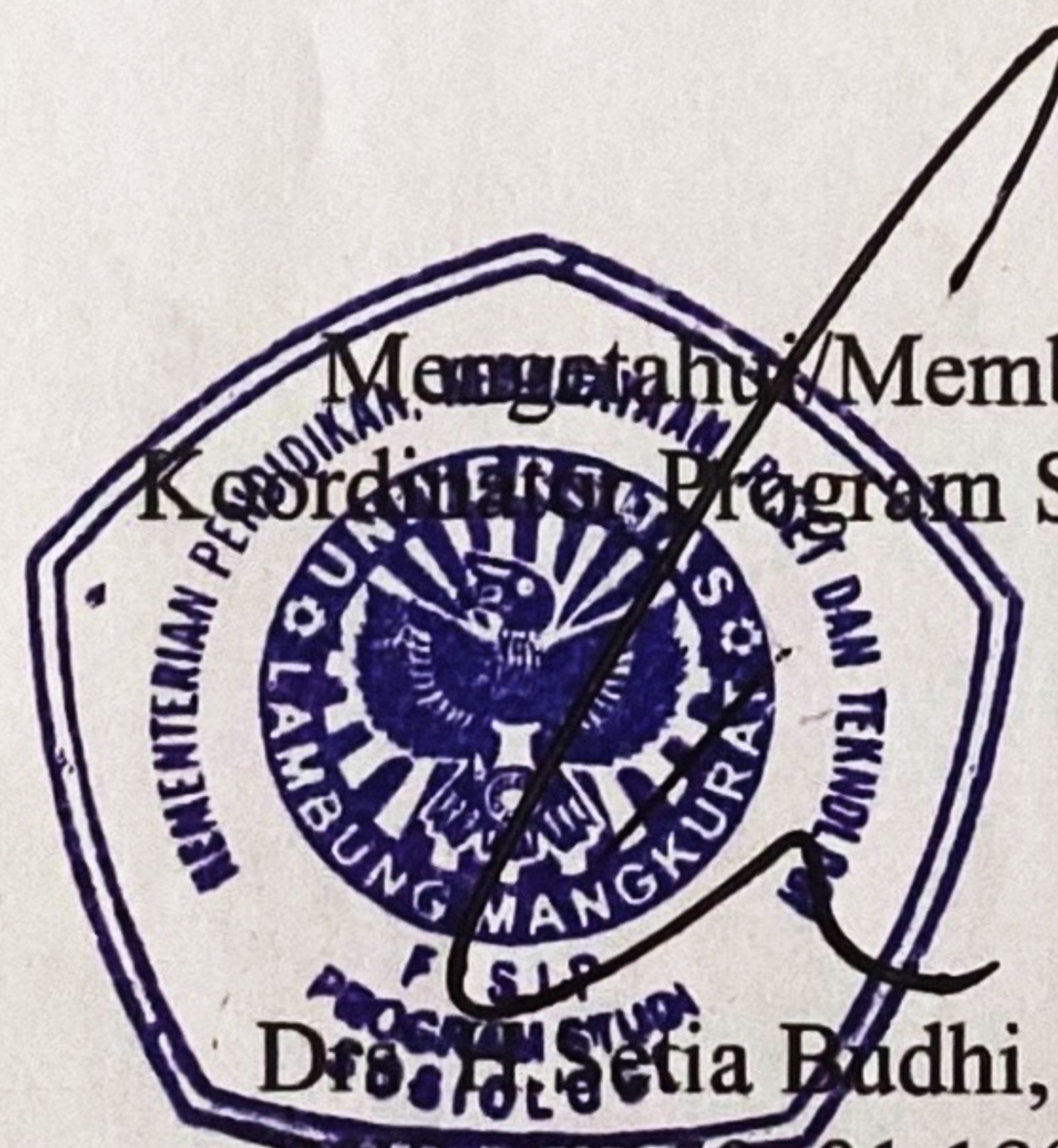
Mahasiswa yang diuji,

Saddam Achmad Putra
1710415310023

1. Ketua : Dimas Asto Aji An'Amta S.Pd, M.A

2. Anggota : Khairussalam, S.Ag, M.Si

3. Anggota : Varinia Pura Damaiyanti, S.Sos, M.Si



Mengetahui/Membenarkan :
Koordinator Program Studi Sosiologi

Drs. Setia Budhi, M.Si, Ph.D.
NIP. 19650101 199003 1 008



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Saddam Achmad putra
Nomor Induk Mahasiswa : 1710415310013
Program Studi : Sosiologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul,

INTERAKSI SOSIAL DALAM GAME ONLINE VALORANT

Merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang mengaturnya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, tanpa paksaan dan intimidasi dari pihak manapun.

Banjarmasin, 24 Juni 2024

Yang meny

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular orange stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem, the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the alphanumeric code '4E8B5ALX128223013'.

Saddam Achmad Putra

NIM. 1710415310023

ABSTRACT

Saddam Achmad Putra, 1710415310023, 2024, Social Interaction in Online Games Valorant. Thesis, Department of Sociology, Faculty of Social Sciences, Political Sciences, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. Supervisor 1: Dimas Asto Aji An'amta, S.Pd., M.A and Supervisor 2: Khairussalam, S.Ag, M.Si.

Valorant is a tactical shooter game based on team attack or defense, this online Valorant is a tactical shooter game based on team attack or defense, this online game category includes FPS (First-person shooter) games. This game has a Text Chat or Voice Chat feature for communication between other players. The internet makes it easier for people to exchange information in communication that occurs through media. This research aims to find out how virtual communication patterns occur within the team to achieve success in winning the match. Playing this Valorant game cannot be separated from social interaction. A team of 5 people uses a powerful strategy to win the game by communicating with each other, maintaining team cohesion and solidarity. This research aims to determine the social interaction process that occurs virtually among Valorant online game players. This research uses a qualitative approach with descriptive research type. Data collection techniques are observation, direct interviews with informants and documentation. Data analysis techniques in research go through three paths, namely data reduction, data presentation and data verification and drawing conclusions.

The research results show that social interaction in online games (study of online Valorant game players), namely; cooperation, prioritizing adapting to the team's needs, if it is needed as an analysis of the opposing team then it will be as a listener and vice versa. Good relationships are built with fellow players then if they don't know each other it will have an impact on winning, but with increasing activity and intensity of play it can make cooperation closer and getting to know how to play between players on the team, mutual understanding between players, because on average The average online Valorant game player is familiar with the terms in the feature so it makes things easier, in relation to hero characters, you just have to dig into your pocket to buy the hero you want so you don't lose out on competition among other players. Accommodation, each player is open to each other in providing various kinds of information, for example the enemy's position, the use and position of abilities and the condition of the enemy when a shootout is taking place. Carrying out social relations in the form of accommodation, in interacting with one form of direct social relations with the surrounding environment.

Keywords: Social Interaction, Online Games, Valorant

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiraat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan penulisan skripsi ini dengan judul Interaksi Sosial Dalam *Game Valorant*. Adapun, maksud dari penyusunan penulisan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan S1 program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat diselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak yang mendukung, membimbing dan mengarahkan, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Bapak/Ibu sebagai berikut :

1. Prof. Dr. Ahmad, S.E, M.Si, selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Drs. H. Setia Budhi, M.Si. Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
4. Dimas Asto Aji An'Amta, S.Pd, M.A selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran dan saran-saran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Khairussalam, S.Ag, M.Si. selaku Dosen Penguji/Penelaah II yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran dan saran-saran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Varinia Pura Damaiyanti, S.Sos, M.Si. selaku Dosen Penguji/Penelaah III yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran dan saran-saran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat yang telah banyak membantu dalam bidang Akademik maupun Administratif.
8. Seluruh Civitas Akademika FISIP ULM, serta teman-teman Sosiologi angkatan 2017 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu terimakasih atas bantuan, dukungan dan kesetiaan menemani selama saya menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya penyusunan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi orang banyak serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Banjarmasin, 02 Juli 2024

Penulis



Saddam Achmad Putra
NIM 1710415310023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Review Penelitian Terdahulu	8
2.2 Uraian Konseptual	13
2.2.1. Internet	13
2.2.2. Game Online	14
2.2.3. Valorant	16
2.3 Landasan Teori	20
2.4 Kerangka Pemikiran	25
2.5 <i>State of the Art</i>	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Pendekatan Penelitian	27
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	28
3.3.1. Waktu Penelitian	28
3.3.2. Lokasi Penelitian	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	29
3.5 Keabsahan Data	32
BAB IV <i>SETTING</i> DAN GAMBARAN PEMAIN VALORANT	33
4.1 <i>Seeting</i> Penelitian	33
4.2 Permainan Game Online Valorant	33
4.3 Interaksi Sosial Dalam Game Online Valorant	37
4.4 Aktivitas Pemain Game Online Valorant	38
4.5 Perkembangan Game Online Valorant	38
4.6 Analisa Interaksi Sosial dalam Game Online Valorant	40
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
5.1 Hasil Penelitian	42
5.1.1. Kerjasama	43
5.1.2 Akomodasi	51
5.1.3. Disosiatif	56

5.2 Pembahasan.....	61
5.2.1. Kerjasama	62
5.2.2. Akomodasi.....	64
5.2.3. Disosiatif.....	66
BAB VI PENUTUP	68
6.1 Kesimpulan.....	68
6.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
Gambar 1	Rank Permainan Game Valorant	35
Gambar 2	Logo Game Online <i>Valorant</i>	38
Gambar 3	Pemilihan Agent Role Dan Kalimat Toxic	45
Gambar 4	Akomadi Dalam Fitur Komunikasi Antar Pemain.....	54

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
Tabel 1	Jadwal Penelitian	28
Tabel 2	Mulai Bermain Game.....	31

DAFTAR BAGAN

No	Judul	Halaman
Bagan 1	Kerangka Berpikir	25

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
Lampiran 1	Surat Izin Penelitian dari FISIP ULM	xi
Lampiran 2	Daftar Informan.....	xii
Lampiran 3	Dokumentasi	x