

PRAKTIK WACANA DALAM KONSTRUKSI IDENTITAS MEREK TIM ESPORTS
(Analisis Wacana Kritis Fairclough pada Gaya Komunikasi di YouTube @PaperRex)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh :

Muhammad Aldebaran Prabhaswara
202110040311437

Dosen Pembimbing :

M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si
10303090397

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
TAHUN 2025

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

MUHAMMAD ALDEBARAN PRABHASWARA

202110040311437

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

L U L U S

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi

Rabu, 15 Oktober 2025

Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. **Isnani Dzuhrina, S.Sos, M.Adv** ()
2. **Moch Fuad Nasvian, M.LKom** ()
3. **M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si** ()

Mengetahui

Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Najamuddin Karim Rijal, S.IP.,M.Hub.Int.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PRAKTIK WACANA DALAM KONSTRUKSI IDENTITAS MEREK TIM
ESPORTS (Analisis Wacana Kritis Fairclough pada Gaya Komunikasi di
YouTube @PaperRex)**

Diajukan Oleh :

MUHAMMAD ALDEBARAN PRABHASWARA

202110040311437

Telah disetujui

Rabu / 15 Oktober 2025

Pembimbing I



M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si

Wakil Dekan I



Najamuddin Khairur Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si.

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI




UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

Lembar Persetujuan Skripsi



Nama : Muhammad Aldebaran Prabhaswara
NIM : 202110040311437
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Skripsi : Gaya Komunikasi Verbal pada Tim eSports Valorant
(Analisis Isi Konten Pada Channel Youtube @PaperRex)

Disetujui,
Pembimbing


M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


Nasrullah, M.Si



Kampus I
Jl. Bahalung 1 Malang Jawa Timur
P. +62 341 521 263 (Hunting)
F. +62 341 460 425

Kampus II
Jl. Bendungan Sidam No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 221 149 (Hunting)
F. +62 341 682 000

Kampus III
Jl. Raya Togomas No 740 Malang Jawa Timur
P. +62 341 464 219 (Hunting)
F. +62 341 469 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT PERNYATAAN



Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Aldebaran Prabhaswara

NIM : 202110040311437

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang



Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul "Gaya Komunikasi Verbal pada Tim eSports Valorant (Analisis Isi Konten Pada Channel Youtube @PaperRex)" adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 3 September 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Aldebaran Prabhaswara



Kampus I
Jl. Bankung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 561 262 (Hunting)
F. +62 341 486 436

Kampus II
Jl. Bendungan Sidani No. 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 561 140 (Hunting)
F. +62 341 587 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogorejo No. 740 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 518 (Hunting)
F. +62 341 457 435
E. webmaster@umm.ac.id

LEMBAR KETERANGAN SIAP DIUJI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT KETERANGAN
Nomor : E.6.e/093/FISIP-UMM/VIII/2025



Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:



Nama	: Muhammad Aldebaran Prabhaswara
No. Induk Mahasiswa	: 202110040311437
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Gaya Komunikasi Verbal pada Tim eSports Valorant (Analisis Isi Konten Pada Channel Youtube @PaperRex)

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan **Siap Diuji**. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang, 3 September 2025

Dosen Pembimbing

M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si



Kampus I
Jl. Bawakng 1 Malang Jawa Timur
T : +62 341 561 293 (Hunting)
F : +62 341 490 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang Jawa Timur
T : +62 341 591 149 (Hunting)
F : +62 341 887 069

Kampus III
Jl. Raya Tigomas No 248 Malang Jawa Timur
T : +62 341 468 318 (Hunting)
F : +62 341 491 435
E : webmaster@umm.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS KULIAH



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/093/FISIP-UMM/VIII/2025



Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:



NAMA : Muhammad Aldebaran Pranbhaswara
NIM : 202110040311437
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester delapan (9) tahun akademik 2025/2026 dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikin surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 3 September 2025

a.n Dekan

Ketua Program Studi

Nasrullah, M.Si



Kampus I
Jl. Babarsari 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 951 252 (Hunting)
F. +62 341 950 435

Kampus II
Jl. Beandungan Sukani No. 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 591 189 (Hunting)
F. +62 341 582 000

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No. 266 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 219 (Hunting)
F. +62 341 450 435
E. webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PAADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL:

Gaya Komunikasi Verbal pada Tim eSports Valorant
(Analisis Isi Konten Pada Channel Youtube @PaperRex)

Oleh:

Nama : Muhammad Aldebaran Prabhaswara

NIM : 202110040311437

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 3 September 2025

Pembimbing I/Promotor

M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si

NIP. 10303090397



(* Coret yang tidak perlu



Kampus I
Jl. Babarsung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 561 259 (Hunting)
F. +62 341 480 435

Kampus II
Jl. Bendungan Salim No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 561 149 (Hunting)
F. +62 341 587 000

Kampus III
Jl. Raya Tuguas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 480 435
E. webmaster@umm.ac.id

HASIL CEK PLAGIASI



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : Aldebaran Prabhaswara

NIM : 20211009031937

Hasil Plagiasi : 13/10

BAB I	8			
BAB II	6			
BAB III	8			

BAB IV	1			
BAB V	0			
BAB VI	5			

Malang, 13 October 2021

Admin Plagiasi Prodi,

PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Muhammad Aldebaran Prabhaswara
2. NIM : 202110040311437
3. Program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Gaya Komunikasi Verbal pada Tim eSports Valorant
(Analisis Isi Konten Pada Channel Youtube @PaperRex)
6. Pembimbing : Muhammad Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si
7. Kronologi Bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
26 Desember 2024	ACC Judul Penelitian	
6 Mei 2025	Bimbingan BAB I-III	
8 Mei 2025	Revisi BAB I-III	
1 Juli 2025	Bimbingan BAB I-VI	
12 Juli 2025	Revisi BAB I-VI	
16 Juli 2025	Revisi BAB III-VI	
4 Agustus 2025	Revisi BAB IV-VI	
13 Agustus 2025	Bimbingan Lampiran Data	
19 Agustus 2025	ACC Pendaftaran Seminar Hasil	
30 Agustus 2025	Seminar Hasil Online	

Malang, 3 September 2025

Dosen Pembimbing

M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si



Kampus I
Jl. Bawendang 1 Malang, Jawa Timur
T : +62 341 961 432 (Hunting)
F : +62 341 960 430

Kampus II
Jl. Bawendang Selatan No. 158 Malang, Jawa Timur
T : +62 341 561 149 (Hunting)
F : +62 341 560 660

Kampus III
Jl. Raya Tuguas No. 248 Malang, Jawa Timur
T : +62 341 469 318 (Hunting)
F : +62 341 469 318
e. webmaster@umm.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

BERITA ACARA SEMINAR HASIL



Pada Sabtu, 30 Agustus 2025

Pukul 18:30 WIB

Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh:



1. Nama : Muhammad Aldebaran Prabhaswara
2. NIM : 202110040311437
3. Program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
8. Judul Skripsi : Gaya Komunikasi Verbal pada Tim eSports Valorant
(Analisis Isi Konten Pada Channel Youtube @PaperRex)
5. Pembimbing : Muhammad Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si
6. Penguji : Isnani Dzuhrina, M.Adv

Malang, 3 September 2025

Dosen Pembimbing

M Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si

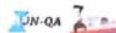
Dosen Penguji,

Isnani Dzuhrina, M.Adv

Mengetahui,

Kaprodi/Sekprodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, S.Sos, M.Si



Kampus I
Jl. Bendung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 000

Kampus III
Jl. Raya Trijumas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 404 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR HASIL SKRIPSI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

NO.	NAMA	NIM	PROGRAM STUDI
1.	Muhammad Kaffi Ichsan	202110040311418	Ilmu Komunikasi
2.	Pradita Putri Aulia	202110040311419	Ilmu Komunikasi
3.	Anisa Putriana Chinta	202110040311188	Ilmu Komunikasi
4.	Bella Aulia Noor R	202110040311359	Ilmu Komunikasi
5.	Raja Afura Kusuma Wijaya	202110040311410	Ilmu Komunikasi
6.	Elma Bilqis Zahrani	202110040311375	Ilmu Komunikasi
7.	Raflyanto Akbar Syahputro	202110040311057	Ilmu Komunikasi
8.	Faishal Faqih Firdian	202110040311440	Ilmu Komunikasi
9.	Meilinda Tri Nur Nisa	202110040311119	Ilmu Komunikasi
10.	Husna Rafa Rafida	202110040311416	Ilmu Komunikasi
11.	Zahrin Qodrina Aqmari	202110040311390	Ilmu Komunikasi
12.	Alifa Ainnur Ditha	202110040311426	Ilmu Komunikasi
13.	Saddam Ariq Firmansyah	202110040311134	Ilmu Komunikasi
14.	Della Puspita Syahputri	202110040311434	Ilmu Komunikasi
15.	Fatimah Az-zahra	202110040311153	Ilmu Komunikasi

Malang, 3 September 2025

Dosen Pembimbing

M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si



Kampus I

Jl. Banteng 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II

Jl. Bendungan Selatan No 158 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 587 600

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 219 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

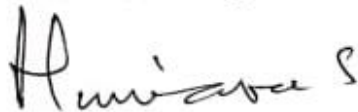
ABSTRAK

Muhammad Aldebaran Prabhaswara. 202110040311437. Praktik Wacana Dalam Konstruksi Identitas Merek Tim eSports (Analisis Wacana Kritis Fairclough pada Gaya Komunikasi di YouTube @PaperRex). Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammdiyah Malang, Pembimbing: Muhammad Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si

Perkembangan industri esports mendorong tim profesional untuk mengonstruksi identitas merek di platform media digital YouTube. Tim Valorant Paper Rex, melalui konten "Mic Check", merepresentasikan wacana komunikasi khas yang dikenal sebagai #WGAMING. Penelitian ini bertujuan untuk membongkar bagaimana wacana gaya komunikasi verbal tim Paper Rex dikonstruksikan dan direpresentasikan dalam konten tersebut untuk membentuk identitas #WGAMING. Kerangka analisis utama yang digunakan adalah Analisis Wacana Kritis (AWK) dari Norman Fairclough, didukung oleh Teori Gaya Komunikasi Robert W. Norton, Model 3C (Communication, Coordination, Cooperation), dan Model Identitas Merek Aaker. Hasil penelitian menunjukkan wacana #WGAMING secara tekstual (Norton) dibangun dari dialektika antara keteraturan taktis (Precise/Dominant Style) dengan kekacauan ekspresif (Open/Dramatic/Friendly/Controversial Style). Secara fungsional (Model 3C), keteraturan ini menopang Koordinasi, sementara kekacauan ekspresif memperkuat pilar Kerja Sama. Pada level praktik kewacanaan, wacana ini dikemas editorial sebagai produk hiburan. Secara sosiokultural, temuan ini dikonfirmasi sebagai konstruksi identitas merek #WGAMING yang utuh menurut kerangka Aaker, yang menonjol sebagai Merek sebagai Organisasi (budaya fleksibel) dan Merek sebagai Simbol (tagar #WGAMING). Kesimpulannya, komunikasi yang ditampilkan Paper Rex adalah wacana konstruksi strategis yang mereproduksi ideologi profesionalisme alternatif. Temuan ini berimplikasi pada pentingnya komunikasi sebagai aset naratif dalam industri hiburan digital.

Kata Kunci: Analisis Wacana Kritis, Gaya Komunikasi Verbal, eSports, YouTube, Paper Rex, Valorant

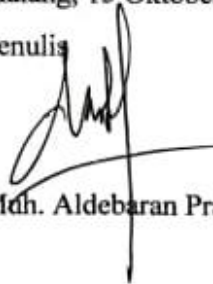
Dosen Pembimbing



M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si

Malang, 15 Oktober 2025

Penulis



Mdh. Aldebaran Prabhaswara

KATA PENGANTAR

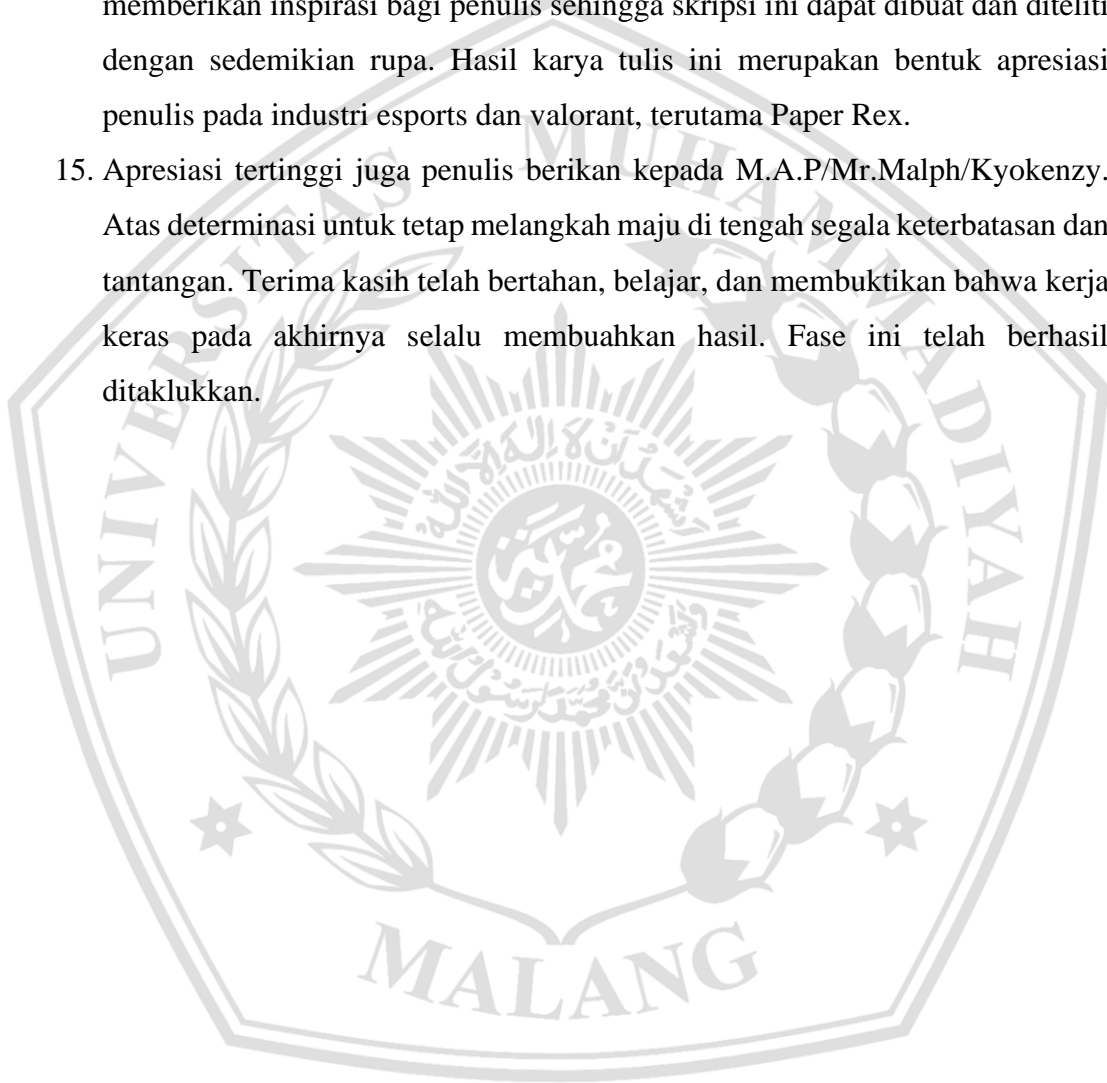
Dengan menyebut nama Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa dan Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis panjatkan puji syukur yang tiada hentinya atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Praktik Wacana Dalam Konstruksi Identitas Merek Tim eSports (Analisis Wacana Kritis Fairclough pada Gaya Komunikasi di YouTube @PaperRex)” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat wajib untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, dukungan, doa, serta semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muslimin Machmud, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Nasrullah, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Bapak M. Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi. Terima kasih sebesar-besarnya atas waktu, ilmu, serta bimbingan yang tak ternilai selama proses penulisan skripsi ini. Arahan Bapak, baik sebagai dosen pembimbing maupun dosen praktikum, akan selalu penulis kenang.
5. Seluruh jajaran Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang. Terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh studi, terutama dalam kegiatan perkuliahan dan praktikum.

6. Bapak Widyarso Kasikoen dan Bunda Retnowati, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan. Terima kasih untuk setiap doa yang tak pernah putus, serta dukungan moral dan material yang tak terhingga dalam keadaan apapun selama penulis menempuh jenjang perkuliahan ini.
7. Ibu Jeanne Carina dan Mbak Nadya Auriga Daruharti, yang selalu memahami dan sabar menghadapi segala perilaku penulis selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih karena selalu ada untuk mendukung dalam suka maupun duka.
8. Untuk seseorang yang menjadi sumber inspirasi dan penyemangat terbesar penulis. Terima kasih telah menjadi alasan untuk terus berjuang, pendengar terbaik di kala resah, dan cahaya yang selalu menerangi langkah penulis hingga karya ini selesai. Hatur nuhun pisan teteh geulis.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan domisili Malang. Faqih, Zahrin, Della, Ariq, Mei, Alifa, Fatimah, Bella, Raja, Kaffi, Shinta, Bilqis, Nana, Adel, Akbar, Ocid, dan teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas tawa, semangat, dan segala kenangan yang telah kita lalui bersama di masa perkuliahan ini.
10. Kelompok kuliah Daksha dan The Force, yang telah menjadi rekan diskusi, berbagi keluh kesah serta mendorong penulis untuk bisa menyelesaikan penelitian ini. Kelompok Praktikum Elysian Creative, Terima kasih sudah berjuang bersama untuk menyelesaikan fase praktikum. Terima kasih juga untuk rekan seperjuangan praktikum Eustacio Creative dan Oneiro Creative.
11. Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi (HIMAKOM) PAW 2022 dan 2022/2023, yang telah menjadi wadah bagi penulis untuk berkembang. Melalui berbagai program kerja dan kegiatan, penulis mendapatkan pengalaman berharga dalam manajemen acara, kerja tim, dan kepemimpinan yang tidak ternilai. Terima kasih untuk seluruh jajaran pengurus dan anggota atas kerja sama serta kenangan yang telah terukir.
12. Sahabat-sahabat magang GMF 'Keluar(Ga)' dan 'AP Sehanggar'. Vanessa, Danish, Firyal, Syalwa, dan teman-teman internship GMF5.1 lainnya yang sudah memberikan kenangan yang berkesan diakhir fase perkuliahan ini.

13. Sobat Penghuni 'Ponkel'. Aga, Elka, Apis, Andre, Egar, Argy, Rangga, Emery dan Apta. Terutama mereka yang ikut merantau ke Malang dan telah menjadi rumah kedua ditengah kisah perantauan penulis. Terima kasih atas kesetiaan dan hiburan yang diberikan saat di Malang maupun di Jakarta.
14. Tidak lupa, terima kasih untuk Tim Paper Rex karena sudah menghibur dan memberikan inspirasi bagi penulis sehingga skripsi ini dapat dibuat dan diteliti dengan sedemikian rupa. Hasil karya tulis ini merupakan bentuk apresiasi penulis pada industri esports dan valorant, terutama Paper Rex.
15. Apresiasi tertinggi juga penulis berikan kepada M.A.P/Mr.Malph/Kyokenzy. Atas determinasi untuk tetap melangkah maju di tengah segala keterbatasan dan tantangan. Terima kasih telah bertahan, belajar, dan membuktikan bahwa kerja keras pada akhirnya selalu membuahkan hasil. Fase ini telah berhasil ditaklukkan.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
LEMBAR KETERANGAN SIAP DIUJI	vi
SURAT PERNYATAAN BEBAS KULIAH.....	vii
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI.....	viii
HASIL CEK PLAGIASI	ix
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	x
BERITA ACARA SEMINAR HASIL.....	xi
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	xii
ABSTRAK	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Akademisi.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Komunikasi Verbal.....	8
2.2 Gaya Komunikasi	9

2.2.1 Faktor Pengaruh Gaya Komunikasi.....	10
2.2.2 Teori Gaya Komunikasi Menurut Robert W. Norton.....	12
2.3 <i>Communication, Coordination, Cooperation</i>	13
2.4 <i>Brand Identity</i>	16
2.4.1 Model Brand Identity Aaker.....	18
2.5 Analisis Wacana Kritis.....	19
2.5.1 Analisis Wacana Kritis oleh Norman Fairclough.....	20
2.6 Media Sosial.....	21
2.6.1 Peran Media Sosial dalam eSports.....	22
2.7 eSports.....	23
2.7.1 Komunikasi dalam eSports.....	24
2.8 Valorant.....	25
2.8.1 Role dan Karakter di Valorant.....	25
2.8.2 Gaya Komunikasi di Valorant.....	27
2.8.3 eSports Valorant.....	28
2.9 Youtube.....	29
2.9.1 YouTube sebagai Platform Konten Esports.....	29
2.10 Penelitian Terdahulu.....	30
2.10.1 Penelitian Terdahulu Pertama.....	30
2.10.2 Penelitian Terdahulu Kedua.....	31
2.10.3 Penelitian Terdahulu Ketiga.....	32
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Paradigma Penelitian.....	33
3.2 Pendekatan Penelitian.....	33
3.3 Tipe dan Dasar Penelitian.....	34
3.4 Sumber Data.....	35
3.5 Unit Analisis.....	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.7 Teknik Analisis Data.....	37

3.8 Uji Keabsahan Data	39
BAB IV	41
GAMBARAN OBJEK PENELITIAN	41
4.1 Paper Rex	41
4.1.1 Profil Tim Paper Rex	41
4.1.2 Anggota Tim Paper Rex	42
4.2 Prestasi dan Popularitas Paper Rex	43
4.3 Karakteristik Gaya Bermain dan Filosofi Tim Paper Rex	44
4.4 Gaya Komunikasi Paper Rex Berdasarkan Peran Pemain	45
4.5 Channel Youtube Paper Rex	46
4.6 Konten Mic Check “VCT Pacific Grand Finals: Paper Rex vs DRX”	47
BAB V.....	49
PEMBAHASAN	49
5.1 Sajian Data	49
5.2 Deskripsi Hasil Data.....	63
5.2.1 Wacana Manajemen Emosi dan Pembangunan Kohesi Tim.....	63
5.2.2 Wacana Agresivitas dan Penegasan Identitas #WGAMING.....	65
5.2.3 Wacana Efisiensi dan Keteraturan Taktis.....	67
5.2.4 Wacana Kebebasan Berekspresi dan Komodifikasi Otentisitas	69
5.2.5 Wacana Kepemimpinan, Performa Puncak, dan Ledakan Emosi	72
5.2.6 Wacana Kepemimpinan Taktis yang Cair pada Momen Puncak	74
5.3 Pembahasan	77
BAB VI.....	81
PENUTUP.....	81
6.1 Kesimpulan.....	81
6.2 Saran.....	82
6.2.1 Saran Praktis	82
6.2.2 Saran Akademis	82
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Top 10 Game PC dan Konsol 2024	3
Gambar 1.2 Top 10 Game PC 2024	3
Gambar 2.1 Logo Turnamen Valorant Regional	28
Gambar 4.1 Logo Paper Re	41
Gambar 4.2 PRX d4v4i	42
Gambar 4.3 PRX f0rsakeN	42
Gambar 4.4 PRX mindfreak	42
Gambar 4.5 PRX something	43
Gambar 4.6 PRX Jingga	43
Gambar 4.7 PRX alecks	43
Gambar 4.8 Channel Youtube @PaperRex	46
Gambar 4.9 Konten "VCT Pacific Grand Finals: Paper Rex vs DRX PRX VALORANT Mic Check #WGAMING"	47
Gambar 5. 1 Tangkapan Layar Komentar Terhibur	65
Gambar 5. 2 Tangkapan Layar Menit 08:25	71
Gambar 5. 3 Tangkapan Layar Komentar Positif	71
Gambar 5. 4 Tangkapan Layar Komentar Terjemahan	72
Gambar 5. 5 Tangkapan Layar Komentar Saran	72
Gambar 5. 6 Tangkapan Layar Komentar Pujian	74
Gambar 5. 7 Tangkapan Layar Komentar Pujian	76

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 *Tabel Transkrip Konten "VCT Pacific Grand Finals: Paper Rex vs DRX / PRX VALORANT Mic Check #WGAMING"* 49



DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, D. A. (1996). *Building strong brands*. The Free Press.
- Agnes Z Yonatan (2024). 10 Media Sosial dengan Pengguna Terbanyak 2024. GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/10-media-sosial-dengan-pengguna-terbanyak-2024-CaJT1>
- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., Anurogo, D., Ifadah, E., & Judijanto, L. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Bimantara, Y. S. (2022). Analisis Isi Pesan Dakwah Melalui Media pada Akun @Sinarkehidupan_16. Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawatisukarno
- Carr, C. T., & Hayes, R. A. (2015). Social Media: Defining, Developing, and Divining. *Atlantic Journal of Communication*, 23(1), 46–65. <https://doi.org/10.1080/15456870.2015.972282>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- DeVito, J. A. (2016). *The interpersonal communication book* (14th ed.). Pearson.
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). Youtube sebagai sarana komunikasi bagi komunitas makassarvidgram. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 259- 272.
- Fairclough, N. (2015). *Language and power* (3rd ed.). Routledge.
- Fajrie, M. (2017). Gaya Komunikasi Masyarakat Pesisir Wadung Jawa Tengah. *Interdisciplinary Journal of communication* , 53-76.
- Fuks, H., Raposo, A., Gerosa, M. A., Pimentel, M., Lucena, C. J. P. de, & Cowan, D. D. (2007). The 3C collaboration model. In N. Kock (Ed.), *Encyclopedia of e-collaboration* (pp. 638–644). IGI Publishing.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people play it? *Computers in Human Behavior*, 77, 399-407.

<https://databoks.katadata.co.id/teknologitelekomunikasi/statistik/6736e792063f2/jumlah-pengguna-youtube-global-turun-tipis-pada-kuartal-iii-2024>

- Ishak, A. W. (2017). Communication in Sports Teams: A Review. *Communication Research Trends*, 36(4), 1-36.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Justin M. Jacobson, Esq. (2021). *The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming*. Deanta Global Publishing Services. Chennai, India
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Karl Werder. (2022). Esport : Bus Inf Syst Eng 64(3) : 393 – 399. <https://link.springer.com/article/10.1007/s12599-022-00748-w>
- Keyton, J. (2017). Communication in Organizations. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 4, 501–526. <https://doi.org/10.1146/annurev-orgpsych-032516-113341>
- Khaira, I. (2021). Penerapan Gaya Komunikasi Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss Pada Penyiara Radio LPPL (Lembaga Penyiaa Publik Lokal) Kuansing FM dalam Membawakan Program Acara Inspirasi Pagi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sultasn Syarif Kasim.
- Lestari, D. S. A. (2025). Gaya Hidup Childfree di Kalangan Perempuan Milenial Pada Channel Youtube Gita Savitri (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Liliwari, A. (2017). *Komunikasi Antar Personal*. Jakarta: KENCANA.
- Lim, S. S. (2022). *Esports Communication: Building Communities and Identities in Digital Play*. Routledge.
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2017). *Theories of Human Communication* (11th ed.). Waveland Press.

- Machmud, M. (2016). *Tuntutan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah*. Penerbit Selaras. Malang.
- Maier, T. (2024). Talking to Win: The Impact of Communication on Performance in Esports. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2 (1). <https://doi.org/10.1123/jege.2024-0036>
- Mulyana, D. (2019). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Nabilah Muhamad (2024). Jumlah Pengguna YouTube Global Turun Tipis pada Kuartal III 2024. *Databoks Indonesia*.
- Nasoetion, N. A. (2014). *Bingkai Media terhadap Gaya Komunikasi Pemimpin Daerah di Kota Metropolitan (Joko Widodo)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Indonesia Depok.
- Norton, R. W. (1978). Foundation of a communicator style construct. *Human Communication Research*, 4(2), 99–112.
- Qihao Ji. (2024). *Social Media and Society*. Routledge. New York, Amerika Serikat
- Sutarto, & Pannen, P. (2013). *Model komunikasi pembelajaran transferable*. Universitas Trunojoyo Madura. Madura. Indonesia.
- Taylor, N., & Doughty, M. (2017). Playing Together: Teamwork, Tactics, and Communication in *Counter-Strike. Loading... Journal of the Canadian Game Studies Association*, 10(16).
- Tobias M Scholz. (2019). *eSports is Business : Management in the World of Competitive Gaming*. Springer Nature Switzerland AG. Cham, Switzerland.
- Wijana, I. D. P., & Rohmadi, M. (2010). *Analisis wacana pragmatik: Kajian teori dan analisis*. Yuma Pustaka.