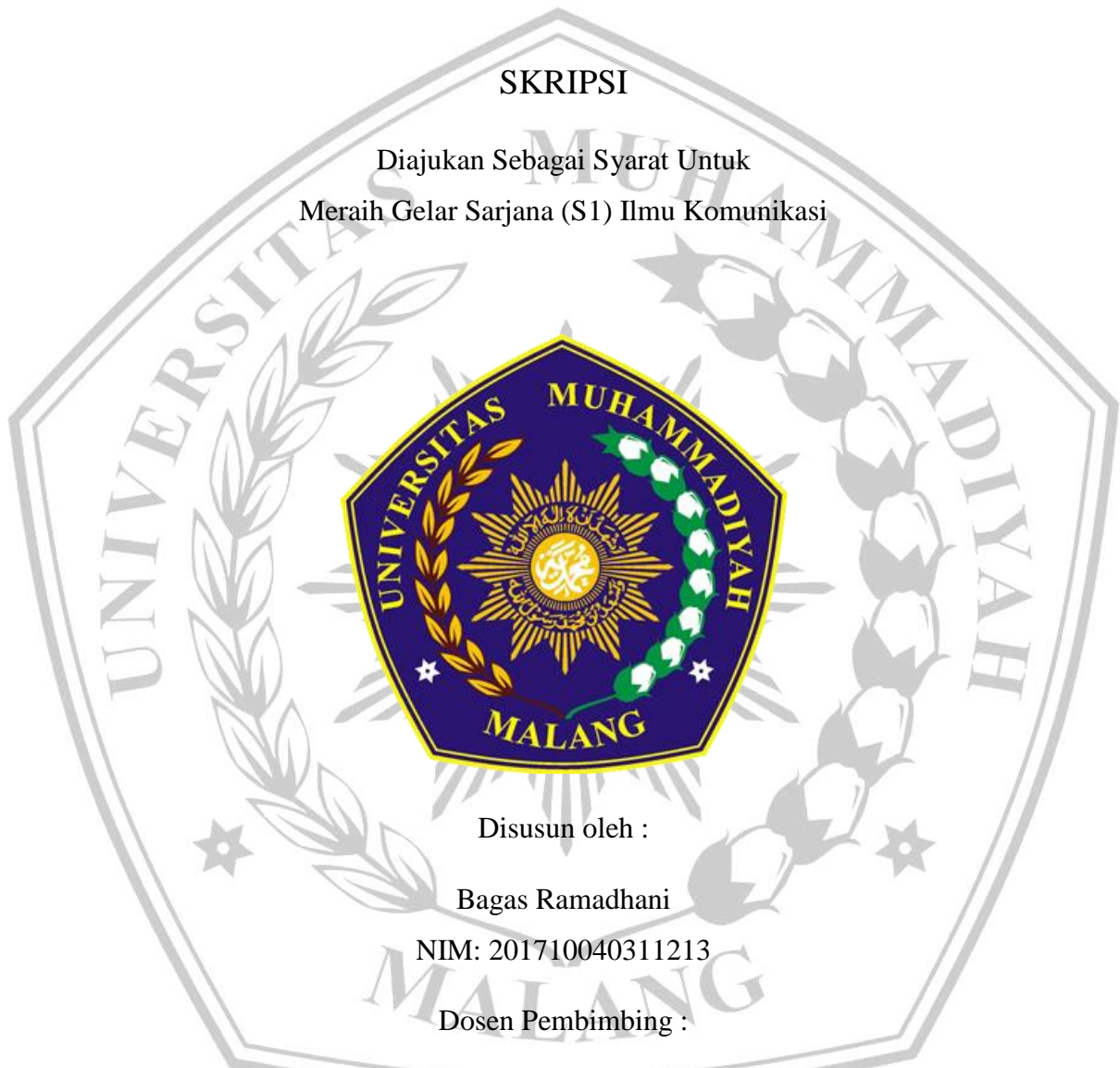


**Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain *Valorant*  
(Studi pada Tim di *Channel Discord : Chroma*)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk  
Meraih Gelar Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi



Disusun oleh :

Bagas Ramadhani

NIM: 201710040311213

Dosen Pembimbing :

Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain Valorant  
(Studi pada Tim di Channel Discord: Chroma)**

Diajukan Oleh :

**Bagas Ramadhani**  
201710040311213

Telah disetujui  
Kamis / 11 Juli 2024

Pembimbing I



**Aditva Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom**



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

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi



**Nasrullah, M.Si.**

# SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**Bagas Ramadhani**  
**201710040311213**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
dan dinyatakan  
**LULUS**  
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana ( S1 ) Ilmu Komunikasi  
Kamis, 11 juli 2024  
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. **Isnani Dzuhrina, S.Sos, M.Adv** (  )
2. **Moch Fuad Nasvian, M.I.Kom** (  )
3. **Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom** (  )

Mengetahui  
Wakil  Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

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

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



### Lembar Persetujuan Skripsi

Nama : Bagas Ramadhani  
 NIM : 201710040311213  
 Jurusan : Ilmu Komunikasi  
 Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
 Judul Skripsi : Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain Valorant (studi pada *Channel Discord : Chroma*)

Disetujui,  
Pembimbing

(Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom)

NIP. 190918081988

Mengetahui,  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, S.Sos, M.Si.



**Kampus I**

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
 P. +62 341 551 257 (Hunting)  
 F. +62 341 466 435

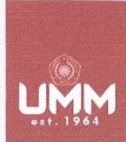
**Kampus II**

Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur  
 P. +62 341 551 149 (Hunting)  
 F. +62 341 562 080

**Kampus III**

Jl. Raya Triopomas No 246 Malang, Jawa Timur  
 P. +62 341 464 318 (Hunting)  
 F. +62 341 466 435  
 E: webmaster@umm.ac.id

## SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



### SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Bagas Ramadhani  
 NIM : 201710040311213  
 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 :

Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain *Valorant* (studi pada *Channel Discord : Chroma*)

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, 27 Juni 2024

Yang Menyatakan,

Bagas Ramadhani



#### Kampus I

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

#### Kampus II

Jl. Bendungan Sitami No 158 Malang, Jawa Timur  
 P: +62 341 551 149 (Hunting)  
 F: +62 341 582 000

#### Kampus III

Jl. Raya Tigomas No 246 Malang, Jawa Timur  
 P: +62 341 464 319 (Hunting)  
 F: +62 341 460 435  
 E: webmaster@umm.ac.id

## SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



### SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VII/2024

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama	: Bagas Ramadhani
No. Induk Mahasiswa	: 201710040311213
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain Valorant (studi pada Channel Discord : Chroma)

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

Malang, 1 Juli 2024

Dosen Pembimbing

Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn.,  
M. Med.Kom  
NIP. 190918081988



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

**Kampus II**  
Jl. Bendungan Selami No 188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 582 060

**Kampus III**  
Jl. Raya Tlogomas No 249 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 319 (Hunting)  
F: +62 341 460 435  
E: webmaster@urmm.ac.id

## SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



### SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VII/2024

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

NAMA	: Bagas Ramadhani
NIM	: 201710040311213
Program Studi	: Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester empat belas (14) tahun akademik 2023 / 2024 dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 1. Juli 2024

a.n Dekan

Ketua Program Studi

*Nasrullah*

**Nasrullah S.Sos, M.Si**



#### Kampus I

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

#### Kampus II

Jl. Bendungan Sutami No 158 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 582 060

#### Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 319 (Hunting)  
F: +62 341 460 435  
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:\*)

Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain Valorant (Studi pada Channel Discord : Chroma)

Oleh:

Nama : Bagas Ramadhani

NIM : 201710040311213

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 25 Juni 2024

Pembimbing I/Promotor

Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom

NIP.190918081988

(\*) Coret yang tidak perlu




Kampus I  
Jl. Ronggolampi 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 253 (Hunting)  
F: +62 341 466 435

Kampus II  
Jl. Bendungan Sidani No. 156 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 140 (Hunting)  
F: +62 341 582 000

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
F: +62 341 463 335  
E: webmaster@umm.ac.id



## HASIL CEK PLAGIASI



**PROGRAM STUDI**  
**ILMU KOMUNIKASI** Tanda Terima  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG **Plagiasi**


---

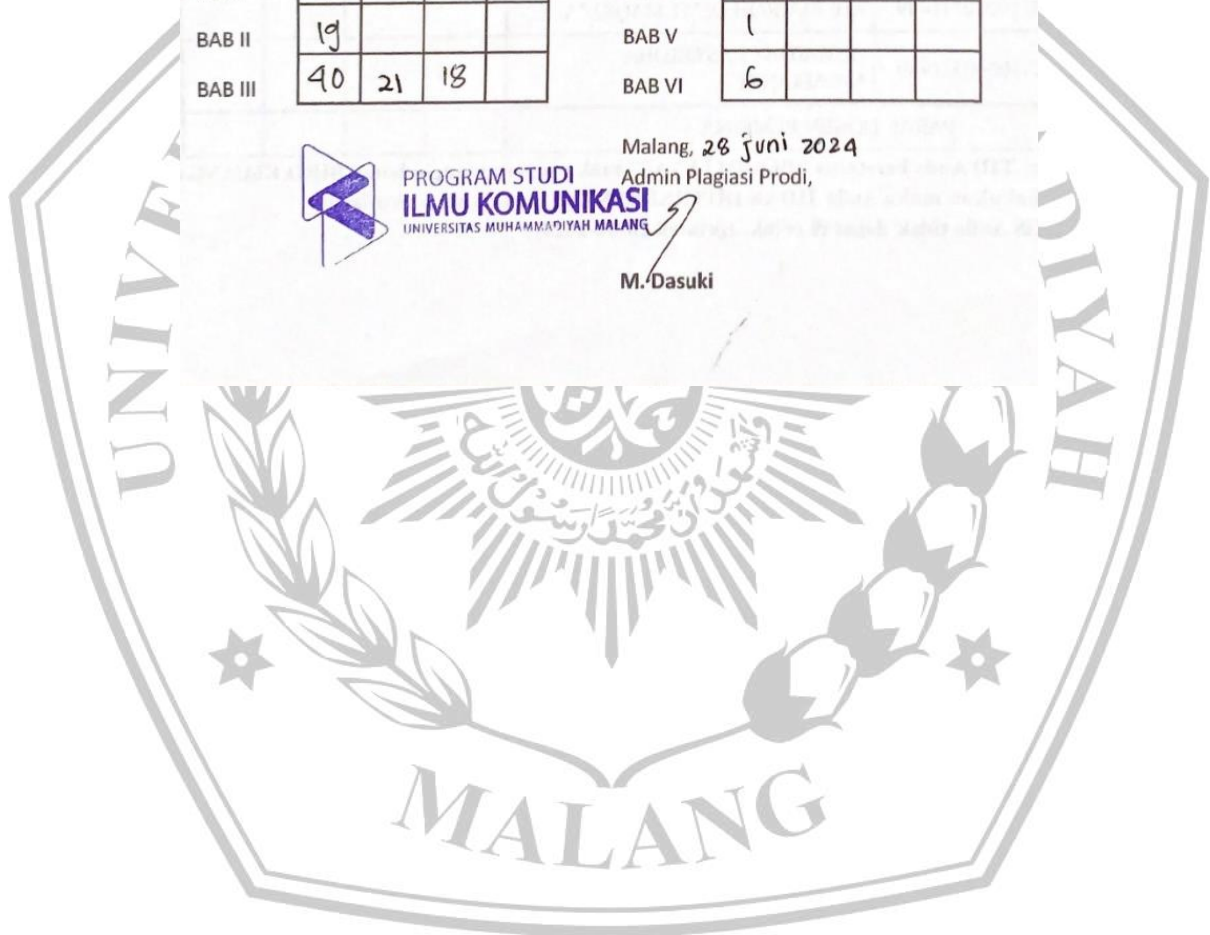
Nama : Bagas Ramadhani  
 NIM : 201710040311213

Hasil Plagiasi:  $\frac{27}{6}$   $\frac{28}{6}$   $\frac{1}{7}$

BAB I	13				BAB IV	0			
BAB II	19				BAB V	1			
BAB III	40	21	18		BAB VI	6			


**PROGRAM STUDI**  
**ILMU KOMUNIKASI**  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Malang, 28 Juni 2024  
 Admin Plagiasi Prodi,  
  
**M. Dasuki**



## BERITA ACARA SEMINAR HASIL

### BERITA ACARA SEMINAR HASIL SKRIPSI

Pada hari ini, Rabu 12 Juni 2024

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Tugas Akhir Skripsi oleh :

Nama Peneliti : Bagas Ramadhani

NIM : 201710040311213

Konsentrasi Study : Audio Visual

Judul Proposal : Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain Valorant (Studi pada Channel Discord : Chroma)

Dihadiri oleh :

1. Dosen Pembimbing : Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom
2. Dosen Penguji : Moch. Fuad Nasvian, S.I.Kom., M.I.Kom
3. Serta sejumlah 18 mahasiswa (presensi terlampir)

Penyajian dinyatakan ~~LULUS/TIDAK LULUS~~ dengan nilai .....

Dosen Pembimbing



Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn.,  
M. Med.Kom

Dosen Penguji



Moch. Fuad Nasvian, S.I.Kom.,  
M.I.Kom


Mengetahui Kaprodi  
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, S.Sos, M.Si

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI****BERITA ACARA PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Bagas Ramadhani  
NIM : 201710040311213  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Judul Penelitian : Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain Valorant (Studi pada Channel Discord Chroma)

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	T. Tangan
4 Maret 2024	Pembahasan awal mengenai Judul skripsi	
7 Mei 2024	Pembahasan bab 1	
10 Mei 2024	Pembahasan bab 2	
15 Mei 2024	Pembahasan bab 3	
1 Juni 2024	Pembahasan bab 4	
6 Juni 2024	Pembahasan bab 5 dan bab 6	
17 Juni 2024	Pembahasan bab 5 dan bab 6	

Malang, 20 Juni 2024

Pembimbing



(Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn.,  
M. Med.Kom)

## ABSTRAK

### ABSTRAK

Bagas Ramadhani. 201710040311213. Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain *Valorant* Studi pada Tim di *Channel Discord: Chroma*. Skripsi. 2024

Dosen Pembimbing: Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi yang terjadi di *Channel Discord Chroma* antar pemain dalam permainan daring *Valorant*. Penelitian ini menggali dinamika interaksi dan komunikasi yang digunakan oleh pemain, khususnya dalam konteks penggunaan sistem In-Game Leader (IGL). Teori pola komunikasi pada penelitian ini menggunakan teori De Vito yang menjelaskan 5 bentuk struktur jaringan komunikasi dalam kelompok.

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus menjadi metode yang digunakan. Proses pengumpulan data melibatkan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya menggunakan teknik analisis Model Miles & Huberman. Keabsahan data kemudian diuji melalui metode triangulasi sumber, untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan penelitian.

Hasil penelitian ini adalah bahwa pola komunikasi pemain saat bermain *Game Valorant* berubah-ubah di tiap tahapnya. Pada tahap pertama (lobby), komunikasi antar pemain menggunakan pola bintang dengan komunikasi terbuka. Tahap kedua (pemilihan agen) juga menunjukkan pola bintang, dengan diskusi dan saran terkait pilihan agen. Tahap ketiga dan ke lima (fase pembelian) menggunakan pola roda, di mana instruksi dan keputusan pembelian senjata terpusat pada In-Game Leader (IGL). Tahap keempat dan ke enam (fase permainan) juga memiliki pola yang sama yaitu pola bintang saat IGL memberikan instruksi kepada seluruh anggota tim dan ketika semua pemain tim berbagi informasi mengenai informasi musuh dan situasi permainan.

**Kata kunci:** Pola Komunikasi, *Game Valorant*, *In-Game Leader*

Menyetujui  
Dosen Pembimbing



Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn.,  
M. Med.Kom

Malang, 16 Juli 2024  
Peneliti



Bagas Ramadhani

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain *Valorant* (Studi pada Channel Discord: Chroma)" ini dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muslimin Machmud, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Nasrullah, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Bapak Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom, selaku Dosen Pembimbing, yang telah dengan sabar dan penuh kesabaran membimbing, memberikan arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Eko Rini, Bapak Soepriyanto, dan Icha Atika Rani, selaku orang tua dan kakak perempuan yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi tanpa henti.

6. Muhammad Wildan Aldiansyah dan Dandelion, selaku pendiri channel Discord Chroma, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian ini.
7. Siwa, Rei, Kunciung, Fahyu, dan Kresna, selaku informan, yang telah memberikan waktu dan informasi yang sangat berguna dalam penelitian ini.
8. Ilham Sulthoni dan Muhammad Farhan Rasyidi, selaku sahabat peneliti, yang telah bersedia mengingatkan, memberikan dukungan dan segala bentuk bantuan selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah mendukung proses penelitian ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun peran serta dukungannya sangat berarti bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi penyusunan maupun isi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari berbagai pihak demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam studi pola komunikasi dalam permainan daring.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Malang, 20 Juni 2024  
Penulis,

Bagas Ramadhani

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI .....	v
SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH .....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI .....	vii
HASIL CEK PLAGIASI.....	viii
BERITA ACARA SEMINAR HASIL .....	ix
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI .....	x
ABSTRAK.....	xi
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1 Penelitian terdahulu.....	11
2.3 Komunikasi .....	14
2.3.1 Proses Komunikasi .....	15
2.3.2 Model Komunikasi .....	16
2.3.3 Pola Komunikasi .....	17
2.4 Komunikasi Interpersonal.....	21
2.5 Komunikasi Virtual.....	22

2.5.1	Karakteristik Komunikasi Virtual .....	24
2.5.2	Aplikasi Komunikasi Virtual.....	25
2.6	<i>Game Online</i> .....	26
2.6.1	<i>Game Valorant</i> .....	27
2.6.2	<i>In-Game Leader</i> .....	31
2.7	Dinamika Komunikasi Kelompok .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>37</b>
3.1	Pendekatan Penelitian.....	37
3.2	Tipe Penelitian.....	37
3.3	Fokus Penelitian .....	38
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian .....	39
3.5	Sumber Data .....	39
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	41
3.7	Teknik Analisis Data.....	42
3.8	Keabsahan Data.....	43
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM.....</b>		<b>44</b>
4.1	<i>Valorant</i> .....	44
4.1.1	Sejarah <i>Game online Valorant</i> .....	45
4.1.2.	Karakter dan kemampuan di <i>Game Valorant</i> .....	46
4.1.3	Role karakter di <i>Valorant</i> .....	47
4.1.4	<i>Map Valorant</i> .....	48
4.1.5	Fitur Komunikasi dalam <i>Game Valorant</i> .....	55
4.1.6	Latar Belakang Karakter dan Cerita di dunia <i>Valorant</i> .....	59
4.1.7	Komunitas <i>Game</i> yang Aktif.....	61
4.2	Profil Responden.....	62
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>65</b>
5.1	Hasil Penelitian.....	65
5.2	Pembahasan .....	78
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		<b>82</b>
6.1	Kesimpulan.....	82
6.2	Saran .....	82



DAFTAR PUSTAKA .....84  
LAMPIRAN.....87



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Daftar Informan .....40

Tabel 5. 1 Tabel anggota tim yang di observasi .....68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo aplikasi Discord .....	3
Gambar 1. 2 Penjelasan CEO Verizon di Stasiun TV Bloomberg.....	4
Gambar 1. 3 Game First Person Shooter dari game Counter Strike 2. ....	5
Gambar 1. 4 Pengumuman Riot saat Valorant Beta sudah ditutup.....	6
Gambar 1. 5 Channel discord Chroma.....	8
Gambar 2. 1 Pola Komunikasi Bentuk Lingkaran .....	18
Gambar 2. 2 Pola Komunikasi bentuk Roda.....	18
Gambar 2. 3 Pola Komunikasi bentuk Y .....	19
Gambar 2. 4 Pola Komunikasi bentuk Rantai.....	19
Gambar 2. 5 Pola Komunikasi semua saluran. ....	20
Gambar 3. 1 Alur Model Analisis Data Kualitatif Menurut Miles dan Huberman.....	43
Gambar 4. 1 Gambaran permainan Valorant. ....	44
Gambar 4. 2 media berita Valorant mengumumkan Valorant beta diluncurkan 7 April 2020. ....	46
Gambar 4. 3 profil singkat Agen Sova yang dijelaskan di dalam permainan Valorant.....	47
Gambar 4. 4 Map Icebox. ....	49
Gambar 4. 5 Map Breeze .....	49
Gambar 4. 6 Map Fracture.....	50
Gambar 4. 7 Map Pearl .....	51
Gambar 4. 8 Map Lotus .....	51
Gambar 4. 9 Map Sunset.....	52
Gambar 4. 10 Map Bind.....	53
Gambar 4. 11 Map Heaven .....	53
Gambar 4. 12 Map Split.....	54
Gambar 4. 13 Map Ascent .....	54
Gambar 4. 14 Fitur pesan teks di dalam permainan Valorant.....	56
Gambar 4. 15 Fitur komunikasi Ping Wheels .....	57
Gambar 4. 16 Fitur komunikasi Ping wheels pada map. ....	58
Gambar 4. 17 Fitur komunikasi menu radio Command.....	59
Gambar 4. 18 Fitur komunikasi radio Command Wheels .....	59
Gambar 4. 19 Video berjudul PEDUEL di Youtube resmi Valorant.....	60
Gambar 4. 20 The Lazy Monday, portal media game menyelenggarakan pertandingan Valorant.....	62
Gambar 5. 1 Data observasi tentang timeline dalam 1 sesi permainan. ....	65
Gambar 5. 2 Timeline terjadinya dinamika komunikasi saat di dalam permainan Valorant.....	67
Gambar 5. 3 Pola Komunikasi Bintang pada tahap 1. ....	69

Gambar 5. 4 Pola Komunikasi pada tahap 2.....	70
Gambar 5. 5 Pola Komunikasi pada tahap 3.....	73
Gambar 5. 6 Pola Komunikasi pada tahap 4.....	75
Gambar 5. 7 Pola Komunikasi pada tahap 5.....	76
Gambar 5. 8 Pola Komunikasi pada tahap 6.....	78
Gambar 5. 9 Pola tiap-tiap tahapan dalam observasi peneliti.....	79



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Transkrip Wawancara .....	87
Lampiran 2 Lembar Observasi.....	126
Lampiran 3 Linimasa Percakapan dalam 1 kali permainan Valorant .....	128



### DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard, J. (1988). *The Ecstasy of Communication* (T. J. Firdaus (penerj.)). Kreasi Wacana.
- Bloomberg TV. (2020). *Verizon CEO Says Gaming Traffic Up 75% Since Virus*. <https://www.bloomberg.com/news/videos/2020-03-18/verizon-ceo-says-gaming-traffic-up-75-since-virus-video>
- Cantoni, L., & Tardini, S. (2006). *Internet*. Taylor & Francis.
- DeVito, J. A. (2018). *Essentials of Human Communication*. Pearson.
- Dignitas. (2022). Understanding the in-game leader role. Diambil dari <https://dignitas.gg/articles/blogs/CSGO/7529/understanding-the-in-game-leader-role>
- Djamarah, S. B. (2004). *Pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga (sebuah perspektif pendidikan Islam)*. Rineka Cipta.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, teori dan filsafat komunikasi*. Citra Aditya Bakti.
- Gerald Voorhees. (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies* (1st ed.).
- Goldhaber, G.S. (1993). *Organizational Communication*. New York: Mc Graw-Hill.
- Goslin, A. (2020). *Valorant: How Riot Games made something new*. Polygon. <https://www.polygon.com/2020/3/2/21158401/valorant-how-riot-games-made-something-new>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.

- Gudykunst, W. B., & Kim, Y. Y. (2003). *Communicating with Strangers: An Approach to Intercultural Communication*. McGraw-Hill.
- Hargie, O. (2010). *Skilled Interpersonal Communication: Research, Theory and Practice, 5th Edition*. Taylor & Francis.
- Lewin, K (1951). *Field Theory in Social Science*. England: Tavistock publications LTD
- Meinel, C., & Sack, H. (2014). *Digital Communication: Communication, Multimedia, Security*. Springer Berlin Heidelberg.
- Miles, M. B. & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit: Universitas Indonesia
- Onong U. Effendy, 2003, *Ilmu, Teori & Filsafat Komunikasi*, Bandung, Citra Aditya Bakti.
- Ott, M., & Freina, L. (2015). A LITERATURE REVIEW ON IMMERSIVE VIRTUAL REALITY IN EDUCATION: STATE OF THE ART AND PERSPECTIVES. *11th International Conference eLearning and Software for Education*.
- Purbo, O. W. (2006). *Internet Wireless Dan Hotspot*. Elex Media Komputindo.
- Richmond, V. P., & McCroskey, J. C. (Ed.). (1992). Power in the classroom: Communication, control, and concern. In *Power in the classroom: Communication, control, and concern*. (hal. xi, 209–xi, 209). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rogers, E. M. (1986). *Communication Technology*. Free Press.
- Ruben, B. D., & Stewart, L. (2006). *Communication and Human Behavior*. Pearson/Allyn & Bacon.

Schram, W. E. (1954). *The process and effects of mass communication*.

Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2019). *Teori Komunikasi : Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa* (S. Hariyanto (Penerj.)). Kencana.

Soejanto, A. (2001). *Psikologi Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.

Sopiah;. Suyantoro, S. (2008) *Perilaku Organisasional*

Syarif, N. (2019). *Komunikasi Kontemporer: Bisnis Islam Di Era Digital*. Deepublish.

Tubbs, S. L., & Moss, S. (2005). *Human Communication: Principles and Contexts with PowerWeb*. McGraw-Hill Higher Education.

Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. In *Communication Research* (Vol. 23, Nomor 1, hal. 3–43). Sage Publications.

Widi, S. (2022). *Jumlah Pengguna Discord di Dunia Capai 140 Juta pada 2021*.

Widjaja, H. A. (2000). *Pengantar studi ilmu komunikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.