

LAPORAN SKRIPSI
POLA KOMUNIKASI VIRTUAL AXIE INFINITY CRYPTO GAME
DI MEDIA DISCORD



Kevin Ferdinand Andytha Putra

18.M1.0106

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2022

LAPORAN SKRIPSI

POLA KOMUNIKASI VIRTUAL AXIE INFINITY CRYPTO GAME DI MEDIA DISCORD

Diajukan kepada Fakultas Hukum dan Komunikasi guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-1 dalam Ilmu Komunikasi



Kevin Ferdinand Andytha Putra

18.M1.0106

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

SEMARANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kevin Ferdinand Andytha Putra

NIM : 18.M1.0106

Prodi/ Konsentrasi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Hukum dan Komunikasi

Dengan ini menyatakan Laporan Tugas Akhir dengan judul POLA KOMUNIKASI VIRTUAL AXIE INFINITY CRYPTO GAME DI MEDIA DISCORD tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 28 Oktober 2022

Yang menyatakan,

Kevin Ferdinand Andytha Putra

NIM 18.M1.0106



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi:

POLA KOMUNIKASI VIRTUAL AXIE INFINITY CRYPTO GAME
DI MEDIA DISCORD

Disusun oleh :

Nama : Kevin Ferdinand Andytha Putra

NIM : 18.M1.0106

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal : 26 Oktober 2022

Dosen Penguji :

1 Abraham Wahyu Nugroho S.I.Kom., M.A.

2 Drs. St. Hardiyarso M. Hum.

3 Fidelis Aggiornamento Sainio S.Fil., M.I.Kom

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ssarjana Strata I Ilmu Komunikasi

Pada tanggal :
26 Oktober 2022



Dr. Mafella E. Simandjuntak, SH. CN. M.Hum
Dekan Fakultas Hukum dan Komunikasi
Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kevin Ferdinand Andytha Putra

Prodi/ Konsentrasi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Hukum dan Komunikasi

Jenis Karya : Laporan Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Non Eksklusif atas karya ilmiah yang berjudul POLA KOMUNIKASI VIRTUAL AXIE INFINITY CRYPTO GAME DI MEDIA DISCORD beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 28 Oktober 2022
Yang menyatakan



Kevin Ferdinand Andytha Putra

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas selesainya skripsi tugas akhir ini dengan judul “POLA KOMUNIKASI VIRTUAL AXIE INFINITY CRYPTO GAME DI MEDIA DISCORD”. Penyusunan skripsi tugas akhir ini dibuat guna mencapai gelar sarjana strata-1 dalam Ilmu Komunikasi. Skripsi ini berhasil dibuat atas dukungan moril, material bahkan kekuatan rahmat oleh beberapa pihak yang telah membantu yaitu kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang senantiasa memberikan rahmat berlimpah selama penulis melakukan tugasnya berkuliah dan menyelesaikan tugas akhir ini
2. Orang tua penulis Bp. Andy Kurniawan dan Ibu Adita Miranda yang senantiasa memberikan dukungan moril, material, dan rohani selama penulis berkuliah dan menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Dosen pembimbing 1 Bapak Abraham Wahyu Nugroho S.I.Kom., M.A. dan dosen pembimbing 2 Bapak Drs. St. Hardiyarso M.Hum.
4. TIM Hura-Hura yang selalu mendukung dan menemani penulis dalam suka dan duka
5. THC Superhoes yang selalu mendukung dan menemani penulis dalam suka dan duka
6. Gamas Kosasih, sahabat yang selalu mendukung dan menemani penulis dalam suka dan duka.

7. Celia Wijaya, sahabat yang senantiasa mendukung dan menemani penulis dalam suka dan duka.
8. Joshua TW, sahabat yang senantiasa mendukung dan menemani penulis dalam suka dan duka
9. Johan Adi, sahabat yang senantiasa mendukung dan menemani penulis dalam suka dan duka.
10. Wien Yuma, sahabat yang senantiasa mendukung dan menemani penulis dalam suka dan duka.

Akhir kata, penulis berharap semoga berkat melimpah senantiasa menyertai seluruh pihak yang telah membantu. Semoga tugas akhir ini juga dapat berguna dan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Semarang, 17 Oktober 2022

Yang memberi pernyataan,



Kevin Ferdinand A. P
18.M1.0106

ABSTRACT

Nowadays, people can communicate through playing a game. One of the games that supports people to communicate is Axie Infinity Crypto Game. Discord is the media used by all the players of Axie Infinity Crypto Game. The aim of this study is to find out the communication patterns in the discord of Axie Infinity Crypto Game. The writer used Engkus Kuswarno's Ethnographic theory. The author also focused on the language codes that emerged from the study of communication nethrography.

In this study, the author used a descriptive qualitative approach by conducting several methods such as introspection, observation, interviews, and documentation. The primary data in this study were obtained through five informants as users of discord media and the conversation used in it.

The results showed that the communication pattern in the discord of Axie Infinity Crypto Game involves communicators, namely axie players who have cultural knowledge, linguistics and interaction skills in conveying questions and statements in discord media which produce communicative relationships. The author also found a language code that is mutually understood in the axie community which has a close relationship between the communication components so that it can be maintained by the axie community such as game techniques, investments, and also game characters.

Keywords: Axie Infinity Crypto, Patterns of Communication, Discord

ABSTRAK

Pada masa kini, banyak orang berkomunikasi melalui bermain *game*. Salah satu *game* yang mendukung seseorang untuk berkomunikasi adalah Axie Infinity Crypto Game. Media yang digunakan para pemain Axie Infinity Crypto Game adalah media sosial discord. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi virtual dalam discord Axie Infinity Crypto Game. Teori yang digunakan oleh penulis adalah teori etnografi Engkus Kuswarno yang dijelaskan dalam dunia virtual dengan sebutan netrografi. Dalam melihat pola komunikasi virtual pada discord Axie Infinity Crypto Game, penulis juga berfokus pada kode bahasa yang muncul atas kajian netrografi komunikasi.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melakukan beberapa metode seperti intropeksi, observasi, wawancara dan dokumentasi. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari subjek informan sejumlah lima orang yang sebagai pengguna media discord dan percakapan yang digunakan didalamnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi dalam axie infinity crypto game melibatkan komunikator yaitu pemain axie yang memiliki pengetahuan budaya, linguistik dan keterampilan interaksi dalam menyampaikan pertanyaan dan pernyataan di media discord yang menghasilkan hubungan komunikatif dalam dialog berbagai arah kepada komunikan atau komunitas axie. Kemudian ditemukan kode bahasa yang saling dipahami dalam komunitas axie infinity crypto game yang memiliki hubungan erat diantara komponen-komponen komunikasi sehingga dapat dipertahankan oleh komunitas axie dalam discord seperti pembahasan mengenai teknik permainan, investasi dan juga karakter permainan

Kata Kunci: *Axie Infinity Crypto Game*, Pola Komunikasi, Discord

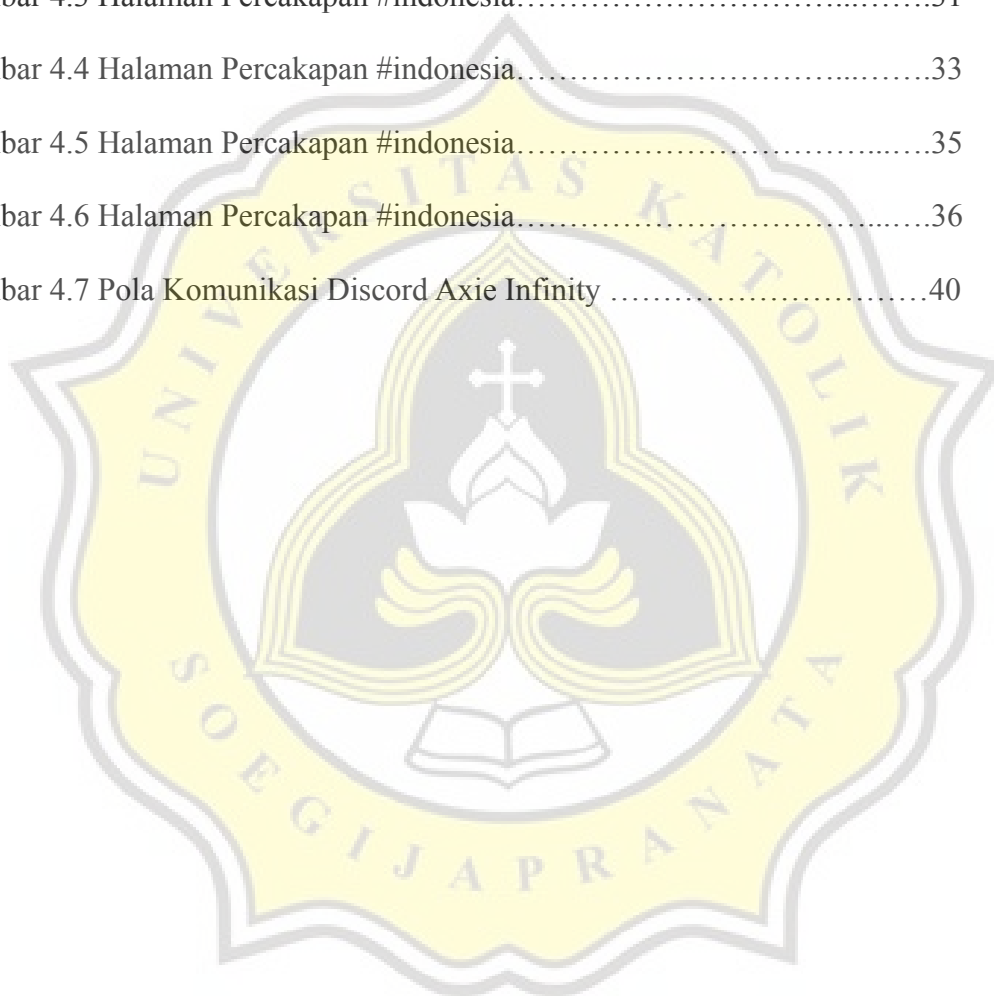
DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Abstract.....	iii
Abstrak.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	vi
Daftar Tabel.....	vii
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penulisan Laporan Akhir.....	7
Bab II Tinjauan Pustaka.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Komunikasi Virtual/ Kontemporer.....	12
2.2.2 Pola Komunikasi dalam Netrografi.....	14
2.2.4 Kode Bahasa dan Model Netrografi.....	15
2.3 Kerangka Berpikir.....	17
BAB III Metode Penelitian.....	20
3.1 Metode Riset.....	20
3.2 Jenis dan Sumber Data.....	20

3.3	Teknik Pengumpulan Data dan Pencatatan Data.....	21
3.4	Teknik Analisis Data.....	24
3.5	Penarikan Kesimpulan.....	24
	BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	24
4.1	Informan dalam Penelitian.....	25
4.2	Tentang Discord dalam Axie Infinity Crypto Game.....	26
4.3	Hasil Kode Bahasa (Netrografi) dalam Discord.....	29
4.4	Kompetensi Komunikasi Netrografi.....	37
4.5	Pola Komunikasi Discord.....	38
4.6	Konfirmasi Kode Bahasa pada Informan.....	41
	BAB V Kesimpulan dan Saran.....	44
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran.....	45
	Lampiran.....	46
	Daftar Pustaka.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pertemuan <i>Offline</i> Komunitas <i>Axie Infinity Crypto Game</i>	4
Gambar 2.1 Model Etnografi Komunikasi.....	17
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	19
Gambar 4.1 Media Discord.....	27
Gambar 4.2 Halaman Percakapan #indonesia.....	29
Gambar 4.3 Halaman Percakapan #indonesia.....	31
Gambar 4.4 Halaman Percakapan #indonesia.....	33
Gambar 4.5 Halaman Percakapan #indonesia.....	35
Gambar 4.6 Halaman Percakapan #indonesia.....	36
Gambar 4.7 Pola Komunikasi Discord <i>Axie Infinity</i>	40



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Informan Penelitian.....26

Tabel 4.2 Konfirmasi dengan Informan.....41

