



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

POLA KOMUNIKASI VIRTUAL FORUM DISKUSI PEMAIN GENSHIN IMPACT DALAM MENGELOLA KONFLIK ANTAR PEMAIN PADA MEDIA SOSIAL X

REGHINA RATU FAIRUZ SURYADI



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul “Pola Komunikasi Virtual Forum Diskusi Genshin Impact dalam Mengelola Konflik Antar Pemain pada Media Sosial X” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2025

Reghina Ratu Fairuz Suryadi
J0301211277

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

ABSTRAK

REGHINA RATU FAIRUZ SURYADI. Pola Komunikasi Virtual Forum Diskusi Pemain genshin Impact dalam Mengelola Konflik Antar Pemain pada Media Sosial X. (*Virtual Communication Patterns in Genshin Impact Online Forums Managing Player Conflicts on Social Media Platform X*). Dibimbing oleh YUSALINA.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pola komunikasi dan strategi komunikasi yang digunakan oleh forum diskusi pemain Genshin Impact dalam mengelola konflik antar pemain di media sosial X. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap tiga anggota forum diskusi pemain Genshin Impact di media sosial X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konflik dalam forum diskusi pemain Genshin Impact di media sosial X bisa disebabkan adanya perbedaan perspektif mengenai konten gim dan ketidaksepahaman dalam diskusi. Terdapat lima jaringan komunikasi menurut Jalaluddin Rakhmat dalam pola komunikasi yaitu pola roda, pola rantai, pola Y, pola lingkaran, dan pola bintang di forum diskusi pemain Genshin Impact pada media sosial X dalam mengelola konflik antar pemain. Strategi komunikasi yang diterapkan oleh forum diskusi pemain Genshin Impact dalam mengelola konflik, dengan cara melakukan klarifikasi oleh pembuat opini negatif, penggunaan akun privat untuk mengutarakan opini juga dilakukan oleh pemain Genshin Impact di media sosial X, karena cenderung merasa lebih aman dan tidak akan menimbulkan konflik, dan mengabaikan konflik yang terjadi dapat membantu mengurangi konflik yang muncul.

Kata Kunci : Genshin impact, media sosial, pola komunikasi

ABSTRACT

This research aims to explain the communication patterns and communication strategies used by the Genshin Impact player discussion forum in managing conflicts among players on social media platform X. The method employed is a descriptive qualitative approach through observation and interviews with three members of the Genshin Impact player discussion forum on X. The findings show that conflicts within the forum may arise due to differences in perspectives regarding game content and misunderstandings in discussions. According to Jalaluddin Rakhmat, there are five communication networks in communication patterns—wheel pattern, chain pattern, Y pattern, circle pattern, and star pattern—applied within the Genshin Impact player discussion forum on X in managing conflicts among players. The communication strategies implemented by the forum include clarification by those who make negative opinions, the use of private accounts to express opinions (as players feel safer and less likely to cause conflict), and ignoring conflicts that occur, which can help reduce emerging disputes.

Key Words : *Genshin impact, patterns of communication, social media*



REGHINA RATU FAIRUZ SURYADI. Pola Komunikasi Virtual Forum Diskusi Pemain genshin Impact dalam Mengelola Konflik Antar Pemain pada Media Sosial X. (*Virtual Communication Patterns in Genshin Impact Online Forums Managing Player Conflicts on Social Media Platform X*). Dibimbing oleh YUSALINA.

Interaksi sosial dalam bentuk komunikasi terjadi pada forum diskusi online, terutama forum diskusi penggemar gim daring seperti Genshin Impact. Genshin Impact adalah gim aksi role-playing dunia terbuka yang dikembangkan oleh miHoYo dan dirilis pada tahun 2020. Gim ini memiliki basis pemain yang luas dan aktif berinteraksi di berbagai platform media sosial termasuk Twitter (X), hal ini menginisiasi terbentuknya forum diskusi pemain Genshin Impact di media sosial X. Forum diskusi ini terdiri dari individu yang memiliki minat pada gim tersebut dan aktif berpartisipasi dalam diskusi, berbagi informasi, dan membangun jaringan sosial dengan sesama pemain. Tingginya tingkat interaksi antar pemain dalam forum diskusi gim ini membuat terbentuknya pola komunikasi virtual, karena hal itu tidak jarang terjadi konflik antar pemain akibat perbedaan pendapat, mekanisme permainan, hingga preferensi karakter. Konflik semacam ini dapat memengaruhi dinamika forum diskusi serta pola komunikasi yang berkembang didalamnya.

Penelitian bertujuan mengidentifikasi konflik, menjelaskan pola komunikasi pemain Genshin Impact dalam mengelola konflik, dan strategi komunikasi yang diterapkan dalam mengelola konflik di media sosial X. Penelitian bersifat kualitatif deskriptif dengan pendekatan psikologi komunikasi lima jaringan komunikasi untuk memahami pola komunikasi yang digunakan oleh forum diskusi pemain Genshin Impact dalam mengelola konflik. Informan terdiri tiga orang, yaitu pemain Genshin Impact yang aktif berdiskusi di media sosial X. Setiap informan memiliki pengalaman yang berbeda dimana informan 1 pernah melihat konflik yang terjadi namun mengabaikan konflik tersebut, informan 2 dan 3 pernah melihat konflik yang terjadi dan ikut menanggapi konflik tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan, konflik dalam forum diskusi pemain Genshin Impact disebabkan adanya perbedaan perspektif karakter, kompetisi antar pemain, ketidaksepahaman dalam diskusi, atau berkembang menjadi pelecehan seksual. Pola komunikasi yang digunakan dalam forum diskusi terdiri dari lima pola, yaitu pola komunikasi roda, rantai, Y, lingkaran, dan bintang. Pola rantai cenderung menjadi pola yang paling sering memunculkan konflik antar anggota yang ditandai dengan struktur komunikasi yang berantai dari satu individu ke individu lainnya dalam satu garis lurus yang bisa menimbulkan misskomunikasi. Strategi penyelesaian konflik dilakukan dengan melakukan klarifikasi oleh pembuat opini negatif dan verifikasi terhadap sumber informasi yang terlibat konflik, penggunaan akun privat karena anggota forum bisa mempercayakan isi akun privat media sosial X miliknya ke orang yang benar-benar dikenalnya dan memiliki pandangan atau pendapat. Selain itu, mengabaikan konflik yang terjadi dapat membantu mengurangi konflik yang muncul.

Kata kunci: Genshin impact, media sosial, pola komunikasi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.



POLA KOMUNIKASI VIRTUAL FORUM DISKUSI PEMAIN GENSHIN IMPACT DALAM MENGELOLA KONFLIK ANTAR PEMAIN PADA MEDIA SOSIAL X

REGHINA RATU FAIRUZ SURYADI

Laporan Akhir
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program Studi Komunikasi Digital dan Media

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



Penguji pada ujian Laporan Akhir: Bayu Suriaatmaja Suwanda, S.I.Kom., M.I.Kom.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Judul Laporan : Pola Komunikasi Virtual Forum Diskusi Genshin Impact dalam Mengelola Konflik Antar Pemain pada Media Sosial X

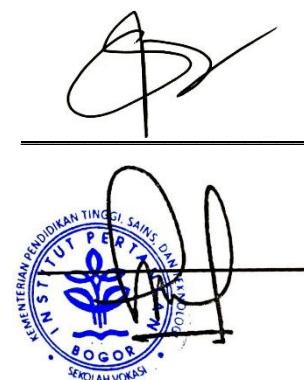
Nama : Reghina Ratu Fairuz Suryadi
NIM : J0301211277

Disetujui oleh



Pembimbing:
Dr. Yusalina, M.Si.

Diketahui oleh



Ketua Program Studi:
Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P.
NPI. 201807198005241001

Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP. 196607171992031003



Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Februari 2025 sampai bulan Juli 2025 ini ialah laporan akhir, dengan judul “Pola Komunikasi Virtual Forum Diskusi Pemain Genshin Impact dalam Mengelola Konflik Antar Pemain pada Media Sosial X” dengan sebaik-baiknya. Proses penyelesaian laporan akhir ini tentunya banyak didukung oleh berbagai pihak.

Terima kasih penulis ucapkan kepada pembimbing, Dr. Yusalina, M.Si. yang telah membimbing dan memberikan saran berupa kritik, masukan, serta dukungan dalam pembuatan laporan akhir ini. Di samping itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Alfa Taufan Latif, S.I.Kom., M.Sc. selaku moderator seminar hasil dan Bayu Suriaatmaja Suwanda, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran berupa kritik, dan masukan dalam pembuatan laporan akhir ini. Selain itu, penghargaan penulis sampaikan kepada ketiga informan yang telah membantu selama pengumpulan data.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P selaku Ketua Program Studi Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor, serta kepada Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T. selaku dekan sekolah vokasi, dan seluruh jajaran dosen Program Studi Komunikasi Digital dan Media atas segala pengalaman dan pembelajaran yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada ibu, mendiang kakak, adik, serta seluruh keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan, doa, dan kasih sayangnya. Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan komunikasi.

Bogor, Agustus 2025

Reghina Ratu Fairuz Suryadi



DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	4
II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Strategi Komunikasi	5
2.2 Psikologi Komunikasi	5
2.3 Media Sosial	6
2.4 Pola Komunikasi Virtual	7
2.5 Penelitian Terdahulu	8
2.6 Kerangka Pikiran	14
III METODE	15
3.1 Jenis Penelitian	15
3.2 Waktu	17
3.3 Subjek Penelitian	17
3.4 Alat dan Bahan Penelitian	18
3.5 Output Penelitian	19
IV GAMBARAN UMUM	21
V HASIL DAN PEMBAHASAN	27
5.1 Konflik dalam Forum Diskusi	27
5.2 Pola Komunikasi yang Digunakan Forum Diskusi Pemain Genshin Impact dalam Mengelola Konflik Antar Pemain	30
5.3 Strategi Komunikasi Pemain Genshin Impact dalam Mengelola Konflik Antar Pemain	40
VI SIMPULAN DAN SARAN	45
6.1 Simpulan	45
6.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	51
RIWAYAT HIDUP	55

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



1	Kerangka Pemikiran Operasional Penelitian Pola Komunikasi Virtual Forum Diskusi Genshin Impact dalam Mengelola Konflik Antar Pemain pada Media Sosial X	14
2	Akun media sosial X resmi berbasis bahasa Indonesia milik Genshin Impact.	22
3	Akun media sosial X milik pemain Genshin Impact	24
4	Diskusi akun Genshintwt	24
5	<i>Auto base</i> Genshin Impact di media sosial X	25
6	Akun admin <i>auto base</i> @babufess	25
7	Postingan pendapat preferensi karakter negatif.	28
8	Respon menyerang personal.	29
9	Respon perbedaan pendapat.	30
10	Respon setuju dari anggota forum diskusi lainnya.	30
11	Lima macam pola jaringan komunikasi menurut Jalaluddin Rakhmat.	31
12	Postingan atau <i>menfess</i> pada <i>auto base</i>	32
13	Kasus pelecehan seksual pemain Genshin Impact di media sosial X.	34
14	Pola Y pada forum diskusi pemain Genshin Impact di media sosial X	35
15	<i>Reply</i> pada postingan <i>auto base</i> Genshin Impact.	38
16	Klarifikasi Informan 2.	41

DAFTAR LAMPIRAN

1	Wawancara infroman 1 melalui media sosial Discord.	51
2	Wawancara informan 2 melalui media sosial X.	51
3	Wawancara infroman 3 melalui media sosial Discord.	51
4	Daftar pertanyaan wawancara informan 1 (Pernah melihat konflik dan mengabaikannya)	51
5	Daftar pertanyaan wawancara informan 2 (Pernah terlibat konflik)	52
6	Daftar pertanyaan wawancara informan 3 (Pernah menanggapi konflik)	53