

**PROSES KOMUNIKASI DAN ADAPTASI BUDAYA PADA
KOMUNITAS ESPORT CHOKIA DI MALAYSIA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Mario Bonifacius Nuno
0000033073

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**PROSES KOMUNIKASI DAN ADAPTASI BUDAYA PADA
KOMUNITAS ESPORT CHOKIA DI MALAYSIA**



SKRIPSI

Diajukan guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.kom)

**Mario Bonifacius Nuno
0000033073**

UMN

**UNIVERSITAS
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mario Bonifacius Nuno

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033073

Program studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

PROSES KOMUNIKASI DAN ADAPTASI BUDAYA PADA KOMUNITAS ESPORT CHOKIA DI MALAYSIA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 14 Juni 2022



(Mario Bonifacius Nuno)

UMI
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

PROSES KOMUNIKASI DAN ADAPTASI BUDAYA PADA KOMUNITAS ESPORT CHOKIA DI MALAYSIA

Oleh:

Nama : Mario Bonifacius Nuno
NIM : 00000033073
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Juni 2022
Pukul 08.00 s/d 09.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut:

Ketua Sidang,



*Digitally signed by Agustinus
Rusdianto Berto
Date: 2022 07-11 14:50:07*

Dr. Agustinus Rusdianto Berto, S.Sos., M.Si.

0313088403

Penguji,



Riatun, S.Sos., M.I.Kom.

0302077803

Pembimbing,



Hanif Suranto, S.Sos., M.Si.

0306027102

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi,



Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si.

0308117706

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mario Bonifacius Nuno

NIM : 00000033073

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PROSES KOMUNIKASI DAN ADAPTASI BUDAYA PADA KOMUNITAS ESPORT CHOKIA DI MALAYSIA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 14 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Mario Bonifacius Nuno

U N I V E R S I T
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta berkat, atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: **PROSES KOMUNIKASI DAN ADAPTASI BUDAYA PADA KOMUNITAS ESPORT CHOKIA DI MALAYSIA**

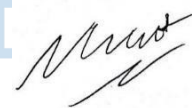
dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangat sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam proses pembuatan penelitian ini, kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Hanif Suranto, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah sangat banyak membantu untuk meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Bapak Dr. Agustinus Rusdianto Berto, S.Sos., M.Si., selaku ketua sidang yang telah memberikan masukan-masukan serta revisi yang membuat skripsi ini lebih baik lagi.
6. Ibu Riatun, S.Sos., M.I.Kom., selaku dosen penguji yang telah menguji saya dan memberikan masukan terhadap skripsi saya yang jauh dari kata sempurna
7. Seluruh tim dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan banyak pembelajaran serta ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.

8. Hidayat Fitri, Hanif Mulya Pratama, Miguel Sabalboro, dan Muhammad Syahiran, selaku partisipan penelitian ini yang telah memberikan waktu untuk melakukan wawancara dan memberikan informasi terkait penelitian ini.
9. Orang tua dan kakak saya yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
10. Viona Pricilla, selaku kerabat terdekat saya yang tak henti-hentinya memberikan bantuan, dukungan, dan semangat disaat peneliti merasa kesulitan dalam proses pengerjaan skripsi.
11. Brenda Estherina, Edina Isabell, Laurenvia Fendriyun, dan Farhan Ahmaddaffa selaku teman seperjuangan yang sudah memberikan dukungan moral dan mental tanpa henti sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Davius, Farel Julian, William Wijaya, dan Emilio Daffa selaku sahabat sekolah saya yang sudah setia menemani saya selama proses pengerjaan skripsi bersama-sama
13. Kepada teman-teman saya semua yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang setia mendampingi dan membantu satu sama lain dalam proses pengerjaan skripsi

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca. Saya menyadari bahwa penelitian ini sangat jauh dari kata sempurna, dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan dan berbesar hati apabila mendapatkan masukan dan saran yang dapat memperbaiki dan dapat membangun agar penelitian ini menjadi lebih baik.

Tangerang, 14 Juni 2022



Mario Bonifacius Nuno

PROSES KOMUNIKASI DAN ADAPTASI BUDAYA PADA KOMUNITAS ESPORT CHOKIA DI MALAYSIA

Mario Bonifacius Nuno
00000033073

ABSTRAK

Proses komunikasi dan adaptasi antarbudaya dapat terjadi ditengah masyarakat di kalangan manapun. Salah satunya dapat terjadi dalam komunitas eSport yang bersifat virtual. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti proses adaptasi antarbudaya oleh Young Yun Kim serta faktor-faktor adaptasi antarbudaya yang memengaruhi pada tiga anggota berkewarganegaraan Indonesia, Filipina, dan Singapura yang bergabung ke dalam komunitas eSport Chokia yang berbasis di Malaysia, yang kemudian akan dianalisis peranan dengan performa tim tersebut ketika latihan maupun bertanding. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah wawancara mendalam. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah ketiga partisipan mengalami proses adaptasi antarbudaya dengan melalui fase enkulturasi, dekulturasi dan akulturasi, dan asimilasi. Ketiga partisipan mengalami proses adaptasi antarbudaya yang berbeda-beda. Kemudian, ketiga partisipan yang telah mencapai fase asimilasi berperan dalam memberikan performa yang baik bagi tim ketika sedang bertanding. Kesimpulan dari penelitian ini adalah proses adaptasi antarbudaya dalam komunitas eSport dapat memengaruhi performa tim ketika sedang bertanding.

Kata kunci: Proses adaptasi antarbudaya, faktor adaptasi antarbudaya, performa tim

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

COMMUNICATION PROCESS AND CULTURAL ADAPTATION IN THE CHOKIA ESPORT COMMUNITY IN MALAYSIA

Mario Bonifacius Nuno
00000033073

ABSTRACT

The process of communication and intercultural adaptation can occur in the community in any circles. One of them can occur in the virtual eSport community. This study aims to examine the intercultural adaptation process by Young Yun Kim as well as the intercultural adaptation factors that affect the three Indonesian, Filipino, and Singaporean citizens who join the Chokia eSport community based in Malaysia, which will then be linked to the team's performance. during training or competition. This research will use a qualitative approach with a case study method. The data collection technique that will be used is in-depth interviews. The results found in this study were that the three participants experienced a process of intercultural adaptation through the phases of enculturation, deculturation and acculturation, and assimilation. The three participants experienced different intercultural adaptation processes. However, the three participants who have reached the assimilation phase have an effect on providing good performance for the team when they are competing. The conclusion of this study is that the intercultural adaptation process in the eSport community can affect team performance during competition.

Keywords: Intercultural adaptation process, intercultural adaptation factors, team performance

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Kegunaan Penelitian	5
1.5.1 Kegunaan Akademis	5
1.5.2 Kegunaan Praktis	5
1.5.3 Kegunaan Sosial	5
1.5.4 Keterbatasan Penelitian	5
BAB II KERANGKA KONSEPTUAL	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan	11
2.2.1 Proses Adaptasi Antarbudaya	11
2.2.2 Faktor Adaptasi Antarbudaya	12
2.2.3 Komunikasi Antarbudaya dalam Komunitas ESport	15
2.3 Alur Penelitian	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Paradigma Penelitian	19

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian.....	20
3.3 Metode Penelitian.....	20
3.4 Partisipan	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data	21
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	22
3.7 Teknik Analisis Data	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Subjek/Objek Penelitian	26
4.1.1 Komunitas eSport Chokia.....	26
4.1.2 Partisipan Penelitian	28
4.2 Hasil Penelitian	29
4.2.1 Proses Adaptasi Antarbudaya	30
4.2.2 Faktor Adaptasi Antarbudaya.....	38
4.2.3 Virtual Team Performance dalam Komunitas ESport	45
4.3 Pembahasan	59
4.3.1 Proses Adaptasi Antarbudaya	59
4.3.2 Faktor Adaptasi Antarbudaya Dalam Komunitas eSport Chokia.....	64
4.3.3 Peranan Komunikasi Antarbudaya dengan Virtual Team Performance Dalam Komunitas eSport.....	66
BAB V SIMPULAN	69
5.1 Simpulan.....	69
5.2 Saran	70
5.2.1 Saran Akademis	70
5.2.2 Saran Praktis	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	75

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR GAMBAR

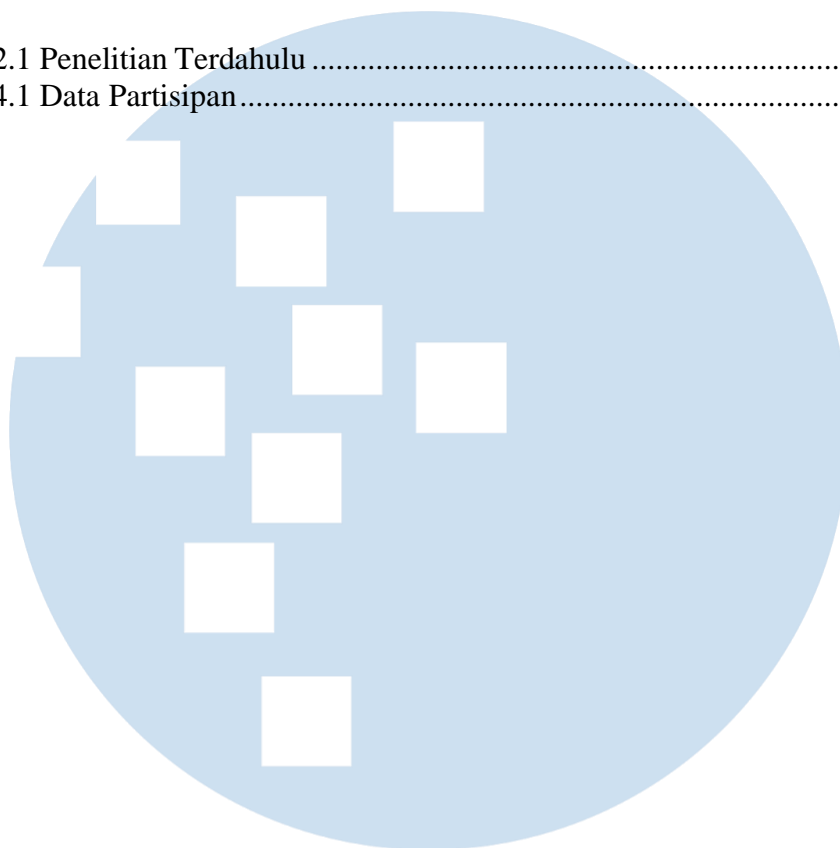
Gambar 1.1 Logo FIFA 22.....	2
Gambar 2.1 Bagan Alur Penelitian	18
Gambar 4.1 Logo Chokia.....	26
Gambar 4.2 Facebook Page Chokia.....	28
Gambar 4.3 Gambaran Chokia Sebelum Bertanding atau Latihan.....	55
Gambar 4.4 Klasemen akhir PGS Leo Singapore 2022.....	58
Gambar 4.5 Klasemen akhir LPM Season 1 FIFA 22.....	58
Gambar 4.6 Klasemen akhir LPM Season 3 FIFA 21.....	59

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 4.1 Data Partisipan.....	29



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Form Bimbingan Skripsi	75
Lampiran 2: Daftar/Panduan Pertanyaan Wawancara	76
Lampiran 3: Transkrip Wawancara.....	82
Lampiran 4: Lembar Pengecekan Plagiarisme Turnitin.....	115
Lampiran 5: <i>Curriculum Vitae</i>	116



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA