

**BUDAYA PARTISIPATIF KOMUNITAS VIRTUAL *ONLINE*  
*GAMES* VALORANT INDONESIA COMMUNITY DALAM  
PLATFORM DISCORD**



**SKRIPSI**

**Muhammad Arya Kharismawan**

**00000059381**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2025**

**BUDAYA PARTISIPATIF KOMUNITAS VIRTUAL *ONLINE*  
GAMES VALORANT INDONESIA COMMUNITY DALAM  
PLATFORM DISCORD**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

**Muhammad Arya Kharismawan**

**00000059381**

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

**2025**

i

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Arya Kharismawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059381

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Skripsi dengan judul:

**BUDAYA PARTISIPATIF KOMUNITAS VIRTUAL *ONLINE GAMES*  
VALORANT INDONESIA COMMUNITY DALAM PLATFORM DISCORD**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.



Tangerang, 23 Juni 2025

Muhammad Arya Kharismawan

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

BUDAYA PARTISIPATIF KOMUNITAS VIRTUAL ONLINE GAMES  
VALORANT INDONESIA COMMUNITY DALAM PLATFORM DISCORD

Oleh

Nama : Muhammad Arya Kharismawan  
NIM : 00000059381  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

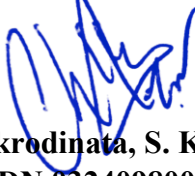
Telah diujikan pada hari Kamis, 10 Juni 2025

Pukul 13.00 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



**Charlie Tjokrodinata, S. Kom, M. Sc**  
NIDN 0324098002

Penguji



**Dr. Sari Monik Agustin, S. Sos., M. Si.**  
NIDN 0326098501

Pembimbing



**Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si**  
NIDN 0304078404

**Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi**



Digitally signed by Cendera  
Rizky Anugrah Bangun  
Date: 2025.07.30 14:53:38  
+07'00'

**Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si**  
NIDN 0304078404

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arya Kharismawan

NIM : 00000059381

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : BUDAYA PARTISIPATIF KOMUNITAS  
VIRTUAL ONLINE GAMES VALORANT INDONESIA COMMUNITY  
DALAM PLATFORM DISCORD.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia\* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance* \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 22 Juni 2025



(Muhammad Arya Kharismawan)

\* Pilih salah satu

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LuA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, Yang Maha Adil, dan Maha Penyayang. Penulis, dapat menyelesaikan penelitian “Budaya Partisipatif Komunitas Virtual *Online Games* Valorant Indonesia Community dalam Platform Discord”, penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) Peneliti mengetahui tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan juga bantuan dari beberapa pihak, skripsi ini tidak akan terwujud. Maka dari itu, dengan rendah hati, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara dan selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
4. Bapak Charlie Tjokrodinata, S. Kom, M. Sc., selaku Ketua Sidang dan Ibu Dr. Sari Monik Agustin, S. Sos., M. Si., selaku Dosen Penguji yang memberikan arahan dan saran saat sidang.
5. Yang tercinta dan terkasih, kedua orang tua saya, kakak, tante, dan saudara saya atas dukungannya dalam memberikan kasih sayang, serta doa tanpa henti yang telah diberikan.
6. Aditya Suryo Wibisono, Rangga Timur Aryaputa, Dewo Rambu Edyatama, Muhammad Vito, dan Abdullah Ilyas selaku pengurus dan anggota aktif Valorant Indonesia Community, yang telah menerima saya dalam melakukan penelitian dan juga ketersediaan untuk diwawancara.

7. Teman-teman dekat saya, Thoriq, Fuji, Sandra, Sean, Theona, Aristo, dan lainnya, yang telah memberikan dukungan.

Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu komunikasi dalam menjelaskan budaya partisipatif komunitas virtual *online games*, serta merta menjadi inspirasi bagi mahasiswa lainnya yang telah meluangkan waktu untuk mempelajari atau membacanya.

Tangerang, 23 Juni 2025



Muhammad Arya Kharismawan



# **BUDAYA PARTISIPATIF KOMUNITAS VIRTUAL *ONLINE* *GAMES* VALORANT INDONESIA COMMUNITY DALAM PLATFORM DISCORD**

Muhammad Arya Kharismawan

## **ABSTRAK**

Pertumbuhan komunitas virtual dalam ruang digital seperti Discord telah menciptakan ruang sosial baru bagi para individu untuk membangun relasi dan membentuk budaya kolektif. Komunitas Valorant Indonesia Community (VIC) menjadi salah satu contoh komunitas virtual yang aktif, di mana para anggotanya tidak hanya terhubung karena menyukai Valorant, tetapi juga menunjukkan partisipasi aktif, ekspresi diri, dan kerja sama. Hal ini menunjukkan pentingnya memahami budaya partisipatif dan pola interaksi yang terbentuk di dalam komunitas virtual. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk budaya partisipatif dan interaksi dalam komunitas VIC. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode Studi Kasus, serta menggunakan konsep budaya partisipatif dari Henry Jenkins dan konsep komunitas virtual dari Christine Hine sebagai dasar konsep. Data dikumpulkan melalui observasi-partisipatif, dokumentasi visual, dan wawancara dengan lima anggota aktif komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya partisipatif dalam komunitas virtual *online games* VIC terwujud dalam empat jenis, yaitu: ekspresi, afiliasi, kolaborasi, dan sirkulasi. Keempat bentuk ini hadir melalui gaya komunikasi informal, kolaborasi bermain, penyebaran konten, serta keterlibatan dalam struktur dan identitas komunitas. Temuan ini menyimpulkan bahwa komunitas VIC bukan hanya ruang bermain, tetapi juga membentuk lingkungan sosial digital yang dinamis dan bermakna, di mana identitas dan budaya kolektif tumbuh melalui partisipasi aktif anggotanya.

**Kata kunci:** Budaya Partisipatif, Discord, Komunitas Virtual, Studi Kasus

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



***PARTICIPATORY CULTURE VIRTUAL COMMUNITY ONLINE  
GAME VALORANT INDONESIA COMMUNITY IN DISCORD  
PLATFORM***

Muhammad Arya Kharismawan

***ABSTRACT***

*The growth of virtual communities in digital spaces such as Discord has created new social arenas for individuals to build relationships and form collective cultures. The Valorant Indonesia Community (VIC) is one of the most active examples of a virtual community, where members are not only connected by their shared interest in the game Valorant, but also show active participation, self-expression, and collaboration. This highlights the importance of understanding participatory culture and the interaction patterns that emerge within virtual communities. This study aims to identify the forms of participatory culture and social interaction present in the VIC community. This research adopts a qualitative approach using case study descriptive, with Henry Jenkins' concept of participatory culture and Christine Hine's notion of virtual community as the theoretical framework. Data were collected through participant observation, visual documentation, and in-depth interviews with five active community members. The findings show that participatory culture within VIC manifests in four main forms: expression, affiliation, collaboration, and circulation. These forms appear through informal communication styles, cooperative gameplay, content sharing, and involvement in the community's structure and collective identity. The study concludes that VIC is not merely a gaming space, but also a dynamic and meaningful digital social environment where identity and collective culture emerge through active member participation.*

***Keywords:*** Case Study, Discord, Participatory Culture, Virtual Community

## DAFTAR ISI

|                                                                 |      |
|-----------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....                          | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                         | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....                | iv   |
| KATA PENGANTAR.....                                             | v    |
| ABSTRAK .....                                                   | vii  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                           | viii |
| DAFTAR ISI.....                                                 | ix   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                              | xi   |
| DAFTAR TABEL .....                                              | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                           | xiii |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian.....                              | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                       | 9    |
| 1.3 Pertanyaan Penelitian.....                                  | 9    |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....                                      | 9    |
| 1.5 Kegunaan Penelitian.....                                    | 10   |
| 1.5.1 Kegunaan Akademis.....                                    | 10   |
| 1.5.2 Kegunaan Praktis.....                                     | 10   |
| 1.5.3 Keterbatasan Penelitian .....                             | 10   |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS .....               | 11   |
| 2.1 Penelitian Terdahulu .....                                  | 11   |
| 2.2 Landasan Konsep dan literatur .....                         | 22   |
| 2.2.1 Budaya Partisipatif.....                                  | 22   |
| 2.2.2 <i>Online Games</i> .....                                 | 23   |
| 2.2.3 Budaya Partisipatif <i>Online Games</i> Discord.....      | 25   |
| 2.2.4 Remaja Komunitas Virtual <i>Online Games</i> Discord..... | 25   |
| 2.2.2 Media Sosial Discord .....                                | 26   |
| 2.2.5 Virtual Community .....                                   | 28   |
| 2.3 Kerangka Pemikiran .....                                    | 30   |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....                             | 31   |
| 3.1 Paradigma Penelitian.....                                   | 31   |
| 3.2 Jenis dan Sifat Penelitian.....                             | 31   |

|                                                     |                                                                                                                        |           |
|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.3                                                 | Metode Penelitian.....                                                                                                 | 32        |
| 3.4                                                 | Pemilihan Informan .....                                                                                               | 32        |
| 3.5                                                 | Teknik Pengumpulan Data.....                                                                                           | 33        |
| 3.6                                                 | Teknik Keabsahan Data .....                                                                                            | 33        |
| 3.7                                                 | Teknik Analisis Data.....                                                                                              | 33        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> |                                                                                                                        | <b>35</b> |
| 4.1                                                 | Profil Valorant Indonesia Community .....                                                                              | 35        |
| 4.1.1                                               | Media Sosial Valorant Indonesia Community.....                                                                         | 37        |
| 4.1.2.                                              | Subjek Penelitian .....                                                                                                | 38        |
| 4.1.3.                                              | Objek Penelitian .....                                                                                                 | 41        |
| 4.1.4.                                              | Profil Informan.....                                                                                                   | 41        |
| 4.2                                                 | Hasil Penelitian.....                                                                                                  | 41        |
| 4.2.1.                                              | Afiliasi .....                                                                                                         | 42        |
| 4.2.2.                                              | Ekspresi .....                                                                                                         | 47        |
| 4.2.3.                                              | Kolaborasi .....                                                                                                       | 60        |
| 4.2.4                                               | Sirkulasi.....                                                                                                         | 65        |
| 4.3                                                 | Pembahasan.....                                                                                                        | 67        |
| 4.3.1.                                              | Komunitas Virtual dalam platform Discord.....                                                                          | 68        |
| 4.3.2.                                              | Budaya Partisipatif Komunitas Virtual <i>online games</i> Valorant<br>Indonesia Community dalam platform Discord ..... | 71        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>             |                                                                                                                        | <b>76</b> |
| 5.1                                                 | Kesimpulan .....                                                                                                       | 76        |
| 5.2                                                 | Saran.....                                                                                                             | 77        |
| 5.2.1                                               | Saran Akademis.....                                                                                                    | 77        |
| 5.2.2                                               | Saran Praktis.....                                                                                                     | 77        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                          |                                                                                                                        | <b>78</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                |                                                                                                                        | <b>83</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1 Statistik Pengguna Internet di seluruh dunia.....             | 1  |
| Gambar 1. 2 Alasan Penggunaan Internet di Indonesia .....                 | 2  |
| Gambar 1. 3 10 Negara dengan Gamers tertinggi.....                        | 4  |
| Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....                                       | 30 |
| Gambar 4. 1 Profil Valorant Indonesia Community .....                     | 35 |
| Gambar 4. 2 Ilustrasi Pembentukan Valorant Indonesia Community .....      | 36 |
| Gambar 4. 3 Short Story VIC Server .....                                  | 36 |
| Gambar 4. 4 Valorant Indonesia Community Server Discord .....             | 37 |
| Gambar 4. 5 Instagram Valorant Indonesia Community .....                  | 37 |
| Gambar 4. 6 Server tag & Role Valorant Indonesia Community server .....   | 42 |
| Gambar 4. 7 Valorant Campus Protocol 2024 .....                           | 43 |
| Gambar 4. 8 Valorant Campus Protocol 2024 .....                           | 44 |
| Gambar 4. 9 Kegiatan Watch Party Boom Esports.....                        | 45 |
| Gambar 4. 10 Channel Kolaborasi VIC X Boom Esports .....                  | 46 |
| Gambar 4. 11 Aktivitas Nonton Bareng Valorant Master Toronto .....        | 46 |
| Gambar 4. 12 Kanal lfg-casual VIC.....                                    | 47 |
| Gambar 4. 13 Acara Podcast Roasting PC.....                               | 48 |
| Gambar 4. 14 Channel Fan-art VIC .....                                    | 49 |
| Gambar 4. 15 Aktivitas Observasi VIC .....                                | 51 |
| Gambar 4. 16 Aktivitas Main Bareng VIC .....                              | 51 |
| Gambar 4. 17 Kanal lfg-competitive VIC.....                               | 52 |
| Gambar 4. 18 Rekaman Observasi Aktivitas Main Bareng VIC .....            | 53 |
| Gambar 4. 19 Kanal #Self-Promotions para anggota VIC .....                | 54 |
| Gambar 4. 20 Rekaman main bareng dengan anggota VIC.....                  | 56 |
| Gambar 4. 21 Rekaman bermain Valorant Discord VIC .....                   | 59 |
| Gambar 4. 22 Aktivitas Valorant di VIC .....                              | 59 |
| Gambar 4. 23 Report-User Channel.....                                     | 61 |
| Gambar 4. 24 Bukti drama dan konflik anggota VIC dengan pengurus VIC..... | 62 |
| Gambar 4. 25 Kanal berbincang Valorant Indonesia Community.....           | 64 |
| Gambar 4. 26 Salah satu anggota menegur anggota lain yang melanggar ..... | 64 |
| Gambar 4. 27 penyebaran konten meme.....                                  | 65 |
| Gambar 4. 28 Penyebaran konten #fanart dalam VIC .....                    | 66 |
| Gambar 4. 29 Kanal penyebaran konten pribadi livestream.....              | 67 |

## DAFTAR TABEL

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....  | 17 |
| Table 4. 1 Tabel Daftar Informan ..... | 38 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Turnitin .....                    | 83  |
| Lampiran 2. Konsultasi Form .....             | 84  |
| Lampiran 3. Consent Form .....                | 85  |
| Lampiran 4. Transkrip .....                   | 90  |
| Lampiran 5 Panduan Pertanyaan Penelitian..... | 197 |
| Lampiran 6 Bukti Wawancara .....              | 200 |

