

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR GAMERS DALAM INTERAKSI
SOSIAL**

(Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas *Game Online Dota 2*)



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**
Disusun Oleh:
Muhammad Bayu Dwianda
NIM. 13730107

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2018**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-10/Un.02/DSH/PP.00.9/01/2019

Tugas Akhir dengan judul : KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR GAMERS DALAM INTERAKSI SOSIAL (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD BAYU DWIANDA
Nomor Induk Mahasiswa : 13730107
Telah diujikan pada : Senin, 17 Desember 2018
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Rika Lusri Virga, S.JP., M.A
NIP. 19850914 201101 2 014



Pengaji I
Dra. Marfuah Sri Sanityastuti, M.Si.
NIP. 19610816 199203 2 003

Pengaji II
Lukman Nusa, M.I.Kom.
NIP. 19861221 201503 1 005

Yogyakarta, 17 Desember 2018

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

DEKAN



Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
NIP. 19680416 199503 1 004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING
FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka
selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Muhammad Bayu Dwiarda
NIM : 13730107
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR GAMERS
DALAM INTERAKSI SOSIAL**
(Studi Deskriptif Kualitatif pada *Game Online Dota*)

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata
Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan
skripsinya dalam sidang munaqosyah.

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terimakasih.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7 Desember 2018

Pembimbing

Rika Lusri Virga, S.I.P., M.A
NIP. 19850914 201101 1 014

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa	:	Muhammad Bayu Dwianda
Nomor Induk	:	13730107
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Konsentrasi	:	Advertising

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan pengaji.

Yogyakarta, 5 November 2018

Yang Menyatakan,



Muhammad Bayu Dwianda

NIM. 13730107

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN MOTTO

“

Hidup Hanya Sekali,
Hiduplah Yang Berarti

”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

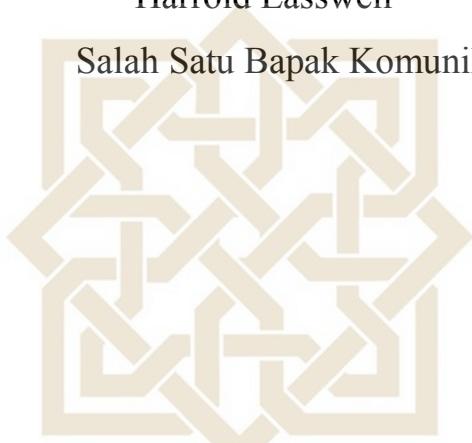
HALAMAN PERSEMBAHAN

“

Harrold Lasswell

Salah Satu Bapak Komunikasi

”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat Islam, nikmat iman dan kesehatan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat serta salam peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang peneliti harapkan syafa'atnya dihari perhitungan kelak.

Selanjutnya, peneliti menyadari bahwa skripsi dengan judul “Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial” ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Drs.Yudian Wahyudi, MA.,Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Drs. Siantari Rihartono, M.Si selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Rika Lusri Virga, S.I.P., M.A selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Ayah dan Ibu yang telah memberikan doa, semangat, motivasi serta bantuan secara moril maupun materiil

6. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, serta seluruh jajaran staf Tata Usaha dan Kemahasiswaan.
7. Seluruh jajaran Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
8. Asma Frisky Ardini yang telah menemani dan memberikan doa, nasehat, semangat, pelajaran, dan perhatian selama ini
9. Teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2013 yang turut memberikan masukan dalam mengerjakan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu
10. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti pribadi dan umumnya bagi semua pembaca. Peneliti mohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi masih banyak kekurangan dan kesalahan. Semoga Allah SWT melimpahkan segala rahmat dan taufiq-nya sebagai balasan atas segala keikhlasannya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 05 Desember 2018

Peneliti,

Muhammad Bayu Dwianda

NIM. 13730107

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Telaah Pustaka	11
F. Landasan Teori	14
1. Komunikasi Interpersonal	14
a. Pengertian Komunikasi Interpersonal	14

b. Unsur-Unsur Komunikasi Interpersonal.....	16
c. Faktor-Faktor Pembentuk Komunikasi Interpersonal...	21
d. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal.....	22
2. Interaksi Sosial.....	25
a. Pengertian Interaksi Sosial.....	25
b. Aspek-Aspek dalam Proses Interaksi Sosial.....	27
c. Macam-Macam Interaksi Sosial.....	29
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	30
e. Aspek-Aspek Interaksi Sosial.....	33
3. Komunitas <i>Game Online</i>	34
G. Kerangka Pemikiran	36
H. Metode Penelitian.....	38
1. Jenis Penelitian.....	38
2. Obyek dan Subyek Penelitian.....	39
3. Metode Pengumpulan Data	40
4. Teknik Analisis Data	42
5. Uji Keabsahan Data.....	44

BAB II DESKRIPSI OBYEK PENELITIAN

A. Perkembangan Game Online Di Indonesia	47
B. Profil Game Online DOTA.....	52
C. Item-Item DOTA 2	63
D. Gambaran Team Game DOTA	69

BAB III PEMBAHASAN

A. Keterbukaan (<i>Openness</i>) Dalam Interaksi Sosial.....	78
B. Empati (<i>Empathy</i>) Dalam Interaksi Sosial.....	85
C. Dukungan (<i>Supportiveness</i>) Dalam Interaksi Sosial.....	91
D. Rasa Positif (<i>Positiveness</i>) Dalam Interaksi Sosial.....	96
E. Kesetaraan (<i>Equality</i>) Dalam Interaksi Sosial	101

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	106
B. Saran	109

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Telaah Pustaka	12
Tabel 2. Data Informan.....	76



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pemikiran	38
Gambar 2. <i>Defence of the Ancients (DOTA)</i>	52
Gambar 3. <i>Aeon of Strike</i>	53
Gambar 4. <i>Warcraft III: Reign of Chaos</i>	54
Gambar 5. <i>DOTA All Stars</i>	55
Gambar 6. Tampilan DOTA 2.....	56
Gambar 7. <i>DOTA 2 Gameplay</i>	57
Gambar 8. Karakter-Karakter DOTA 2.....	58
Gambar 9. <i>Map Permainan DOTA 2</i>	65
Gambar 10. Kegiatan Bermain <i>Game</i> Komunitas GABUTERS DOTA 2 dengan Saksono Aryo Pinuji, Rheza Hibatul Haqqi, dan Ahmad Fikri Al Amin pada tanggal 11 Januari 2019, Jam 22.01 WIB	79
Gambar 11. Kegiatan Bermain <i>Game</i> Komunitas GABUTERS DOTA 2 dengan Viky Arya, dan Ahmad Fikri Al Amin Pada tanggal 11 Januari 2019, Jam 21.56 WIB.....	80
Gambar 12. Pembagian Peran dalam Bermain <i>Game Online DOTA 2</i>	81
Gambar 13. Kemenangan Tim Bermain <i>Game Online DOTA 2</i>	82
Gambar 14. Kegiatan Bermain <i>Game</i> Komunitas GABUTERS DOTA 2 dengan Rio Ferdana dan Rheza Hibatul Haqqi Pada tanggal 11 Januari 2019, Jam 22.09 WIB	87

Gambar 15. Kegiatan Bermain <i>Game</i> Komunitas GABUTERS DOTA 2 dengan Rio Ferdana dan Rheza Hibatul Haqqi Pada 11 Januari 2019, Jam 22.09 WIB.....	88
Gambar 16. Tercapainya Kemenangan Bermain <i>Game Online DOTA 2</i>	89
Gambar 17. Posisi Penyerangan Base Musuh.....	90
Gambar 18. Kegiatan Bermain <i>Game</i> Komunitas GABUTERS DOTA 2 dengan Rio Ferdana dan Saksono Aryo Pinuji Pada tanggal 11 Januari 2019, Jam 22.28 WIB.....	92
Gambar 19 Pertempuran (<i>War</i>)	94
Gambar 20. Kegiatan Bermain <i>Game</i> Komunitas GABUTERS DOTA 2 dengan Rio Ferdana dan Ahmad Fikri Al Amin Pada tanggal 11 Januari 2019, Jam 22.36 WIB.....	95
Gambar 21. Kemenangan Bermain <i>Game Online DOTA 2</i>	97
Gambar 22. Kegiatan Bermain <i>Game</i> Komunitas GABUTERS DOTA 2 dengan Saksono Aryo Pinuji dan Viky Arya Pada tanggal 11 Januari 2019, Jam 22.16 WIB	98
Gambar 23. Kemenangan Bermain <i>Game Online DOTA 2</i>	99
Gambar 24. Kegiatan Bermain <i>Game</i> Komunitas GABUTERS DOTA 2 dengan Rheza Hibatul Haqqi dan Ahmad Fikri Al Amin Pada tanggal 11 Januari 2019, Jam 22.39 WIB.....	101

Gambar 25. Kegiatan Bermain <i>Game</i> Komunitas GABUTERS <i>DOTA 2</i> dengan Viky Arya, dan Ahmad Fikri Al Amin Pada tanggal 11 Januari 2019, Jam 21.56 WIB	102
Gambar 26. Kemenangan Bermain <i>Game Online DOTA 2</i>	103
Gambar 27. Kegiatan Bermain <i>Game</i> Komunitas GABUTERS <i>DOTA 2</i> dengan Rheza Hibatul Haqqi dan Rio Ferdana Pada tanggal 11 Januari 2018, Jam 22.39 WIB	104



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

The development of information technologies can lead to emergence certain kind of things that can be run relying on internet. Through the internet, people all around the world can actually interact with each other, one of which is an online game. Online game made a place to interact with each other without judging their social status of their hometown which later form a community that using symbols and certain rules as well as legal system that control the action of its member. Interpersonal Communication although separated by time and space in the real world, online game try to close that gap by creating new social world. General objective of the study is to understand interpersonal communication among gamers in social interaction on a community of game online Dota.

Descriptive approach was used in the study qualitative data collection technique uses the method interviews and a method of documentation. To test the credibility of lab data, researchers used the technique of triangulation. The technique of analysis of data used by researchers said it would follow the data analysis is follow the concept of miles and huberman with several phases, namely data collection, data reduction, the presentation of the data and draw a conclusion.

The results of the study it can be concluded that interpersonal communication between gamers in social interaction can be shown by communication of interpersonal use some indicators of the quality, namely the openness (openness), empathy (empathy), support (supportiveness), a sense of positive (positiveness), and equality (equality). The indicators from the five, each have a large influence on the creation of indicators social interaction among members on a community an online game data who demonstrated by the a good relationship, the role of the distribution of the clear, the achievement of the aims together and intertwining maintained a good relationship in accordance function in structure .

Keywords: interpersonal communication, gamers, social interaction.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berkomunikasi semakin besar ketika berada dalam suatu kelompok baik itu suatu perusahaan, industri atau organisasi lainnya. Komunikasi merupakan suatu fondasi dari hubungan yang berupa tindakan yang berdasarkan norma dan nilai sosial yang berlaku dan diterapkan di dalam masyarakat atau lingkungan lainnya.

Komunikasi merupakan suatu aktivitas dasar manusia, dengan adanya komunikasi manusia dapat saling berhubungan antara satu dengan yang lain baik dalam kehidupan sehari-hari di dalam rumah tangga, pekerjaan, di pasar, di dalam lingkungan masyarakat maupun dimana manusia itu berada. Komunikasi tidak dapat dipungkiri bagi manusia begitu pun didalam suatu lembaga atau organisasi, dengan adanya komunikasi yang baik organisasi akan berjalan lebih lancar sesuai yang akan diinginkan dan akan mendapatkan keberhasilan yang luar biasa dan begitu juga sebaliknya, jika komunikasi tidak baik maka akan terdapat keburukan dalam kerja, terlebih lagi akan terjadinya tidak terurnya dalam struktur organisasi (Liliweri, 2015: 2).

Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi, maka akan sangat mungkin sering terjadinya kesalahpahaman dalam memberi dan menerima pesan atau informasi. Seringkali komunikasi menjadi juru kunci terciptanya hubungan yang harmonis maupun yang tidak harmonis di dalam suatu interaksi sosial. Komunikasi dalam lingkungan sosial dapat terjadi antara sesama pribadi atau antara perorangan dan komunitas lainnya. Hubungan komunikasi tersebut memiliki peran yang penting dalam suatu hubungan sosial. Setiap komunikasi yang terjadi antara kedua belah pihak akan menciptakan suatu umpan balik dan dapat menimbulkan kerja sama yang baik.

Mengingat bahwa pentingnya komunikasi dalam kehidupan individu maupun kehidupan bersosial, maka para ahli mengklasifikasikan bidang komunikasi menjadi beberapa tipe. Namun dari sekian banyak jenis komunikasi, yang paling terkenal di masyarakat ada lima tipe yakni komunikasi intrapersonal (komunikasi intrapribadi), komunikasi interpersonal (komunikasi antarpribadi), komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, dan komunikasi massa (Effendy, 2007: 9).

Jenis komunikasi yang paling sering dilakukan oleh tiap individu biasanya adalah komunikasi intrapribadi dan komunikasi antarpribadi. Tetapi, mengingat hakikat hidup manusia sebagai makhluk sosial maka komunikasi antarpribadi sangatlah sering dilakukan sebagai proses tiap individu

bersosialisasi dan berinteraksi dengan individu lainnya maupun lingkungan sekitar.

Komunikasi interpersonal (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal. Bentuk khusus dari komunikasi antarpribadi adalah komunikasi diadik yang melibatkan hanya dua orang, seperti seorang guru dengan murid. Komunikasi demikian menunjukkan: pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat dan mereka saling mengirim dan menerima pesan baik verbal ataupun non-verbal secara simultan dan spontan. (Mulyana, 2005:73)

Dalam kenyataannya, komunikasi interpersonal banyak dipakai di segala aspek kehidupan. Salah satunya antar pengguna *game online*. Hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat efektif. Dan membuat dua orang yang berkomunikasi dapat saling mengetahui maksud dan tujuannya satu sama lain. Dalam komunitas khususnya antar pengguna *game online*, komunikasi mempunyai arti penting demi tercapainya prestasi suatu tim. Komunikasi yang tercipta, dapat mendekatkan satu pribadi dengan yang lainnya, dan membuat suatu komunitas itu menjadi solid. Oleh karenanya, komunikasi merupakan faktor yang sangat penting demi tercapainya tujuan komunitas tersebut. Berhasil atau tidaknya tujuan pencapaian tersebut, sangat bergantung oleh adanya komunikasi yang baik antara satu dengan yang lainnya.

Industri *Game Online* juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. *Game Online* mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia menurut Ligagame, *Game Online* muncul pada tahun 90-an, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *Game Online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan online seperti *Counter Strike*, *Point Blank*, *Three Kingdom online*, *DOTA 2 Online*, *Atlantica Online* dan *Seal Online*. (Alvanov, 2004: 108).

Game DOTA 2 yang singkatan dari *Defense of the Ancient* (*DOTA 2*), yaitu sebuah *custom map*, atau modifikasi dari *game Warcraft III*, yang kemudian diminati banyak orang. *DOTA 2* adalah permainan tim, 5 lawan 5, setiap orang mengendalikan 1 hero/karakter. *Game DOTA 2* adalah permainan berjenis *Multilplayer Online Battle Arena* (MOBA). MOBA adalah jenis permainan yang berorientasi kerja sama yang melibatkan dua regu untuk saling bertanding, setiap regu masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan. *Game DOTA 2* merupakan salah satu dari sekian banyak *Game Online* yang dapat membuktikan bahwa dewasa ini game telah menjadi media atau sarana manusia dalam berkomunikasi. *DOTA 2 Game Online* telah mendukung terjadinya pertukaran pesan baik didalam permainan (*on game*) maupun diluar permainan (*off game*). Bagaimana proses interaksi

selama permainan berlangsung, pertukaran sosial yang terjadi antar individu sebelum permainan dimulai, selama permainan berlangsung, dan sesudah permainan berakhir. Masing-masing pemain dituntut untuk bermain dalam tim, komunikasi kelompok sudah pasti terjadi dalam permainan berbasis *real time strategy* ini. Komunikasi antar pemain menjadi penting dalam Game DOTA 2, karena berkaitan dengan strategi yang akan mereka mainkan dalam perang atau *war*. Dalam satu babak permainan, ada 2 tim yang berperang memperebutkan daerah kekuasaan dengan cara menghancurkan *base tim* lawan. Satu Tim beranggotakan 5 pemain dan biasanya memiliki peran masing-masing dalam tim. Dimulai dari pembagian peran dalam tim, posisi pemain dalam strategi tim, saling memberi informasi mengenai posisi lawan, perintah-perintah untuk menyerang, dan *back ups*.

Banyak orang yang tertarik dalam permainan *Game Online* tersebut. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta *Game online*. Bermula dari bermain secara online bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *Game Online* bersama di game centre. Hal inilah yang menyebabkan para pemain game menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

Diperkirakan, setiap tahun jumlah gamer di Indonesia meningkat sekitar 33 persen (33%) yang tersebar di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Yogyakarta, Depok dan Medan. Salah satu *developer game online*, www.steam.com menunjukan data bahwa hingga hingga 23 Juni 2017 12.675.696 gamers telah masuk kedalam games. Para gamers didominasi oleh para remaja dan dewasa awal yang berusia 15-25 tahun (Aryasa, 2014:19).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2014) mengenai jumlah pemain *Game Online* di Indonesia, diperoleh hasil bahwa jumlah pemain *Game Online* aktif (mereka yang hampir setiap hari bermain *Game Online*) pada tahun 2010 sebesar enam juta orang dan bertambah sekitar 500 ribu orang pada tahun 2013, menjadi 6,5 juta orang. Berdasarkan survei yang sama pada tahun 2013, untuk pemain *Game Online* pasif diperkirakan mencapai sekitar 15 juta orang. Perkiraan ini diperoleh dari data pengguna *Facebook* di Indonesia yang mencapai angka di atas 30 juta orang, dimana 50% dari penggunanya pernah memainkan *Game Online* yang terdapat pada situs jejaring sosial ini.

Lebih lanjut, survei lain yang dilakukan oleh duniaku.net pada tahun 2014, sebagai media penyedia informasi *Game Online* di Indonesia memaparkan data pemain *Game Online* berdasarkan usia. Bahwa sebesar 12% dari pemain *Game Online* di Indonesia berusia dibawah 13 tahun, 70% pemain berusia 13-24 tahun, 10% pemain berusia 25-34 tahun, dan sisanya berusia diatas 34 tahun. Melalui survei yang sama, diperoleh bahwa usia rata-rata pemain *Game Online* di Indonesia adalah 19,4 tahun. (APJII, 2004)

Maraknya *Game Online* di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar game dari berprilaku agresif yang hidupnya kacau, hingga anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus. Bermain game mempunyai dua sisi yaitu negatif dan positif. *Game Online* ini berbahaya karena ketergantungan pada aktivitas pemain game. Banyak remaja yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain *Game online*. Ketergantungan pada aktivitas gamers pada game akan mengurangi aktivitas yang seharusnya dijalani oleh perkembangan anak untuk bermain dengan teman mereka.

Bermain *Game Online* masuk dalam dunia-dunia fantasi yang mungkin saja berbeda jauh dengan dunia nyata. Mereka dapat memilih peran-peran sosialnya sendiri yang mereka gunakan dalam berbagai interaksi di dunianya (dunia maya). Dunia di dalam sebuah *Game Online* bisa menjadi sebuah alam mimpi (fantasi) yang dapat bergerak sesuai kemampuan. Dunia yang mempunyai aturan-aturan mereka sendiri dalam menjalani interaksi dengan orang lain. Pada umumnya memang aturan-aturan di dalam dunia game tersebut didasarkan pada tujuan kesenangan bersama. Tidak mengherankan jika banyak yang lebih senang berada di dunia *Game Online* dari pada dunia offline-nya sendiri.

Game Online menjadikan tempat untuk berinteraksi tanpa melihat golongan sosial dan wilayah yang kemudian membentuk sebuah komunitas yang di dalamnya menggunakan simbol-simbol dan aturan-aturan tertentu serta sistem hukum yang mengontrol tindakan anggotanya. Aktivitas

berkumpul sekelompok orang yang disatukan oleh ketertarikan dan minat yang sama kemudian menciptakan jalinan komunikasi interpersonal walaupun terpisahkan dari ruang-ruang dunia nyata dan menciptakan sebuah dunia sosial baru.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, komunikasi interpersonal dalam *Game Online DOTA 2*, biasanya digunakan sebelum bermaingame, pada saat bermain game dan sesudah bermaingame. Komunikasi interpersonal sebelum bermain game dilakukan komunikasi untuk mengkonfirmasi atau mengajak anggota komunitas lainnya bermain game dengan menggunakan media Whatsapp Komunitas *Game Online DOTA 2*. Komunikasi interpersonal pada saat bermain game dilakukan dengan menggunakan jenis komunikasi yang khas digunakan oleh Komunitas *Game Online DOTA 2*, seperti dari segi tata bahasa komunikasi interpersonal di antara anggotakomunitas. Sedangkan komunikasi interpersonal pada saat sesudah bermain, biasanya diisi dengan komunikasi yang lebih banyak pada komunikasi dalam mengevaluasi dari proses bermain game yang baru saja dilaksanakan sekaligus merencanakan waktu bermain secara bersama-sama kembali di waktu mendatang.

Berkaitan dengan interaksi sosial, al-Qur'an dengan dimensi-dimensi kemanusiaan, kekinian, dan keduniawiannya menawarkan model-model komunikasi interpersonal dalam berinteraksi sosial yang efektif, kontekstual, indah dan penuh hikmah. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surat An-Nisaa:1, yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الْنَّاسُ أَتَقْوًا وَرَبُّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ
وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً
وَأَتَقْوًا اللَّهُ الَّذِي تَسَاءَلُونَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ

رَقِيبًا

Artinya :

Hai sekalian manusia, bertakwalah kepada Tuhan-mu yang telah menciptakan kamu dari seorang diri, dan dari padanya Allah menciptakan isterinya; dan dari pada keduanya Allah memperkembang biakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain, dan (peliharalah) hubungan silaturrahim. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu. (QS: An-Nisaa: 1)

Pada dasarnya interaksi sosial memiliki dampak positif dalam memenuhi kebutuhan manusia, memperkuat kerja sama, menciptakan perdamaian, hubungan sosial antar individu maupun antar kelompok yang lebih baik, dan menciptakan kestabilan dalam masyarakat. tidak hanya itu, proses enkulturasasi (pewarisan kebudayaan, artian positif), bahkan lahirnya kebudayaan baru, juga termasuk dampak dari interaksi sosial. Misalnya, bagi remaja Interaksi sosial merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas

perkembangan manusia ini karena masa remaja adalah masa pancaroba atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai salah satu komunitas *game online*, kegiatan pertemuan secara langsung merupakan hal yang biasa dilakukan oleh orang-orang yang sebelumnya hanya saling kenal secara online. Meskipun hanya saling mengenal secara online, mereka tidak khawatir untuk bertemu di dunia nyata bahkan saling membantu seperti menjemput atau menyediakan tempat menginap bagi teman online yang berasal dari luar kota. Tindakan-tindakan ini menunjukkan bahwa telah terbentuk trust antar anggota komunitas tersebut melalui interaksi-interaksi yang dilakukan secara online. Rasa saling percaya yang bahkan terkadang tidak bisa terbentuk pada orang-orang yang saling mengenal di dunia nyata ini ternyata dapat terbentuk dari interaksi yang terjadi tanpa pertemuan fisik di komunitas *game online*.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam tentang komunikasi interpersonal antar gamers dengan judul penelitian: “Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas *Game Online DOTA 2*)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: Bagaimana komunikasi interpersonal antar gamers dalam interaksi sosial pada komunitas *Game Online DOTA 2*.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi interpersonal antar gamers dalam interaksi sosial pada komunitas *Game Online DOTA 2*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, khususnya tentang komunikasi dalam komunitas gamers.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dalam berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan internet dalam komunitas berbasis *game online*.

E. Telaah Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran penulis, terdapat beberapa penelitian serupa terdahulu yang memiliki perbedaan dan kesamaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Berikut beberapa penelitian yang dijadikan penulis sebagai rujukan.

Tabel 1
Telaah Pustaka

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ika Widyaningsih (2010)	Interaksi Sosial Mahasiswa Lampung (HIPMALA) Di Yogyakarta	metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif	Obyek yang digunakan interaksi secara langsung antar anggota Komunitas HIPMALA, sedangkan peneliti obyek penelitian menggunakan <i>Game Onlie Seal.</i>
2.	Mutmainah (2009)	Interaksi Sosial Masyarakat Desa Kauman dengan Masyarakat Pendatang	Variabel penelitian yaitu membahas tentang interaksi sosial.	pokok permasalahan dan metode penelitian, penelitian ini membahas pola hubungan antara

		Dalam Tradisi Ziarah Di Makam Sunan Kudus		komunitas masyarakat Kauman dengan masyarakat pendatang yang berziarah di Makam Sunan Kudus.
3.	Muhammad Farras Raihan Nur, Ratih Hasanah Sudrajat, Sylvie Nurfebiaruning (2016)	Interaksi Antara Players <i>Game Online</i> DOTA 2 (Studi Deskriptif Kualitatif Team Dafak Di Cyber Café Atmosphere Bandung)	Metode penelitian, yaitu metode yang digunakan deskriptif kualitatif	Pokok permasalahan pada komunikasi interpersonal antar gamers

F. Landasan Teori

1. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi secara etimologis atau menurut kata asalnya berasal dari bahasa latin yaitu yang berarti *communication*, yang berarti sama makna mengenai suatu hal. Jadi berlangsungnya proses komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan mengenai hal-hal yang dikomunikasikan ataupun kepentingan tertentu. Komunikasi dapat berlangsung apabila ada pesan yang akan disampaikan dan terdapat pula umpan balik dari penerima pesan yang dapat diterima langsung oleh penyampai pesan (Effendy, 2007: 9).

Komunikasi antarpribadi sebenarnya merupakan satu prosesional di mana orang-orang yang terlibat di dalamnya saling mempengaruhi. Sebagaimana diungkapkan oleh Devito (1976) bahwa, komunikasi antarpribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari seorang dan diterima oleh orang yang lain, atau kelompok orang dengan efek dan umpan balik yang langsung (Liliweri, 2015: 12).

Selanjutnya pendapat lain dari Schramm (1974) di antara manusia yang saling bergaul, ada yang saling berbagi informasi, namun ada pula yang membagi gagasan dan sikap. Demikian pula menurut Merrill dan Lownstein (1971) bahwa dalam pergaulan antar manusia selalu terjadi proses penyesuaian pikiran, penciptaan simbol yang mengandung pengertian bersama. Dan juga pendapat lain dari Rogers dalam Depari

(1983) mengemukakan bahwa komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi dari mulut kemulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi juga Tan (1981) mengemukakan bahwa *interpersonal communication* (komunikasi antarpribadi) adalah komunikasi tatap muka antara dua orang atau lebih (Liliweri, 2015: 11).

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk verbal atau nonverbal, seperti komunikasi pada umumnya komunikasi interpersonal selalu mencakup dua unsur pokok yaitu isi pesan dan bagaimana isi pesan dikatakan atau dilakukan secara verbal atau nonverbal. Dua unsur tersebut sebaiknya diperhatikan dan dilakukan berdasarkan pertimbangan situasi, kondisi, dan keadaan penerima pesan.

R. Wayne Pace (1979) mengemukakan bahwa komunikasi antarpribadi atau *communication interpersonal* merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung (Cangara, 2010: 32). Selanjutnya Cangara (2010: 36) mengemukakan bahwa komunikasi Interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka.

Sedangkan definisi umum komunikasi interpesonal menurut Enjang (2009: 19) adalah komunikasi antar orang-orang secara tatap

muka, yang memungkinkan setiap peserta menangkap reaksi yang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal.

Agar komunikasi interpersonal yang dilakukan menghasilkan hubungan interpersonal yang efektif dan kerjasama bisa ditingkatkan maka kita perlu bersikap terbuka, sikap percaya, sikap mendukung, dan terbuka yang mendorong timbulnya sikap yang paling memahami, menghargai, dan saling mengembangkan kualitas. Hubungan interpersonal perlu ditumbuhkan dan ditingkatkan dengan memperbaiki hubungan dan kerjasama antara berbagai pihak.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara langsung (tatap muka) dan terjadi timbal balik secara langsung pula baik secara verbal maupun non-verbal.

Keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah dalam komunitas *Game Online DOTA 2* terdapat pertukaran komunikasi atau komunikator pada komunikasi dengan harapan adanya interaksi sosial diantara anggota komunitas tersebut.

b. Unsur-Unsur Komunikasi Interpersonal

Secara sederhana dapat dikemukakan suatu asumsi bahwaproses komunikasi interpersonal akan terjadi apabila ada pengirim menyampaikan informasi berupa lambang verbalmaupun nonverbal

kepada penerima dengan menggunakan medium suara manusia (*human voice*), maupun dengan medium tulisan. Aktivitas ini berlangsung dalam sebuah proses berulang-ulang dan terus menerus. Jika proses ini dirumuskan ke dalam model maka akan didapat unsur-unsur dari sebuah proses komunikasi sebagai berikut: (Liliweri, 2015: 65-71).

1) Sumber

Merupakan orang yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi, yakni keinginan untuk membagi keadaan internal sendiri, baik yang bersifat emosional maupun informasional dengan orang lain. Kebutuhan ini dapat berupa keinginan untuk mempengaruhi sikap dan tingkah laku orang lain. Dalam konteks komunikasi interpersonal adalah individu yang menciptakan, memformalisasikan, dan menyampaikan pesan.

2) Encoding

Encoding adalah suatu aktivitas internal pada komunikator dalam menciptakan pesan melalui pemilihan simbol-simbol verbal dan nonverbal, yang disusun berdasarkan aturan-aturan tata bahasa, serta disesuaikan dengan karakteristik komunikasi. Encoding merupakan tindakan memformulasikan isi pikiran ke dalam simbol-simbol, kata-kata, dan sebagainya sehingga komunikator merasa yakin dengan pesan yang disusun dan cara penyampaiannya.

3) Pesan

Merupakan hasil encoding. Pesan adalah seperangkat simbol-simbol baik verbal maupun nonverbal, atau gabungan keduanya, yang mewakili keadaan khusus komunikator untuk disampaikan kepada pihak lain. Dalam aktifitas komunikasi, pesan merupakan unsur yang sangat penting. Pesan itulah yang disampaikan oleh komunikator untuk diterima dan diinterpretasi oleh komunikan. Komunikasi akan efektif apabila komunikan menginterpretasi makna pesan sesuai yang diinginkan oleh komunikator.

4) Saluran

Merupakan sarana fisik penyampaian pesan dari sumber kepenerima atau yang menghubungkan orang ke orang lain secara umum. Dalam konteks komunikasi interpersonal, penggunaan saluran atau media semata-mata karena situasi dan kondisi tidak memungkinkan dilakukan komunikasi secara tatap muka. Misalnya seseorang ingin menyampaikan informasi kepada orang lain, namun kedua orang tersebut berada pada tempat yang berjauhan, sehingga digunakanlah saluran komunikasi agar keinginan penyampaian informasi tersebut dapat terlaksana. Prinsipnya, sepanjang masih dimungkinkan untuk dilaksanakan komunikasi secara tatapmuka, maka komunikasi interpersonal tatap muka akan lebih efektif.

5) Decoding

Decoding merupakan bagian internal dalam diri penerima. Melalui indera, penerima mendapatkan macam-macam data dalam bentuk “mentah”, berupa kata-kata dan simbol-simbol yang harus diubah ke dalam pengalaman-pengalaman yang mengandung makna. Secara bertahap dimulai dari proses sensasi, yaitu proses dimana indera menangkap stimuli. Misalnya telinga mendengar suara atau bunyi, mata melihat objek, dan sebagainya. Proses sensasi dilanjutkan dengan persepsi, yaitu proses memberi makna atau decoding.

6) Penerima

Adalah seseorang yang menerima, memahami, dan menginterpretasikan pesan. Dalam proses komunikasi interpersonal, penerima bersifat aktif, selain menerima pesan melakukan pula proses interpretasi dan memberikan umpan balik. Berdasarkan umpan balik dari komunikasi inilah seorang komunikator akan dapat mengetahui keefektifan komunikasi yang dilakukan, apakah makna pesan dapat dipahami secara bersama oleh kedua belah pihak yakni komunikator dan komunikasi.

7) Gangguan

Gangguan atau *noise* atau *barier* beraneka ragam, untuk itu harus didefinisikan dan dianalisis. *Noise* dapat terjadi di dalam komponen-komponen maupun dari sistem komunikasi. *Noise* merupakan apa saja yang mengganggu atau membuat kacau

penyampaian dan penerimaan pesan, termasuk yang bersifat fisik dan phsikis.

8) Umpang Balik

Umpang balik adalah reaksi atau respon yang diberikan oleh penerima terhadap pesan dari pengirim. Reaksi atau respon juga bisa berbentuk verbal atau nonverbal. Umpang balik sangat bermanfaat bagi seorang komunikator untuk menyesuaikan pesannya agar lebih efektif. Keyton (2002) mengatakan ada tiga bentuk umpan balik, yaitu; 1) *Descriptive feedback*, yaitu mengidentifikasi atau menggambarkan bagaimana cara seseorang berkomunikasi, 2) *Evaluation feedback*, yaitu mengevaluasi cara seseorang berkomunikasi, dan 3) *Prescriptive feedback*, yaitu memberikan semacam perilaku yang seharusnya dapat dilakukan.

9) Konteks

Komunikasi selalu terjadi dalam suatu konteks tertentu, paling tidak ada tiga dimensi yaitu ruang, waktu, dan nilai. Konteks ruang menunjuk pada lingkungan konkret dan nyata tempat terjadinya komunikasi, seperti ruangan, halaman, dan jalanan. Konteks waktu menunjuk pada waktu kapankomunikasi tersebut dilaksanakan, misalnya: pagi, siang, sore, malam. Konteks nilai, meliputi nilai sosial dan budaya yang mempengaruhi suasana komunikasi, seperti adat istiadat, situasi rumah, norma sosial, norma pergaulan,

etika, tata krama, dan sebagainya. Agar komunikasi interpersonal dapat berjalan secara efektif, maka masalah konteks komunikasi ini kiranya perlu menjadi perhatian. Artinya, pihak komunikator dan komunikan perlu mempertimbangkan konteks komunikasi ini.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa dapat dikatakan terjadinya komunikasi interpersonal jika terdapat atau ada orang yang menyampaikan pesan atau informasi baik berupa verbal maupun non verbal kepada penerima pesan bentuk kata maupun tulisan. Hal itu disebut dengan unsur-unsur dalam teciptanya sebuah proses komunikasi interpersonal yang dimana unsur-unsur tersebut dapat berperan sesuai karakteristik masing-masing yang berkomunikasi.

c. Faktor-Faktor Pembentuk Komunikasi Interpersonal

Setiap kegiatan yang dijalankan oleh manusia dikarenakan timbul faktor-faktor yang mendorong manusia tersebut untuk melakukan suatu pekerjaan. Begitu pula dengan kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat, didorong oleh faktor-faktor tertentu. Dalam melaksanakan komunikasi dengan yang lainnya, khususnya jenis komunikasi antarpribadi yang sifatnya langsung dan tatap muka antar pihak yang melaksanakan kegiatan komunikasi tersebut.

Cassagrande berpendapat, manusia berkomunikasi dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut: (Liliweri, 2015: 45)

- a) Memerlukan orang lain untuk saling mengisi kekurangan dan membagi kebahagiaan.
- b) Dia ingin terlibat dalam proses perubahan.
- c) Dia ingin berinteraksi hari ini memahami pengalaman masa lalu, dan mengantisipasi masa depan.
- d) Dia ingin menciptakan hubungan baru.

Setiap orang selalu berusaha untuk melengkapi kekurangan atas perbedaan-perbedaan yang dia miliki. Perubahan tersebut terus berlangsung seiring dengan perubahan masyarakat. Manusia mencatat berbagai pengalaman relasi dengan orang lain di masa lalu, memperkirakan apakah komunikasi yang dia lakukan masih relevan untuk memenuhi kebutuhan di masa datang. Jadi, minat komunikasi antarpribadi didorong oleh pemenuhan kebutuhan yang belum atau bahkan tidak dimiliki oleh manusia. Setiap manusia mempunyai motif yang mendorong dia untuk berusaha memenuhi kebutuhannya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

d. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antarpribasi (komunikasi interpersonal), sebagai suatu bentuk perilaku, dapat berubah dari sangat efektif ke sangat tidak efektif. Dalam hal ini dibutuhkan pembelajaran tentang karakteristik dari efektifitas komunikasi interpersonal. Sehingga akan didapatkan gambaran bagaimana ciri-ciri komunikasi interpersonal menjadi efektif Liliweli (2015: 13-15).

1) Keterbukaan (*Openness*)

Kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan antarpribadi. Kualitas keterbukaan mengacu pada tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada komunikannya. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membuka semua riwayat hidupnya. Memang ini mungkin menarik, tetapi biasanya tidak membantu komunikasi. Sebaliknya, harus ada kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, asalkan pengungkapan diri ini patut dan wajar. Aspek kedua mengacu pada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan komunikasi yang menjemuhan. Bila ingin komunikasi bereaksi terhadap apa yang komunikator ucapkan, komunikator dapat memperlihatkan keterbukaan dengan cara bereaksi secara spontan terhadap orang lain. Aspek ketiga menyangkut kepemilikan perasaan dan pikiran dimana komunikator mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang diungkapkannya adalah miliknya dan ia bertanggung jawab atasnya.

2) Empati (*Empathy*)

Empati adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain itu. Berbeda dengan simpati yang artinya adalah merasakan bagi orang lain. Orang yang berempati mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang sehingga dapat mengkomunikasikan empati, baik secara verbal maupun non-verbal

3) Dukungan (*supportiveness*)

Situasi yang terbuka untuk mendukung komunikasi berlangsung efektif. Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung. Individu memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap deskriptif bukan evaluatif, spontan bukan strategik.

4) Rasa Positif (*positiveness*)

Seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi, dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif.

5) Kesetaraan (*equality*)

Komunikasi antarpribadi akan lebih efektif bila suasannya setara. Artinya, ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Kesetaraan meminta kita untuk

memberikan penghargaan positif tak bersyarat kepada individu lain.

2. Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Mahmudah (2011: 13), interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok ataupun suatu kelompok dengan kelompok lain yang dimana dalam hubungan tersebut dapat mengubah, mempengaruhi, memperbaiki antara satu individu dengan individu lainnya. Selanjutnya menurut Gerungan (2009: 7), interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Definisi ini menggambarkan kelangsungan timbal-baliknya interaksi sosial antara dua atau lebih manusia itu.

Sedangkan menurut Soekanto (2005: 10), interaksi sosial ini yang disebut dengan proses sosial yaitu cara-cara berhubungan yang dilihat apabila perorangan dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan ini, atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan goyahnya pola-pola kehidupan yang telah ada. Proses sosial yang dimaksudkan adalah hubungan sosial anak dengan

sesamanya atau orang-orang yang ada di dalam lingkungannya. Bagaimana seorang anak bersosialisasi dengan yang lain, seperti dengan orang tua, anggota keluarga, guru, dan orang lain yang ada disekitar lingkungan di mana anak berada, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat.

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa interaksi sosial tidak ada kehidupan bersama. Bertemunya orang perorangan secara badanah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup semacam itu baru akan terjadi apabila orang-orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya (Soekanto, 2005: 31).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok, dimana dalam hubungan tersebut ada hubungan timbal balik.

Keterkaitan pengertian interaksi sosial tersebut di atas yang berasal dari beberapa pendapat menunjukkan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan timbal balik antara satu orang atau lebih dalam suatu komunitas *Game Online* yang dapat mengubah situasi ke

arah yang lebih dinamis dalam berkomunikasi, baik dalam hal internal komunitas *game onlie* tersebut maupun lingkungan sekitarnya.

b. Aspek-Aspek dalam Proses Interaksi Sosial

Dalam proses interaksi sosial terdapat aspek-aspek yang dikemukakan oleh George C. Homans (dalam Santoso, 2010: 41-42) sebagai berikut:

- 1) Motif/tujuan yang sama. Suatu kelompok tidak terbentuk secara spontan, tetapi kelompokterbentuk atas dasar motif/tujuan yang sama.
- 2) Suasana emosional yang sama. Jalan kehidupan kelompok, setiap anggota mempunyai emosionalyang sama. Motif/tujuan dan suasana emosional yang sama dalamsuatu kelompok disebut sentimen.
- 3) Ada aksi/interaksi

Tiap-tiap anggota kelompok saling mengadakan hubungan yang disebut interaksi, membantu, atau kerja sama. Dalam mengadakan interaksi, setiap anggota melakukan tingkah laku yang disebut dengan aksi. Dalam kehidupan berkelompok, setiap aksi anggota kelompok akan menimbulkan interaksi pada anggota yang lain, dan begitu sebaliknya, kemudian interaksi tersebut menimbulkan sentimen pada masing-masing anggota kelompok, dan begitu

sebaliknya, yang seterusnya sentimen dari masing-masing anggota menimbulkan aksi, dan begitu sebaliknya.

- 4) Proses segitiga dalam interaksi sosial (aksi, interaksi, dan sentimen) kemudian menciptakan bentuk piramida dimana pimpinan kelompok dipilih secara spontan dan wajar serta pimpinan menempati puncak piramida tersebut.
- 5) Dipandang dari sudut totalitas, setiap anggota kelompok berada dalam proses penyesuaian diri dengan lingkungan secara terus menerus.
- 6) Hasil penyesuaian diri tiap-tiap anggota kelompok terhadap lingkungannya tanpa tingkah laku anggota kelompok yang seragam. Tingkah laku yang seragam inilah yang disebut sistem internal, yang meliputi perasaan, pandangan, sikap, dan didikan yang seragam dari anggota-anggota kelompok.

Keterkaitan aspek-aspek interaksi sosial yang dikemukakan George C. Homans dengan interaksi sosial dalam penelitian dapat mengukur terjadinya interaksi sosial dalam komunitas *Game Online DOTA 2*. Aspek-aspek tersebut akan dijadikan variabel dalam menyusun pertanyaan penelitian yang diajukan kepada subyek penelitian.

c. Macam-Macam Interaksi Sosial

Menurut Rahman (2000:21-22), upaya manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya dilaksanakan melalui proses sosial yang disebut interaksi sosial, yaitu hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok dalam masyarakat. Terdapat tiga macam interaksi sosial dalam kenyataan sehari-hari, sebagai berikut:

1) Interaksi antara individu dan individu

Interaksi individu memberi pengaruh, rangsangan, atau stimulus kepada individu yang lainnya. Sedangkan individu yang terkena pengaruh akan memberikan reaksi, tanggapan atau respon.

Interaksi antara individu dan individu dapat berwujud dalam bentuk berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap atau mungkin bertengkar.

2) Interaksi antara individu dan kelompok

Interaksi antara individu dan kelompok secara konkrit dapat dilihat seorang orator sedang berpidato di depan orang banyak. Bentuk interaksi ini menunjukkan bahwa kepentingan seorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

3) Interaksi antara kelompok dan kelompok

Bentuk interaksi antara kelompok dan kelompok menunjukkan bahwa kepentingan individu dalam kelompok merupakan satu kesatuan, berhubungan dengan kepentingan individu dalam

kelompok yang lain. Interaksi ini menunjukkan setiap tindakan individu merupakan bagian dari kepentingan kelompok.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Soekanto (2005: 60-63), faktor-faktor yang melatarbelakangi proses interaksi sosial didasarkan pada imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

1) Imitasi

Imitasi merupakan tindakan manusia untuk meniru tingkah pekerti orang lain yang berada disekitarnya. Dalam interaksi sosial faktor imitasi mempunyai peranan yang sangat penting. Hal ini dapat dilihat dari segi positifnya yang mana imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku, tetapi selain memiliki sisi positif imitasi juga dapat berakibat negatif apabila misalnya yang ditiru adalah tindakan-tindakan yang menyimpang selain itu juga imitasi dapat menghambat perkembangan daya kritis berfikir.

2) Sugesti

Sugesti dapat dipahami sebagai tingkah laku yang mengikuti pola-pola yang berada dalam dirinya lalu diterima dalam bentuk sikap dan perilaku tertentu. Proses sugesti ini bisa saja terjadi ketika orang yang memberikan pandangan adalah orang yang berwibawa.

3) Identifikasi

Identifikasi merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan dengan pihak lain. Proses identifikasi ini berlangsung dalam suatu keadaan dimana seseorang yang beridentifikasi benar-benar mengenal pihak lain yang menjadi idealnya, sehingga pandangan maupun sikap dari pihak lain tersebut dapat melembaga dan bahkan menjiwainya.

4) Simpati

Proses simpati merupakan suatu proses dimana seseorang merasatertarik pada pihak lain. Proses simpati ini dapat berkembang apabila adanya saling mengerti terjamin dalam proses ini.

Sedangkan Santoso (2010: 57) interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat membuat interaksi individu itu baik ataupun buruk, sebagai berikut:

1) Hakikat situasi sosial

Situasi sosial itu dapat mempengaruhi bentuk tingkah laku terhadap individu yang berada dalam situasi tersebut.

2) Kekuasaan norma-norma yang diberikan oleh kelompok sosial

Kekuasaan norma-norma kelompok sangat berpengaruh terhadap terjadinya interaksi sosial antarindividu.

3) Kecenderungan kepribadian sendiri

Masing-masing individu memiliki tujuan kepribadian sehingga berpengaruh terhadap tingkah lakunya.

4) Kecenderungan sementara individu

Setiap individu berinteraksi sesuai dengan kedudukan dan kondisinya yang bersifat sementara.

5) Proses menanggapi dan menafsirkan suatu situasi

Setiap situasi mengandung arti bagi setiap individu sehingga hal ini mempengaruhi individu untuk melihat dan memaknai situasi tersebut.

Dari hal-hal di atas maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial itu dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti situasi sosial, dimana individu itu akan bertingkah laku menyesuaikan dengan situasi tempatnya berada. Norma-norma atau nilai-nilai sosial, kepribadian individu itu sendiri yang pastinya setiap individu memiliki kepribadian yang berbeda, posisi dan kedudukan individu dalam suatu tingkat sosial serta bagaimana individu memaknai suatu situasi juga dapat mempengaruhi individu bagaimana individu itu harus berperilaku dan berinteraksi dalam situasi sosial yang sedang dihadapinya.

Keterkaitan dari kedua pendapat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial bahwa dalam interaksi dalam komunitas *Game Online* akan terjadi berbagai faktor yang mempengaruhi, baik itu yang bersifat proses interaksi sosial yang

dikemukakan oleh Soekanto (2005: 60-63) maupun penyebab interaksi sosial yang dikemukakan oleh Santoso (2010: 57).

e. Aspek-Aspek Interaksi Sosial

Louis (Toneka, 2000:33) mengemukakan interaksi sosial dapat berlangsung apabila memiliki beberapa aspek berikut : a) adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini dan akan datang, yang menentukan sifat dan aksi yang sedang berlangsung; b) adanya jumlah perilaku lebih dari seseorang; c) adanya tujuan tertentu, tujuan ini harus sama dengan yang dipikirkan oleh pengamat.

Sedangkan menurut Santoso (2010:11), setiap individu yang berhubungan dengan individu yang lain, baik hubungan sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok, hubungan sosial itu memiliki aspek-aspek sebagai berikut:

1) Adanya hubungan

Setiap interaksi tentu terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok, serta hubungan antara kelompok dengan kelompok.

Hubungan antara individu dengan individu ditandai antara lain dengan tegur sapa, berjabat tangan, dan bertengkar.

2) Ada individu

Setiap interaksi sosial menuntut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan. Hubungan sosial itu terjadi karena adanya peran serta dari individu satu dan individu lain, baik secara person atau kelompok.

3) Ada tujuan

Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.

4) Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok

Interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok ini terjadi karena individu dalam hidupnya tidak terpisah dari kelompok. Tiap-tiap individu memiliki fungsi dalam kelompoknya. Individu di dalam kehidupannya tidak terlepas dari individu yang lain, oleh karena itu individu dikatakan sebagai makhluk sosial yang memiliki fungsi dalam kelompoknya.

3. Komunitas *Game online*

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau *values* (Kertajaya, 2008: 21). Proses pembentukannya bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan

fungsional (Soenarno, 2002: 15). Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama, adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Disamping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau wilayah geografis. Masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapainya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya.

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan *Game Online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *Game Online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut Young (2005: 82) yang mendefinisikan *Game Online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Selanjutnya Verdi (2012: 51) menjelaskan, bahwa *Game Online* adalah sebagai salah satu bentuk dari

komunitas permainan digital yang digemari dan berkembang cukup pesat dan sebuah fasilitas yang sedang menjamur serta *Game Online* tersebut tempat bermain maya yang memukau para konsumen dengan memberikan tingkat kompetensi interaksi sosial dan dorongan psikologis yang lebih luas.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komunitas *Game Online* adalah sekelompok orang yang mempunyai kesamaan dalam memenuhi tujuan bersama dalam permainan *Game Online* sebagai identitas dan interaksi sosial sesuai dengan aturan-aturan tertentu yang sudah disepakati bersama.

Keterkaitan dengan penelitian bahwa komunitas *Game Online* merupakan komunitas tersebut terikat dalam sebuah aturan dan kesamaan tujuan dalam bermain game yang dapat dilihat dari komunikasi interpersonal dan interaksi sosial yang dilakukan diantara anggota komunitas tersebut *Game Online* tersebut.

G. Kerangka Pemikiran

Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Komunikasi dalam lingkungan sosial dapat terjadi antara sesama pribadi atau antara perorangan dan komunitas lainnya. Hubungan komunikasi tersebut memiliki peran yang penting dalam suatu interaksi sosial. Setiap komunikasi yang terjadi antara kedua belah pihak

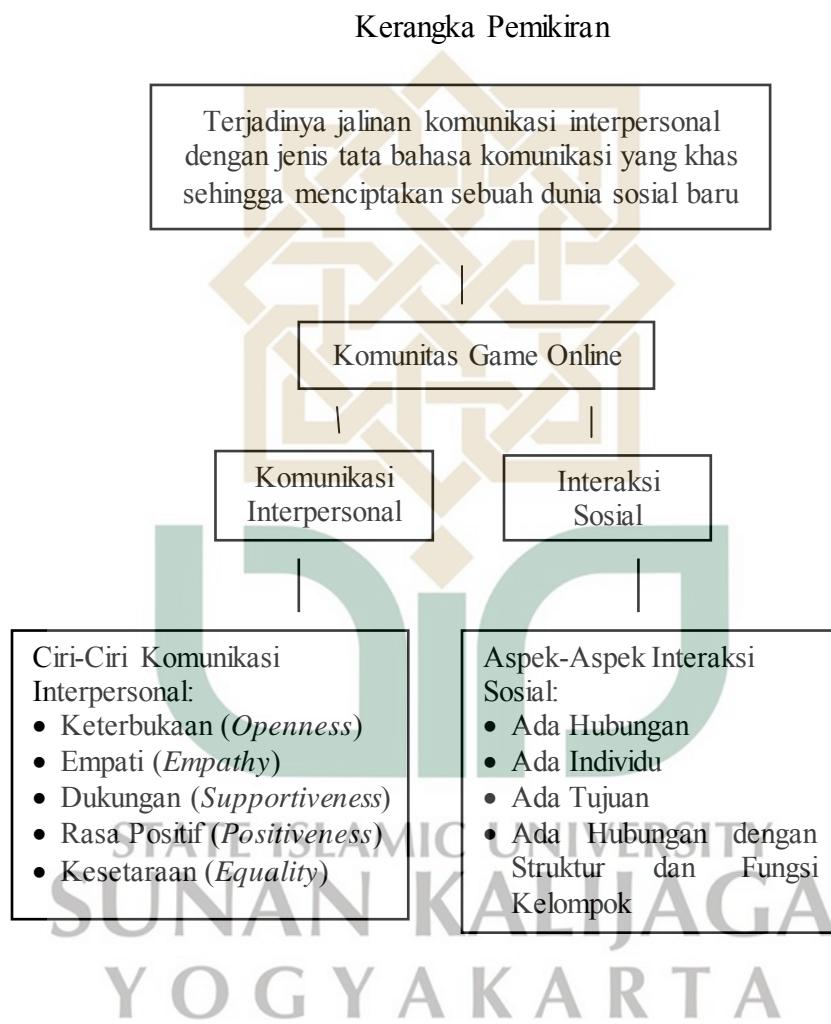
akan menciptakan suatu umpan balik dan dapat menimbulkan kerja sama yang baik. Komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara langsung (tatap muka) dan terjadi timbal balik secara langsung pula baik secara verbal maupun non-verbal. Dalam proses komunikasi interpersonal mengandung beberapa unsur, yaitu sumber, encoding, pesan, saluran, deconding, penerima, gangguan, umpan balik, dan konteks.

Pada kehidupan sehari-hari maupun dalam berbagai aktivitas, komunikasi interpersonal banyak dipakai di segala aspek kehidupan. Salah satunya dalam permainan *Game Online DOTA 2*. Komunikasi interpersonal digunakan antar pengguna *Game Online DOTA 2* berfungsi untuk mendekatkan satu pribadi dengan yang lainnya, dan membuat suatu komunitas itu menjadi solid dalam mencapai tujuan. Oleh karenanya, komunikasi merupakan faktor yang sangat penting demi tercapainya tujuan komunitas tersebut. Berhasil atau tidaknya tujuan pencapaian tersebut, sangat bergantung oleh adanya komunikasi interpersonal yang baik antara satu dengan yang lainnya.

Di dalam sebuah komunitas permainan *Game Online DOTA 2* menjalin hubungan dan saling berkomunikasi satu sama lain, baik antar anggota komunitas lainnya merupakan sebuah keharusan. Dari situlah dapat terlihat interaksi sosial yang terbentuk yang terjadi ketika mereka berada sebelum permainan, sedang bermain dan setelah permainan *Game Online DOTA 2*. berada di tempat perantauan yang jauh dari orang tua dan sanak saudara.

Selain itu juga pada proses interaksi sosial tersebut akan terbentuk komunikasi interpersonal yang hanya dipahami dan dimengerti oleh komunitas antar gamers tersebut. Berikut gambar skema kerangka berpikir dari penelitian ini:

Gambar 1.



H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang besifat kualitatif. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah berupa penelitian dengan metode atau pendekatan studi

kasus (*case study*). Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber (Moeloeng, 2007:124).

Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai komunikasi interpersonal antar gamers dalam interaksi sosial pada Komunitas *Game Online DOTA 2*.

2. Obyek dan Subyek Penelitian

a. Obyek Penelitian

Obyek penelitian dapat dinyatakan sebagai situasi sosial penelitian yang ingin diketahui apa yang terjadi di dalamnya. Pada obyek penelitian ini, peneliti dapat mengamati secara mendalam aktivitas (*activity*) orang-orang (*actors*) yang ada pada tempat (*place*) tertentu (Sugiyono, 2013: 94).

Obyek dari penelitian ini adalah komunikasi interpersonal antar gamers dalam interaksi sosial pada Komunitas *Game Online DOTA 2*.

b. Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Adapun yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh (Arikunto, 2013: 110). Untuk mendapat data yang tepat

maka perlu ditentukan informan yang memiliki kompetensi dan sesuai dengan kebutuhan data (*purposive*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk partisipasi, pelaksanaan partisipasi, manfaat partisipasi dan faktor yang mempengaruhi partisipasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan subjek yang memenuhi parameter yang dapat mengungkap hal di atas sehingga memungkinkan data dapat diperoleh.

Subjek penelitian yang digunakan adalah anggota Komunitas *Game Online DOTA 2* padawaktu bermain *Game Online DOTA 2*. Jumlah subjek yang dijadikan narasumber sebanyak 5 orang anggota Komunitas *Game Online DOTA 2*.

3. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan dengan cara *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi (Sugiyono, 2013: 102). Berdasarkan teori tersebut, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara mendalam (*in depth interview*)

Peneliti melakukan wawancara semiterstruktur (*semistructure interview*), di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara

jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya (Sugiyono, 2013: 106).

Dalam melakukan wawancara, Peneliti membuat pedoman wawancara dengan beberapa pertanyaan yang dipadu dengan pengembangan dari peneliti ketika berada di lapangan sehingga akan diperoleh data yang lengkap untuk menganalisis permasalahan yang diteliti.

b. Observasi

Menurut Sugiyono (2013: 105), melalui observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Jenis observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif aktif (*aktive participation*) yang berarti bahwa peneliti terlibat dalam kegiatan dengan subyek melakukan kegiatan yang diamati.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meninjau secara langsung mengenai komunikasi interpersonal antar gamers dalam interaksi sosial pada Komunitas *Game Online DOTA 2* yang digunakan sebagai pedoman awal penelitian dan selanjutnya ditindaklanjuti dalam penelitian yang sesungguhnya.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari

seseorang (Sugiyono, 2013: 109). Dokumen yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah tampilan *Game Online DOTA 2* dan Anggota Komunitas *Game Online DOTA 2*.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono, 2013: 121).

Model analisis data dalam penelitian ini mengikuti konsep yang diberikan Miles and Huberman. Miles and Huberman mengungkapkan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas (Sugiyono, 2013: 172). Komponen dalam analisis data:

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang berisis tentang apa yang dilihat, didengar, dirasakan, disaksikan, dialami dan juga temuan

tentang apa yang dijumpai selama penelitian dan merupakan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

b. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemuatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan menjadi data yang bersifat halus, siap dipakai setelah dilakukan penyeleksian, membuat ringkasan, menggolongkan ke dalam pola-pola dengan membuat transkrip penelitian untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus dan kemudian membuang data yang tidak diperlukan. Data yang direduksi juga akan memberikan gambaran yang dapat mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperlukan nantinya. Reduksi data berlangsung terus menerus selama penelitian dilaksanakan.

c. Penyajian Data

Penyajian data dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam melihat hasil penelitian. Banyaknya data yang diperoleh menyulitkan peneliti untuk melihat hubungan antara detail yang ada, sehingga peneliti mengalami kesulitan dalam melihat gambaran hasil penelitian maupun proses pengambilan. Melalui penyajian data akan dipahami apa yang terjadi, apa yang harus dilakukan, dan lebih lanjut lagi menganalisis mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian data tersebut.

d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan, pola-pola penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Tahapan ini menyangkut intrepetasi peneliti, yaitu penggambaran makna dari data yang ditampilkan. Peneliti berupaya mencari makna dibalik data yang dihasilkan dalam penelitian, serta menganalisa data dan kemudian membuat kesimpulan. Kesimpulan yang ditarik segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Sebelum membuat kesimpulan, peneliti harus mencari pola, hubungan, persamaan, dan sebagainya antar detail yang ada untuk kemudian dipelajari, dianalisis, dan disimpulkan. Hal itu dilakukan agar data yang didapat dan penafsiran terhadap data tersebut memiliki validitas sehingga kesimpulan yang ditarik menjadi kokoh.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

5. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, instrumen utamanya adalah manusia, karena itu yang diperiksa adalah keabsahan datanya. Untuk menguji kredibilitas data penelitian peneliti menggunakan teknik Triangulasi. Teknik triangulasi adalah menjaring data dengan berbagai metode dan cara dengan menyilangkan informasi yang diperoleh agar data yang didapatkan lebih lengkap dan sesuai dengan yang diharapkan.

Setelah mendapatkan data yang jenuh yaitu keterangan yang didapatkan dari sumber-sumber data telah sama maka data yang didapatkan lebih kredibel (Sugiyono, 2013).

Teknik keabsahan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik Triangulasi, yakni teknik pemeriksaan keabsahan atau validnya suatu data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data penelitian untuk pembanding terhadap data penelitian. Triangulasi dapat dicapai dengan jalan (Sugiyono, 2013: 330)

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, dan dosen pembimbing.
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Peneliti akan memeriksa keabsahan data dengan cara membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, dan dosen pembimbing.

Triangulasi dilakukan melalui wawancara, observasi langsung dan observasi tidak langsung, observasi tidak langsung ini dimaksudkan dalam bentuk pengamatan atas beberapa kelakuan dan kejadian yang kemudian dari hasil pengamatan tersebut diambil benang merah yang menghubungkan di antara keduannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan akan melengkapi dalam memperoleh data primer dan skunder. Interview digunakan untuk menjaring data primer yang berkaitan dengan interaksi sosial dalam komunitas *game online*, sementara studi dokumentasi digunakan untuk menjaring data skunder yang dapat diangkat dari berbagai dokumentasi tentang Komunitas *Game Online DOTA 2*



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Komunitas *Game Online DOTA 2* merupakan suatu kelompok sosial yang mempunyai kegiatan bermain *game*. Komunitas ini, mempunyai karakter dan sifat tertentu dalam berkomunikasi, sehingga terwujudnya interaksi sosial. Komunitas *Game Online* tersebut dalam berinteraksi sosial melakukan komunikasi dengan beberapa indikator, yaitu: Keterbukaan, empati, sikap mendukung, rasa positif dan kesetaraan.

Keterbukaan berkomunikasi dalam komunitas gamers menjadi faktor penting untuk dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbukaan antar anggota gamers berpengaruh besar terhadap terjadinya interaksi sosial dalam komunitas *gammers DOTA 2*. Hal tersebut diwujudkan dalam mengungkapkan pendapat, ide dan gagasan untuk memenangkan permainan. Selain itu, komunikasi interpersonal dilakukan bukan hanya pada saat bermain game tetapi dilakukan di luar permainan game, sehingga dengan adanya keterbukaan dalam berkomunikasi dapat mewujudkan interaksi sosial yang baik yang ditunjukkan dengan terjalinnya hubungan yang baik, melaksanakan peranan masing-masing dalam tim, tercapainya tujuan bersama yaitu memenangkan permainan game dan hubungan yang erat sesuai fungsi dalam struktur.

Empati dalam berkomunikasi merupakan kemampuan seseorang dalam menempatkan dirinya pada kondisi komunikasi. Pada permainan *Game Online* empati merupakan faktor penting untuk mewujudkan hubungan yang baik dalam interaksi sosial komunitas *game online DOTA 2*. Empati pada anggota komunitas *Game Online* akan berdampak positif terhadap terwujudnya interaksi sosial yang baik pula. Hasil penelitian dengan wawancara terhadap informan dapat dijabarkan bahwa empati memberikan pengaruh yang besar terhadap terjadinya interaksi sosial dalam komunitas *Game Online DOTA 2* yang ditunjukkan dengan memiliki hubungan yang baik, adanya pembagian peran, tercapainya tujuan bersama dan terjalinnya hubungan yang erat sesuai fungsi dalam struktur.

Dalam komunikasi interpersonal antara gamers, sikap mendukung dapat terwujud dalam interaksi sosial antara pemain gamers, bila masing-masing pemain game dapat menghargai ide-ide dalam memenangkan permainan game. Aspek dukungan komunikasi interpersonal pada pemain game dalam interaksi sosial, seperti hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan antar gamers sangat dibutuhkan dalam menciptakan hubungan yang baik, peranan masing-masing individu, mencapai tujuan bersama, dan terjalinnya hubungan yang erat masing-masing individu dalam struktur.

Rasa positif dalam permainan *Game Online* dapat berupa dorongan. Dorongan merupakan istilah yang berasal dari kosakata umum yang dipandang penting dalam analisis transaksional dan interaksi antara manusia. Bentuk dari dorongan dibagi menjadi dua, yaitu dorongan verbal dan

dorongan non verbal. Dorongan verbal yaitu dorongan ketua komunitas atau anggota komunitas gamers lain kepada anggota lainnya dengan menggunakan bahasa lisan atau ucapan. Dorongan non verbal yaitu dorongan yang diberikan antar anggota gamers dengan menggunakan bahasa tubuh atau gerakan tubuh. Dengan demikian rasa positif berkontribusi besar dalam mewujudkan interaksi sosial antar gammers yang ditunjukkan dengan adanya hubungan yang baik, adanya pembagian peran yang jelas, tercapainya tujuan bersama dan terjalinnya hubungan yang erat sesuai fungsi dalam struktur.

Kesetaraan dapat terwujud dengan adanya rasa adil dalam komunitas. Perasaan adil dalam sebuah komunitas tentu saja didasarkan pada pembagian tugas sesuai dengan peranan masing-masing. Setiap anggota komunitas dapat merasakan keadilan jika merasa nyaman dan melakukan perannya sesuai dengan kemampuan. Kesetaraan antar gamers *DOTA 2* mewujudkan terjadinya interaksi sosial yang ditunjukkan dengan adanya kesempatan dari masing-masing individu dalam komunitas untuk menyampaikan pendapatnya, walaupun kesempatan tersebut tidak dimanfaatkan oleh semua anggota komunitas. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa kesetaraan berkontribusi besar terhadap terbentuknya interaksi sosial yang yang ditandai dengan adanya hubungan yang baik, peranan masing-masing individu, tercapainya tujuan bersama, dan terjalinnya hubungan yang erat sesuai fungsi dalam struktur.

B. Saran

1. Bagi Gamers

Game Online DOTA 2 merupakan jenis permainan game yang sudah diakui keberadaannya secara nasional. Bahkan seringkali dilakukan lomba antar gamers *DOTA 2* pada tingkat lokal maupun nasional bahkan internasional. Salah satu kunci kesuksesan untuk memenangkan perlombaan *Game Online* berbasis komunitas atau kelompok adalah terciptanya komunikasi interpersonal yang efektif, sehingga akan terjalinnya hubungan yang baik, setiap anggota komunitas mempunyai peranan masing-masing, dan mempunyai tujuan yang sama.

2. Bagi Masyarakat

Bermain game dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positif dari permainan game antara lain; dapat memperbanyak teman, lancar dalam berkomunikasi, melatih daya konsentrasi dan lain sebagainya. sebaliknya bermain game juga berdampak negatif, antara lain; berdampak pada kecanduan bermain game, penurunan daya belajar, mempunyai halusinasi yang tinggi, berkurangnya istirahat dan sebagainya. adanya hal tersebut, masyarakat agar mampu mengendalikan dan mengawasi anak-anaknya agar tidak terjebak pada dampak negatif bermain game.

DAFTAR PUSTAKA

- Alo Liliweri, 2015, *Komunikasi Interpersonal*, Jakarta: PI. Adhitya Adrebina Agung.
- Alvanov. 2004. *Game online* Mulai Berkembang di Pertengahan 90-an. Koran kompas. <http://thegadget.wordpress.com>.
- AS. Enjang. 2009. *Komunikasi Konseling*, Nuansa: Bandung.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2014). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- <http://blog.dota2.com/>.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- DeddyMulyana, 2005, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gerungan. 2009. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hafied Cangara. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- Hermawan Kertajaya. 2008. *Arti Komunitas*. Gramedia Pustaka.
- http://gimestation. megindo. co.id/special_features/detail/DOTA_2_2.
- <https://meulenar.wordpress.com/sejarah-lahirnya-game-dota/>.
- Ika Widyaningsih. 2010, Interaksi Sosial Mahasiswa Lampung (HIPMALA) Di Yogyakarta, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Komang BudiAryasa, 2014. Sejarah Singkat Big Data. Dari: komangaryasa.com/2014/12/sejarah-singkat-big-data/.
- Lexi J, Moleong. 2007. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

- Mahmudah Enny Widyaningrum. 2011. *Influence of motivation and culture on organizational commitment and performance employee of Medical Services*: Academic Research International.
- Mutmainah. 2009, Interaksi Sosial Masyarakat Desa Kauman dengan Masyarakat Pendatang Dalam Tradisi Ziarah Di Makam Sunan Kudus, *Skripsi*, Fakultas Ushuluddin Program Studi Sosiologi Agama Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Muhammad Farras Raihan Nur, Ratih Hasanah Sudrajat, Sylvie Nurfebiaraning(2016), Interaksi Antara Players Game Online DOTA2 (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Team Dafak Di Cyber Cafe Atmosphere Bandung). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.3, No.3 December 2016.
- Onong Uchjana Effendy.2007. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: PT. RemajaRosdakarya.
- Syaifudin, A. Z. 2008. Tantangan dan Peluang Ekonomi Internet di Indonesia. dari:*Onlineposting*.
- Slamet Santoso. 2010. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung:Refika Aditama.
- Soerjono Soekanto. 2005. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Soenarno. 2002. *Kekuatan Komunitas Sebagai Pilar Pembangunan Nasional*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suranto Aw. 2011. *Komunikasi Interpersonal*.Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Taufik Rahman, 2000. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Yudhistira.
- Toneka Soleman, 2000, Struktur dan Proses Sosial. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Verdi Yasin. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Jakarta: Mitra WacanaMedia.
- Werner J.Severin, dkk. 2005. *Teori Komunikasi*,Jakarta: Kencana.

www.dota2.java.com.

Wiryanto. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Grasindo

Yee, N. 2005. *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpschology dan Behaviour.

Young, K. 2009. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. Jurnal: The American Journal of Family Theraphy,

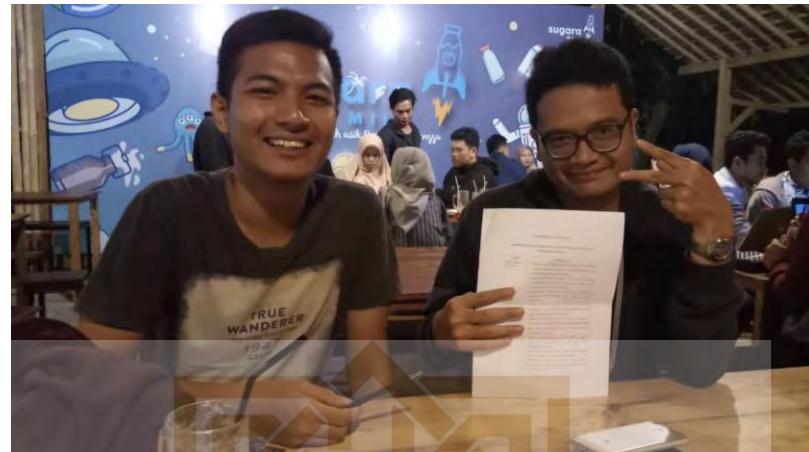


PEDOMAN WAWANCARA

Aspek	Pertanyaan
Keterbukaan (<i>Openness</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah antar pemain game online Dota melakukan komunikasi yang terbuka agar memiliki hubungan yang baik dengan sesama pemain game? 2. Apakah antar pemain game online Dota melakukan komunikasi yang terbuka agar setiap pemain dapat melaksanakan peranan yang sama? 3. Apakah antar pemain game online Dota melakukan komunikasi yang terbuka agar mencapai tujuan bersama? 4. Apakah antar pemain game online Dota mempunyai kesempatan yang sama dalam menyampaikan pendapat agar terjalin hubungan yang erat sesuai fungsi dan struktur bermain game?
Empati (<i>Empathy</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 5. Apakah antar pemain game online Dota mempunyai kepedulian dengan pemain lainnya agar terjadi hubungan yang baik? 6. Apakah antar pemain game online Dota mempunyai kepedulian dalam melaksanakan peranannya? 7. Apakah ide dan gagasan yang disampaikan setiap pemain untuk mencapai tujuan bersama? 8. Apakah setiap pemain dalam menyampaikan ide dan gagasan terjalin hubungan yang erat sesuai fungsi dalam struktur bermain game?
Dukungan (<i>Supportiveness</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 9. Apakah antar pemain game online Dota saling bekerjasama dalam menjalin hubungan yang baik? 10. Apakah antar pemain game online Dota saling bekerjasama dalam melakukan peranan masing-masing? 11. Apakah antar pemain game online Dota saling bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama? 12. Apakah antar pemain game online Dota saling memberikan motivasi dalam melaksanakan peranan masing-masing?
Rasa Positif (<i>Positiveness</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 13. Apakah antar pemain game online Dota melaksanakan hasil kesepakatan bersama dalam membentuk hubungan yang baik? 14. Apakah antar pemain game online Dota melaksanakan hasil kesepakatan bersama sesuai dengan peranan masing-masing? 15. Apakah antar pemain game online Dota melaksanakan hasil kesepakatan bersama dalam mencapai tujuan bersama? 16. Apakah antar pemain game online Dota menerima ide dan gagasan pemain lainnya dalam suasana yang baik sesuai fungsi dan struktur dalam bermain game?
Kesetaraan (<i>Equality</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 17. Apakah antar pemain game online Dota mempunyai kesempatan yang sama dalam menyampaikan pendapat agar terjalin hubungan yang baik? 18. Apakah antar pemain game online Dota mempunyai kesempatan yang sama dalam menyampaikan pendapat sesuai peranan masing-masing? 19. Apakah antar pemain game online Dota mempunyai kesempatan yang sama dalam menyampaikan pendapat agar tercapai tujuan bersama? 20. Apakah antar pemain game online Dota mempunyai peran dan kedudukan dalam suasana yang menyenangkan sesuai fungsi dan struktur dalam bermain?

LAMPIRAN-LAMPIRAN









STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

SERTIFIKAT

29

Nomor: UIN.02/L.3/PM.03.1/P3.1169/2016

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga memberikan sertifikat kepada :

Nama : Muhammad Bayu Dwianda
Tempat, dan Tanggal Lahir : Yogyakarta, 15 April 1995
Nomor Induk Mahasiswa : 13730107
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Pendek, Tahun Akademik 2015/2016 (Angkatan ke-89), di :

Lokasi : Karangsewu
Kecamatan : Galur
Kabupaten/Kota : Kab. Kulonprogo
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 20 Juni s.d. 31 Juli 2016 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 95,83 (A). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan status intrakurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian Munaqasyah Skripsi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 15 September 2016
Ketua,
Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
NIP. 19720912 200112 1 002



SERTIFIKAT

Nomor: UIN-02/L3/PP.00.9/2.73.15.66/2016

UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada
Nama : Muhammad Bayu Dwijanda
NIM : 13730107
Fakultas : Ilmu Sosial Dan Humaniora
Jurusan/Prodi : Ilmu Komunikasi
Dengan Nilai

No.	Materi	Nilai		
		Angka	Huruf	
1.	Microsoft Word	80	B	
2.	Microsoft Excel	40	E	
3.	Microsoft Power Point	90	A	
4.	Internet	100	A	
5.	Total Nilai	77.5	B	
Predikat Kelulusan		Memuaskan		

Yogyakarta, 21 September 2016



Standar Nilai:	Nilai		
	Angka	Huruf	Predikat
86 - 100	A		Sangat Memuaskan
71 - 85	B		Memuaskan
56 - 70	C		Cukup
41 - 55	D		Kurang
0 - 40	E		Sangat Kurang



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.73.8.340/2018

This is to certify that:

Name : **Muhammad Bayu Dwianda**
Date of Birth : **April 15, 1995**
Sex : **Male**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **August 03, 2018** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	42
Structure & Written Expression	40
Reading Comprehension	40
Total Score	407

Validity: 2 years since the certificate's issued

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, August 03, 2018
Director,
Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19630915 199803 1 005





شهادة
اختبار كفاءة اللغة العربية
الرقم: JIN.02/L4/PM.03.2/6.73.7.55.2017

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Muhammad Bayu Dwianda
تاريخ الميلاد : ١٥ أبريل ١٩٩٥

قد شارك في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٢٨ سبتمبر ٢٠١٧، وحصل
على درجة :

٤٣	فهم المسموع
٢٨	التركيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٢٣	فهم المقرؤ
٣١٣	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
جوجاكارتا، ٢٨ سبتمبر ٢٠١٧



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Nomor: UIN.02/R.1/PP.00.9/27524/2013

Sertifikat

diberikan kepada:

>Nama : MUHAMMAD BAYU DWIANDA
NIM : 13730107
Jurusan/Prodi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Sebagai Peserta

atas keberhasilannya menyelesaikan semua tugas dan kegiatan
SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI
Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2013/2014
Tanggal 27 s.d. 29 Agustus 2013 (20 jam pelajaran)

Yogyakarta, 2 September 2013

an. Rektor
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan



Dr. Sekar Ayu Aryani, M.Ag.
NIP. 19591218 197803 2 001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. 519571



SERTIFIKAT

No. UIN.02 /DSH.3/PP.00.9/0350/2014

Diberikan Kepada:

MUHAMMAD BAYU DWIANDA

NIM : 13730107

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Telah Lulus, Ujian Sertifikasi Membaca Al Quran
dengan Predikat :
Sangat Baik (A)

Yogyakarta, 11 Juni 2014

a.n.Dekan
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan

A handwritten signature in black ink.

H. Andy Dermawan, M.A.
NIP. 19700908 200603 1 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Muhammad Bayu Dwianda
Tempat, Tanggal Lahir : Yogyakarta, 15 April 1995
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Mergangsan Kidul MG II / 1255 Yogyakarta
HP : 0856 4248 0008 / bayudwianda@gmail.com

Latar Belakang Pendidikan

Formal

2001-2007	: SD Muhammadiyah Karangkajen
2007-2010	: SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta
2010 -2013	: SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul
2014 – 2018	: UIN Sunan Kalijaga Jurusus Ilmu Komunikasi Konsentrasi Advertising

Demikian riwayat hidup ini saya buat sebenar-benarnya.



Yogyakarta, 17 Desember 2018

Muhammad Bayu Dwianda