

**Komunikasi Untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan  
antara “*Gamers Online*”**



**DISUSUN OLEH**

**RAFI USMAN BASIR 14030116140047**

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**2021**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafi Usman Basir  
NIM : 14030116140047  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan ini bahwa tugas akhir skripsi yang saya susun dengan judul:  
**Komunkasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara “Gamers Online”**

adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari penelitian orang lain.

Apabila kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan penuh kesadaran serta tanggung jawab.

Semarang, 28 Januari 2022

Pembuat pernyataan,



Rafi Usman Basir

NIM. 14030116140047

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul Skripsi : Komunkasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan  
antara “Gamers Online”

Nama Penyusun : Rafi Usman Basir NIM  
: 14030116140047

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata I

Semarang, 28 Januari 2022

Dekan



Dr. Drs. Hardi Warsono, MTP  
NIP. 19640827 199001 1 001

Wakil Dekan I



Dr. Drs. Teguh Yuwono, M. Pol. Admin  
NIP. 19690822 199403 1 003

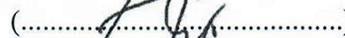
Dosen Pembimbing:

1. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si



Dosen Penguji Skripsi:

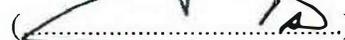
1. Dr. Drs. Hedi Pudjo Santosa, M.Si



2. Dr. Drs. Adi Nugroho, M.Si



3. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si



## **HALAMAN MOTO**

**Usaha tidak akan mengkhianati Hasil**

**Hasil yang baik adalah tugas yang selesai**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam penulisan penelitian ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu dengan ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih serta mempersembahkan penelitian ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, berkah, kesehatan, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik hingga akhir.
2. Ibu, Ayah dan kedua Adik atas segala dukungan, bantuan, serta kesabaran selama masa perkuliahan dan penulisan penelitian ini sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini hingga akhir.
3. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi atas bimbingan, waktu, kesabaran, dukungan, perhatian, dan nasihat yang terus diberikan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini serta pengalaman berharga dalam menghargai sebuah proses untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
4. Dr. Drs. Hedi Pudjo Santosa, M.Si dan Dr. Drs. Adi Nugroho, M.Si selaku dosen penguji skripsi yang selalu memberikan nasihat serta menyempatkan waktunya dan bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
5. Nuriyatul Lailiyah S.Sos M.I.Kom dan Dr. Drs. Adi Nugroho, M.Si, selaku dosen wali atas segala nasihat dan bantuannya hingga penulis menyelesaikan perkuliahan.
6. Seluruh dosen dan staff pengajar lainnya di Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas

Diponegoro, atas ilmu, pengalaman, motivasi dan dukungan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

7. Aldwina, Arief, Kamil selaku narasumber yang telah bersedia membantu penulis hingga akhirnya penelitian ini dapat terselesaikan.
8. Rosa Yuli Anggraini yang selalu setia menemani selama proses studi hingga penyusunan penelitian ini dan selalu memberikan motivasi serta bantuan selama penelitian ini hingga dapat terselesaikan.
9. Teman dekat penulis, Latifah Indriani, Nada Nurjihanita, Rifa Maulidya, Marsya Rizky, Dava Kharis, dan Kemala Bella yang selalu ada membantu, mendukung, dan mengingatkan penulis dalam penyelesaian penelitian ini hingga akhirnya bisa diselesaikan.
10. Teman baik penulis, Vania, Khozi, Anggi, Nia, Renin, Kirana, atas bantuan, dorongan, dan hiburan yang selalu menjadi penyemangat selama penulisan penelitian.
11. Teman-teman jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2016, atas segala proses dan kenangan selama masa studi.
12. Teman KKN atas rangkulan, kenangan dan pembelajaran hidupnya.
13. Teman-teman My-Home yang sangat membantu dalam kelancaran penelitian.
14. Seluruh sahabat, teman, keluarga, saudara, dan pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih banyak atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan selama ini. Mohon maaf lembaran ini tidak bisa menyebutkan begitu banyak jumlah orang yang berperan penting selama masa studi saya.
15. Terimakasih kepada diri saya sendiri karena tidak pernah menyerah, sabar, dan selalu berusaha melakukan yang terbaik agar dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik hingga akhir.

## ABSTRAK

Judul : Komunikasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara “Gamers Online”

Nama : Rafi Usman Basir

NIM : 14030116140047

---

Perkembangan *game online* dan teknologi yang pesat di Indonesia menciptakan komunitas virtual. Komunitas virtual (*cyberspace*) menjadi media atau wadah bagi individu untuk mencari informasi atau saling berinteraksi dengan individu lain yang belum pernah bertemu sebelumnya secara daring. Interaksi yang berlangsung tersebut bisa dilakukan dengan baik secara personal maupun kelompok, karena pada dasarnya manusia tidak bisa hidup tanpa orang lain (makhluk sosial). Komunitas virtual merupakan sebuah konsep baru di masyarakat dimana segala interaksinya dilakukan melalui dunia virtual dan tanpa bertatap muka.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui proses pemeliharaan hubungan pertemanan di dalam komunitas virtual, serta untuk mengetahui bagaimana individu yang tergabung dalam komunitas virtual bisa menghindari atau mengatasi konflik yang muncul dalam pertemanan di dunia virtual. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang merujuk pada paradigma interpretif dengan pendekatan fenomenologi. Teori yang digunakan pada penelitian ini merupakan teori pemeliharaan hubungan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dengan subjek individu yang tergabung dalam komunitas *game online*, yang memiliki usia diatas 18 belas tahun dan sudah bergabung dalam komunitas virtual lebih dari 2 tahun.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa individu di dalam komunitas virtual tidak bisa merasakan kedekatan secara intim dengan teman lainnya karena interaksi yang dilakukan dalam komunitas virtual tidak memiliki komunikasi non-verbal dan kontak fisik. Namun, individu tetap memiliki komitmen untuk mempertahankan hubungan pertemanan dengan kelompok virtual karena memiliki kesamaan tujuan yang sama yakni bermain *game online*, kelompok virtual dapat dijadikan sarana berinteraksi tanpa terbatas oleh geografis. Selain itu, alasan lainnya individu bergabung dan menjaga hubungan pertemanan dengan individu lainnya di komunitas virtual juga karena dapat memenuhi kebutuhan informasi dan kebutuhan sosial semua individu yang tergabung di dalamnya.

**Kata Kunci:** Komunitas virtual, pemeliharaan hubungan, kebutuhan sosial

## ABSTRACT

Title : Communication for the Maintenance of Friendship Relationships  
between “Online Gamers”  
Name : Rafi Usman Basir  
NIM : 14030116140047

---

*The rapid development of online games and technology in Indonesia has created a virtual community. The virtual community (cyberspace) is a medium or place for individuals to seek information or interact with other individuals who have never met online before. This ongoing interaction can be done both personally and in groups, because basically humans cannot live without other people (social beings). Virtual community is a new concept in society where all interactions are carried out through the virtual world and without meeting face to face.*

*The purpose of this study is to determine the process of maintaining friendships in virtual communities, as well as to find out how individuals who are members of virtual communities can avoid or overcome conflicts that arise in friendships in the virtual world. This study uses a qualitative method that refers to the interpretive paradigm with a phenomenological approach. The theory used in this research is relationship maintenance theory. The technique used in this study uses in-depth interviews with individual subjects who are members of the online gaming community, who are over 18 years of age and have joined the virtual community for more than 2 years.*

*The results of the study reveal that individuals in virtual communities cannot feel intimate closeness with other friends because interactions carried out in virtual communities do not have non-verbal communication and physical contact. However, individuals still have a commitment to maintain friendly relations with virtual groups because they have the same goal, namely playing online games, virtual groups can be used as a means of interacting without being limited by geography. In addition, another reason individual join and maintain friendly relations with other individuals in virtual communities is also because it can meet the information needs and social needs of all individuals who are members of it.*

**Keywords:** *Virtual community, relationship maintenance, social needs*

## Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkah dan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul Komunikasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara “Gamers Online”. Tujuan penelitian ini adalah sebagai syarat untuk memenuhi gelar Sarjana Ilmu Komunikasi bagi mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penelitian ini.

Penelitian ini memiliki dasar dari pengalaman peneliti melihat bagaimana kondisi pemeliharaan hubungan pertemanan yang termediasi oleh perkembangan teknologi di internet yakni komunitas virtual. Pergeseran interaksi dari kelompok yang sekarang bergeser di dalam dunia virtual memunculkan fenomena baru dalam pemeliharaan hubungan pertemanan yang dilakukan secara daring. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana individu yang tergabung di dalam komunitas virtual dapat menjaga hubungan pertemanan serta menghindari konflik yang ada di komunitas virtual secara daring. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait dan siapapun yang membaca dan mempelajari serta dapat digunakan sebaik-baiknya.

Semarang, 28 Januari 2022



Rafi Usman Basir

## DAFTAR ISI

BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian .....	10
1.4.1. Manfaat Teoritis .....	10
1.4.2. Manfaat Praktis .....	11
1.4.3. Manfaat Sosial.....	11
1.5. Kerangka Teori.....	11
1.5.1. Paradigma Penelitian.....	11
1.5.2. State of The Art.....	12
1.5.3. Teori Pemeliharaan Hubungan.....	15
1.5.4. Interaksionisme Simbolik.....	18
1.5.5. Dialektika Komunikasi Relasional.....	22
1.6. Operasionalisasi Konsep .....	23
Komunikasi Untuk Pemeliharaan Hubungan.....	23
Komunitas Virtual.....	25
Metode Penelitian.....	26
Tipe Penelitian .....	26
1.7.2. Subjek Penelitian dan Situs Penelitian.....	27
1.7.3. Jenis Data dan Sumber Data .....	28
1.7.4. Teknik Pengumpulan Data.....	29
1.7.5. Analisis dan Interpretasi Data .....	30
1.7.6. Kualitas Data.....	30
BAB II.....	32
FENOMENA GAMES ONLINE DI INDONESIA.....	32

BAB III .....	40
KOMUNIKASI UNTUK PEMELIHARAAN HUBUNGAN PERTEMANAN ANTARA GAMERS ONLINE .....	40
DESKRIPSI TEKSTURAL DAN STRUKTURAL .....	40
3.1. Identitas Informan .....	42
3.2. Deskripsi Tekstural.....	44
3.2.1. Informan I.....	44
3.2.2. Informan II .....	50
3.2.3. Informan III.....	54
3.4. Penggabungan Deskripsi Tekstural.....	58
3.5. Deskripsi Struktural .....	65
Informan I.....	66
Informan II .....	67
Informan III.....	68
3.5.1. Penggabungan Deskripsi Struktural.....	69
BAB IV .....	72
PEMBAHASAN SINTESIS MAKNA TEKSTURAL DAN STRUKTURAL.....	72
4.1. Bertukar Informasi dan Bermain Bersama Komunitas <i>Game Online</i> .....	73
4.2. Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara <i>Gamers Online</i> .....	80
4.3. Kendala yang dihadapi Dalam Pertemanan di Komunitas <i>Game Online</i> ...	87
BAB V.....	90
PENUTUP.....	90
5.1. Kesimpulan .....	90
5.2. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
LAMPIRAN.....	94