

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA KOMUNITAS VIRTUAL
HUMAN LIVIK DI APLIKASI DISCORD**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Achmad Bayuaji

NIM. 17.96.0356

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA KOMUNITAS VIRTUAL
HUMAN LIVIK DI APLIKASI DISCORD**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh :

Achmad Bayuaji

NIM. 17.96.0356

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI
KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA KOMUNITAS VIRTUAL
HUMAN LIVIK DI APLIKASI DISCORD

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Bayuaji

NIM. 17.96.0356

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada 21 Februari 2023

Dosen Pembimbing,


Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302107.

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA KOMUNITAS VIRTUAL
HUMAN LIVIK DI APLIKASI DISCORD

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Bayuaji

NIM. 17.96.0356

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji

pada 21 Februari 2023

Nama Penguji

Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302107.

Dwi Pela Agustina, S.I.Kom., M.A

NIK. 190302360.

Zahrotus Saidah, S.I.Kom., M.A

NIK. 190302448.

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

10 Maret 2023

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.

NIK. 190302125.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Februari 2023



Achmad Bayuaji

NIM. 17.96.0356

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar. Dan skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar penulis yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Segenap civitas Universitas Amikom Yogyakarta, staf pengajar, karyawan, dan seluruh mahasiswa semoga tetap semangat dalam beraktivitas sehari-hari di kampus Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Teman-teman penulis baik teman seangkatan, adik kelas, kakak kelas di Universitas Amikom Yogyakarta. Serta teman-teman penulis yang sudah membantu memberikan masukan, dan semangat kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya penulisan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunianya yang tidak pernah putus kepada seluruh hamba-Nya. Khususnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Sholawat serta salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan pengikutnya ila yaumul qiyamah. Penelitian ini berjudul “Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Virtual di Aplikasi Discord” sebagai syarat lulus menempuh Pendidikan di jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng. selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta dan juga selaku dosen Pembimbing yang selalu membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama perkuliahan dan selama penyusunan skripsi ini.
4. Fahrizal Rahmana Putra selaku Ketua dari Komunitas Virtual Human Livik.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ekonomi Sosial, serta seluruh dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Kepada orang tua serta kakak dari penulis yang selalu memberi motivasi dan restu sehingga selesainya studi dan penulisan skripsi ini.

7. Atikah Salma dan teman seangkatan yang telah sedia menemani dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini masih banyak kekurangan. Sehingga penulis mengharapkan segala kritik dan sarannya apabila terdapat kekurangan didalam skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembacanya serta dapat mengambil ilmu yang terkandung didalamnya.

Yogyakarta, 12 Februari 2023

Penulis



Achmad Bayuaji

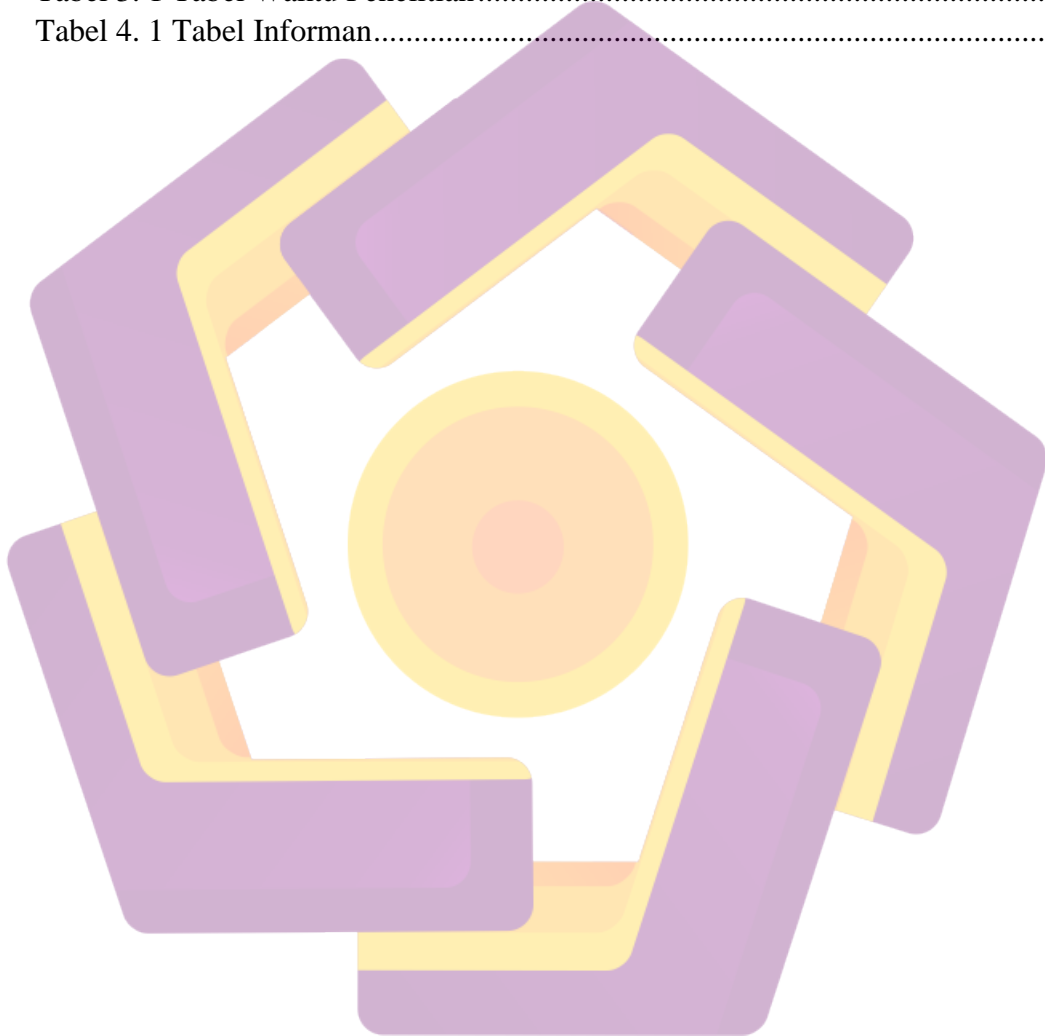
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	9
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
1.5. Sistematika Bab	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Landasan Teori	11
2.1.1. Komunikasi	11
2.1.2. Komunikasi Interpersonal	12
2.1.3. Komunitas Virtual	19
2.1.4. Interaksi Sosial	22
2.1.5. Teori Penetrasi Sosial	26
2.2. Penelitian Terdahulu	27
2.3. Kerangka Pemikiran	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33

3.1.	Pendekatan penelitian.....	34
3.2.	Subjek dan Objek Penelitian	35
3.2.1.	Subjek Penelitian.....	35
3.2.2.	Objek Penelitian.....	35
3.3.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
3.3.1.	Lokasi Penelitian	36
3.3.2.	Waktu Penelitian.....	36
3.4.	Sumber Data	37
3.4.1.	Sumber data primer.....	37
3.4.2.	Sumber data sekunder	37
3.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.5.1.	Observasi.....	37
3.5.2.	Wawancara	38
3.5.3.	Dokumentasi	39
3.6.	Teknik Keabsahan Data.....	39
3.7.	Teknik Analisis Data	40
3.7.1.	Reduksi Data.....	40
3.7.2.	Penyajian Data.....	41
3.7.3.	Menarik Kesimpulan/Verifikasi	41
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1.	Gambaran Umum Penelitian	42
4.2.	Hasil Penelitian.....	43
4.3.	Pembahasan Penelitian	55
BAB V	PENUTUP.....	66
5.1.	KESIMPULAN	66
5.2.	SARAN	67
DAFTAR PUSTAKA	xv	
LAMPIRAN.....	xx	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matrix Tinjauan Pustaka	30
Tabel 3. 1 Tabel Waktu Penelitian	35
Tabel 4. 1 Tabel Informan.....	44



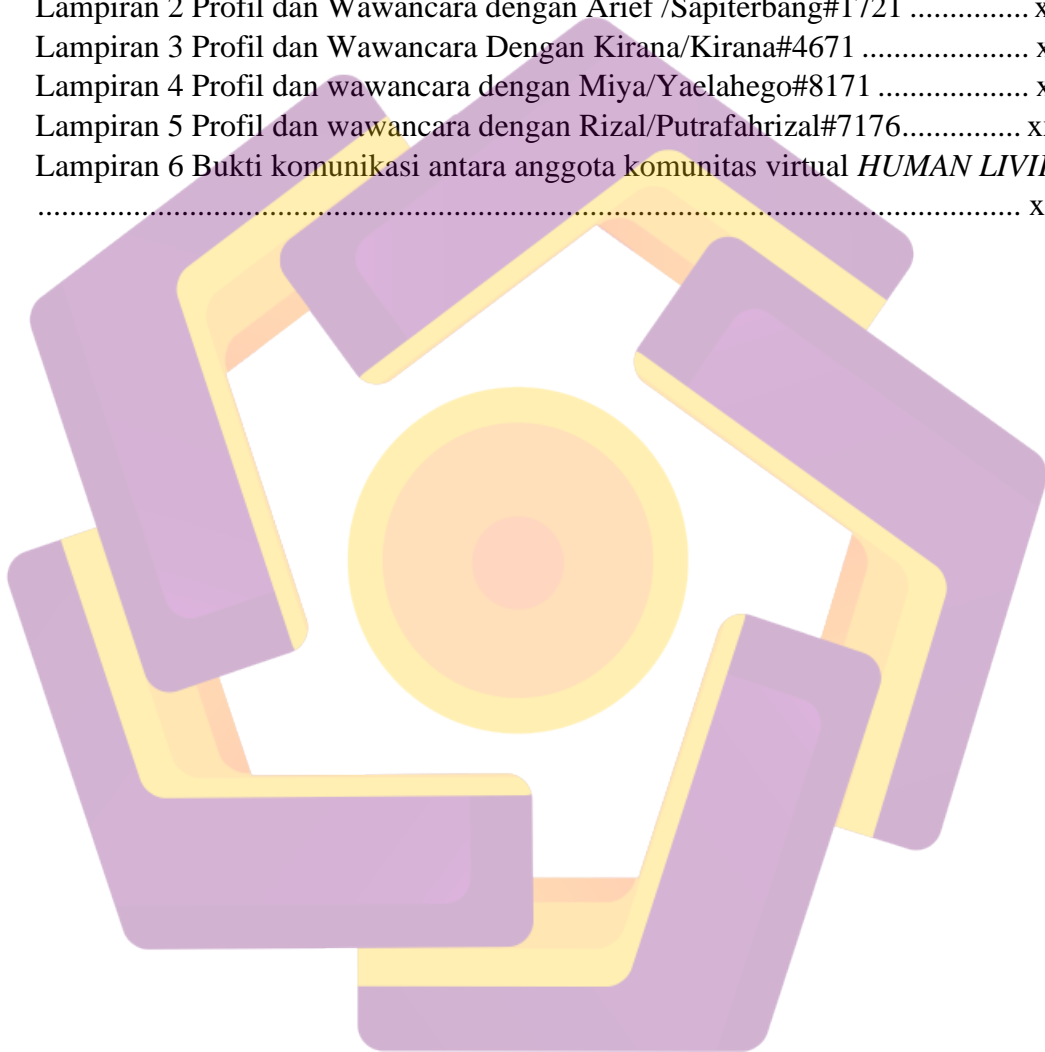
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Game PUBG Mobile.....	4
Gambar 1. 2 Tampilan Aplikasi Discord	7
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	32
Gambar 4. 1 Logo Komunitas Virtual <i>HUMAN LIVIK</i>	42
Gambar 4. 2 Tampilan Proses Evaluasi dengan Arief Hidayat/Gorilazzz/Sapiterbang#1721	62
Gambar 4. 3 Tampilan Proses Evaluasi dengan Kirana Ling/Kivv/Kirana#4671	63
Gambar 4. 4 Tampilan Proses Evaluasi dengan Miya Indasari/Mivv/Yaelahego#8171	64
Gambar 4. 5 Tampilan Proses Evaluasi dengan Putra Fahrizal#7176	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	xxi
Lampiran 2 Profil dan Wawancara dengan Arief /Sapiterbang#1721	xxiii
Lampiran 3 Profil dan Wawancara Dengan Kirana/Kirana#4671	xxvi
Lampiran 4 Profil dan wawancara dengan Miya/Yaelahego#8171	xxix
Lampiran 5 Profil dan wawancara dengan Rizal/Putrafahrizal#7176.....	xxxii
Lampiran 6 Bukti komunikasi antara anggota komunitas virtual <i>HUMAN LIVIK</i>	xxxv



ABSTRAK

Pada saat ini perkembangan sosial media berkembang dengan sangat pesat, berbagai macam aplikasi sosial media sangat banyak ditemukan untuk melakukan komunikasi baik secara *online* maupun *offline*, dengan berkembangnya teknologi komunikasi semakin mempermudah untuk melakukan komunikasi seperti juga ikut komunitas virtual.

Komunitas virtual adalah sekelompok orang yang berkumpul membentuk suatu komunitas di dalam ruang virtual melalui berbagai macam sosial media seperti *DISCORD*. Untuk melakukan kegiatan secara *online* bersama seperti ngobrol dan berkenalan dengan orang baru, dan bermain *game* bersama.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal pada komunitas virtual *HUMAN LIVIK* di aplikasi *DISCORD*. Penelitian ini menggunakan teori *penetrasi sosial* dengan metode *kualitatif deskriptif*. Data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dengan orang yang mengikuti komunitas virtual *HUMAN LIVIK* di aplikasi *DISCORD* dan memiliki latar belakang yang berbeda-beda dan dipilih menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal pada komunitas virtual *HUMAN LIVIK* di aplikasi *DISCORD* sudah melalui tahapan komunikasi interpersonal dan tahapan tersebut adalah : 1. Tahap perkenalan, pada tahap ini anggota komunitas virtual *HUMAN LIVIK* melakukan perkenalan dengan melewati fitur dari *game PUBG MOBILE* dan mereka memiliki tujuan yang sama yaitu membuat suatu komunitas. 2. Tahap Pertemanan, pada tahap ini anggota komunitas virtual *HUMAN LIVIK* memulai pertemanan dengan cara bermain *game PUBG MOBILE* bersama, hal tersebut membuat hubungan antar individu menjadi lebih erat. 3. Tahap saling terbuka, pada tahap ini anggota komunitas virtual *HUMAN LIVIK* sudah memiliki pribadi yang terbuka sehingga mereka tidak memiliki rasa canggung untuk saling mengkritik antara satu dengan yang lainnya. 4. Tahap intim, pada tahap ini anggota komunitas virtual *HUMAN LIVIK* sudah memiliki hubungan yang lebih intim, ditandai dengan pada saat mereka bermain *game PUBG MOBILE* bersama mereka sudah mempercayai antara satu dengan yang lainnya dan memiliki tujuan yang sama untuk membuat komunitas virtual *HUMAN LIVIK* di aplikasi *DISCORD* sebagai sarana bertukar informasi seputar *game PUBG MOBILE*.

Kata kunci: Komunikasi interpersonal, komunitas virtual, *DISCORD*.

ABSTRACT

As a social media developments have proliferated, a wide range of social media applications have been found to communicate both online and offline, with communication technologies growing increasingly easier to communicate as well as to engage in virtual communities.

A virtual community is a group of people who gather to form a community space through a wide range of social media discord. To engage in online activities together such as having a talking to and meeting new people, and playing games together.

The purpose of this search is to find out how the interpersonal communication in the virtual communities HUMAN LIVIK is in the DISCORD. The study uses social penetration theory with descriptive qualitative methods. Data is obtained from interviews and observations with people who follow virtual communities in discord and are different backgrounds and are chosen using exceptional sampling. The result of the study show that interpersonal communication in virtual communities HUMAN LIVIK in the DISCORD have gone through the stages of interpersonal communication and these stages are : 1. Introductory stage, at this stage the member of the HUMAN LIVIK virtual community make introductions by going through the features of the PUBG MOBILE game and they have the same goal of creating a community. 2. Friendship Stage, at this stage the members of the HUMAN LIVIK virtual community start friendship by playing the PUBG MOBILE game together, this makes the relationship between individuals closer. 3. Mutual openness stage, at this stage the members of the HUMAN LIVIK virtual community already have open personalities so they don't feel awkward criticizing one another. 4. Intimate stage, at this stage the members of the HUMAN LIVIK virtual community already have a more intimate relationship, marked by when they play PUBG MOBILE game together they already trust one another and have the same goal to create a HUMAN LIVIK virtual community in the DISCORD application as a means of exchanging information about the PUBG MOBILE game.

Keyword: *Interpersonal Communication, Virtual Community, DISCORD.*