

**PERILAKU INTERAKSI DARI PEMAIN GAME AUDITION AYODANCE
MOBILE, DALAM TERJADINYA HUBUNGAN COUPLE GAME MENJADI
KENYATAAN**

SKRIPSI



disusun oleh :

Bima Anugrah PTS

17.96.0170

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERILAKU INTERAKSI DARI PEMAIN GAME AUDITION AYODANCE
MOBILE, DALAM TERJADINYA HUBUNGAN COUPLE GAME MENJADI
KENYATAAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Bima Anugrah PTS

17.96.0170

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERILAKU INTERAKSI DARI PEMAIN GAME AUDITION AYODANCE
MOBILE, DALAM TERJADINYA HUBUNGAN COUPLE GAME
MENJADI KENYATAAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bima Anugrah PTS

17.96.0170

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi
pada tanggal 10 Juni 2023

Dosen Pembimbing

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

NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERILAKU INTERAKSI DARI PEMAIN GAME AUDITION AYODANCE MOBILE, DALAM TERJADINYA HUBUNGAN COUPLE GAME MENJADI KENYATAAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bima Anugrah PTS

17.96.0170

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302107

Kalis Purwanto, Dr, Mi

NIK. 190302357

Junaidi, S.Ag., M.Hum, D

NIK. 190302599

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
tanggal 23 September 2023

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL



Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom

NIK. 190302125

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah 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 kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/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, 22 September 2023



Bima Anugrah PTS

17.96.0170

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Erik Hadi Saputra S.Kom., M. Eng Universitas Amikom Yogyakarta
2. Pembimbing Erik Hadi Saputra S.Kom., M. Eng. Yang sudah senantiasa membimbing dan menyemangati saya disaat menyelesaikan skripsi
3. Keluarga, Saudara, dan Kedua Orang Tua penulis yang senantiasa sabar dan mendukung dalam segala aspek
4. Teman-Teman Ilmu komunikasi 2017 yang sudah memberikan semangat kepada penulis.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah mendukung, mendoakan dengan tulus dan ikhlas

Dalam penulisan skripsi ini tentunya penulis masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan sangat membantu untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini dan tentunya dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 22 September 2023



Bima Anugrah PTS

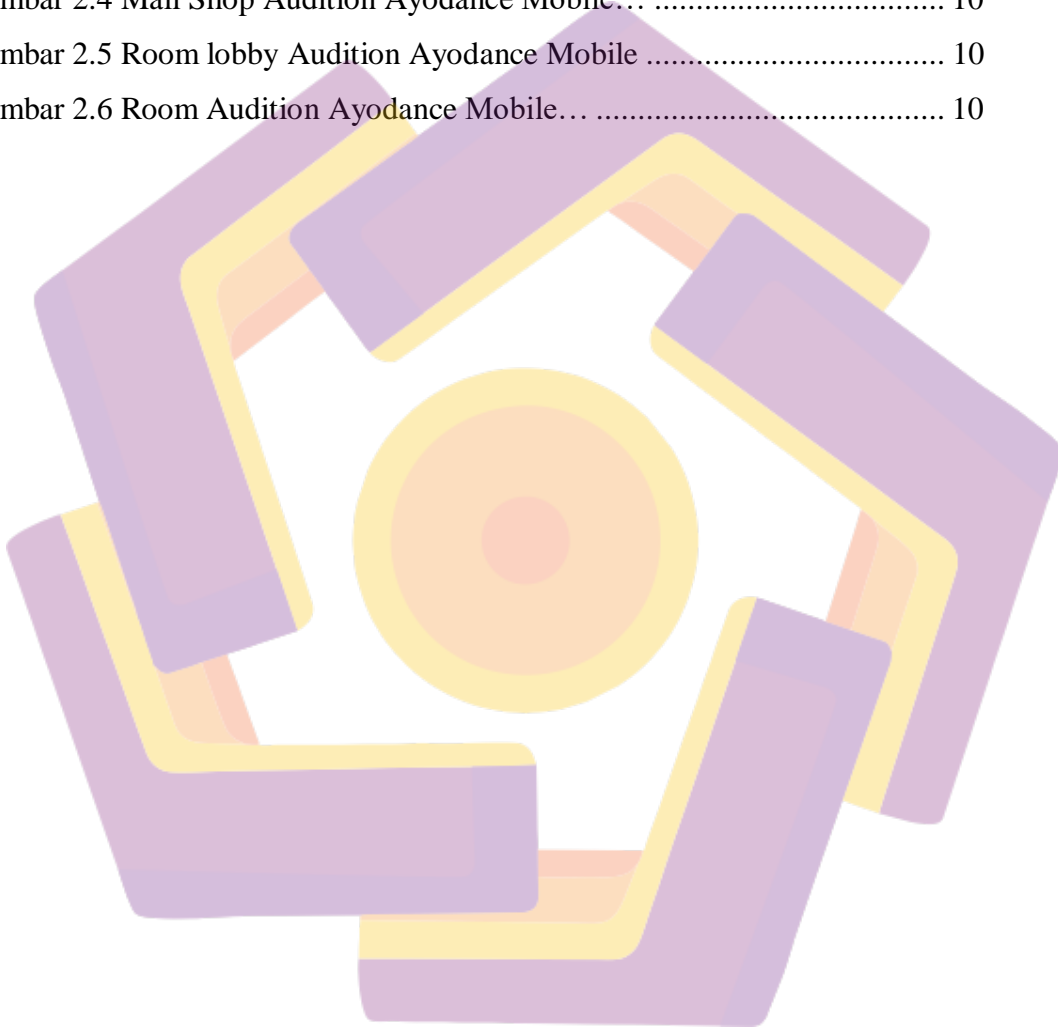
DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	I
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel.....	vi
Intisari.....	vii
ABSTRACT.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tinjauan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 Teori Komuniaski Interpersonal.....	4
2.1.2 Teori Penetrasi Sosial.....	4
2.1.3 Interaksi Sosial.....	5
2.1.4 Game Online.....	5
2.1.5 Dunia Virtual (Cyber Space).....	6
2.1.6 Jenis Jenis Komunikasi Virtual.....	7
2.1.7 Bentuk Bentuk Komunikasi Virtual.....	7
2.1.8 Kelebihan Komunikasi Virtual.....	8
2.1.9 Game Audition Ayodance Mobile.....	8
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	11
2.2.1 Pola Perilaku Komunikasi Dalam Game Audition Ayodance.....	11
2.2.2 Kajian Avatar Dalam Hubungan Couple Dalam Game.....	11
2.2.3 Kerangka Pemikiran.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Desain Penelitian.....	14
3.1.1 Paradigma Penelitian.....	14
3.1.2 Jenis Penelitian.....	14

3.1.3 Metode Analisis Data...	15
3.2 Subjek Penelitian...	16
3.3 Jenis Dan Sumber Data...	16
3.3.1 Primer...	16
3.3.2 Data Sekunder...	16
3.4 Teknik Pengumpulan Data...	17
3.4.1 Wawancara	17
3.4.2 Observasi...	18
3.5 Teknik Analisis Data.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Hasil.....	20
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	20
4.1.2 Faktor Yang Memengaruhi Terjadinya Perilaku Interaksi.....	20
4.1.3 Faktor Penyebab Komunikasi Interpersonal Dari Pemain... ..	21
4.1.4 Proses Penetrasi Sosial Perilaku Pemain.....	21
4.2 Pembahasan.....	21
BAB V PENUTUP.....	22
5.1 Kesimpulan.....	20
5.2 Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA.....	23
LAMPIRAN.....	24
1. Dokumentasi Foto Bersama Narasumber.....	24
2. Pertanyaan Wawancara Kepada Narasumber.....	28

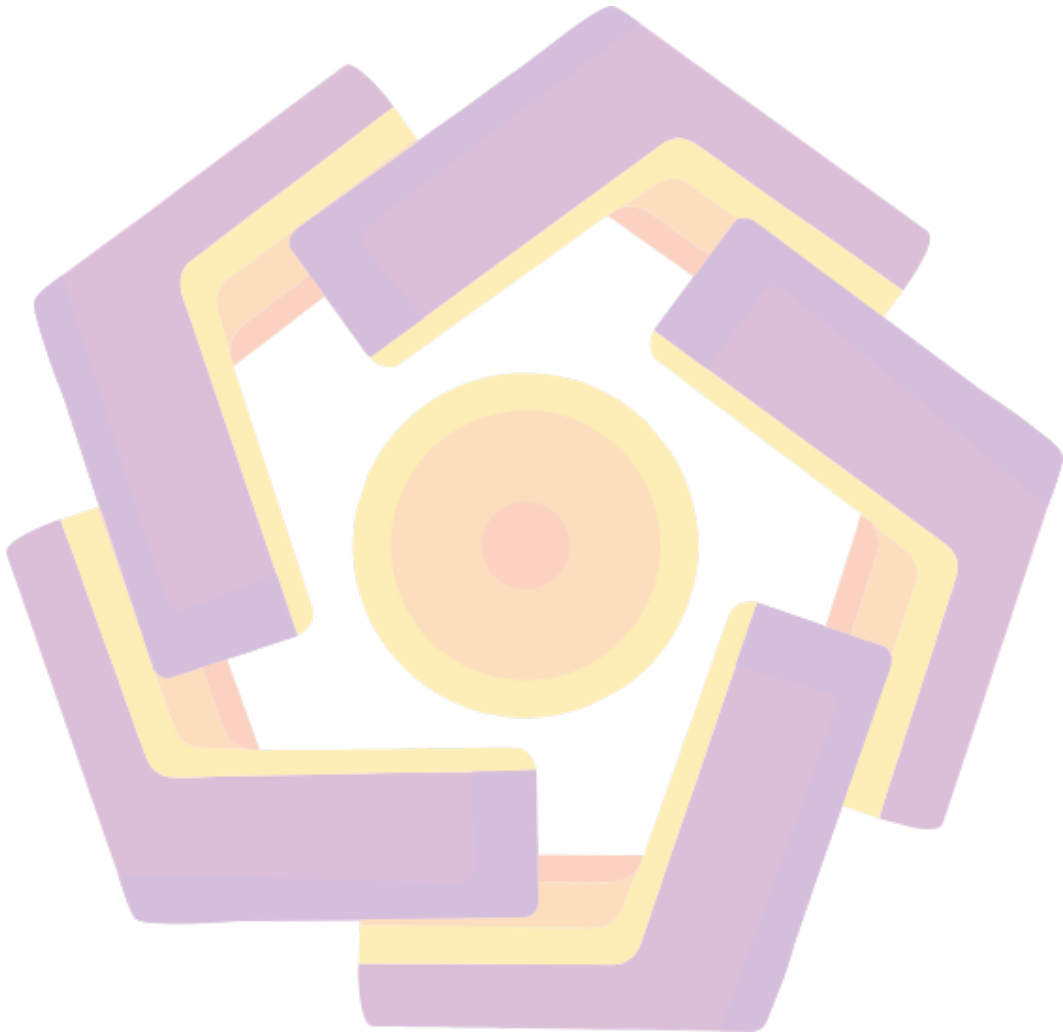
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir.....	11
Gambar 2.2 Lobby Audition Ayodance Mobile... ..	9
Gambar 2.3 Couple System Ayodance Mobile.....	9
Gambar 2.4 Mall Shop Audition Ayodance Mobile... ..	10
Gambar 2.5 Room lobby Audition Ayodance Mobile	10
Gambar 2.6 Room Audition Ayodance Mobile... ..	10



DAFTAR TABEL

Tabel 2.2.3 Skema Kerangka Berpikir... ..	13
---	----



INTISARI

Komunikasi adalah interaksi sosial ketika seseorang ingin menyampaikan pesan kepada orang lain dengan cara langsung ataupun tidak langsung. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan kemudahan untuk setiap orang dalam berkomunikasi terutama bagi pengguna internet. Internet tidak terlepas dari yang namanya game online, Game seperti *audition ayodance mobile* adalah game yang bergenre music dan dance. Awal mula game ini hanya diluncurkan untuk pengguna PC, Dan sekarang sudah diluncurkan untuk versi mobile di android dan ios. Game ini menjadi daya tarik tersendiri bagi orang yang menyukai music dan dance. Tidak kalah menarik juga di game ini mempunyai fitur untuk mencari pasangan atau bisa disebut juga dengan *couple*.

Penelitian ini membahas lebih dalam mengenai perilaku interaksi dari pemain game *audition ayodance mobile* dalam terjadinya hubungan *couple game* menjadi *real*, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara rinci bagaimanakah perilaku interaksi dua orang yang awalnya hanya bertemu didalam game dan sekedar menjadi *couple game* lalu bisa menjadi *couple real* beserta alasan alasannya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan analisis studi kasus dan teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah wawancara kepada narasumber.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, Para pemain *audition ayodance mobile* bisa menjadi *couple real* karena adanya Komunikasi interpersonal yang rutin dilakukan sehingga membuat kedua orang terasa semakin dekat walaupun belum pernah bertemu dan perbedaan wilayah yang jauh.

Kata Kunci: Audition Ayodance Mobile, Perilaku Interaksi, Couple real

ABSTRACT

Communication is social interaction when someone wants to convey a message to another person directly or indirectly. The increasingly rapid development of technology makes it easier for everyone to communicate, especially internet users. The internet cannot be separated from online games. Games like Audition Ayodance Mobile are games with the music and dance genre. Initially this game was only launched for PC users, and now it has been launched for the mobile version on Android and iOS. This game is a special attraction for people who like music and dance. No less interesting, this game also has a feature to find a partner or what can also be called a couple.

This research discusses in more depth the interaction behavior of the Audition Ayodance mobile game players in the occurrence of a couple game relationship becoming real. This research aims to find out in detail how the interaction behavior of two people who initially only met in the game and just became a game couple can then become a real couple, along with the reasons why. This research is qualitative research that uses case study analysis and the data collection technique that will be used is interviews with informants.

The results of the research show that, mobile Ayodance audition players can become real couples because of regular interpersonal communication which makes the two people feel closer even though they have never met and there is a large area difference.

Keywords: *Ayodance Mobile Audition, Interaction Behavior, Couples Real*