

KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM KOMUNITAS

ROLEPLAY BERNAMA JOGJAGAMERS

SKRIPSI



Disusun oleh:

GEARY GILANG DEWANTARA

18.96.0814

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN DALAM KOMUNITAS

ROLEPLAY JOGJAGAMERS

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

**GEARY GILANG DEWANTARA
18.96.0814**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN DALAM KOMUNITAS
ROLEPLAY BERNAMA JOGJAGAMERS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Geary Gilang Dewantara
18.96.0814

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 6 Februari 2024

Dosen Pembimbing,



Novita Ika Purnamasari, S.I.Kom.,M.A
NIK. 190302521

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
KOMUNIKASI INTERPERSONAL PLAYER DALAM KOMUNITAS
ROLEPLAY BERNAMA JOGJAGAMERS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Geary Gilang Dewantara
18.96.0814

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
pada 17 Februari 2025

Nama Penguji

Anggun Anindya S, S.I.Kom., M.I.Kom
NIK. 190302661

Nurfian Yudhistira, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302435

Novita Ika Purnamasari, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302521

Tanda Tangan





Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan Untuk
memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
(19 Februari 2025)

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.
NIK.190302125

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan 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 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, 17 Februari 2025



Geary Gilang Dewantara
NIM. 18.96.0814

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami 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 penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang sudah memberikan support moral, materiil dan doa tiada henti kepada penulis
2. Teman teman penulis yang selalu mensupport tiada henti
3. Ibu Novita Ika Purnamasari, S.I.Kom., M.A selaku dosen pembimbing
4. Kepada dosen penguji yang sudah memberikan masukan yang sangat berharga
5. Ibu Rivga Agusta S.IP, M.A selaku dosen wali

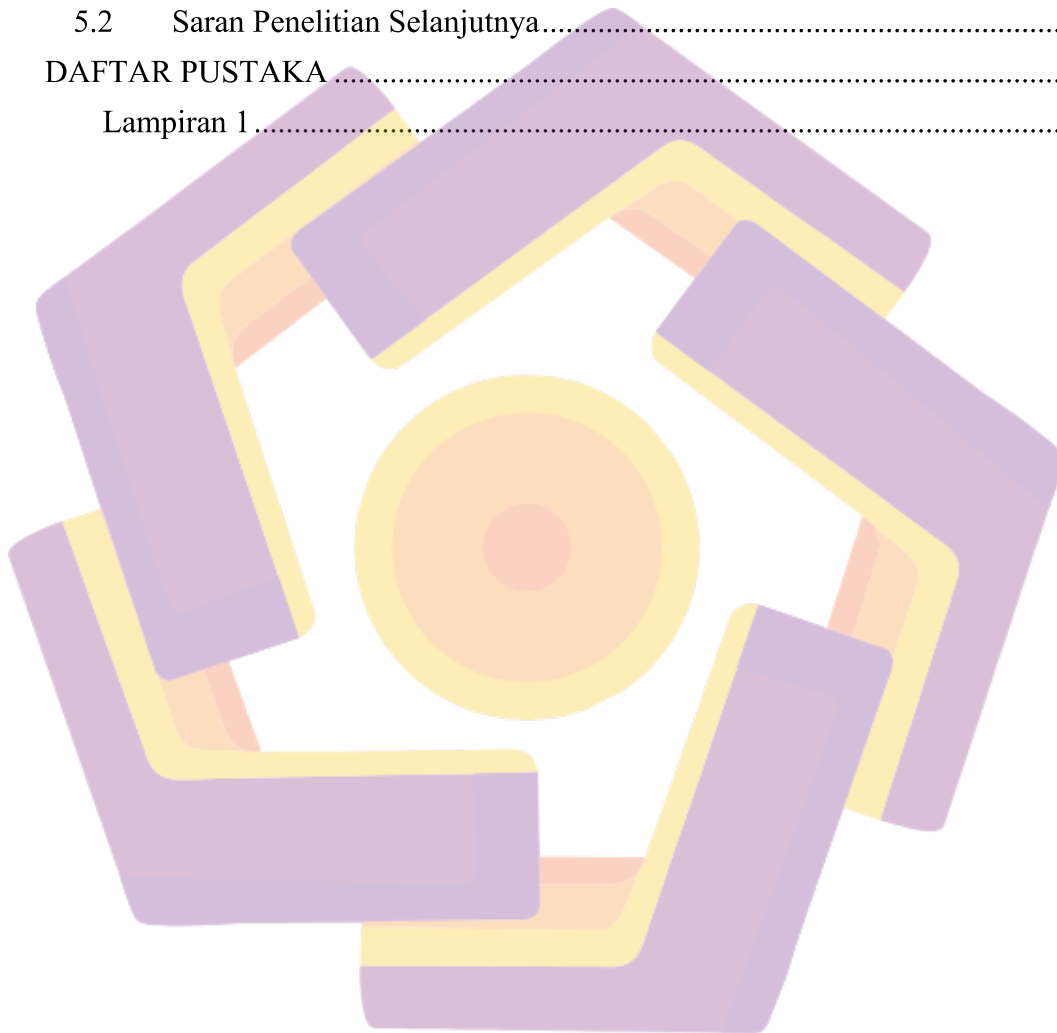
Yogyakarta, 17 Febuari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

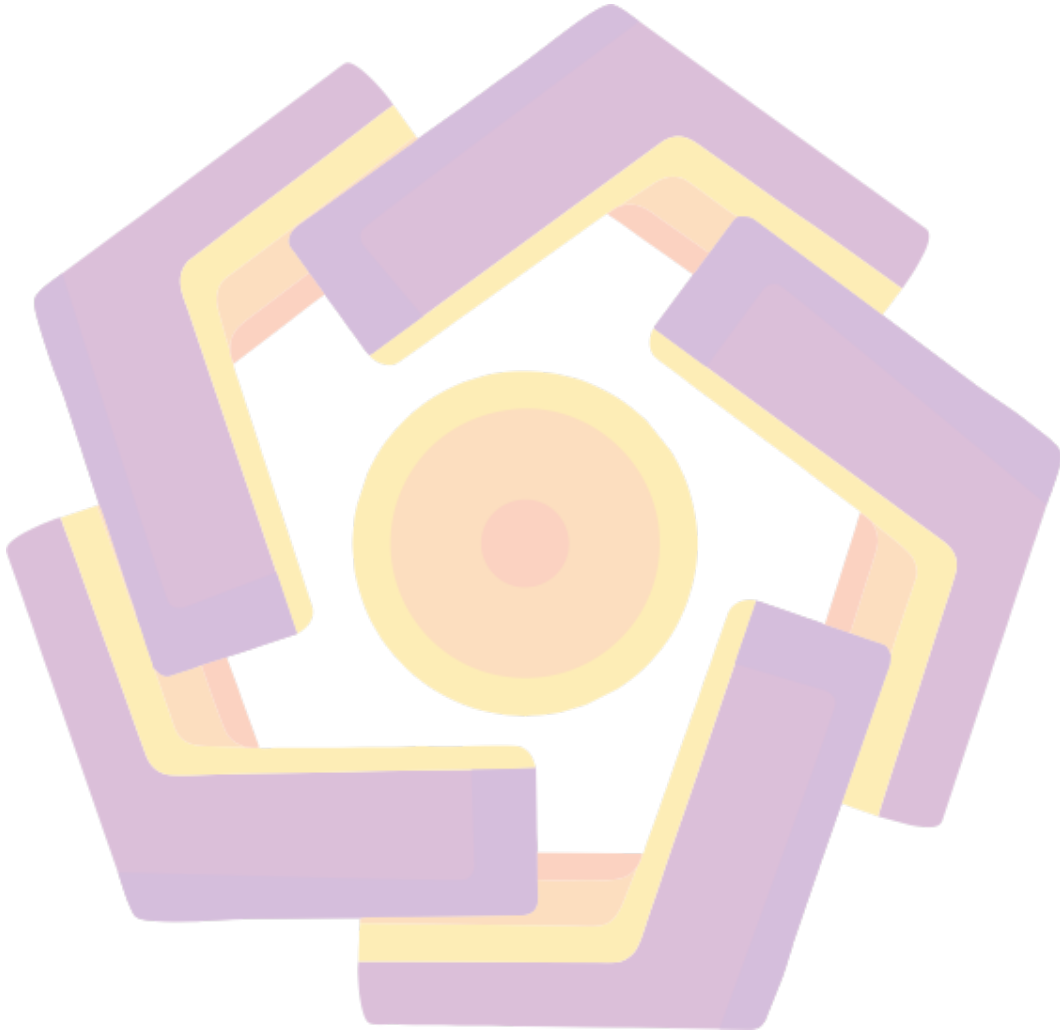
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRACT.....	xi
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Sistematika Bab.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Sebelumnya	9
2.2 Landasan Teori.....	14
2.3 Kerangka Konsep	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Paradigma Penelitian.....	20
3.2 Pendekatan Penelitian	20
3.3 Metode Penelitian.....	21
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	21
3.5 Teknik Pengambilan Data	22
3.6 Waktu Penelitian	22
3.7 Teknik Analisis Data.....	22
3.8 Teknik Keabsahan Penelitian.....	23

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Profil Informan.....	24
4.2 Temuan Penelitian.....	26
4.3 Pembahasan.....	26
BAB V PENUTUP.....	28
5.1 Kesimpulan	28
5.2 Saran Penelitian Selanjutnya.....	28
DAFTAR PUSTAKA	29
Lampiran 1	31



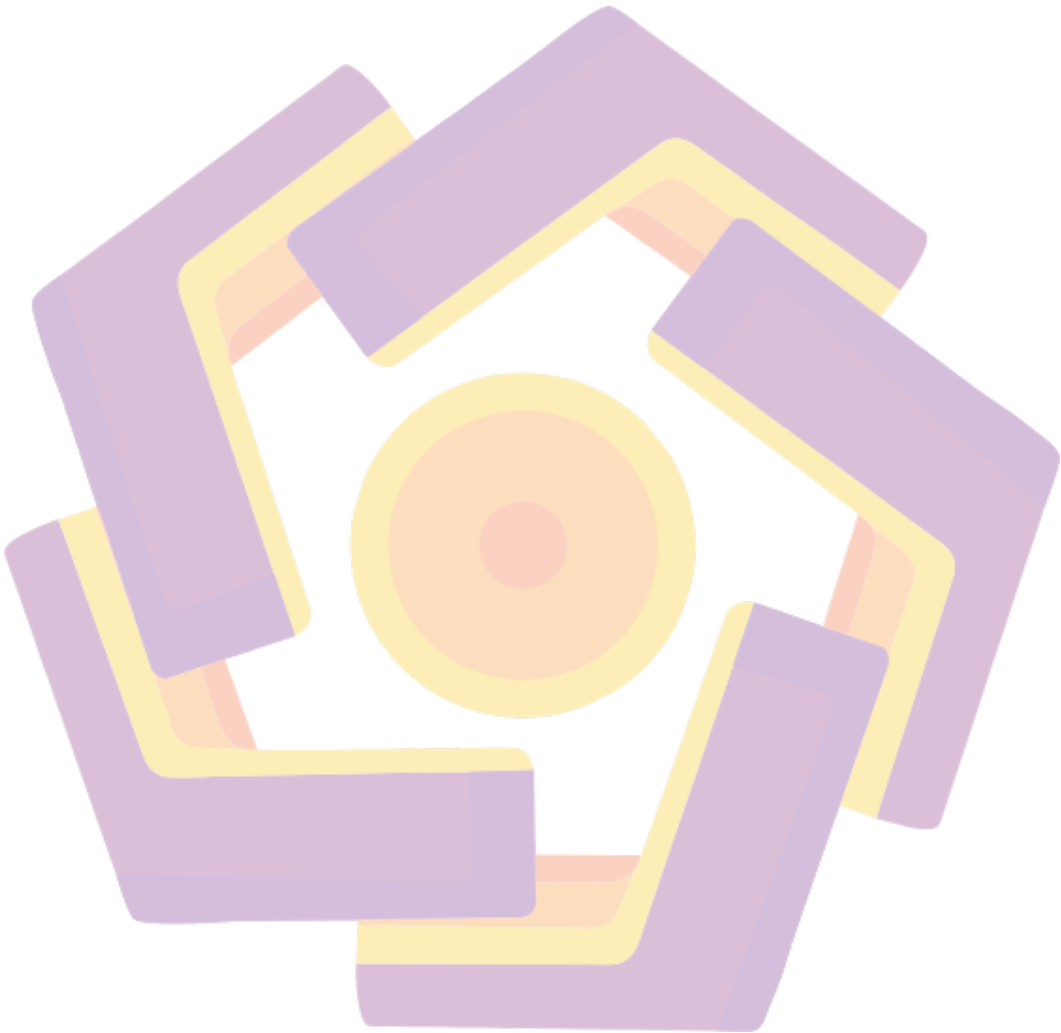
DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	12
------------------	----



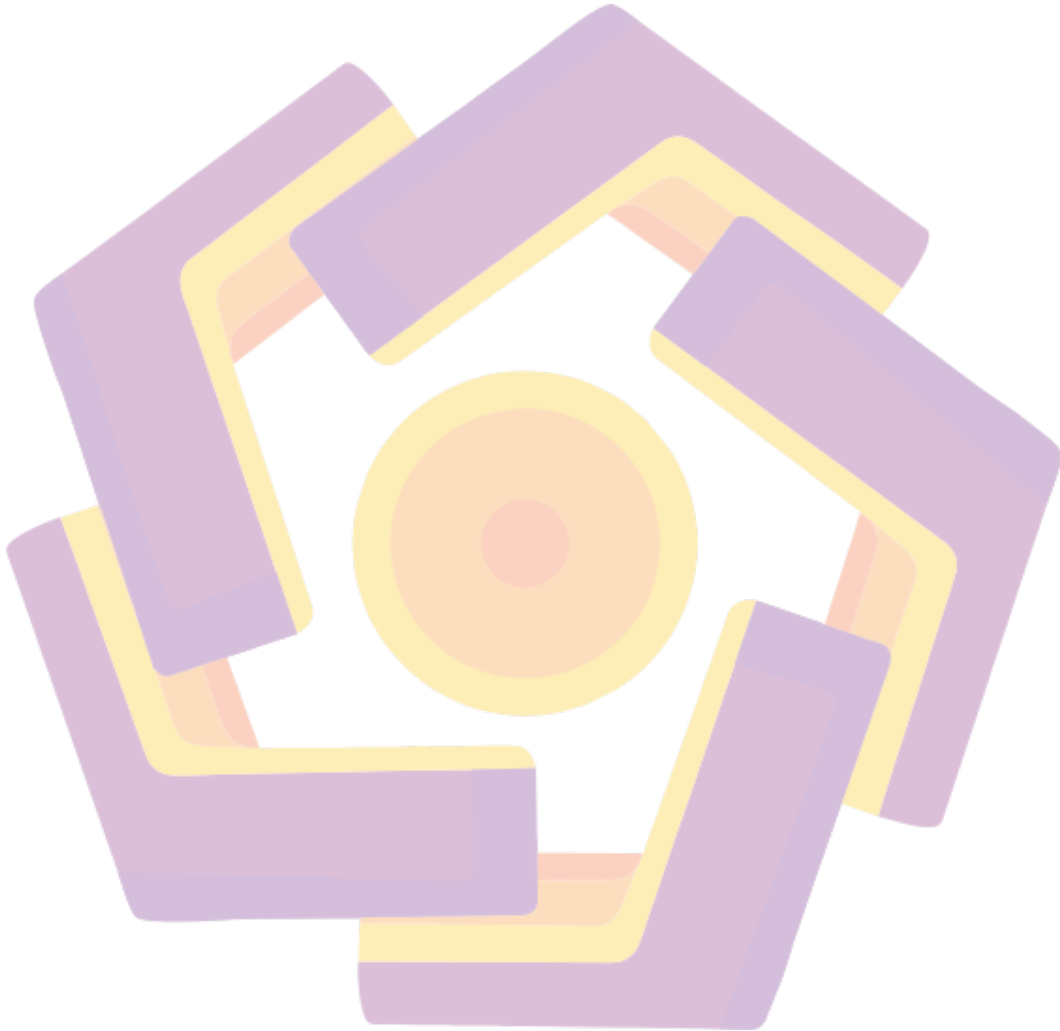
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1..... 3
Gambar 1. 2..... 4
Gambar 1. 3..... 5



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1:Wawancara.....	30
---------------------------	----



ABSTRACT (In English)

This study aims to analyse Interpersonal Communication in the Roleplaying Community Named Jogjagamers, the method used is observation and interviews of 3 major server roles namely Admin, Helper, Player. The results showed that interpersonal communication in the Jogjagamers community is very diverse but the features provided by the community overcome the problems of misinterpretation, role conflict, or differences in expectations in communication so that recurring problems can be resolved quickly but require various times.

Keyword: *Communication, Roleplaying, Interpersonal Communication, Jogjagamers*

ABSTRAK (Bahasa Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Komunikasi Interpersonal dalam Komunitas Roleplay Bernama Jogjagamers, metode yang digunakan adalah observasi dan wawancara terhadap 3 peran besar server yaitu *Admin, Helper, Player*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal dalam komunitas Jogjagamers sangat beragam namun fitur-fitur yang diberikan komunitas mengatasi masalah misinterpretasi, konflik peran, atau perbedaan ekspektasi dalam komunikasi sehingga masalah yang terus berulang bisa diatasi dengan cepat namun memerlukan waktu yang bermacam-macam.

Kata kunci: Komunikasi, Roleplay, Komunikasi Interpersonal, Jogjagamers