

**PENGARUH CIRCLE PERTEMAN APLIKASI VTUBE REALITY  
TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DALAM BERKOMUNIKASI PADA  
REMAJA**

SKRIPSI



disusun oleh

**Much Arif Wicaksono**

**18.96.0819**

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

**2022**

**PENGARUH CIRCLE PERTEMAN APLIKASI VTUBE REALITY  
TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DALAM BERKOMUNIKASI PADA  
REMAJA  
2022/2023**

**SKRIPSI**

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



Disusun Oleh:

**Much Arif Wicaksono**

**18.96.0819**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2022/2023**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH CIRCLE PERTEMAN APLIKASI VTUBE REALITY  
TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI  
DALAM BERKOMUNIKASI  
PADA REMAJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Much Arif Wicaksono**

**18.96.0819**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Oktober 2021

**Dosen Pembimbing,**



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

**NIK. 190302107**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PENGARUH CIRCLE PERTEMANAN APLIKASI VTUBE REALITY,**  
**TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DALAM BERKOMUNIKASI PADA**  
**REMAJA**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Sarjana Pada Program  
Studi S1

Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Amikom Yogyakarta

Diajukan Oleh:

**Much Arif Wicaksono**

**18.96.0819**

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

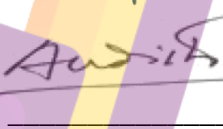
**Erik Hadi Saputra. S.Kom. M.Eng.**  
**NIK. 190302107**

**Drs. Audith M. Turmudhi. MM**  
**NIK. 190302358**

**Monika Pretty Aprillia, S.I.P., M.Si**  
**NIK. 190302478**

**Tanda Tangan**

  
\_\_\_\_\_

  
\_\_\_\_\_

  
\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi  
Tanggal 31 Agustus 2022

**DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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 01, September 2022



Much Arif Wicaksono

NIM: 18.96.0819

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Adapun judul skripsi ini adalah: **“Pengaruh Circle Pertemanan Aplikasi Vtube Reality Terhadap Kepercayaan Diri Dalam Berkomunikasi Pada Remaja”**.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komunikasi pada jurusan Ilmu Komunikasi fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu, penulis juga berharap kiranya skripsi ini dapat memperluas wawasan dan menambah pengetahuan pembaca, secara khusus mahasiswa/I di jurusan Ilmu Komunikasi.

Penulis sangat menyadari dan merasakan bahwa terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada:

## DAFTAR ISI

<b>LAPORAN PERSETUJUAN</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	ii
<b>LEMBAR SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
<b>DAFTAR ISI</b>	v
<b>DAFTAR TABEL</b>	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	ix
<b>BAB I</b>	1
<b>PENDAHULUAN</b>	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penulisan	6
1.5 Batasan Masalah	7
1.6. Sistematika Penulisan	7
<b>BAB II</b>	8
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2.1 Studi Pustaka Penelitian	8
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Pengertian Komunikasi	11
2.2.2 Pengertian Komunikasi Interpersonal	12
2.2.3 Tujuan dan Fungsi Komunikasi Interpersonal	19
2.2.4 Faktor keberhasilan Komunikasi Interpersonal	22
2.2.5 Sikap Mendukung Komunikasi Interpersonal	24
2.3 Komunikasi Verbal	27
2.4 Komunikasi Nonverbal	28
2.5 Kerangka Berpikir	32
<b>BAB III</b>	35

<b>METODE PENELITIAN</b>	35
3.1 Metode Penelitian	35
A. Objek Penelitian	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Subjek Penelitian	36
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.3 Sumber Data	39
1. Data Primer	39
2. Data Sekunder	39
3.4 Prosedur Pengambilan Data	39
3.5 Wawancara	39
3.6 Observasi	41
3.7 Dokumentasi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8 Teknik Pengumpulan Data	42
3.9 Teknik Sampling	42
3.10 Teknik Analisis Data	43
3.11 Keabsahan Data	47
1. Triangulasi	48
2. Member Chek	48
<b>BAB IV</b>	49
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	49
4.1 Reality – Avatar Live Streaming	49
4.2 Pelaksanaan Penelitian	50
4.2.1 Tempat Penelitian	50
4.2.2 Waktu Penelitian	51
4.3 Deskripsi Narasumber	51
Gambar 4.1 Profil Akun Reality Emiliano (Sumber: Data Pribadi Peneliti)	52
Gambar 4.2 Akun Reality Robbi (Sumber Data Pribadi Peneliti)	53
Gambar 4.3 Akun Reality Mirza (Sumber Data Pribadi Peneliti)	54
4.4 Hasil Wawancara	54
4.4.1 Emilliano	54
4.4.1.1 Kesimpulan Wawancara Emiliano	64
4.4.2 Muhammad Rynaldi Robbi Faqhurosi	65
Tabel 4.5 Reduksi Jawaban Wawancara Robbi	71

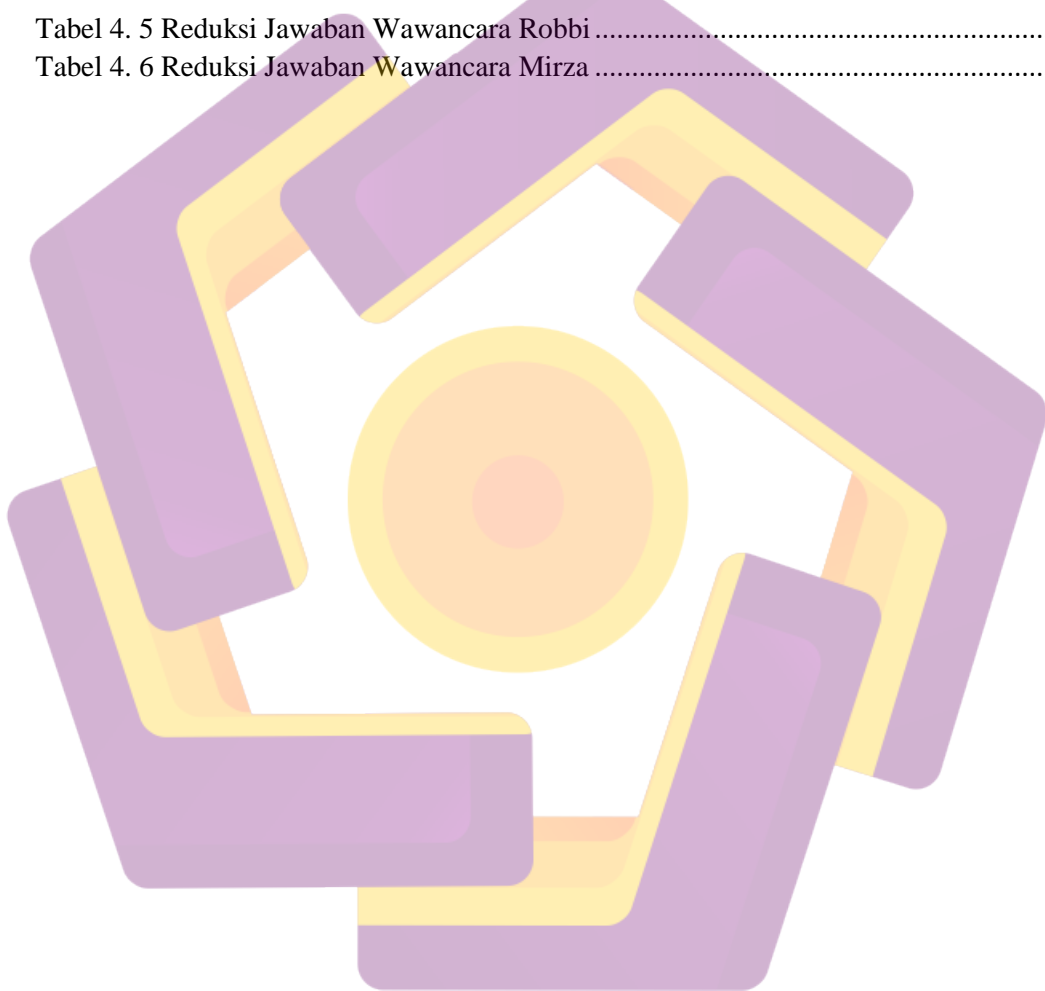


4.4.2.1 Kesimpulan Wawancara Robbi	73
4.4.3 Mirza Faizal	74
Tabel 4.6 Reduksi Jawaban Wawancara Mirza	78
4.4.3.1 Kesimpulan Wawancara Mirza	81
4.4.4 Pengaruh Circle Pertemanan terhadap Kepercayaan Diri Berkomunikasi	82
<b>BAB V</b>	85
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	1
Lampiran	94



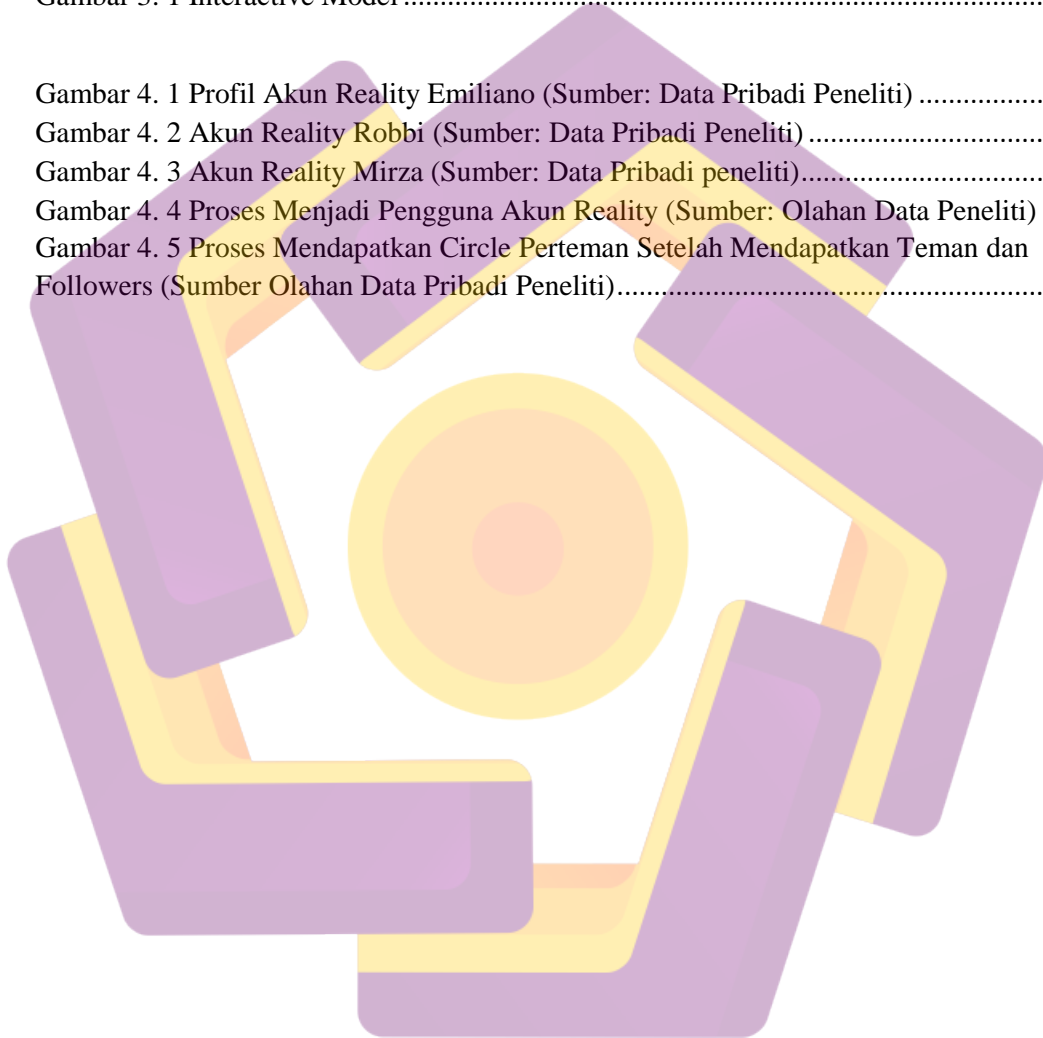
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Pustaka Penelitian.....	8
Tabel 4. 1 Profil Singkat Emiliano Pengguna Akun Reality .....	51
Tabel 4. 2 Profil Singkat Subjek Robbi Sebagai Penggua Akun Reality.....	53
Tabel 4. 3 Profil Singkat Subjek Mirza Sebagai Pengguna Akun Reality .....	54
Tabel 4. 4 Reduksi Jawaban Wawancara Emiliano .....	60
Tabel 4. 5 Reduksi Jawaban Wawancara Robbi .....	71
Tabel 4. 6 Reduksi Jawaban Wawancara Mirza .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komunikasi Interpersonal .....	14
Gambar 2. 2 Komunikasi Interpersonal yang terjadi di Live Streaming Reality .....	15
Gambar 2. 3 Komunikasi didalam Ruangan Broadcast .....	32
Gambar 3. 1 Interactive Model .....	45
Gambar 4. 1 Profil Akun Reality Emiliano (Sumber: Data Pribadi Peneliti) .....	52
Gambar 4. 2 Akun Reality Robbi (Sumber: Data Pribadi Peneliti) .....	53
Gambar 4. 3 Akun Reality Mirza (Sumber: Data Pribadi peneliti).....	54
Gambar 4. 4 Proses Menjadi Pengguna Akun Reality (Sumber: Olahan Data Peneliti) ..	82
Gambar 4. 5 Proses Mendapatkan Circle Perteman Setelah Mendapatkan Teman dan Followers (Sumber Olahan Data Pribadi Peneliti).....	83



## INTISARI

Kesulitan dalam berkomunikasi di dunia nyata sering menjadi kendala para remaja agar dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, ditambah dengan munculnya *circle* pertemanan di dalam aplikasi sosial media, sehingga adaptasi sangat diperlukan di aplikasi tersebut. Aplikasi sosial media yang identik dengan *circle* pertemanan selalu berdampak kepada bagaimana cara komunikasi pengguna. Dampak positif akan cenderung mengubah gaya komunikasi pengguna begitu juga dengan dampak negatif.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, maupun kelas peristiwa yang terjadi di masa sekarang, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat melalui fakta-fakta serta hubungan antara fenomena yang diteliti.

Percakapan terus-menerus juga dapat mempengaruhi terbentuknya sebuah *circle* pertemanan. Kebiasaan ini akan memunculkan keterbukaan satu sama lain sehingga pengguna akan membentuk grup dengan kumpulan pengguna akun *Reality* yang aktif berkomunikasi. Keterbukaan individu bisa menjadi pengaruh positif kepada penonton dan mendorong penonton untuk mengenalnya lebih jauh, tindakan ini biasanya tidak terlepas dari kebohongan yang sengaja dibuat untuk menaikkan citra diri. Selain memiliki dampak positif, dampak negatif yang ditimbulkan akibat *circle* pertemanan merupakan faktor yang sulit dihindari karena kedekatan antar pengguna akun berpotensi menimbulkan rasa perhatian yang lebih sehingga sering terjadi salah paham dan menyebabkan komunikasi menjadi tidak harmonis kemudian berujung pada saling mendiamkan satu sama lain. Keadaan seperti ini akan menyebabkan keretakan yang terjadi di dalam *circle* pertemanan.

Kata Kunci: Pengaruh, Virtual, Aplikasi, Komunikasi, Dampak

## **ABSTRACT**

*Difficulties in communicating in the real world are often an obstacle for teenagers to be able to adapt to their social environment, coupled with the emergence of a circle of friends in social media applications, so adaptation is needed in these applications. Social media applications that are synonymous with circle of friends always have an impact on how users communicate. positive impacts will tend to change the user's communication style as well as negative impacts.*

*The research design used is a qualitative descriptive approach. Descriptive method is a method in examining the status of a group of people, an object, a condition, a system of thought, or a class of events that occur in the present, the purpose of this research is to describe, picture or painting in a systematic, factual and accurate manner through facts. facts and the relationship between the phenomena studied.*

*Continuous conversation can also affect the formation of a circle of friends. This habit will lead to openness to each other so that users will form groups with a collection of Reality account users who are actively communicating. Individual openness can be a positive influence on the audience and encourage the audience to get to know them more, this action is usually inseparable from lies that are deliberately made to raise self-image. account users have the potential to cause more attention so that misunderstandings often occur and cause communication to become disharmonious which then leads to silence each other. Circumstances like this will cause rifts that occur within the circle of friends.*

*Keywords: Influence, Virtual, Application, Communication, Impact*

