



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**POLA INTERAKSI DUNIA MAYA *PRO GAMERS SAUSAGE*  
MAN DALAM MEMBANGUN SOLIDARITAS SOSIAL  
(STUDI KASUS PADA TEAM 7K PONDOK BAMBU JAKARTA TIMUR)**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi  
(S.Sos)

**Ahmad Fauzan**

**203503516068**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

**Jakarta**

**Februari 2024**



**NATIONAL UNIVERSITY**

**INTERACTION PATTERNS OF VIRTUAL WORLD PRO GAMERS  
SAUSAGE MAN IN BUILDING SOCIAL SOLIDARITY (CASE STUDY  
ON TEAM 7K PONDOK BAMBOO EAST JAKARTA)**

**UNDERGRADUATED THESIS**

As one of the requirements  
to obtain a Bachelor of Sociology (S.Sos)

**Ahmad Fauzan**

**203503516068**

**FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL  
SCIENCE SOCIOLOGY STUDY PROGRAM**

**Jakarta**

**February 2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN



UNIVERSITAS NASIONAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
JAKARTA

### HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Ahmad Fauzan  
NPM : 203503516068  
Program Studi : Sosiologi  
Judul Skripsi : Pola Interaksi Dunia Maya *Pro Gamers Sausage Man* Dalam Membangun Solidaritas Sosial (Studi Kasus Pada *Team 7K Pondok Bambu Jakarta Timur*)  
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari pernyataan untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional

Disetujui, untuk diajukan  
Jakarta, 24 Januari 2024

Dosen Pembimbing

**Prof. Dr. Paisal Halim, M.Hum**

Ketua Program Studi Sosiologi

**Dr. Andi Achdian, M.Si**

UNIVERSITAS NASIONAL

# HALAMAN PENGESAHAN



UNIVERSITAS NASIONAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
JAKARTA



**PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ahmad Fauzan  
NPM : 203503516068  
Program Studi : Sosiologi  
Judul Skripsi : Pola Interaksi Dunia Maya Pro Gamers Sausage Man Dalam Membangun Solidaritas Sosial (Studi Kasus Pada Team 7K Pondok Bambu Jakarta Timur)

Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional.

Disetujui untuk disahkan.  
Jakarta, 24 Februari 2024

Dosen Pembimbing

Dekan FISIP

  
Prof. Dr. H. Paisal Halim, M.Hum.

  
Dr. Dra. Erna Ermawati Chotim, M.Si

## LEMBAR PERSEMBAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Ahmad Fauzan

NPM : 203503516068

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Pola Interaksi Dunia Maya Pro Gamers Sausage Man Dalam  
Membangun Solidaritas Sosial ( Studi Kasus Pada Team 7K  
Pondok Bambu Jakarta Timur )

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi pada kegiatan Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik Universitas Nasional

#### DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Prof. Dr. Aris Munandar, M.Si

Penguji I : Dr. Dra. Erna Ermawati Chotim, M.Si

Penguji II : Prof. Dr. H. Pajsat Halim, M.Hum

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 28 Februari 2024

## LEMBAR PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN ORISINIL

Saya yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Fauzan

NPM : 203503516068

Judul Skripsi : Pola Interaksi Dunia Maya *Pro Gamers Sausage Man* Dalam  
Membangun Solidaritas Sosial (Studi Kasus Pada Team 7K Pondok  
Bambu Jakarta Timur)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbeneran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional. Demikian pernyataan ini saya buat.

Jakarta, 1 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,

10000  
METERAI  
TEMPEL  
SF 0384XXB07590521

Ahmad Fauzan

## ABSTRAK

Nama : Ahmad Fauzan  
Program Studi : Sosiologi  
Judul : Pola Interaksi Dunia Maya *Pro Gamers Sausage Man*

Dalam Membangun Solidaritas Sosial (Studi Kasus Pada Team 7K Pondok Bambu Jakarta Timur)

Pembimbing : Prof. Dr. H. Paisal Halim, M.Hum.

Pola interaksi adalah sebuah bentuk model, jalur serta berbagai macam jenis interaksi dimana dengan adanya interaksi ini dapat memberikan sebuah pengaruh serta memunculkan adanya timbal balik untuk mencapai tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang pola interaksi sosial dalam dunia maya. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik penelitian kualitatif deskriptif. Komunitas *Pro Gamers Sausage Man Team 7K* menjadi informan untuk investigasi dalam penelitian ini. Data kualitatif yang didapatkan kemudian dikaitkan dengan penggunaan salah satu teori solidaritas sosial yaitu teori solidaritas organik, teori ini dianggap mampu dalam menjawab permasalahan dalam penelitian. Karena dalam penelitian ini, terdapat adanya pembagian tugas yang jelas antar anggota dalam komunitas. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil bahwa rasa solidaritas terbentuk akibat adanya perpautan antar individu dengan kumpulan yang dilandasi dengan hubungan saling ketergantungan dan juga pengertian serta saling mempengaruhi baik antar individu maupun ke kelompok.

### **Kata Kunci :**

**Pola Interaksi, *Pro Gamers Sausage Man*, Solidaritas Sosial.**

## ABSTRACT

Name : Ahmad Fauzan  
Study Program : Sociology  
Title : Patterns of Cyberspace Interaction of Pro Gamers Sausage Man in Building Social Solidarity (Case Study on Team 7K Pondok Bambu Jakarta Timur)  
Counsellor : Prof. Dr. H. Paisal Halim, M.Hum.

Interaction patterns are a form of model, path and various types of interactions where these interactions can have an influence and cause reciprocity to achieve goals. This research aims to explain the pattern of social interaction in cyberspace. The method used is to use descriptive qualitative research techniques. The Pro Gamers Sausage Man Team 7K community became an informant for investigation in this research. The qualitative data obtained is then associated with the use of one of the social solidarity theories, namely organic solidarity theory, this theory is considered capable of answering the problems in the study. Because in this study, there is a clear division of tasks between members in the community. Based on the results of data analysis, it is found that a sense of solidarity is formed due to the relationship between individuals and groups based on interdependence and understanding as well as mutual influence both between individuals and groups.

### **Key Words :**

**Pattern of Interaction, Pro Gamers Sausage Man, Social Solidarity.**



## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna melengkapi syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Nasional.

Dengan rahmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pola Interaksi Dunia Maya *Pro Gamers Sausage Man* Dalam Membangun Solidaritas Sosial (Studi Kasus Pada *Team 7K Pondok Bambu Jakarta Timur*)”. Dapat terselesaikan sesuai pada waktunya, penulis sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang penulis miliki. Oleh sebab itu peneliti memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini.

Selama proses penyusunan serta penulisan skripsi ini tentunya peneliti menghadapi hambatan atau kendala, semua halangan dan kendala tersebut dapat diatasi oleh penulis berkat adanya bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sangat mendalam kepada:

1. Keluarga inti penulis yaitu kedua orang tua penulis Bapak Mardjuki dan Ibu Mimin. S serta keempat kakak penulis yaitu Mohammad Zaki, Ahmad Apriandi, Anisa Sulasih serta Adieb Zulfikri.
2. Bapak Dr. El Amry Bermawi Putra, M.A., selaku Rektor Universitas Nasional.
3. Ibu Dr. Erna Ermawati Chotim, M. Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
4. Bapak Dr. Andi Achdian, M.Si, selaku Ketua Program Studi Sosiologi, serta Ibu Ichmi Yani Arinda Rohmah, S. Pd., M. Sosio selaku Sekretaris Program Studi Sosiologi Universitas Nasional.

5. Bapak Prof. Dr. H. Paisal Halim, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran kepada penulis untuk membimbing serta memberi arahan kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang sudah memberikan ilmu, pengetahuan serta perhatian kepada penulis sejak 2020.
7. Para informan yang telah memberikan banyak data dan informasi kepada penulis selama proses penulisan.
8. Annastasya putri yang selalu membantu dalam proses penulisan skripsi ini sampai selesai.
9. Kepada para sahabat, Alvian Dhini, Daffa Mayka, Aji Maulana, Furqon Fatih, Faizal Riza, Zaky Zain, Benedictus selito, Windy Anastasya dan Ira Damayanti.
10. Teman-teman seperbimbingan penulis sekaligus teman seangkatan Sosiologi 2020 yang tidak bisa diucapkan satu persatu, tetapi penulis mengucapkan terimakasih atas kebersamaan dan banyak pengetahuan yang telah dibagikan.

Akhir kata penulis berharap pada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa dapat membalas semua kebaikan dari para pihak yang telah membantu penulis, semoga dengan ditulisnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya dan bagi pengembangan pengetahuan, Amin.

Jakarta, 03 Februari 2024

Penulis



Ahmad Fauzan

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS .....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>Bab I Pendahuluan.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Manfaat Penelitian .....	5
1.5. Sistematika Penulisan .....	5
<b>Bab II Kajian Pustaka .....</b>	<b>7</b>
2.1. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	7
2.2. Kerangka Teori .....	17
2.2.1. Definisi Pola Interaksi .....	17
2.2.2. Definisi Dunia Maya .....	20
2.2.3 Definisi <i>Pro Gamers</i> .....	21
2.2.4 Solidaritas Sosial .....	23

2.3. Kerangka Berpikir .....	26
<b>Bab III Metodologi Penelitian.....</b>	<b>28</b>
3.1. Pendekatan Penelitian .....	28
3.2. Fenomenologi .....	36
3.3. Penentuan Informan .....	46
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	48
3.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	50
<b>Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan .....</b>	<b>53</b>
4.1 Gambaran umum.....	53
4.1.1 Gambaran Umum Wilayah Penelitian .....	53
4.1.2 Gambaran Umum Karakteristik <i>Pro Gamers Sausage Man</i> .....	55
4.1.3 Pelaksanaan Penelitian .....	57
4.2 Pembahasan Penelitian.....	58
4.2.1 Karakteristik <i>Pro Gamers Sausage Man</i> dalam Interaksi Sosial....	59
4.2.2 Pola Interaksi <i>Pro Gamers Sausage Man Team 7K</i> dalam Membangun Solidaritas Sosial.....	62
4.2.3 Peran <i>Pro Gamers Team 7K</i> dalam Membangun Solidaritas Sosial.....	65
4.2.4 Strategi <i>Pro Gamers Team 7K</i> dalam Memanfaatkan Teknologi dalam Membangun Solidaritas Sosial.....	67
4.2.5 Kendala <i>Pro Gamers Team 7K</i> dalam Membangun Solidaritas Sosial .....	70
4.2.6 Pengalaman dalam Dunia Maya yang Mempengaruhi Solidaritas Sosial .....	73

4.3 Analisis Teori .....	75
4.3.1 Interaksi Sosial .....	75
4.3.2 Solidaritas Sosial .....	77
<b>Bab V Kesimpulan dan Saran.....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan .....	79
5.2 Saran.....	80

