



UNIVERSITAS NASIONAL

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL VIRTUAL
DALAM BERMAIN GAME GTA SAN ANDREAS ROLEPLAY**

SKRIPSI

Syafira Anggraini

213516516334

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS NASIONAL
JAKARTA
2025**



NATIONAL UNIVERSITY

**VIRTUAL INTERPERSONAL COMMUNICATION BEHAVIOR
IN PLAYING GTA SAN ANDREAS ROLEPLAY GAME**

THESIS

Submitted as one of the requirements to obtain a Bachelor of
Communication Science Degree (S.Ikom)

Syafira Anggraini

213516516334

FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES

NATIONAL UNIVERSITY

JAKARTA

2025



UNIVERSITAS NASIONAL

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL VIRTUAL
DALAM BERMAIN GAME GTA SAN ANDREAS ROLEPLAY**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi (S.Ikom)

Syafira Anggraini

213516516334

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS NASIONAL
JAKARTA
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari terbukti adanya penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syafira Anggraini
Nomor Pokok Mahasiswa : 213516516334
Program Studi/ Konsentrasi : Ilmu Komunikasi/ Jurnalistik
Judul : Perilaku Komunikasi Interpersonal Virtual
Dalam Bermain Game GTA San Andreas
Roleplay

Dengan tulus dan jujur, saya menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil dari penelitian, pemikiran, dan penyajian yang sepenuhnya berasal dari usaha dan karya saya sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab.

Jakarta, 21 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,

Syafira Anggraini

LEMBAR PERSETUJUAN



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Syafira Anggraini
NPM : 213516516334
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Jurnalistik
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Virtual Dalam Bermain Game GTA San Andreas
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional

Disetujui untuk diujikan

Jakarta, 05 Februari 2025

Dosen Pembimbing

Dr. Nurhasanah Haspiaini, M.Si.

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Djudjur Luciana R., S.Sos., M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama	: Syafira Anggraini
NPM	: 213516516334
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Konsentrasi	: Jurnalistik
Judul Skripsi	: PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL VIRTUAL DALAM BERMAIN GAME GTA SAN ANDREAS ROLEPLAY
Diajukan Untuk	: Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Nasional

Disetujui untuk disahkan

Jakarta, 21 Maret 2025

Dosen Pembimbing

Dr. Nurhasanah Haspiaini, M.Si.

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Erna Emawati Chotim., M.Si.

FORM PERSETUJUAN REVISI



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Syafira Anggraini
Nomor Pokok Mahasiswa : 213516516334
Fakultas / Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi / Konsetrasi : Ilmu Komunikasi/Jurnalistik
Judul Skripsi : PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL VIRTUAL DALAM
BERMAIN GAME GTA SAN ANDREAS ROLEPLAY

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 15 Maret 2025, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 20 Maret 2025

Ketua Sidang : Djudjur Luciana Radjaguguk, S.Sos. M.Si

Penguji I : Raden Daniel Wisnu Wardana, S.IP., M.F.Tv

Penguji II : Dr. Nurhasanah Haspiaini, M.Si.

Keterangan :

*) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diujikan dan dinyatakan **LULUS**, halaman ini tidak dijilid.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bismillahirrahmanirrahim, dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur atas segala kehadiran Allah SWT, karena berkat dan Rahmat-Nya penulis dapat melaksanakan sampai menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan sarjana S1. Dengan ini penulis banyak-banyak mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada orang-orang yang terlibat dalam penulisan skripsi ini dalam melewati kesulitan, kepada:

1. Bapak Dr. Drs. H. El Amry Bermawi Putera, M.A., selaku Rektor Universitas Nasional
2. Ibu Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
3. Bapak Dr. Aos Yuli Firdaus, M.Si., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
4. Bapak Dr. Angga Sulaiman, S.I.P., M.A.P., selaku Wakil Dekan 2 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
5. Ibu Djudjur Luciana Radjagukguk, S.Sos., M.Si., selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.
6. Bapak Nursatyo, S.Sos., M.Si., selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.
7. Dr.Nurhasanah Haspiaini , M.Si sebagai dosen pembimbing penulis yang sudah banyak berpartisipasi, memberikan arahan dan kritikan serta masukan yang berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Zabil Fahri sebagai Ayah penulis yang membantu penulis dalam membiayai sampai pada tahap terakhir pendidikan penulis, dukungan dan doa serta selalu mengingatkan penulis untuk selalu sholat agar di permudah dan diperlancar dalam proses skripsi.
9. Ibu Hildawati sebagai Ibu penulis yang mampu membantu penulis dan mendukung penulis untuk terus berusaha, berkembang dan mendengarkan

keluh kesah penulis dalam setiap langkah setelah mengikuti bimbingan skripsi selama ini.

10. Abang Filza Syahbani sebagai Abang tertua penulis, walaupun beliau tidak banyak terlibat dalam proses skripsi penulis. Tetapi beliau juga memberikan bantuan berupa materi untuk penulis selama pendidikan ini dan banyak mengingatkan penulis untuk berusaha dan jangan menyerah.
11. Kakak Chairunnisa sebagai Kakak perempuan penulis, yang membantu penulis dalam mengingatkan untuk terus berusaha dalam proses skripsi, doa dan dukungan. Serta mendengarkan keluh kesah dan memberikan solusi untuk penulis dalam melanjutkan proses skripsi.
12. Keisha, Dotty, Tasya, Rahma, dan Angeli sebagai teman dekat penulis selama menempuh pendidikan sarjana dan proses skripsi ini. Untuk dukungan dan bantuan walaupun sama-sama sedang menjalankan proses skripsi ini.
13. Syafira Anggraini sebagai diri sendiri penulis yang sudah mau bertahan, berusaha, berdoa dan tidak menyerah walaupun dengan banyaknya cobaan dalam proses skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para partisipan dalam game GTA SAMP yang telah memberikan pengalaman komunikasi yang berharga dalam dunia virtual, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun turut Berperan dalam kelancaran penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan wawasan tambahan bagi para pembaca, khususnya dalam memahami bagaimana teori adaptasi interaksi dapat diterapkan dalam komunikasi virtual dalam dunia game.

ABSTRAK

Nama : Syafira Anggraini
NIM : 213516516334
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Virtual Dalam Bermain Game GTA San Andreas Roleplay
Pembimbing : Dr. Nurhasanah Haspiaini , M.Si

Penelitian ini membahas komunikasi interpersonal dalam game GTA San Andreas Multiplayer (SAMP) Roleplay, dengan fokus pada adaptasi komunikasi pemain di dunia virtual. Dalam konteks ini, Teori Adaptasi Interaksi yang dikemukakan oleh Judee Burgoon. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, melalui observasi partisipatif selama dua minggu yang melibatkan interaksi antara pemain dalam game. Penelitian menunjukkan bahwa pemain menggunakan komunikasi verbal dan non-verbal untuk menyesuaikan diri dengan peran mereka, serta beradaptasi dengan ekspektasi sosial dalam permainan. Pemain juga sering mengalami perubahan dalam gaya komunikasi mereka berdasarkan feedback yang diterima dari lawan main. Komunikasi interpersonal dalam game GTA SAMP sangat dipengaruhi oleh adaptasi terhadap peran dan ekspektasi dalam dunia virtual, serta pentingnya membangun hubungan sosial yang efektif antar pemain.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Virtual, GTA San Andreas, Adaptasi Interaksi, Pemain.



ABSTRACT

Nama : Syafira Anggraini
Student ID : 213516516334
Study Program : Communication Science
Thesis Title : Virtual Interpersonal Communication in Playing GTA San
Andreas Roleplay
Supervisor : Dr. Nurhasanah Haspiaini, M.Si

This study discusses interpersonal communication in GTA San Andreas Multiplayer (SAMP) Roleplay, focusing on the adaptation of communication by players in the virtual world. In this context, the Interaction Adaptation Theory proposed by Judee Burgoon is applied. The method used is a descriptive qualitative approach, with participatory observation conducted over two weeks, involving interactions between players in the game. The results show that players utilize both verbal and non-verbal communication to adjust to their roles and align with the social expectations within the game. Players also frequently change their communication style based on the feedback received from their opponents. The conclusion of this research is that interpersonal communication in GTA SAMP is heavily influenced by the adaptation to roles and expectations in the virtual world, as well as the importance of building effective social relationships among players.

Keywords: Interpersonal Communication, Virtual, GTA San Andreas, Interaction Adaptation, Players.



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
FORM PERSETUJUAN REVISI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL	xi
 BAB I	 1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	7
1.2. Pertanyaan Penelitian	7
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Judul Penelitian	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1.7. Sistematika Penulisan.....	8
 BAB II	 10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1. Penelitian Terdahulu.....	10
2.3. Landasan Konsep	14
2.3.1 Perilaku	14
2.3.2 Komunikasi Interpersonal	15
2.3.3 Komunikasi Interpersonal Virtual	21
2.3.4 Game Online	23
2.3.5 Pemain/Player	27
2.4. Landasan Teori	28
2.4.1 Teori Adaptasi Interaksi	28
2.5. Kerangka Pemikiran.....	42
 BAB III.....	 43
METODOLOGI PENELITIAN	43
3.1. Paradigma Penelitian.....	43
3.1.1 Paradigma Konstruktivisme.....	43
3.2. Pendekatan Penelitian	44
3.3. Metode Penelitian.....	45
3.4. Profil Informan.....	49
3.5. Teknik Pengumpulan Data	54
3.5.1 Observasi Partisipasi	54
3.5.2 Wawancara	55

3.5.3 Dokumentasi	56
3.6 Keabsahan Data.....	57
3.7 Jenis Data	60
3.7 Subjek dan Objek Penelitian	60
3.8 Tempat dan Waktu Penelitian.....	60
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Profil Game GTA San Andreas	62
4.1.1 Identitas Game	62
4.1.2 Latar Belakang dan Alur Cerita.....	63
4.1.3 Dunia Game & Fitur Utama.....	63
4.1.4 Mode Multiplayer (GTA Samp-San Andreas Multiplayer).....	64
4.2 Hasil Analisis Wawancara	65
4.3 Analisis Perilaku Komunikasi Interpersonal Virtual Dalam Bermain Game GTA San Andreas	66
4.3.1 Hasil Analisis Pemain Menyesuaikan Diri Dengan Lingkungan Virtual.....	95
4.3.2 Hasil Analisis Cara Pemain Mengadapi Tantangan Ketika Terjadinya Gangguan Pada Jaringan/Internet	96
4.4 Pembahasan.....	96
BAB V	108
PENUTUP.....	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	115
1. Transkrip Hasil Wawancara	115
2. Dokumentasi Wawancara Informan	120
3. Dokumentasi Di Dalam Game GTA San Andreas Roleplay	121
4. Biodata Penulis.....	122
5. Hasil Turnitin	123

DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 1.1 Logo GTA San Andreas.....	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Gambar 4.1 Pemain Game GTA San Andreas	62
Gambar 4.2 Hari Pertama Bermain Game GTA San Andreas.....	66
Gambar 4.2.1 Pemain Berkomunikasi Dengan Pemain Lain.....	70
Gambar 4.2.2 Pemain Mencoba Bekerja Ayam	73
Gambar 4.2.3 Pemain Dibantu Oleh Pemain Lain.....	75
Gambar 4.2.4 Pemain Mencoba Bekerja Memeras Susu Sapi.....	77
Gambar 4.2.5 Pemain Diajak Berkenalan Dengan Pemain Wanita Lainnya	79
Gambar 4.2.6 Pemain Melakukan Servis Kendaraan.....	81
Gambar 4.2.7 Pemain Berkomunikasi Melalui Text.....	83
Gambar 4.2.8 Pemain Menggunakan Fitur Emote Bersamaan Dengan Pemain Lain.....	85
Gambar 4.2.9 Pemain Berdiskusi Dengan Pemain Lain.....	87
Gambar 4.2.10 Pemain Mendengarkan Musik menggunakan Boombox Dengan Pemain Lain.....	88
Gambar 4.2.11 Pemain Mendengarkan Pemain Lain Bernyanyi	90
Gambar 4.2.12 Pemain Berkomunikasi Melalui Handphone Dalam Game	92
Gambar 4.2.13 Pemain Sedang Berkomunikasi Dengan Admin	93
Gambar 4.3 Komunikasi NonVerbal (Emoticon).....	105

