



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**MODEL KOMUNIKASI INTERPERSONAL  
MAHASISWA GAMERS KOMUNITAS UINSA *E-SPORT*  
DIVISI MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

**Skripsi**

**Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel  
Surabaya, Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Gelar  
Sarjana Ilmu Komunikasi**

**Oleh**

**Nabila Sasikirana Putri**

**B75218071**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA 2022**

## PERSYARATAN OTENTISITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabila Sasikirana Putri

NIM : B75218071

Prodi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul ***Model Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Gamers Komunitas UINSA E-SPORT Divisi Mobile Legends: Bang Bang*** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini , saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 17 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000 RUPIAH', 'POS TERAI', and 'TEMPEL'. The serial number '5A545AJX0170N510' is visible at the bottom of the stamp.

Nabila Sasikirana Putri

NIM B75218071

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nabila Saikirana Putri  
NIM : B75218071  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : MODEL KOMUNIKASI  
INTERPERSONAL MAHASISWA  
GAMERS KOMUNITAS UINSA  
ESPORTS DIVISI MOBILE  
LEGENDS BANG BANG

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 30, Juni 2022

Menyetujui,

Pembimbing



Muchlis S.Sos.I, M.Si

**NIP. 197911242009121001**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

MODEL KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA GAMERS KOMUNITAS UINSA  
E-SPORT DIVISI MOBILE LEGENDS: BANG BANG

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Nabila Sasikirana Putri

B75218071

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu pada Tanggal 14 Juli 2022

Tim Penguji

Penguji I

Muchlis, S.Sos.I, M.Si  
NIP. 197911242009121001

Penguji II

Dr. Nikmah Hadiati Salisah, M.Si  
NIP. 197301141999032004

Penguji III

Advan Navis Zubaidi, S.ST, M.Si  
NIP. 198311182009011006

Penguji IV

Dr. Agoes Moh. Moefad, SH, M.Si  
NIP. 197911242009121001



Surabaya, 14 Agustus 2022  
Dekan  
Dr. Moch. Cholil Arif, S.Ag, M.Fil.I  
NIP. 197110171998031001



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

---

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : NABILA SASIKIRANA PUTRI  
NIM : B75218071  
Fakultas/Jurusan : DAKWAH DAN KOMUNIKASI/ ILMU KOMUNIKASI  
E-mail address : nabilasasi25@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

MODEL KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA GAMERS KOMUNITAS  
UINSA *E-SPORT* DIVISI MOBILE LEGENDS: BANG BANG

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 Agustus 2022

Penulis

(NABILA SASIKIRANA PUTRI)

## **ABSTRAK**

Nabila Sasikirana Putri. NIM B75218071, 2022. Model Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Gamers Komunitas UINSA ESPORTS Divisi Mobile Legends Bang Bang Dalam Mengungkapkan Diri dan Menjalin Kedekatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam model komunikasi yang terjadi pada anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi Mobile Legends saat menjalin kedekatan antar sesama anggota komunitas. Serta mengetahui hal-hal apa saja yang menjadi hambatan anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi MLBB dalam mengungkapkan dirinya serta menjalin kedekatan dengan anggota lainnya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data berupa wawancara serta dianalisis dengan menggunakan Teori Penetrasi Sosial.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi yang dilakukan oleh anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi Mobile Legends terjadi secara sirkuler. Selain itu, sebuah kesamaan dapat meningkatkan kedekatan antar anggota komunitas dan merasa nyaman satu sama lain. Hal-hal yang menjadi hambatan dalam menjalin keakraban dapat diselesaikan dengan cara masing-masing oleh anggota sehingga dapat menghasilkan hubungan pertemanan yang akrab dan dapat dipercaya antar satu sama lain.

**Kata kunci:** Model Komunikasi, Komunikasi Interpersonal, Penetrasi Sosial.

## ABSTRACT

Nabila Sasikirana Putri. NIM B75218071, 2022. Interpersonal Communication Model for Student Gamers Community UINSA ESPORTS Mobile Legends Division Bang Bang in Expressing Himself and Establishing Closeness.

This study aims to examine more deeply the communication model that occurs among members of the UINSA ESPORTS Mobile Legends Division when establishing closeness among community members. As well as knowing what things are obstacles for members of the UINSA ESPORTS MLBB Division community in expressing themselves and establishing closeness with other members. This research uses descriptive qualitative research with a case study approach. Data collection techniques in the form of interviews and analyzed using Social Penetration Theory.

The results of this study indicate that the communication carried out by members of the UINSA ESPORTS community in the Mobile Legends Division occurs in a circular manner. In addition, a commonality can increase the closeness between community members and feel comfortable with each other. The things that become obstacles in establishing intimacy can be resolved in their respective ways by members so that they can produce close and trustworthy friendships between each other.

Keywords: Communication Model, Interpersonal Communication, Social Penetration.

## مختصرة نبذة

نموذج الاتصال بين .2022 ، NIM B75218071 .نبيلة ساسيكيрана بوتري UINSA ESPORTS Mobile Legends Division Bang Bang الأشخاص لمجتمع اللاعبين الطلاب .في التعبير عن نفسه وإقامة القرب

تهدف هذه الدراسة إلى إجراء فحص أعمق لنموذج الاتصال الذي يحدث بين أعضاء عند إنشاء تقارب بين أفراد UINSA ESPORTS قسم أساطير الجوال في المجتمع .بالإضافة إلى معرفة الأشياء التي تشكل عقبات أمام أعضاء مجتمع في التعبير عن أنفسهم وإقامة UINSA ESPORTS MLBB Division علاقة وثيقة مع الأعضاء الآخرين .يستخدم هذا البحث البحث النوعي الوصفي مع منهج دراسة الحالة .تقنيات جمع البيانات في شكل مقابلات وتحليلها باستخدام نظرية الاختراق الاجتماعي .

UINSA تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن الاتصال الذي أجراه أعضاء مجتمع يتم بطريقة دائرية .بالإضافة إلى Mobile Legends في قسم UINSA ESPORTS ذلك ، يمكن أن تزيد القواسم المشتركة التقارب بين أفراد المجتمع وتشعر بالراحة مع بعضهم البعض .الأشياء التي تصبح عقبات في إقامة العلاقة الحميمة يمكن حلها بطريقتها الخاصة من قبل الأعضاء حتى يتمكنوا من تكوين صداقات وثيقة وجديرة بالثقة بين بعضهم البعض .

الكلمات المفتاحية :نموذج الاتصال ، التواصل بين الأشخاص ، الاختراق الاجتماعي .

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSYARATAN OTENTISITAS SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>مختصرة نبذة.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Konsep.....	7
F. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORETIK.....</b>	<b>12</b>
A. Kerangka Teoretik .....	12
1. Komunikasi Interpersonal.....	12
2. Model Komunikasi Interpersonal .....	13

3. Unsur-unsur Komunikasi.....	15
4. Hambatan dalam Komunikasi .....	16
5. Teori Penetrasi Sosial .....	17
6. Alur Pikir Penelitian .....	19
7. Perspektif Islam .....	22
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	30
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	31
C. Jenis dan Sumber Data.....	31
D. Tahap-Tahap Penelitian .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Validitas Data.....	35
G. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
A. Gambaran Umum Subjek .....	38
1. Profil UINSA E-SPORT Divisi MLBB.....	38
2. Profil Informan .....	40
B. Penyajian Data .....	42
1. Model Komunikasi Interpersonal Antar Mahasiswa Gamers Komunitas UINSA ESPORTS Divisi MLBB di UINSA dalam Mengungkapkan Diri dan Menjalin Keakraban.....	43
2. Tahap Orientasi Pertemanan Antar Mahasiswa Gamers Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB .....	46

3. Tahap Eksplorasi-afektif Anggota Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi Mobile Legends Dalam Membangun Keakraban dan Kepercayaan Antar Anggota. ....	48
4. Tahap Afektif Mahasiswa Anggota Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB Serta Hambatan Dalam Berkomunikasi. ....	51
5. Tahap Stabil dan Hambatan yang Sering Dijumpai Oleh Mahasiswa Anggota Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB dalam Membangun Kedekatan. ....	53
6. Cara Mahasiswa Anggota Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB dalam Mengatasi Hambatan dalam Mengungkapkan Diri dan Menjalin Keakraban. ....	56
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	56
1. Temuan Penelitian .....	57
2. Komunikasi Anggota Komunitas UINSA E-SPORTS Menurut Perspektif Teori.....	62
3. Komunikasi Anggota Komunitas UINSA ESPORTS Menurut Perspektif Islam .....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. Simpulan.....	69
B. Rekomendasi.....	69
C. Keterbatasan Penelitian.....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 .....	22
Gambar 4.1 .....	39



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia sangat memerlukan komunikasi dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Manusia satu dengan yang lainnya membutuhkan komunikasi untuk memahami maksud satu sama lain. Oleh karena itu, komunikasi tidak bisa terlepas dari kehidupan sosial manusia. Komunikasi adalah sebuah tindakan untuk berbagi informasi, gagasan, atau pendapat dari setiap partisipan komunikasi yang terlibat di dalamnya guna mencapai kesamaan makna.<sup>1</sup> Dengan kata lain, Komunikasi sendiri diperlukan untuk mengirim dan menerima sebuah informasi untuk satu sama lain. Baik dalam lingkungan pergaulan tempat tinggal, sekolah, kerja atau di mana saja, kita senantiasa berinteraksi dengan individu atau kelompok lain. Ada 2 Jenis komunikasi yang paling sering digunakan tiap individu dalam melakukan komunikasi sehari-hari yaitu komunikasi intrapersonal dan interpersonal. Namun, mengingat hakekat manusia sebagai makhluk sosial, maka komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang sangat sering dilakukan untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan individu lainnya.

Komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua (atau kadang-kadang lebih dari dua) orang yang saling tergantung satu sama lain.<sup>2</sup> Dari definisi

---

<sup>1</sup> Ida Suryani Wijaya. *Komunikasi Interpersonal an Iklim Komunikasi dalam Organisasi*. (Samarinda: UIN Alauddin Makassar.2013) hal. 117

<sup>2</sup> Asaas Putra. Diah Ayu Patmaningrum. *Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak*. (Bandung: Universitas Telkom.2018) hal. 162

tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal ialah pengiriman dan penerimaan pesan secara individu ke individu lain, yang terdapat efek dan umpan baliknya. Dalam melakukan interaksi terhadap sesama manusia, seringkali komunikasi menjadi jembatan terciptanya hubungan yang harmonis maupun tidak harmonis di dalam suatu interaksi sosial. Hubungan komunikasi interpersonal memiliki peran yang penting dalam suatu hubungan sosial. Setiap komunikasi yang terjadi dengan baik antara kedua belah pihak akan menimbulkan suatu umpan balik yang dapat membangun kerja sama yang baik. Begitu pula sebaliknya, jika komunikasi tersebut berjalan dengan tidak baik, maka dapat menyebabkan keburukan atau ketidakteraturan dalam membangun hubungan antar kedua belah pihak.

Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi interpersonal digunakan di banyak aspek kehidupan. Salah satunya antar sesama individu yang memiliki minat dan hobi yang sama. Salah satu contoh minat dan hobi tersebut ialah bermain *game online*. Para pemain *game online* yang saling bertemu karena memiliki minat dan hobi yang sama akhirnya membentuk sebuah kelompok yang bisa disebut dengan komunitas.

Komunitas sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti “*Kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu*”.<sup>3</sup> Dalam menjalani kehidupan, manusia bertemu satu sama lain dalam sebuah lingkungan yang sama. Misalnya dalam lingkungan belajar yang sama yaitu universitas. Karena itulah, berawal dari individu-individu

---

<sup>3</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, ‘Hasil Pencarian Komunitas KBBI Daring’ <<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komunitas>> [diakses pada 20 Oktober 2021]

yang berada pada satu lingkungan yang sama, dan memiliki minat dan hobi yang sama pula yaitu bermain *game online*, yang akhirnya membuat sebuah komunitas *game online* guna mewadahi minat dan hobi mahasiswa yang memiliki minat dan hobi bermain *game online*.

*Game online* sendiri pada awalnya mulai diperkenalkan di Indonesia kurang lebih di tahun 2003. Bermula dengan diperkenalkannya sebuah permainan yang bernama Ragnarok Online, Gunbond, Seal Online, yang pada awalnya dalam bermain, harus membayar terlebih dahulu agar bisa bermain game tersebut, dan untuk menarik minat pemain-pemain baru yang mungkin sebelumnya kurang tertarik karena diperlukan biaya untuk bermain. Sehingga sejumlah *game online* memberikan penawaran untuk dapat bermain secara cuma-cuma atau gratis dalam mengakses game tersebut, salah satunya digunakan untuk dapat menambah pemain-pemain baru.<sup>4</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa dahulu diperlukan biaya dalam mengakses *game online*. Namun seiring berjalannya waktu, kini *game online* dapat dimainkan secara gratis. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk dari promosi dari perusahaan pengembang *game online* agar semakin banyak pemain yang ikut bergabung memainkan *game* tersebut.

*Game online* juga mengalami perkembangan pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* yang dapat dimainkan baik pada PC (*Personal Computer*) atau *Smartphone*. Contohnya seperti PUBG, Genshin Impact, Free Fire dan Mobile Legends: Bang Bang. *Game* Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan yang

---

<sup>4</sup> Syahrul Perdana Kusumawardani. *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*. (Surabaya: FISIP Universitas Airlangga. 2015) hal. 156

berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), dimana permainan ini beranggotakan 2 tim yang masing-masing tim berjumlah 5 orang yang saling beradu. MLBB memiliki bermacam-macam *Role/Character Hero* dalam permainan yaitu *Assasin, Mage, Marksman, Tank, Support, dan Fighter*. Selain itu setiap *Hero* dapat membeli maksimal 6 *item* untuk digunakan selama *game* berlangsung. Tim dianggap menang apabila dapat menghancurkan tower dan benteng utama lawan terlebih dahulu. *Game Mobile Legends: Bang Bang* adalah satu dari sekian banyak *Game Online* yang saat ini telah menjadi media manusia dalam berkomunikasi. Ini membuktikan bahwa *Game Online* khususnya MLBB telah mendukung terjadinya komunikasi baik saat permainan berlangsung (*In game*) maupun saat diluar permainan (*Off game*).

Proses interaksi antar *gamers* pada saat di dalam permainan, komunikasi yang dilakukan pada saat sebelum, dan sesudah permainan berakhir, dapat membuat sebuah hubungan antar anggota komunitas *game online* mengalami peningkatan, yaitu menjadi lebih dekat antar satu sama lain. Komunikasi antar pemain menjadi sangat penting baik saat dalam *game* atau diluar *game*. Fenomena maraknya bermain *game online* MLBB di kalangan masyarakat khususnya mahasiswa membuat banyak dari mahasiswa bergabung dalam komunitas *game online* dalam lingkup universitas, agar mendapat banyak teman untuk bermain bersama atau sekedar membangun relasi dengan teman satu lingkungan belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti tentang komunitas *game online* pada UINSA yang peneliti sendiri tergabung didalamnya, kegiatan pertemuan secara langsung sering dilakukan oleh mahasiswa sesama anggota komunitas. Selain itu, banyak dari anggota komunitas mulai bertemu



dan mengetahui satu sama lain melalui turnamen MLBB yang sering diadakan oleh komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB.

Walaupun belum diresmikan, komunitas UINSA E-SPORT cukup banyak mendapatkan perhatian dari mahasiswa UINSA. Dibuktikan dengan jumlah anggota yang bergabung dalam grup WhatsApp yang mencapai 146 peserta. Selain itu ramainya anggota komunitas yang kerap mengikuti acara yang diadakan oleh panitia komunitas UINSA E-SPORT tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam tentang model komunikasi interpersonal antar mahasiswa *gamers* dengan judul penelitian “Model Komunikasi Interpersonal Mahasiswa *Gamers* Komunitas Mobile Legends: Bang Bang UINSA”. Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk mencari tahu bagaimana cara pengungkapan diri anggota komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB terhadap anggota lain dalam memberikan informasi yang bersifat pribadi.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat dikemukakan suatu perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model komunikasi interpersonal antar mahasiswa *gamers* komunitas UINSA *E-SPORT* Divisi MLBB dalam mengungkapkan diri?
2. Hambatan apa saja yang terjadi dalam komunikasi interpersonal antar mahasiswa *gamers* pada komunitas UINSA *E-SPORT* Divisi MLBB dalam mengungkapkan diri?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui model komunikasi interpersonal antar mahasiswa komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB dalam mengungkapkan diri mereka.
2. Untuk mengetahui hambatan apa saja yang terjadi dalam komunikasi interpersonal antar mahasiswa komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB dalam mengungkapkan diri mereka.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ilmu pengetahuan, serta menjadi acuan kajian studi ilmu komunikasi khususnya yang terkait dengan model komunikasi interpersonal komunitas.

#### **2. Manfaat Praktis**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

a) Bagi Mahasiswa: Agar dapat dijadikan informasi bagi mahasiswa dalam hal Komunikasi Interpersonal Gamers khususnya bagi mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi UINSA.

b) Bagi Komunitas: Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi bagi Komunitas khususnya Komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB agar mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal yang terjadi antar anggota komunitas.

c) Bagi Peneliti: Diharapkan penelitian dapat menambah pengetahuan mengenai komunikasi interpersonal pada komunitas serta sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi.

## E. Definisi Konsep

### 1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi secara etimologis atau menurut kata asalnya berasal dari bahasa latin yaitu yang berarti *communication*, yang berarti sama makna mengenai suatu hal. Jadi berlangsungnya proses komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan mengenai hal-hal yang dikomunikasikan ataupun kepentingan tertentu. komunikasi dapat berlangsung apabila ada pesan yang disampaikan dan terdapat pula umpan balik dari penerima pesan yang dapat diterima langsung oleh penyampai pesan.<sup>5</sup>

Trendholm dan Jensen mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai berikut:<sup>6</sup>

- 1) Komunikasi interpersonal adalah proses mengirim dan menerima pesan antara dua orang yang dapat berlangsung secara tatap muka (komunikasi diadik) antara komunikator dengan komunikan serta memiliki sifat spontan dan tidak resmi, peserta berperan fleksibel, sama-sama saling menerima umpan balik secara maksimal.

---

<sup>5</sup> Muhammad Bayu Dwianda. *"Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial"*. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2018) hal. 1

<sup>6</sup> Vivin Novarina. *"Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pembelajaran Kelompok A Di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik"*. (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya. 2020) hal. 22

- 2) Komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan dengan berbagai dampak dan peluang untuk segera memberikan umpan balik yang dilakukan oleh satu orang dan oleh orang lain sebagai penerimaan pesan atau sekelompok kecil orang.
- 3) Komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan dengan berbagai dampak dan peluang untuk segera memberikan umpan balik yang dilakukan oleh satu orang dan oleh orang lain sebagai penerimaan pesan atau sekelompok kecil orang.
- 4) Komunikasi interpersonal (*interpersonal communication*) adalah suatu sistem yang dapat memungkinkan setiap partisipan menangkap reaksi orang lain secara langsung dalam hal saling bertukar informasi atau gagasan yang dilakukan antara satu orang dengan orang lainnya secara *face to face*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses mengirim dan menerima pesan yang disampaikan dalam bentuk verbal maupun nonverbal yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dan menghasilkan berbagai dampak dan umpan balik.

## 2. Gamers

Menurut kamus Cambridge daring, *gamer* memiliki arti “*someone who likes playing computer games*” atau jika diterjemahkan menjadi “seseorang yang senang bermain game komputer (elektronik)”. Jika mengambil referensi dari definisi tersebut, maka seseorang bisa disebut sebagai *gamer* jika dia suka bermain *game*, tak peduli seberapa besar kemampuan, koleksi game, atau

wawasannya tentang game.<sup>7</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa *gamer* adalah seseorang yang bermain *game*. Pada dewasa ini, saat teknologipun semakin berkembang, *game* atau permainan yang dulunya dilakukan secara *offline* atau tradisional, sekarang dapat dilakukan secara *online* melalui *gadgets* seperti *smartphone*, PC atau laptop.

### 3. Mobile Legends: Bang Bang

Mobile Legends: Bang Bang atau biasa disebut MLBB adalah *game online* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan dan dirilis oleh Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. *Game* ini dapat dimainkan di *platform mobile* Android dan iOS. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Dimulai dengan setiap pemain memilih 1 hero dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain. Lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk 1 ronde. Tujuan utama permainan adalah untuk menghancurkan *base* lawan.

### 4. Komunitas *Game Online*

#### a) Pengertian Komunitas

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu.<sup>8</sup> Sedangkan menurut McMillan dan Chavis (1986) mengatakan bahwa komunitas merupakan

---

<sup>7</sup> Geri Jatmika, *Adakah Syarat Tertentu agar Seseorang Bisa Disebut Gamer? Ini Pandangan Saya* diakses pada 26 Oktober 2021 dari <https://id.techinasia.com/talk/apa-definisi-gamer-menurut-kamu>

<sup>8</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 'Hasil Pencarian Komunitas KBBI Daring' <<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komunitas>> [diakses pada 23 September 2021]

kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama-sama.<sup>9</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa komunitas adalah suatu wadah atau tempat berkumpul dan berinteraksinya individu-individu yang memiliki keterikatan satu sama lain, dan berkomitmen untuk terus bersama-sama serta memiliki kesamaan dasar akan kesukaan atau kebutuhan.

## **F. Sistematika Pembahasan**

### **BAB I: Pendahuluan**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konsep dan sistematika pembahasan.

### **BAB II: Kajian Teoretik**

Kajian teoritik yang meliputi pembahasan kerangka teoritik dan penelitian terdahulu yang relevan.

### **BAB III: Metode Penelitian**

Pada bab ini membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, tahap-tahap

---

<sup>9</sup> Comdev, *Pengertian Dan Jenis-jenis Komunitas Menurut Ahli*, diakses pada 23 September 2021 dari <<https://comdev.binus.ac.id/pengertian-dan-jenis-jenis-komunitas-menurut-ahli/>>

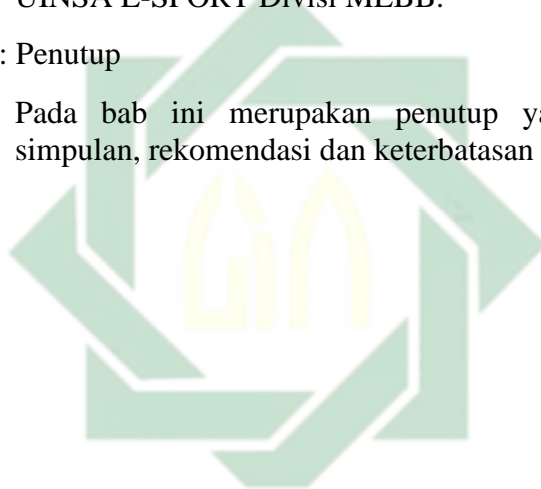
penelitian, teknik pengumpulan data, teknik validitas data dan teknik analisis data.

#### **BAB IV: Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Merupakan bab penyajian data tentang deskripsi subjek, objek, lokasi dan pembahasan hasil penelitian mengenai gambaran tentang Komunikasi interpersonal mahasiswa gamers pada komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB.

#### **BAB V: Penutup**

Pada bab ini merupakan penutup yang berisi simpulan, rekomendasi dan keterbatasan penelitian.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **A. Kerangka Teoretik**

##### **1. Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal adalah proses interaksi melalui pertukaran makna yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan bahasa verbal dan nonverbal sebagai media utamanya. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi. Komunikasi interpersonal dianggap paling efektif dalam hal upaya mengubah sikap, perilaku, atau pendapat seseorang, karena sifatnya dialogis, berupa percakapan. Dalam proses komunikasi ini seorang komunikator bisa mengetahui tanggapan dari komunikan saat itu juga.<sup>10</sup>

Jadi, yang dimaksud komunikasi interpersonal menurut penjelasan diatas adalah sebuah proses komunikasi antara dua orang atau lebih, baik menggunakan bahasa verbal maupun nonverbal. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak lepas dari komunikasi. Adanya komunikasi membuat manusia dapat saling bertukar makna serta saling memahami satu sama lain.

Komunikasi interpersonal dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih. Contohnya seperti ketika kita mendengarkan guru menjelaskan pelajaran, atau ketika seseorang sedang saling berbicara dengan teman sebaya atau orang-orang disekitarnya. Komunikasi interpersonal

---

<sup>10</sup>Zaenal Mukarom. *Teori-teori Komunikasi*. (Bandung: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. 2020) hal. 70



dapat dilakukan oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja.

Dalam penelitian ini, komunikasi interpersonal yang dibahas adalah komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh sekelompok orang yang tergabung dalam sebuah komunitas. Dalam berkomunikasi antar individu, banyak hal-hal yang menjadi topik menarik untuk dibicarakan. Meskipun berada didalam sebuah komunitas yang mana topik pembicaraan lebih banyak akan mengarah pada fokus dari komunitas tersebut, bukan berarti topik pembicaraan tidak bisa meluas diluar fokus komunitas tersebut.

## **2. Model Komunikasi Interpersonal**

Berikut ini merupakan beberapa model komunikasi menurut para ahli:

### **a. Osgood dan Schramm**

Osgood dan Schramm menjelaskan bahwa proses komunikasi berjalan secara sirkuler dimana masing-masing pelaku secara bergantian bertindak sebagai komunikator/sumber dan komunikan/penerima.<sup>11</sup> Salah satu mekanisme terselenggaranya komunikasi secara efektif adalah dengan memperhatikan umpan balik. Model ini juga sering disebut sebagai model melingkar (*circular*).<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Rayudaswati Budi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Makassar: Kretakupa Print.2010) hal. 43

<sup>12</sup> Yuliana Rakhmawati. *Komunikasi Antarpribadi Konsep dan Kajian Empiris*. (Surabaya: Putra Media Nusantara. 2019) hal. 18

## **b. Riley dan Riley**

Riley dan Riley mengatakan bahwa komunikasi dalam menerima pesan yang disampaikan oleh komunikator tidak langsung bereaksi begitu saja. Terdapat faktor-faktor di luar dirinya yang turut mempengaruhi dan bahkan mengendalikan aksi dan reaksinya terhadap suatu pesan yang diterimanya. Faktor-faktor yang dimaksud adalah terutama berkaitan dengan peran dari kelompok primer (misalnya keluarga) dan kelompok lainnya yang menjadi rujukan (referensi) dari si komunikator.<sup>13</sup>

## **c. ABX Newcomb**

Menurut model Newcomb, yang kemudian dikenal dengan sebutan “model keseimbangan”, pola komunikasi yang terjadi antara dua individu mempunyai dua bentuk apabila dua orang yang berkomunikasi tentang suatu hal/objek, sama-sama mempunyai sikap menyukai atau memiliki selera yang sama terhadap hal/objek yang dibicarakan. Keadaan tidak seimbang terjadi apabila terdapat perbedaan sikap di antara kedua orang tersebut. Namun, apabila keadaan tidak seimbang ini terjadi, umumnya masing-masing pihak berupaya untuk mengurangi perbedaan sehingga keadaan “relatif seimbang” biasa tercapai. Sementara jika keadaan seimbang terjadi masing-masing pihak berusaha untuk terus mempertahankannya. Menjaga keseimbangan inilah yang menurut Newcomb

---

<sup>13</sup> Rayudaswati Budi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Makassar: Kretakupa Print.2010) hal. 47

merupakan hakikat utama dari komunikasi antarpribadi.<sup>14</sup>

#### **d. Shannon and Weaver**

Model komunikasi dari Shannon dan Weaver melibatkan tujuh (7) komponen komunikasi. Ketujuh komponen komunikasi tersebut adalah *information source* (sumber informasi), *message* (pesan), *transmitter* (alat/saluran *penyampaian*), *signal* (tanda, sinyal), *receiver* (alat penerima), *destination* (sasaran penerima pesan), *noise source* (sumber gangguan).<sup>15</sup>

#### **e. Defleur**

Model komunikasi yang dibuat oleh Melvin DeFleur pada dasarnya merupakan pengembangan dari model komunikasi yang dibuat oleh Shannon dan Weaver. Model DeFleur ini cocok untuk menggambarkan proses komunikasi melalui media massa (komunikasi massa). Di dalamnya tercakup 8 (delapan) komponen proses komunikasi massa, yaitu: *source*, *transmitter*, *channel*, *receiver*, *destination*, *noise*, *mass medium device* (sarana medium massa), dan *feedback device* (sarana penyampai umpan balik).<sup>16</sup>

### **3. Unsur-unsur Komunikasi**

Unsur-unsur yang harus ada dalam proses komunikasi adalah:<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Rayudaswati Budi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. 48

<sup>15</sup> Rayudaswati Budi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. 49

<sup>16</sup> Rayudaswati Budi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. 50

<sup>17</sup> RR. Ponco Dewi Karya Ningsih. *Ilmu Komunikasi*. (Yogyakarta: Samudra Biru. 2018) hal. 23-24

1. Sumber / pengirim pesan / komunikator / *source / encoder*, yaitu seseorang atau sekelompok orang atau suatu organisasi/institusi yang memiliki motif, mengambil inisiatif, dan menyampaikan pesan.
2. Pesan / informasi / *message*, dalam bentuk lambang atau tanda seperti kata-kata tertulis, secara lisan, gambar, angka, dan gestur, yang dapat berbentuk sinetron, iklan, berita, film, *billboard*, dll.
3. Saluran / media / *channel*, yaitu sesuatu yang dipakai penyampaian atau pengiriman pesan (misalnya telepon tetap, telepon seluler, radio, surat kabar, majalah, televisi, gelombang udara dalam konteks komunikasi antarpribadi secara tatap muka).
4. Penerima / komunikan / *receiver / decoder*, yaitu seseorang atau sekelompok orang atau organisasi/institusi yang menjadi sasaran penerima pesan.

#### **4. Hambatan dalam Komunikasi**

Dalam pelaksanaan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal seringkali tidak semua pesan dapat diterima dan dimengerti dengan baik. Hal ini disebabkan oleh adanya faktor penghambat komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Beberapa faktor penghambat dalam proses komunikasi adalah.<sup>18</sup>

1. Masalah dalam mengembangkan pesan dikarenakan munculnya keragu-raguan tentang isi pesan, kurang terbiasa dengan situasi yang ada atau dengan orang yang akan menerima. Disamping itu, dimungkin juga

---

<sup>18</sup> Zaenal Mukarom. *Teori-teori Komunikasi*. (Bandung: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. 2020) hal. 18-19

- adanya pertentangan emosi, atau kesulitan dalam mengekspresikan ide atau gagasan.
2. Masalah media sebagai alat dalam proses penyampaian pesan.
  3. Masalah dalam menerima pesan dapat terdeteksi seperti persaingan antara penglihatan dengan pendengaran/suara, suasana yang tidak nyaman, lampu yang mengganggu, konsentrasi yang tidak terpusat.
  4. Masalah dalam menafsirkan pesan dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang, penafsiran makna, perbedaan reaksi emosional dan lain sebagainya.

## **5. Teori Penetrasi Sosial**

Jenis hubungan terjadi dapat dipengaruhi oleh adanya jenis kepentingan atau kebutuhan individu kepada yang lainnya. Teori ini mencerminkan proses mencairnya sebuah ketegangan dalam hubungan interpersonal.

### **a. Tahap Orientasi**

Dalam tahap ini, seseorang memulai dengan pembicaraan singkat, sederhana, dan biasanya tidak penting.

### **b. Tahap Eksplorasi-afektif**

Dalam tahap ini individu mulai mengungkapkan diri mereka, mengekspresikan sikap pribadi tentang topik-topik yang bersifat umum. Tahapan ini adalah tahap persahabatan biasa, dan banyak hubungan yang tidak melampaui tahapan ini.

### c. Tahap Afektif

Dalam tahap ini orang-orang mulai berbicara tentang hal-hal yang bersifat pribadi. Tahapan ini juga terjadi saling mengkritik dan memberi alasan terkait dengan topik yang dibicarakan. Bahkan tahapan ini mulai ada sentuhan yang bersifat pribadi (pelukan) yang bersifat intim.

### d. Tahap Stabil

Dalam tahap ini hubungan sudah mencapai tingkat dimana hal-hal yang bersifat pribadi dapat diketahui bersama, yang satu dapat memprediksi reaksi emosional dari masing-masing pasangan.

### e. Tahap Depenetration

Dalam tahapan ini hubungan mulai terjadi kerusakan, mulai ada konflik, dan bahkan mengarah kepada pemutusan hubungan.

Altman dan Taylor membandingkan hubungan seseorang dalam komunikasi interpersonal ini seperti lapisan bawang yang berlapis-lapis. Setiap orang memiliki pendapat, keyakinan, prasangka, dan perasaan yang berlapis dalam diri individu. Ketika orang mengenal satu sama lain, sebagian lapisan terbuka untuk mengungkapkan inti perasaan dari orang tersebut. Lapisan ini memiliki ruang yang luas dan mendalam. Ruang luas tersebut terdiri dari berbagai topik yang ada dalam pikiran dan merasuk dalam kehidupan individu. Tingkat kedalaman dapat diartikan sebagai jumlah informasi yang tersedia dalam berbagai topik. Pada lapisan terluar adalah tingkat keterbukaan yang terlihat dari informasi yang disampaikan. Sedangkan lapisan

terdalam adalah uraian yang sangat rinci dan detail tentang kehidupan, perasaan, dan pikiran seseorang.

Setiap tahun, sebuah universitas selalu mengadakan penerimaan mahasiswa baru, yang mana para mahasiswa baru berasal dari seluruh daerah yang ada di Indonesia. Dengan berbagai macam latar belakang, mahasiswa dikumpulkan dalam satu lingkungan belajar dengan tujuan yang sama yaitu menempuh pendidikan. Berkumpulnya para mahasiswa tersebut telah membuat satu sama lain menjadi saling kenal mengenal dan mulai membuka diri sehingga satu sama lain menjadi semakin akrab.

Proses inilah yang kemudian dapat diamati, karena membuka diri antar satu sama lain terjadi secara bertahap. Berkembangnya hubungan antar mahasiswa juga didasari oleh karakter yang sama, minat yang sama, serta hal-hal lain yang membuat para mahasiswa baru tersebut saling terbuka dan dapat menjalin hubungan pertemanan atau lebih antar satu sama lainnya.

## **6. Alur Pikir Penelitian**

Maraknya pemain *game online* khususnya Mobile Legends terutama pada kalangan mahasiswa di Indonesia menyebabkan terciptanya banyak komunitas guna mewadahi minat mahasiswa dalam menyalurkan hobi atau minatnya dalam bermain *game online* Mobile Legends. Dari sekian banyak komunitas MLBB yang ada, salah satu komunitas tersebut adalah UINSA E-SPORT Divisi MLBB.

Komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB memang belum diakui secara struktural oleh universitas, namun telah diakui secara kultural karena telah memperoleh

beberapa prestasi seperti Juara 3 Regional Jatim Liga Mahasiswa pada tahun 2020, dan 16 besar piala KEMENPORA tahun 2020. Meskipun tergolong komunitas baru, tetapi prestasi yang telah diraih oleh anggota komunitas bukanlah hal yang bisa dianggap remeh.

Dalam penelitian ini menggunakan teori penetrasi sosial yang dikemukakan oleh Irwin Altman dan Dalmas Taylor. Dimana teori ini memiliki keterkaitan karena komunikasi yang terjadi antara anggota Komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB dilakukan secara tatap muka langsung. Penetrasi Sosial (*Social Penetration*) merupakan sebuah proses yang menyatakan bahwa manusia (bahkan tanpa berpikir) menimbang setiap hubungan dan interaksi dengan manusia lain dengan jenis imbalan yang didapat. Informasinya menyangkut pengalaman pribadi, perasaan, rencana masa depan, impian dan lain – lain. Dalam kehidupan sehari-hari penetrasi sosial (*Social Penetration*) tidak hanya terjadi dalam komunikasi dan interaksi secara langsung, melainkan juga dapat terjadi pada media perantara yakni media sosial.<sup>19</sup>

Dalam hal ini peneliti berharap analisa menggunakan teori penetrasi sosial (*Social Penetration*) dapat mendeskripsikan dengan jelas hasil penelitian mengenai Model Komunikasi Interpersonal anggota komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB dalam mengungkapkan diri serta menjalin keakraban. Pada penelitian ini, peneliti juga akan mengungkap mengenai hambatan yang dialami

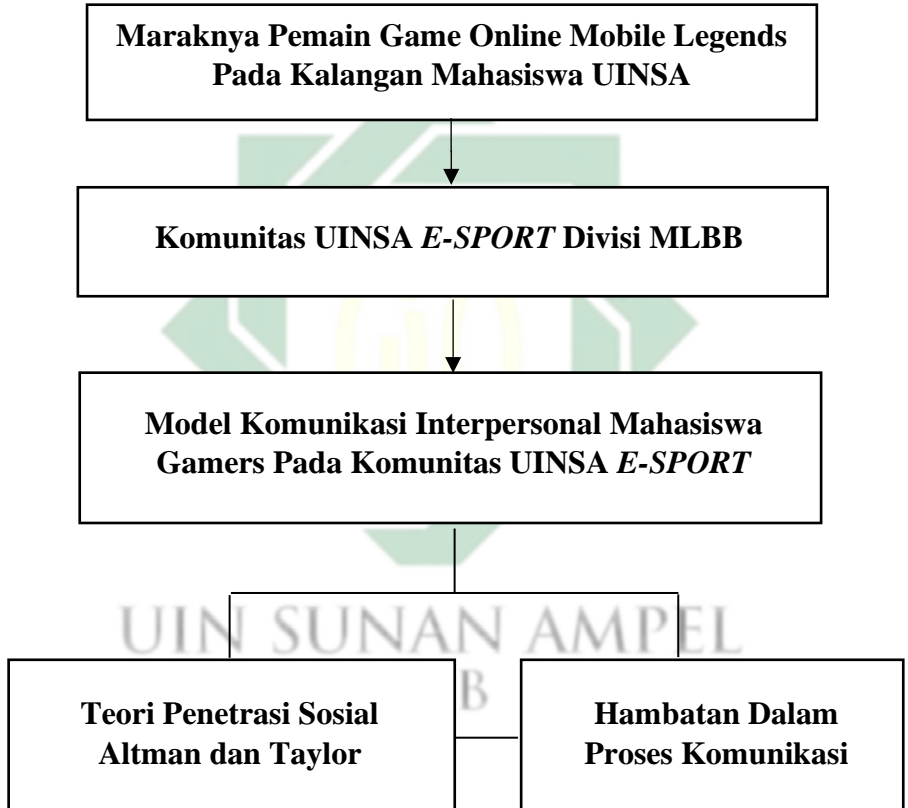
---

<sup>19</sup> Riangga Diko Mahardika, Farida F. *Self-Disclosure on Instastory Feature of Instagram*. (Surabaya: Jurnal Studi Komunikasi Vol.3, Edisi 1 Tahun 2019 hal. 103



oleh anggota komunitas UINSA E-SPORT saat melakukan komunikasi antar sesama anggota komunitas.

Untuk skema alur pada penelitian ini ada pada Gambar 2.1 dibawah ini.



Gambar 2.1  
Skema Alur Pemikiran

Dapat kita simpulkan dari penjelasan dan bagan diatas bahwa, maraknya pemain *game online* khususnya MLBB pada kalangan mahasiswa khususnya di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya telah menghasilkan suatu wadah yaitu komunitas UINSA E-SPORTS yang berfungsi untuk menampung minat mahasiswa dalam bermain *game online*. Selain itu, dengan berkumpulnya mahasiswa-mahasiswa dengan hobi dan minat yang sama, dapat membuat para anggota komunitas memiliki relasi yang lebih luas dalam hal menjalin pertemanan. Oleh karena itu, terjadilah komunikasi antar sesama anggota komunitas yang menggunakan model komunikasi tertentu, dan dipilih oleh peneliti untuk diteliti dengan Teori Penetrasi Sosial menurut Altman dan Taylor serta hambatan yang terjadi pada saat proses komunikasi tersebut berlangsung.

## 7. Perspektif Islam

Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan yang dilakukan manusia sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam berkomunikasi, manusia memiliki banyak cara dalam menyampaikan maksudnya. Dengan berbagai macam bahasa manusia yang ada, dengan berbagai budaya, dan latar belakang yang berbeda, manusia saling berkumpul dan saling terikat satu sama lain. Hal tersebut terdapat pada salah satu ayat Al-quran dalam surah Al Hujurat ayat 13 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: "Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan

bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal."

Jika ayat diatas dihubungkan dengan penelitian ini, maka sebagai berikut. Dalam Surah Al Hujurat ayat 13, itu berarti bahwa kita sebagai manusia ciptaan Allah SWT, berbeda satu sama lain. Dengan perbedaan ini, diharapkan manusia bisa saling memahami dan hidup rukun. Ini seperti lingkungan universitas yang berisi orang-orang dari latar belakang ras, etnis dan budaya yang berbeda, serta kepribadian dan pola pikir yang berbeda. Bersatu dalam lingkungan yang sama, lingkungan universitas. Setelah kita mengenal satu sama lain, kita manusia dapat membangun hubungan yang dekat. Contoh aktivitas yang dapat membangun keakraban adalah melakukan sesuatu hal yang dapat dilakukan secara berdua atau dengan beberapa orang lain yang dapat dinikmati. Misalnya, melakukan hobi atau minat seperti bermain *game online*.

Dalam suatu komunitas, setiap anggota akan menjalin pertemanan secara tidak langsung karena telah berkomunikasi dengan instens untuk mendapatkan hubungan yang baik dan akrab. Dengan keakraban yang terjalin lama maka akan timbul kepercayaan yang akan lebih meningkatkan komunitas serta komunikasi antar anggota. Seperti yang telah ditetapkan pada H.R Muslim pada kitab Bulughul Marom Kitab Jama' Bab Adab no. 1468 yang berbunyi

وَعَنْ النَّوَّاسِ بْنِ سَمْعَانَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَأَلْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ الْبُرِّ وَالْإِيْتِمِ؟ فَقَالَ: (الْبُرُّ حُسْنُ الْخُلُقِ، وَالْإِيْتِمُ مَا حَاكَ فِي صَدْرِكَ، وَكَرِهْتَ أَنْ يُطْلَعَ عَلَيْهِ النَّاسُ) أَخْرَجَهُ مُسْلِمٌ

Artinya : “Dari An-Nawwas bin Sam’an radiallahu ‘anhu dari Nabi Shallallahu ‘alaihi Wasallam, Beliau bersabda: “Kebaikan adalah akhlak yang baik sedangkan dosa adalah apa yang terlintas di jiwamu tetapi kamu benci/takut diketahui oleh orang lain”.

Nabi Shallallahu 'alaihi Wasallam mengajarkan kepada kita bahwa kebaikan adalah bagian dari akhlak yang baik dan dapat dipahami melalui hati nurani kita. Maka dari itu apabila kita mempunyai akhlak yang baik dan berkata seperti apa yang ada di hati nurani kita, maka kita akan menjadi orang yang berakhlak baik serta mendapat kepercayaan dengan orang lain. Maka sebaliknya jika kita berkata berbalik dengan apa yang ada di hati nurani kita maka kita akan berdosa serta dibenci bahkan ditakuti orang lain karena kita tidak dapat dipercaya. Apabila sudah tidak dapat dipercaya, maka hubungan dan komunikasi dengan orang lain akan hancur dan komunitas tidak akan berjalan dengan lancar.

Dengan banyaknya mahasiswa UINSA yang memiliki minat yang sama yaitu bermain game online khususnya Mobile Legends, menjadikan awal mula berdirinya komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dengan berdirinya komunitas tersebut, diharapkan para anggota komunitas dapat menjalin hubungan yang baik antar sesama anggota yang lain serta mendapat banyak teman baru dari berbagai jurusan yang ada di dalam universitas.

## **B. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu sebagai bahan referensi penelitian yang relevan. Penelitian terdahulu yang dijadikan peneliti sebagai referensi sebagai berikut:

1. Muhammad Bayu Dwianda Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga tahun penelitian 2018 dengan judul “Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas *Game Online* DOTA 2”.<sup>20</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal antar *gamers* dalam interaksi sosial dengan beberapa indikator yaitu: keterbukaan, empati, sikap mendukung, rasa positif dan kesetaraan. Semua indikator tersebut terjadi dalam komunikasi interpersonal antar *gamer* pada komunitas yang diteliti.

**Perbedaan** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah, subjek yang diteliti adalah komunitas DOTA 2 sedangkan penelitian yang akan dilakukan komunitas MLBB.

**Persamaannya** adalah subjek yang diteliti sama-sama komunitas *game online*, dan objek yang diteliti sama-sama Komunikasi Interpersonal.

2. Eliana Pratiwi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang tahun penelitian 2017 dengan judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online”.<sup>21</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal pecandu game online disebabkan oleh 3 hal yaitu *Needs For Achievement*, *Needs For Affiliation*, *Needs For Power*, dan pecandu *game*

---

<sup>20</sup> Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Online DOTA 2*”. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2018

<sup>21</sup> Eliana Pratiwi. “*Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online*”. *Skripsi*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang. 2017

*online* lebih suka berinteraksi didalam dunia virtual karena lebih sering menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain *game online*.

**Perbedaan** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian terdahulu menggunakan subjek pecandu *game online*, sedangkan penelitian ini menggunakan komunitas *game online*.

**Persamaannya** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah adalah objek yang diteliti sama-sama Komunikasi Interpersonal.

3. Moh. Syahrul Maula Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun penelitian 2021 dengan judul “Trend E-Sport Pada Komunitas UINSA E-Sport UIN Sunan Ampel Surabaya”.<sup>22</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk jenis E-SPORT UINSA di balik kemunculan masyarakat konsumen terdapat dua indikator yang melatar belakungnya, diantaranya estetisasi kehidupan sehari-hari yang ditampilkan masyarakat dan perkembangan gaya hidup serta pembelian berbagai barang tertentu, dalam banyak hal dipahami sebagai penanda posisi sosial masyarakat. Para anggota tertarik untuk bergabung dengan komunitas ini rata-rata dilatarbelakangi oleh hobi atau kegemaran yang sama yaitu pecinta *game* serta ahli dalam bermain *game*. Selain itu, mereka juga memiliki tujuan masing-masing seperti, ingin menjadi pemain *game* internasional, menjadi youtuber, menjadi pemain yang handal, menjuarai

---

<sup>22</sup> Moh. Syahrul Maula. “Trend E-Sport Pada Komunitas UINSA E-Sport UIN Sunan Ampel Surabaya”. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2021

turnamen-turnamen tingkat nasional atau bahkan sampai ke tingkat internasional.

**Perbedaan** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah objek yang diteliti trend *e-sport*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah Komunikasi Interpersonal.

**Persamaannya** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah memiliki subjek yang sama yaitu UINSA E-SPORT.

4. Vivin Novarina Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun penelitian 2020 dengan judul “Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pembelajaran Kelompok A Di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik”.<sup>23</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat dengan memperhatikan komponen efektifitas komunikasi interpersonal yaitu sikap *respect* dan sikap *empathic* menunjukkan hasil yang cukup baik. Hal ini telah terbukti bahwa guru kelompok A1 menunjukkan hasil komunikasi interpersonal dengan anak memenuhi 2 komponen komunikasi interpersonal yang efektif yaitu komponen sikap *respect* dan sikap *empathic*, guru kelompok A2 hanya memenuhi komponen sikap *empathic* dan guru kelompok A3 hanya memenuhi komponen sikap *respect*.

**Perbedaan** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah, subjek yang diteliti adalah RA

---

<sup>23</sup> Vivin Novarina. “Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pembelajaran Kelompok A Di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik”. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2020

Muslimat NU, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah Komunitas *game online*.

**Persamaan** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan objek yang sama yaitu Komunikasi Interpersonal.

5. Riangga Diko Mahardika, Farida F. Universitas dr. Soetomo tahun penelitian 2019 dengan judul “*Self Disclosure on Instastory Feature of Instagram*”.<sup>24</sup> Hasil dari wawancara dan observasi pada informan, melihat dari dimensi *self-disclosure* peneliti menyimpulkan bahwa seorang individu merasa nyaman dan terpuaskan kebutuhannya dalam proses pengungkapan diri melalui fitur *instastory*. Banyaknya pengguna media sosial yang sama mendorong individu memilih *instastory* dalam proses pengungkapan diri. Didalam dimensi *self-disclosure* pada media sosial Instagram *instastory* ini individu dipengaruhi oleh *mood* (suasana), dengan waktu yang tidak menentu sesuai dengan keadaan atau kondisi pada saat itu. Individu juga cenderung tidak jujur akan sebuah kondisi yang dihadapinya, individu terkadang hanya mengunggah sebuah *story* yang bersifat pencitraan atau hal – hal baik tentang dirinya, bahkan ada tuntutan dari orang lain untuk mengunggah *story* dengan berbagai alasan tertentu.

**Perbedaan** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah, subjek yang diteliti adalah individu pengguna Instagram, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah Komunitas *game online*.

---

<sup>24</sup> Riangga Diko Mahardika, Farida F. *Self-Disclosure on Instastory Feature of Instagram*. (Surabaya: Jurnal Studi Komunikasi Vol.3, Edisi 1 Tahun 2019 hal. 101-117



**Persamaannya** penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan Teori Penetrasi Sosial, atau *Social Penetration Theory*.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan studi kasus (*Case Study*) yang mana merupakan kutipan dari Mudjia Rahardjo, dalam artikelnya yang berjudul “Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya” Studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang aktual (*real-life events*), yang sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah lewat.<sup>25</sup> Dalam hal ini peneliti akan meneliti komunikasi interpersonal anggota komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB.

Sedangkan untuk jenis penelitian, peneliti menggunakan jenis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami studi kasus yang terjadi, seperti karakter tiap individu dalam berkomunikasi antar anggota komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB. Penelitian ini mengumpulkan data analisis berupa model komunikasi interpersonal anggota komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB.

---

<sup>25</sup>Mudjia Rahardjo, *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. 2017) hal. 3

## B. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menentukan anggota komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB sebagai subjek penelitian atau informan. Dengan jumlah subjek yang dijadikan informan sebanyak 10 orang dari anggota komunitas. Dengan menggunakan *Purposive Sampling Technique*, dimana teknik ini menentukan narasumber/informan berlandaskan kecocokan dari data yang dibutuhkan dari lingkup penelitian. Dengan klasifikasi anggota yang bersedia atau berkenan memberikan waktunya untuk membantu penelitian ini, anggota yang menjadi informan telah bergabung dengan grup Whatsapp UINSA E-SPORT Divisi MLBB, sudah pernah mengikuti turnamen yang diadakan oleh UINSA E-SPORT Divisi MLBB minimal 2 kali turnamen serta intensitas atau lama waktu bermain MLBB 2 jam dalam sehari. Penelitian ini menggunakan objek komunikasi interpersonal yang berfokus pada model komunikasi interpersonal.

## C. Jenis dan Sumber Data

### 1. Jenis Data Penelitian

Peneliti akan memaparkan mengenai data yang akan diteliti dan dari mana data tersebut berasal.

#### a. Data Primer

Data Primer adalah data yang di dapat secara langsung atau data yang di dapat dari tangan pertama dari informan/narasumber sebagai sumber data utama. Data primer penelitian ini adalah tentang komunikasi interpersonal komunitas dan telah menghadiri *gathering* atau acara perkumpulan yang diadakan oleh UINSA E-SPORT Divisi MLBB minimal 3 kali. Data

ini di dapatkan dari wawancara dan observasi secara langsung kepada anggota komunitas dan telah menghadiri *gathering* atau acara perkumpulan yang diadakan oleh UINSA E-SPORT Divisi MLBB minimal 3 kali.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang menjadi pelengkap dari data primer penelitian, bersumber dari buku, jurnal, artikel ilmiah dan dokumentasi dari informan. Di dalam penelitian ini data sekunder di dapatkan dari dokumentasi peneliti di lapangan seperti hasil observasi informan berupa foto tampilan para anggota sedang berkumpul dan bermain *game* Mobile Legends.

#### **D. Tahap-Tahap Penelitian**

Menurut Moleong, ada tiga tahapan utama penelitian kualitatif diantaranya:<sup>26</sup>

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan yaitu Orientasi, yang meliputi kegiatan yang menentukan fokus, dan menyesuaikan paradigma agar sesuai dengan teori dan disiplin ilmu. Penentuan fokus yang akan diteliti yaitu model komunikasi interpersonal yang dilakukan anggota komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB, kemudian dilanjutkan dengan mengurus perizinan penelitian kepada subyek penelitian yaitu Komunitas UINSA E-SPORT

---

<sup>26</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) hal. 85-103

Divisi MLBB, serta menilai dan mempersiapkan komponen penelitian.

## 2. Tahap Kegiatan Lapangan

Tahap kegiatan lapangan, tahap ini meliputi pengumpulan data-data yang terkait dengan fokus penelitian yaitu tentang model komunikasi interpersonal yang dilakukan anggota komunitas UINSA *E-SPORT* Divisi MLBB, dalam mengungkapkan dirinya, menjalin keakraban antar sesama anggota komunitas serta, mengetahui hambatan dalam proses komunikasi saat mengungkapkan dirinya.

## 3. Tahap Penulisan Laporan

Tahap ini meliputi kegiatan menyusun hasil penelitian yang telah diperoleh dari semua rangkaian kegiatan pengumpulan data untuk memberi makna pada data. Setelah itu peneliti akan melakukan konsultasi terkait hasil penelitian terhadap anggota komunitas UINSA *E-SPORT* Divisi MLBB, dan dosen pembimbing agar mendapatkan arahan lebih lanjut sehingga tercapai hasil penelitian yang lebih baik.

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik untuk menggali data dari sumber yang berupa tempat, aktivitas, benda atau rekaman gambar. Melalui observasi dapat dilihat dan dapat dites kebenaran terjadinya suatu peristiwa atau aktivitas. Observasi dapat dilakukan secara langsung dan

tidak langsung, dengan mengambil peran atau tidak berperan.<sup>27</sup>

Metode ini digunakan peneliti untuk memenuhi data lapangan serta melihat secara langsung kegiatan dari komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB.

## 2. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data melalui wawancara. Teknik wawancara, merupakan teknik penggalian data melalui percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu, dari dua pihak atau lebih. Pewawancara (*interviewer*) adalah orang yang memberikan pertanyaan, sedangkan orang yang diwawancarai (*interviewee*) berperan sebagai narasumber yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan yang disampaikan.

Wawancara dapat dilakukan untuk mengkonstruksi perihal orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, merekonstruksi kebulatan harapan pada masa yang akan datang, memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi dari berbagai sumber, dan mengubah atau memperluas konstruksi yang dikembangkan peneliti sebagai triangulasi.<sup>28</sup> Teknik wawancara dipilih peneliti untuk memperoleh data yang lebih banyak, akurat dan mendalam dalam meneliti komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB.

---

<sup>27</sup> Farida Nugrahani. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Bahasa*. (Solo: Cakrabooks, 2014) hal. 132

<sup>28</sup> Farida Nugrahani. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Bahasa*. 124

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi juga akan digunakan dalam penelitian ini. Bersamaan dengan observasi, peneliti akan mendokumentasikan dan merefleksi secara sistematis terhadap kegiatan dan interaksi subjek penelitian yang diteliti. Semua yang dilihat dan didengar dalam proses observasi dapat dicatat dan direkam dengan teliti jika itu sesuai dengan tema dan masalah yang dikaji dalam penelitian.<sup>29</sup> Peneliti akan mendokumentasikan kegiatan dan interaksi yang terjadi antar anggota komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB untuk menentukan model komunikasi yang digunakan untuk mengungkapkan dirinya serta untuk mengetahui hambatan yang terjadi saat proses mengungkapkan diri serta menjalin keakraban tersebut berlangsung.

### 4. Studi Pustaka

Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan studi pustaka, dengan mencari sumber literatur agar melengkapi dan mendukung data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan pada penelitian ini.

## **F. Teknik Validitas Data**

Validitas data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik triangulasi, yakni teknik pemeriksaan validitas atau keabsahan suatu data dengan cara memanfaatkan sesuatu

---

<sup>29</sup> Farida Nugrahani. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Bahasa*. 132

yang lain di luar data penelitian untuk pembandingan terhadap data penelitian.<sup>30</sup>

Pengertian lain mengenai Triangulasi adalah, teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu lain. Pemanfaatan sesuatu yang lain menurut Denzin yaitu penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori. Teknik triangulasi pada penelitian kualitatif didasarkan pada kenyataan dalam meningkatkan akurasi, keterpercayaan, kedalaman, serta kerincian data<sup>31</sup>.

Triangulasi dilakukan melalui wawancara, observasi langsung. Dari hasil pengamatan tersebut dapat diambil benang merah yang menghubungkan diantara teori dan hasil dari penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan akan melengkapi dalam memperoleh data primer dan sekunder. Wawancara digunakan untuk menjangkau data primer yang berkaitan dengan model komunikasi interpersonal dalam komunitas *game online*, sementara dokumentasi digunakan untuk menjangkau data sekunder yang dapat diangkat dari berbagai dokumentasi tentang komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengorganisasian data menjadi pola, kategori, dan unit uraian dasar sehingga topik dapat ditemukan dan hipotesis kerja dapat dirumuskan

---

<sup>30</sup> Muhammad Bayu Dwianda. “Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Online DOTA 2)”. 45

<sup>31</sup> Vivin Novarina “Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pembelajaran Kelompok A Di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik”. 62



berdasarkan rekomendasi data.<sup>32</sup> Pada tahap ini, Peneliti berusaha untuk mengungkap informasi dan menunjukkan kesimpulan.

Proses analisis data disajikan dengan tiga sub proses, yaitu reduksi data, *display* data atau penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Melalui proses reduksi data, peneliti mengumpulkan data dari lapangan berupa hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka. Kemudian peneliti menyajikan data kualitatif berupa teks naratif dengan tujuan menggabungkan informasi yang tersusun dan mudah dipahami. Langkah terakhir, yaitu penarikan kesimpulan atau verifikasi data, dimana pada tahap ini terjadi proses pemaknaan dan penafsiran data yang terkumpul.



---

<sup>32</sup> Deddy Mulyana. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008) hal. 156

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Subjek**

##### **1. Profil UINSA E-SPORT Divisi MLBB**

Subjek penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu salah satu komunitas yang berada di perguruan tinggi di Kota Surabaya yaitu Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Peneliti memilih UINSA E-SPORTS Divisi MLBB sebagai subjek karena dirasa komunitas ini cocok dengan tema penelitian yang peneliti ambil.

UINSA E-SPORT adalah komunitas yang dibentuk pada tahun 2019. Dilatar belakangi oleh salah satu mahasiswa dari UIN Sunan Ampel Surabaya bernama Dyah Ayu Lestari yang menjadi salah satu perwakilan program yang diadakan oleh *game developer* Mobile Legends yaitu *Moonton Student Leader* (MSL) sebagai leader dari terbentuknya komunitas *e-sport* di lingkungan universitas khususnya di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Pada awalnya komunitas ini terbentuk, hanya terdiri dari satu divisi yaitu Mobile Legends Bang Bang karena program dari *Moonton Student Leader* bertujuan untuk membangun komunitas-komunitas *gaming* khususnya *game* Mobile Legends di seluruh universitas yang ada di Indonesia yang bisa disebut dengan komunitas E-SPORT. Dengan menggelar berbagai macam kegiatan di komunitas seperti mengadakan turnamen, *workshop*, dan mengadakan *give away* yang mana seluruh kegiatan tersebut di *back up* atau di danai oleh pihak Mobile

Legends. Lalu seiring dengan berjalannya waktu, kegiatan yang kerap digelar oleh komunitas UINSA E-SPORT yaitu mengadakan turnamen kecil (antar mahasiswa UINSA) yang pada awalnya menggunakan media sosial Instagram sebagai *platform* untuk menyebarkan informasi, perlahan-lahan menemukan banyak peminat. Sehingga membuat para mahasiswa UINSA tertarik mengikuti turnamen yang diadakan hampir setiap minggu, dengan hadiah *skin* dan *diamond* (mata uang dalam Mobile Legends) untuk pemenangnya.



Gambar 4.1 Pamflet Turnamen UINSA

Seiring dengan berjalannya waktu, UINSA E-SPORTS mengalami perkembangan, dimana anggotanya yang terus bertambah dan divisi dari *game* yang bertambah pula. Semula hanya terdapat divisi Mobile Legends Bang Bang, dan seiring bertambahnya waktu, bertambah 5 divisi baru diantaranya adalah PUBG, DOTA 2, Free Fire, League Of Legends, dan Valorant.

## 2. Profil Informan

Berikut ini adalah profil informan yang tercantum dalam penelitian ini:

- a. Nama : Aditya Maulana Yusuf  
Umur : 22 Tahun  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Jurusan : Sistem Informasi  
Semester : 8
- b. Nama : Anggito Hernando  
Umur : 22 Tahun  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Jurusan : Sistem Informasi  
Semester : 8
- c. Nama : Ahmad Dika Akmal Maula Muhad  
Umur : 22 Tahun  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Jurusan : Sistem Informasi  
Semester : 8
- d. Nama : Achmad Chusaini Nashichul Amin  
Umur : 22 Tahun  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

- Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Semester : 8
- e. Nama : Diva Natasya Putri  
Umur : 20 Tahun  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jurusan : Sosiologi  
Semester : 6
- f. Nama : Febri Andriyansah  
Umur : 20 Tahun  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jurusan : Sosiologi  
Semester : 6
- g. Nama : Lazuardi Tri Septian  
Umur : 22 Tahun  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Semester : 8
- h. Nama : Anisa Chahya Ningsih  
Umur : 20 Tahun  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jurusan : Sosiologi

- Semester : 6
- i. Nama : Abdullah Ulin Nuha
- Umur : 22 Tahun
- Fakultas : Sains dan Teknologi
- Jurusan : Sistem Informasi
- Semester : 8
- j. Nama : Ahmad Mufarikh Firmansyah
- Umur : 22 Tahun
- Fakultas : Sains dan Teknologi
- Jurusan : Sistem Informasi
- Semester : 8

## **B. Penyajian Data**

Banyaknya pemain *game online* saat ini dari berbagai macam kalangan khususnya pada kalangan pelajar dan mahasiswa menjadikan banyaknya komunitas-komunitas terbentuk untuk menaungi para *gamers* dalam menyalurkan minat dan bakat. Khususnya para mahasiswa yang berada di komunitas UINSA E-SPORTS Divisi Mobile Legends Bang Bang.

Interaksi yang terjadi didalam komunitas tersebut adalah salah satu hal yang penting untuk para anggota. Karena dengan saling berinteraksi atau melakukan aktivitas bersama, anggota komunitas dapat saling bertukar informasi maupun menjalin relasi.

Berikut ini merupakan data yang disajikan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yang berasal dari hasil observasi, wawancara mendalam, serta dokumentasi yang dilakukan kepada 10 orang anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi Mobile Legends Bang Bang di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

### **1. Model Komunikasi Interpersonal Antar Mahasiswa Gamers Komunitas UINSA ESPORTS Divisi MLBB di UINSA dalam Mengungkapkan Diri dan Menjalin Keakraban.**

Dalam proses komunikasi, terdapat model-model komunikasi yang secara tidak sadar telah terjadi. Dari banyaknya model komunikasi yang ada, salah satu model komunikasi yang sering terjadi dalam proses komunikasi adalah model sirkuler atau melingkar. Model komunikasi sirkuler adalah proses komunikasi yang berjalan secara sirkuler dimana masing-masing pelaku secara bergantian bertindak sebagai komunikator atau sumber dan komunikan/penerima.<sup>33</sup> Sama halnya dengan komunikasi yang terjadi antara anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi Mobile Legends Bang Bang. Seperti pernyataan yang disampaikan oleh saudara Adit.

“Menurut saya tergantung lawan bicaranya, jika saya seumpama sedang berkomunikasi dengan orang yang saya anggap nyaman maka saya akan lebih banyak berbicara daripada mendengar, sebaliknya jika saya berbicara dengan orang yang kurang akrab gitu, maka

---

<sup>33</sup> Zaenal Mukarom. *Teori-teori Komunikasi*.70

saya akan mendengar saja. Jika berbicara dengan teman yang sehoobi juga sama-sama nyaman karena dari segi obrolan nyambung, jadi komunikasinya lancar”<sup>34</sup>.

Pernyataan oleh saudara Adit juga serupa dengan pernyataan oleh anggota komunitas lainnya yaitu saudara Sikul.

“Saya akan berbicara ketika dibutuhkan, dan saya akan menjadi pendengar ketika ada seseorang yang berbicara. Selain itu dengan adanya persamaan, misalnya sama dalam hal yang disukai atau sefrekuensi, sudah bisa membuat komunikasi yang dilakukan terasa nyaman”<sup>35</sup>.

Berdasarkan pernyataan yang diberikan oleh saudara Adit dan Sikul, keduanya sama-sama menunjukkan bahwa terjadi komunikasi dua arah antara dirinya dan anggota komunitas yang lain, serta dapat pula terjadi model komunikasi sirkuler dimana pelaku komunikasi dapat bertindak sebagai komunikator dan komunikan.

Selain model komunikasi sirkuler, terdapat juga model keseimbangan, dimana model komunikasi yang terjadi antara dua individu mempunyai dua bentuk apabila dua orang yang berkomunikasi tentang suatu hal atau objek, sama-sama mempunyai sikap menyukai atau memiliki selera yang sama terhadap

---

<sup>34</sup> Hasil wawancara dengan Aditya Maulana Yusuf pada 7 Juni 2022 pukul 20.00 WIB

<sup>35</sup> Hasil wawancara dengan Achmad Chusaini pada 9 Juni 2022 pukul 21.00 WIB



hal maupun objek yang dibicarakan. Keadaan tidak seimbang terjadi apabila terdapat perbedaan sikap di antara kedua orang tersebut.

Namun, apabila keadaan tidak seimbang terjadi, pada umumnya masing-masing pihak berupaya untuk mengurangi perbedaan sehingga keadaan “relatif seimbang” bisa tercapai. Sementara jika keadaan seimbang terjadi masing-masing pihak berusaha untuk terus mempertahankannya.<sup>36</sup> Seperti pernyataan yang telah disampaikan oleh saudara Firman.

“Apakah dengan bermain ML bisa mempererat hubungan pertemanan saya, jawabannya 50:50 lah. Tergantung, kalau lagi *have fun* itu bisa, kalau lagi emosi ya bisa aja makin renggang gitu kan”.<sup>37</sup>

Pernyataan serupa juga diutarakan oleh saudara Lazuardi, dimana ia juga merasakan bahwa dengan bermain *game* Mobile Legends tidak hanya membuat hubungan semakin akrab tetapi juga bisa membuat hubungan pertemanan menjadi renggang untuk sementara.

“Kalau menurut saya, Mobile Legends itu bisa mempererat dan juga bisa memperburuk pertemanan untuk sementara sih. Maksudnya, mempererat karena kita bermain bersama (bertemu secara langsung) dan juga memperburuk itu jika ada teman mungkin

---

<sup>36</sup> Rayudaswati Budi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. 48

<sup>37</sup> Hasil wawancara dengan Ahmad Mufarikh Firmansyah pada 4 Juni 2022 pukul 14.30 WIB

mainnya jelek, jadi saling menyalahkan efeknya. Positif dan negatif”.<sup>38</sup>

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa meskipun anggota komunitas memiliki hobi atau kegemaran yang sama yaitu sama-sama hobi atau gemar bermain *game* Mobile Legends, tetap saja bisa timbul konflik diantara anggota mereka.

## **2. Tahap Orientasi Pertemanan Antar Mahasiswa Gamers Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB.**

Dalam berinteraksi antar sesama, manusia memerlukan seseorang yang dapat mengerti dirinya agar maksud yang dituju bisa dimengerti oleh manusia lainnya. Seperti halnya dalam memilih teman. Tidak semua teman dapat mengerti dan akrab dengan diri kita. Mungkin hanya beberapa yang dapat benar-benar mengerti kita. Contohnya seperti teman dekat, yang selalu ada saat kita butuhkan begitupun sebaliknya.

Seluruh informan dalam penelitian ini merasa nyaman berteman dengan teman yang memiliki hobi yang sama hal ini dibuktikan dari pernyataan para informan. seperti yang disampaikan oleh saudari Diva.

“Nyaman, kalau sehoobi, karena satu frekuensi, karena kalau misal bercanda, kalau tidak sefrekuensi nggak ikut ketawa gitu ya, kalau ada teman sefrekuensi kita ngomong apa aja dia ikut

---

<sup>38</sup> Hasil wawancara dengan Lazuardi Tri Septian pada 9 Juni 2022 pukul 21.15

ketawa itu kan buat senang. Bahas apa aja senang”.<sup>39</sup>

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan dari saudari Anisa, yang sama-sama merasa nyaman berteman dengan orang yang memiliki hobi yang sama, karena merasa lebih bisa terbuka pada teman yang sehoobi daripada dengan teman yang berbeda hobi.

“Nyaman, karena solidnya lebih terlihat, hubungan pertemanannya lebih erat daripada yang berbeda hobi. Karena kesamaan hobi tadi membuat kita sedikit-sedikit saling membuka karakter diri”.<sup>40</sup>

Selain itu, benefit atau sisi positif berteman dengan teman yang memiliki hobi yang sama adalah dapat saling membantu dalam bidang yang sama. Seperti pernyataan oleh saudara Lazuardi.

“Kalau aku sih berteman dengan orang yang sehoobi itu nyaman. Nyaman banget malahan. Karena hobi ku sendiri menunjang di pekerjaan. Jadi kalau aku berteman sama orang yang sehoobi itu juga bisa jadi relasi buat saling tukar *job*, saling bertukar kerjaan. Jadi kalau misal dia lagi *full*, ada kerjaan yang perlu dikerjain, bisa dilempar di teman-teman juga”.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Hasil wawancara dengan Diva Natasya P. pada 6 Juni 2022 pukul 18.45 WIB

<sup>40</sup> Hasil wawancara dengan Anisa Cahya Ningsih pada 7 Juni 2022 pukul 18.00 WIB

<sup>41</sup> Hasil wawancara dengan Lazuardi Tri Septian pada 9 Juni 2022 pukul 21.15

Pernyataan-pernyataan diatas menunjukkan bahwa komunikasi yang dilakukan oleh anggota komunitas dengan teman yang memiliki hobi yang sama cukup efektif dalam membangun kedekatan satu sama lain. Karena dapat menimbulkan rasa nyaman, dan hubungan pertemanan mereka menjadi lebih dalam sehingga satu sama lain saling mengetahui karakter masing-masing.

### **3. Tahap Eksplorasi-afektif Anggota Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi Mobile Legends Dalam Membangun Keakraban dan Kepercayaan Antar Anggota.**

Dalam membangun hubungan pertemanan yang nyaman, dibutuhkan waktu yang bermacam macam tergantung dari masing-masing individu, terkadang seseorang membutuhkan waktu yang relatif singkat, dan ada yang membutuhkan waktu yang sangat lama untuk bisa akrab dan membangun kepercayaan terhadap seseorang seperti yang dituturkan oleh seorang informan, yaitu saudara A'ung.

“Mungkin sepertinya membutuhkan 2 sampai 3 bulan, soalnya kalau dari media sosial atau tempat online kita itu tidak bisa mengetahui sepenuhnya. Soalnya kan tidak mengetahui secara *real* ekspresi dan juga mimik wajah, serta nada bicara. Kurang banyak mengetahui kondisi sifat dan kondisi emosional teman teman kita”.<sup>42</sup>

Disisi lain terdapat pula tipe orang yang dapat akrab dan percaya dengan cepat kepada orang baru. Dengan

---

<sup>42</sup> Hasil wawancara dengan Abdullah Ulin Nuha. pada 4 Juni 2022 pukul 16.15 WIB

hanya memerlukan beberapa kali pertemuan sudah bisa menjalin suatu hubungan yang terbuka dan saling memahami dalam hubungan pertemanan tersebut. Seperti yang dituturkan oleh saudara Adit.

“Saya bisa memahami sifat lawan bicara saya dengan minimal yaitu 3 kali berkomunikasi secara langsung. Saya cepat sekali membangun kepercayaan apalagi terhadap orang-orang baru jadi saya hanya butuh waktu sebentar minimal 3 kali berkomunikasi dan saya mengetahui sifat asli dari lawan bicara saya maka saya bisa membuka diri”.<sup>43</sup>

Selain itu, terdapat tipe orang yang membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengenal, akrab dan membangun kepercayaan kepada orang lain. Seperti yang dituturkan oleh saudara Febri.

“Mungkin untuk waktu lamanya kira-kira butuh waktu 1 tahun atau nggak 2 tahun tergantung kita sefrekuensi atau tidak kalau sefrekuensi bisa lebih cepat. Sedangkan untuk membangun kepercayaan kurang lebih membutuhkan waktu yang sama karena kita harus melihat karakternya dia seperti apa terus kalau sudah cocok baru kita membangun kepercayaan kepada mereka”.<sup>44</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat orang yang tergolong cepat dalam

---

<sup>43</sup> Hasil wawancara dengan Aditya Maulana Yusuf pada 6 Juni 2022 pukul 18.45 WIB

<sup>44</sup> Hasil wawancara dengan Febri Andriyansah pada 6 Juni 2022 pukul 18.00 WIB

berkomunikasi bahkan sampai membangun kepercayaan hanya dalam kurung waktu 2-3 bulan, namun juga terdapat kurun waktu yang tergolong lumayan lama sekitar 1-2 tahun tergantung lawan bicaranya. Akan tetapi terdapat tipe orang yang membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengenal akrab seseorang dan membangun kepercayaan membutuhkan lebih dari 1-2 tahun untuk membangun komunikasi seperti yang dijelaskan oleh saudara Akmal.

“Waktu yang saya butuhkan dalam mengenal dan memahami setiap orang cukup variatif. Terkadang ada yang lama terkadang ada yang cepat sebagian besar butuh waktu yang lebih lama untuk memahami orang tersebut. Terkadang saya membutuhkan 8 sampai 10 kali berkomunikasi dengan orang tersebut untuk memahami orang tersebut. Dengan waktu yang relatif lama tersebut saya bisa memahami sifat orang tersebut. Namun dalam membangun kepercayaan dengan seseorang sangat lama sekali akan tetapi jika rasa kepercayaan tersebut sudah terbangun saya sudah merasa dapat mempercayainya seperti saya mempercayai kerabat dekat saya tetapi tetap ada batasan kepercayaan walaupun saya sudah mempercayainya”.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Hasil wawancara dengan Ahmad Dika Akmal Maula Muhad pada 7 Juni 2022 pukul 20.30 WIB

#### **4. Tahap Afektif Mahasiswa Anggota Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB Serta Hambatan Dalam Berkomunikasi.**

Manusia membutuhkan komunikasi untuk menyampaikan maksud dan memahami maksud satu sama lain. Akan tetapi komunikasi yang terjadi tidak selalu berjalan dengan lancar. Terkadang saat berkomunikasi terjadi hal yang tidak diinginkan dan hal tersebut menjadi hambatan saat menyampaikan ide dan gagasan. Berikut adalah tanggapan dari saudara Firman mengenai hambatan yang terjadi saat proses pengungkapan dirinya.

“Saat sedang berbicara lalu ter-distract sudah pasti terganggu. Tetapi saya mencoba untuk menyelesaikan hambatan tersebut misal saat menjelaskan tiba-tiba teman datang dan penjelasan saya menjadi terhenti maka saya akan menegur teman saya agar diam lalu melanjutkan obrolan saya”.<sup>46</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh saudari Diva yang mana saudari Diva merasa terganggu dengan hambatan yang terjadi saat ia sedang berbicara.

“Iya. Sangat terganggu karena saya orangnya tidak suka diganggu, jadi misalnya sudah ter-distract sesuatu saya sudah tidak mau ngomong lagi. Kalau tidak hal ya membahas hal lain saja menunggu mood saya baik.”<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Hasil wawancara dengan Ahmad Mufarikh Firmansyah pada 4 Juni 2022 pukul 14.30 WIB

<sup>47</sup> Hasil wawancara dengan Diva Natasya P. pada 6 Juni 2022 pukul 18.45 WIB

Selanjutnya, dalam tahap afektif pada mahasiswa anggota komunitas UINSA E-SPORTS dalam berkomunikasi saudara Febri menjelaskan bagaimana cara memberikan kritik dan saran menurutnya. Seperti hasil wawancara seperti berikut.

“Menurutku, nggak semua orang perlu kritik dan saran, tapi kalau ada yang memerlukan biasanya saya harus *ngobrol* berdua dengan orang yang meminta atau ingin saya beri kritik dan saran. Lalu, saya sampaikan dengan bahasa yang baik dan sopan agar dapat diterima dengan baik”.<sup>48</sup>

Selain itu, ada pula responden yang menyatakan bahwa lebih baik semua jawaban diserahkan kepada pihak yang akan menerima kritik dan saran, seperti penuturan saudara Gito.

“Kalau mau memberikan kritik dan saran tergantung orang atau lawan bicaranya. Jika *prefer* di forum besar saya akan buka mengenai kritik dan sarannya, tapi jika mau di tempat yang lebih *private* juga akan saya lakukan. Jadi, tergantung keadaan dan kemauan lawan bicara saya. Jika terjadi hal-hal seperti lawan bicara saya menangis atau marah, maka akan saya tenang dengan menepuk pundak misalnya”.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Hasil wawancara dengan Febri Andriyansah pada 6 Juni 2022 pukul 18.00 WIB

<sup>49</sup> Hasil wawancara dengan Anggito Hernando pada 4 Juni 2022 pukul 13.30 WIB



Pernyataan-pernyataan diatas menunjukkan bahwa setiap responden memiliki caranya sendiri dalam memberikan kritik dan saran terhadap orang lain terutama teman dekat mereka. Dengan memperhatikan batasan-batasan saat berbicara agar menghindari salah paham antar keduanya, serta agar satu sama lain nyaman dalam menyampaikan informasi. Selain itu, dengan menambahkan sedikit sentuhan seperti memegang pundak yang bertujuan untuk menenangkan ketika terdapat reaksi emosional oleh lawan bicara mereka.

#### **5. Tahap Stabil dan Hambatan yang Sering Dijumpai Oleh Mahasiswa Anggota Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB dalam Membangun Kedekatan.**

Dalam membangun kedekatan, dibutuhkan beberapa hal yang harus diperhatikan untuk kelancaran penyampaian maksud dan tujuan. Namun, tidak luput dari hambatan yang dapat mengganggu kelancaran proses komunikasi tersebut. Beberapa faktor penghambat dalam proses komunikasi disebabkan oleh 3 faktor yaitu faktor dari dalam atau diri sendiri (komunikator), faktor dari luar atau lawan bicara (komunikan) dan faktor lingkungan (situasi dan kondisi). Salah satu hambatan yang terjadi dalam komunikasi seperti yang diberitahukan oleh saudara Febri.

“Hal yang paling yang tidak saya sukai adalah saat mau berargumen tapi ragu-ragu, jadinya kaya menyesal gitu karena gak jadi bilang, tetapi harusnya saya tidak boleh ragu atas apa yang saya

ucapkan dan seharusnya saya lebih berani untuk mengatakan apa yang saya pikirkan agar tidak berujung menyesal”.<sup>50</sup>

Pernyataan diatas termasuk dalam faktor dari diri sendiri (komunikator) karena adanya hambatan berupa keraguan saat akan menyampaikan ide atau gagasan. Selain itu, hambatan yang disebabkan diri orang lain (komunikan) juga sangat berpengaruh dalam proses berkomunikasi seperti yang dipaparkan oleh saudara Firman.

“Mungkin kebanyakan kurangnya informasi tentang apa yang dibicarakan lalu pada saat nge-jokes atau lagi ngapain gitu (komunikan) gatau topik pembicaraannya”.<sup>51</sup>

Hal diatas ini juga disampaikan oleh saudara Gito. Dimana saudara Gito juga menambahkan bahwa salah satu hambatan saat berkomunikasi adalah komunikan yang kurang mengerti topik yang dibicarakan.

“Mungkin karena teman-teman saya kadang lemot dalam penangkapan apa yang saya sampaikan sehingga saya harus mengulangi apa yang saya bicarakan”.<sup>52</sup>

Selain faktor komunikator dan komunikan yang telah dipaparkan diatas, faktor penting lainnya yang

---

<sup>50</sup> Hasil wawancara dengan Febri Andriyansah pada 6 Juni 2022 pukul 18.00 WIB

<sup>51</sup> Hasil wawancara dengan Ahmad Mufarikh Firmansyah pada 4 Juni 2022 pukul 14.30 WIB

<sup>52</sup> Hasil wawancara dengan Anggito Hernando pada 4 Juni 2022 pukul 13.30 WIB

menjadi hambatan dalam berkomunikasi adalah faktor lingkungan dimana situasi dan kondisi sangat berpengaruh terhadap kelancaran berkomunikasi diantara komunikator dan komunikan. Seperti pernyataan oleh saudara Anisa.

“Kalau menurutku sih lebih kondisi lingkungannya. Kalau kita lagi ngobrol paling nggak kita butuh tempat atau sebuah kondisi yang memadai atau nyaman saat kita lagi berkomunikasi, pasti akan membuat kita lebih fokus”.<sup>53</sup>

Selanjutnya ialah tahap stabil, dalam tahap ini beberapa responden menyatakan bahwa meskipun tidak sepenuhnya dapat memahami teman dekatnya, sedikit banyak mereka terbuka antara satu sama lain dan masing-masing mengetahui kelemahan serta kelebihan yang ada pada diri mereka, serta menjaga hal-hal yang bersifat pribadi bersama-sama. Seperti yang dinyatakan oleh saudara Diva.

“Meskipun aku nggak terlalu paham betul sama karakter teman dekatku, setidaknya aku sudah mencoba untuk membuka diri ke dia. Selain itu, dia juga melakukan hal yang sama ke aku, misalnya saling terbuka dan saling menjaga hal-hal yang bersifat pribadi buat masing-masing”.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Hasil wawancara dengan Anisa Cahya Ningsih pada 7 Juni 2022 pukul 18.00 WIB

<sup>54</sup> Hasil wawancara dengan Diva Natasya P. pada 6 Juni 2022 pukul 18.45 WIB

## **6. Cara Mahasiswa Anggota Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB dalam Mengatasi Hambatan dalam Mengungkapkan Diri dan Menjalिन Keakraban.**

Komunikasi yang kita lakukan sehari-hari tidak selalu berjalan dengan lancar. Terkadang sebuah hambatan bisa saja terjadi dalam komunikasi yang kita lakukan. Dengan munculnya hambatan, kita sebagai manusia pasti akan mencari sebuah solusi untuk menyelesaikan hambatan yang tersebut, agar tidak menyebabkan suatu hal yang tidak diinginkan.

Contoh hambatan dan cara mengatasinya ketika suasana saat berkomunikasi kurang memadai seperti tempat yang kurang bersih atau sedang ramai yang membuat situasi kurang nyaman untuk melakukan obrolan atau percakapan. Sebaiknya kita menghindari kondisi lingkungan seperti itu untuk meminimalisir hambatan. seperti yang dipaparkan oleh saudara Adit.

“Saya lebih memilih diam sejenak menunggu suasana tenang atau mencari tempat yang lebih sepi jika obrolannya lebih penting, yang lebih tenanglah pokoknya. Kemudian melanjutkan obrolan kembali”.<sup>55</sup>

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pada tahap ini, akan dijelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Temuan penelitian yang berasal dari hasil observasi serta wawancara yang dilakukan oleh 10 informan yaitu anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB.

---

<sup>55</sup> Hasil wawancara dengan Aditya Maulana Yusuf pada 7 Juni 2022 pukul 20.00 WIB

Dari hasil analisis tersebut akan dijelaskan beberapa temuan bagaimana model komunikasi interpersonal antar anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB dalam mengungkapkan dirinya, serta hal apa saja yang menjadi hambatan saat mengungkapkan diri mereka.

## **1. Temuan Penelitian**

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi. Komunikasi interpersonal dianggap paling efektif dalam hal upaya mengubah sikap, perilaku, atau pendapat seseorang, karena sifatnya dialogis, berupa percakapan.<sup>56</sup> Komunikasi yang terjadi dalam penelitian ini berfokus pada komunikasi interpersonal serta hambatan yang terjadi antar anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB dalam mengungkapkan dirinya. Adapun hasil observasi penelitian adalah sebagai berikut:

### **a. Pandangan setiap anggota komunitas UINSA E-SPORTS terhadap model komunikasi interpersonal dan hambatan dalam mengungkapkan diri mereka**

Pada setiap komunitas pasti memiliki banyak perbedaan pandangan dari setiap anggota termasuk pandangan mereka dalam mengenal satu sama lain antar sesama anggota komunitas dan juga pandangan mereka terkait hambatan dalam mengungkapkan diri mereka. Pada penelitian ini peneliti menemukan beberapa hal yang dirasa cukup unik dikarenakan jawaban dari beberapa informan yang dianggap

---

<sup>56</sup> Zaenal Mukarom. *Teori-teori Komunikasi*.70

peneliti memiliki perbedaan pemikiran atau pendapat dari informan lainnya.

Dalam melakukan interaksi terhadap satu sama lain antar anggota komunitas tidak selalu berjalan dengan lancar. Terkadang juga terjadi hal-hal yang menghambat komunikasi mereka seperti perbedaan pendapat antar anggota komunitas satu sama lain. Tidak jarang pula pertengkaran kecil terjadi dengan sesama anggota komunitas, namun hal tersebut dapat diselesaikan dengan baik dan dalam beberapa kejadian justru mempererat hubungan pertemanan mereka.

Beberapa informan juga menyatakan bahwa mereka lebih suka atau merasa dihargai jika mereka melakukan komunikasi secara 2 arah. Komunikator dan komunikan yang sama-sama responsif saat komunikasi berlangsung. Karena komunikasi yang terjadi secara 2 arah, sudah cukup atau bisa lebih menggambarkan diri mereka. Selain itu, faktor yang menyebabkan kecocokan antar anggota komunitas UINSA ESPORT adalah memiliki hobi yang sama yaitu bermain *game online* khususnya dalam game Mobile Legends Bang Bang.

Hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa dengan adanya suatu kesamaan, dapat membuat para anggota komunitas saling dekat antara satu sama lain. Dimulai dari segi obrolan antar anggota komunitas yang dapat dikatakan *nyambung*, *jokes* yang sama, yang akhirnya membuat satu sama lain saling terbuka, dan mengetahui karakter dari masing-masing anggota komunitas.

Selain itu tidak diperlukan waktu yang lama untuk saling mengenal, rata-rata anggota komunitas sudah merasa nyaman satu sama lain karena memiliki satu hobi yang sama yaitu bermain *game online* MLBB. Beberapa mungkin memerlukan waktu yang cukup lama untuk membangun kepercayaan antar satu sama lain, akan tetapi jika hanya akrab dalam menjalin pertemanan, para informan tergolong cukup cepat akrab dengan sesama anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi Mobile Legends yang lain.

Dalam hal berkomunikasi yang dilakukan sehari-hari, hambatan yang dialami oleh anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi MLBB cukup beragam. Mulai dari faktor hambatan dari lawan bicara (komunikasikan), faktor dari luar (lingkungan) maupun hambatan yang berasal dari dalam diri sendiri (komunikator).

Dengan banyaknya hambatan seperti yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa, tidak semua informan terganggu terhadap hambatan yang terjadi. Karena, 2 dari 10 informan merasa mereka tidak terganggu dengan hal-hal yang sebenarnya adalah sebuah hambatan dalam berkomunikasi. Sedangkan sisanya setuju jika mereka merasa terganggu dengan gangguan yang ada, dan mencoba menyelesaikan hambatan tersebut agar komunikasi yang dilakukan dapat lebih optimal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa temuan penelitian yang pertama adalah tidak semua orang merasa terganggu terhadap adanya gangguan disaat mereka sedang berkomunikasi.

## **b. Intensitas waktu anggota komunitas dalam membangun kepercayaan antar anggota**

Pada temuan peneliti yang kedua peneliti menemukan bahwa adanya perbedaan intensitas waktu pada setiap anggota komunitas dalam membangun kepercayaan antar anggota. Dalam membangun hubungan pertemanan yang akrab satu sama lain, para informan anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB rata-rata cenderung cepat akrab terhadap orang baru. Namun ada juga beberapa anggota komunitas UINSA E-SPORT yang membutuhkan waktu yang lumayan lama saat membangun kepercayaan pada orang baru tersebut.

Beberapa informan merasa bisa lebih cepat akrab dan percaya dengan orang baru tersebut jika orang baru tersebut memiliki beberapa persamaan dengan informan. Disini peneliti mengambil contoh dengan adanya hobi atau kegemaran yang sama, sudah cukup membuat sebagian informan nyaman dalam menjalin hubungan pertemanan. Karena dirasa satu frekuensi dalam hal umur, status, dan hal-hal yang disukai bersama. Namun ada juga informan yang dengan cepat mempercayai seseorang dikarenakan informan tersebut nyaman dan cocok dalam berbagai hal yang menurut informan itu satu frekuensi.

Untuk rentang waktu tercepat informan dalam membangun kepercayaan antar anggota adalah dalam rentang waktu tiga kali pertemuan dalam jangka waktu yang sangat pendek. Diantara penyebab atau alasan hanya membutuhkan waktu tiga kali pertemuan dalam jangka waktu yang pendek adalah antara informan dan anggota lainnya memiliki



kecocokan karakter antara informan dengan anggota komunitas.

Selain memiliki kesamaan karakter ada juga informan yang cepat untuk mempercayai antar anggota lainnya dikarenakan memiliki kecocokan pola pikir antara informan dengan anggota komunitas. Ada juga informan yang cepat mempercayai antar anggota dalam rentang waktu yang cepat dikarenakan selain memainkan *game* yang sama mereka juga memiliki hobi atau kegemaran yang sama.

Selain intensitas waktu yang cepat dalam mepercayai antar anggota dalam komunitas ada juga informan yang memiliki intensitas waktu yang lama dalam mempercayai antar anggota. Rentang waktu informan yang dibutuhkan untuk mempercayai antar anggota adalah berkisar 1-2 tahun dalam pertemanan. Setelah menjalin hubungan pertemanan yang kurang lebih 1-2 tahun tersebut barulah informan tersebut mempercayakan hal-hal yang bersifat pribadi kepada sesama anggota lainnya. Intensitas waktu yang lama mungkin diakibatkan oleh kepribadian informan yang memang sulit untuk dapat percaya terhadap orang lain.

Namun, tidak semua hal dapat diungkapkan kepada orang lain, terkadang para informan juga merasa ada beberapa hal yang tidak perlu dibagi dengan orang lain. Selain itu ada intensitas waktu yang lama dalam mempercayai seseorang atau anggota antar komunitas dapat memberikan hal yang positif seperti setelah menjalin pertemanan yang cukup lama mereka akan lebih mengenal satu sama lain dimana jika sudah saling mengenal satu sama lain maka jika

ada timbul pertengkaran atau konflik dalam pertemanan maka akan lebih mudah menyelesaikannya dikarenakan sudah mengetahui sifat dan karakter dari anggota komunitas.

## **2. Komunikasi Anggota Komunitas UINSA E-SPORTS Menurut Perspektif Teori**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui pengamatan secara langsung pada saat para anggota komunitas berkumpul dan juga wawancara dengan 10 orang informan yaitu anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB, telah memberikan hasil penelitian sebagaimana yang telah dijelaskan didalam temuan penelitian ini. Dalam menganalisis model komunikasi interpersonal anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi MLBB, peneliti mencocokkan dengan Teori Penetrasi Sosial yang dikemukakan oleh Altman dan Taylor.

Penetrasi Sosial (*Social Penetration*) merupakan sebuah proses yang menyatakan bahwa manusia (bahkan tanpa berpikir) menimbang setiap hubungan dan interaksi dengan manusia lain dengan jenis imbalan yang didapat. Informasinya menyangkut pengalaman pribadi, perasaan, rencana masa depan, impian dan lain – lain. Dalam kehidupan sehari-hari penetrasi sosial (*Social Penetration*) tidak hanya terjadi dalam komunikasi dan interaksi secara langsung, melainkan juga dapat terjadi pada media perantara yakni media sosial.<sup>57</sup>

Jika ditinjau dari 5 tahapan penetrasi sosial, para anggota komunitas telah melakukan tahap-tahap

---

<sup>57</sup> Riangga Diko Mahardika, Farida F. *Self-Disclosure on Instastory Feature of Instagram*. 103

pendekatan tersebut dengan baik dan terjadi secara alami. Dengan adanya kesamaan hobi yang dimiliki yaitu bermain *game online* MLBB, mereka dapat menemukan teman dekat yang sedikit banyak memiliki suatu hal yang sama antara satu sama lain.

Kedekatan yang terjalin secara bertahap yang berawal dari tahap orientasi yaitu memulai pembicaraan singkat seperti berkenalan satu sama lain, membahas hal-hal sederhana dan biasanya terkesan kurang penting menjadi sebuah awal yang dilakukan para anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi MLBB.

Setelah itu secara bertahap meningkat pada tahap eksplorasi-afektif, dimana dalam tahap ini para mahasiswa anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi MLBB mulai sedikit demi sedikit berani mengekspresikan diri mereka terhadap satu sama lain. Namun, tidak semua anggota dapat melewati tahap ini karena banyaknya faktor yang menjadi pertimbangan masing-masing orang dalam memilih dan memilah *circle* pertemanan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap afektif, dimana pada tahap ini, komunikator dan komunikan mulai berbicara tentang hal-hal yang bersifat pribadi. Pada tahapan ini juga terjadi saling mengkritik dan memberi alasan terkait dengan topik yang dibicarakan. Pada tahap ini juga mulai ada sentuhan yang bersifat pribadi (pelukan, memegang tangan atau pundak, dan lain-lain) yang bersifat intim.

Pada tahap afektif, beberapa anggota komunitas saling berbagi informasi yang bersifat pribadi hanya dengan teman yang sangat dekat. Dengan saling berbagi tentang kelebihan dan kekurangan dari masing-masing, serta tetap menjaga hal pribadi tersebut.

Berlanjut pada tahap stabil yaitu, hubungan yang sudah mencapai tingkat dimana hal-hal yang bersifat pribadi dapat diketahui secara bersama, serta satu sama lain dapat memprediksi reaksi emosional dari masing-masing anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi MLBB. Pada tahap ini, para responden menyatakan bahwa mereka sudah cukup paham karakter teman dekat mereka, begitu pula sebaliknya.

Tahap yang terakhir dari Teori Penetrasi Sosial adalah tahap depenetrasi. Dalam tahap ini hubungan mulai terjadi kerusakan, mulai ada konflik, dan bahkan mengarah kepada pemutusan hubungan. Tetapi, para responden merasa tidak ada satupun dari mereka yang memutus hubungan pertemanan meskipun terkadang kerap kali bertengkar kecil tentang sesuatu yang tidak sejalan, atau karena hal pemicu lainnya.

Komunikasi interpersonal yang terjadi antar anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB telah mencapai tujuan dari berkomunikasi itu sendiri yaitu, mencapai tujuan sosial individu, khususnya keterbukaan diri. Dalam mengungkapkan diri dan menjalin keakraban, dibutuhkan keterbukaan antar sesama anggota agar hubungan pertemanan yang lebih erat bisa terjalin. Anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB telah menunjukkan sikap saling terbuka terhadap satu sama lain baik dalam hal bermain *game online* MLBB maupun saat membicarakan hal selain *game*.

Selanjutnya, jika ditinjau dari segi pengembangan relasional anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB telah membangun relasi sesama anggota dengan cukup baik. Ditinjau dari keseharian mereka saat berkumpul dan melakukan kegiatan bersama, baik saat

bermain *game* maupun tidak. Karena hubungan pertemanan yang cukup baik inilah, para anggota komunitas dapat dengan nyaman pula membuka dirinya terhadap satu sama lain. Jadi dapat dikatakan bahwa para anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB memiliki pengembangan relasional yang cukup baik.

Menurut hasil observasi yang telah dilakukan, anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB cukup diakui keberadaannya oleh teman-teman yang berada disekitarnya maupun dengan sesama anggota komunitas UINSA ESPORTS Divisi MLBB lainnya. Dengan adanya interaksi yang mereka lakukan, serta *feedback* antara satu dengan yang lainnya cukup setimpal, membuat mereka saling mengakui adanya keberadaan satu sama lain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan dibentuknya komunitas UINSA E-SPORTS khususnya Divisi MLBB, menjadikan para mahasiswa memiliki wadah untuk berkembang dengan meningkatkan minat dan bakat yang dimiliki oleh setiap anggota komunitas. Dengan terbentuknya komunitas UINSA E-SPORTS, diharapkan para mahasiswa dapat menyalurkan minat mereka serta menjalin relasi dengan mahasiswa lainnya yang memiliki minat di bidang yang sama serta tetap memiliki kegiatan bersama dengan komunitas dengan terstruktur dan terkontrol.

### **3. Komunikasi Anggota Komunitas UINSA ESPORTS Menurut Perspektif Islam**

Hasil dari penelitian komunikasi interpersonal antar anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB memberikan pemahaman mengenai model komunikasi interpersonal yang terjadi antar anggota komunitas.

Osgood dan Schramm menjelaskan bahwa proses komunikasi berjalan secara sirkuler dimana masing-masing pelaku secara bergantian bertindak sebagai komunikator/sumber dan komunikan/penerima.<sup>58</sup> Salah satu mekanisme terselenggaranya komunikasi secara efektif adalah dengan memperhatikan umpan balik. Model ini juga sering disebut sebagai model melingkar (*circular*).<sup>59</sup> Sama halnya dengan komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB, dimana hampir seluruh informan lebih menyukai komunikasi yang terjadi 2 arah, atau terdapat timbal balik (*feedback*).

Komunikasi 2 arah atau komunikasi melingkar, dapat menghasilkan sebuah hubungan komunikasi yang berkelanjutan antara satu sama lain, serta dapat menimbulkan kesan bagi satu sama lain agar bisa berlanjut ke tingkat pertemanan yang lebih baik.

Para informan yaitu anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB dipertemukan satu sama lain melalui acara yang diselenggarakan oleh panitia atau pengurus komunitas UINSA ESPORTS, lalu mulai saling mengenal satu sama lain dan mulai menjalin keakraban. Meskipun berasal dari fakultas, jurusan dan latar belakang yang berbeda-beda, para anggota komunitas tetap bisa menjalin pertemanan berkat suatu kesamaan yaitu sama-sama memiliki hobi bermain *game online* Mobile Legends Bang Bang. Seperti yang dijelaskan dalam surah Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi<sup>60</sup>:

---

<sup>58</sup> Rayudaswati Budi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. 43

<sup>59</sup> Yuliana Rakhmawati. *Komunikasi Antarpribadi Konsep dan Kajian Empiris*.18

<sup>60</sup> QS. Al-Hujurat [49]: 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya : "Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara / kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal".

Jika ayat ini dihubungkan dengan penelitian ini, maka sebagai berikut. Dalam Surah Al Hujurat ayat 13 menjelaskan bahwa kita sebagai manusia ciptaan Allah SWT, berbeda satu sama lain. Dengan perbedaan ini, diharapkan manusia bisa saling memahami dan hidup rukun. Ini seperti lingkungan universitas yang berisi orang-orang dari latar belakang ras, etnis dan budaya yang berbeda, serta kepribadian dan kepribadian yang berbeda. Bersatu dalam lingkungan yang sama, lingkungan universitas. Setelah kita mengenal satu sama lain, kita manusia dapat membangun hubungan yang dekat. Contoh aktivitas yang dapat membangun keakraban adalah melakukan sesuatu yang dapat dilakukan berdua atau dengan beberapa orang yang dinikmati. Misalnya, memiliki hobi atau minat bermain *game online*.

Dalam suatu komunitas, setiap anggota akan menjalin pertemanan secara tidak langsung karena dibutuhkan komunikasi yang intens untuk mendapatkan hubungan yang baik dan akrab. Dengan keakraban yang terjalin lama maka akan timbul kepercayaan yang akan lebih meningkatkan komunitas serta komunikasi antar anggota. Seperti yang telah ditetapkan pada H.R Muslim pada kitab

Bulughul Marom Kitab Jama' Bab Adab no. 1468 yang berbunyi

وَعَنْ النَّوَّاسِ بْنِ سَمْعَانَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَأَلْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ الْبِرِّ وَالْإِيمَانِ؟ فَقَالَ ( :الْبِرُّ حُسْنُ الْخُلُقِ ِ، وَالْإِيمَانُ مَا حَاكَ فِي صَدْرِكَ، وَكَرِهْتَ أَنْ يَطَّلَعَ عَلَيْهِ النَّاسُ ) (أَخْرَجَهُ مُسْلِمٌ

Artinya : “dari An-Nawwas bin Sam’an radiallahu ‘anhu dari Nabi Shallallahu ‘alaihi Wasallam, Beliau bersabda: “Kebaikan adalah akhlak yang baik sedangkan dosa adalah apa yang terlintas di jiwamu tetapi kamu benci/takut diketahui oleh orang lain”.

Nabi Shallallahu 'alaihi Wasallam mengajarkan kepada kita bahwa kebaikan adalah bagian dari akhlak yang baik dan dapat dipahami melalui hati nurani kita. Maka dari itu apabila kita mempunyai akhlaq yang baik dan berkata seperti apa yang ada dihati nurani kita, maka kita akan menjadi orang yang berakhlaq baik serta mendapat kepercayaan dengan orang lain. Maka sebaliknya jika kita berkata berbalik dengan apa yang ada di hati nurani kita maka kita akan berdosa serta dibenci bahkan ditakuti orang lain karena kita tidak dapat dipercaya. Apabila sudah tidak dapat dipercaya, maka hubungan dan komunikasi dengan orang lain akan hancur dan komunitas tidak akan berjalan dengan lancar.

Dengan banyaknya mahasiswa UINSA yang memiliki minat yang sama yaitu bermain *game online* khususnya Mobile Legends, menjadikan awal mula berdirinya komunitas UINSA E-SPORT Divisi MLBB di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dengan berdirinya komunitas tersebut, diharapkan para anggota komunitas dapat menjalin hubungan yang baik antar sesama anggota yang lain serta mendapat banyak teman baru dari berbagai jurusan yang ada di dalam universitas.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Kesimpulan dari penelitian yang berjudul Model Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Gamers Komunitas UINSA E-SPORTS Divisi Mobile Legends: Bang Bang yaitu, model komunikasi yang dilakukan oleh anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB dilakukan secara sirkuler atau melingkar. Berawal dari memiliki suatu kesamaan dapat membuat hubungan antar anggota komunitas menjadi lebih dekat. Setelah menjadi lebih dekat barulah para anggota komunitas bisa saling terbuka untuk mengungkapkan dirinya serta menjalin keakraban kepada satu sama lain. Meskipun terkadang komunikasi yang terjadi terhambat karena adanya suatu hambatan, baik dari dalam diri sendiri, dari orang lain, maupun dari lingkungan, namun masing-masing dari anggota komunitas memiliki caranya sendiri-sendiri dalam menyelesaikan hambatan yang terjadi, sehingga tetap tercipta hubungan yang harmonis antar sesama anggota komunitas UINSA E-SPORTS Divisi MLBB.

#### **B. Rekomendasi**

Hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan kepada seluruh masyarakat, khususnya *gamer* yang bermain Mobile Legends Bang Bang agar dapat menambah informasi mengenai model komunikasi yang terjadi pada komunitas, serta hambatan apa saja yang menjadi penghalang dalam melakukan pengungkapan diri kepada sesama anggota komunitas.

Selain itu, peneliti berharap penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi masyarakat awam tetapi juga kepada perguruan tinggi negeri, dosen, dan juga kalangan mahasiswa

sebagai referensi atau literatur dalam penelitian yang akan datang dengan kajian keilmuan yang sama.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dari penelitian yang dilakukan adalah ketika peneliti mencari anggota komunitas yang bersedia menjadi informan penelitian dan sesuai dengan kriteria atau syarat yang peneliti butuhkan untuk menyusun penelitian ini. Selain itu, peneliti merasa terbatas dengan adanya musibah pandemi Covid-19 yang menyebabkan terbatasnya akses untuk bertemu secara langsung terhadap para informan yang menjadi bagian penting dalam menyusun penelitian ini.



## Daftar Pustaka

- Ali Nurdin. *Teori Komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis*. (Jakarta: Kencana. 2020)
- Asaas Putra. Diah Ayu Patmaningrum. *Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak*. (Bandung: Universitas Telkom.2018)
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, ‘Hasil Pencarian Diri KBBI<<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/klarifikasi>>
- Comdev, *Pengertian Dan Jenis-jenis Komunitas Menurut Ahli*, diakses pada 23 September 2021 dari <<https://comdev.binus.ac.id/pengertian-dan-jenis-jenis-komunitas-menurut-ahli/>>
- Deddy Mulyana. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008) hal. 156
- Eliana Pratiwi. “*Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online*”. *Skripsi*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang. 2017
- Farida Nugrahani. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Bahasa*. (Solo: Cakrabooks, 2014)
- Geri Jatmika, *Adakah Syarat Tertentu agar Seseorang Bisa Disebut Gamer? Ini Pandangan Saya* diakses pada 26 Oktober 2021 dari <<https://id.techinasia.com/talk/apa-definisi-gamer-menurut-kamu>>
- Ida Suryani Wijaya. *Komunikasi Interpersonal an Iklim Komunikasi dalam Organisasi*. (Samarinda: UIN Alauddin Makassar.2013)
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005)
- Moh. Syahrul Maula. “Trend E-Sport Pada Komunitas UINSA E-Sport UIN Sunan Ampel Surabaya”. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2021

- Mudjia Rahardjo, *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. 2017) hal. 3
- Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial*”. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2018) hal. 1
- Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Online DOTA 2)*”. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2018
- Muhammad Bayu Dwianda. “*Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Online DOTA 2)*”. 45
- QS. Al-Hujurat [49]: 13
- Rayudaswati Budi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Makassar: Kretakupa Print.2010) hal. 43
- Rayudaswati Budi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. 43
- Riangga Diko Mahardika, Farida F. *Self-Disclosure on Instastory Feature of Instagram*. (Surabaya: Jurnal Studi Komunikasi Vol.3, Edisi 1 Tahun 2019 hal. 103
- RR. Ponco Dewi Karya Ningsih. *Ilmu Komunikasi*. (Yogyakarta: Samudra Biru. 2018) hal. 23-24
- Syahrul Perdana Kusumawardani. *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*. (Surabaya: FISIP Universitas Airlangga. 2015) hal. 156
- Vio, Tafsir Surat Al Hujurat Ayat 13, Larangan Membedakan Sesama Manusia, diakses pada 5 Januari 2022 dalam <<https://www.google.com/amp/s/m.kumparan.com/amp/berita-hari-ini/tafsir-surat-al-hujurat-ayat-13-larangan-membeda-bedakan-sesama-manusia-1vCRXcRYEiJ>>
- Vivin Novarina “Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pembelajaran Kelompok A Di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik”.

Yuliana Rakhmawati. *Komunikasi Antarpribadi Konsep dan Kajian Empiris*. (Surabaya: Putra Media Nusantara. 2019)

Yuliana Rakhmawati. *Komunikasi Antarpribadi Konsep dan Kajian Empiris*.

Zaenal Mukarom. *Teori-teori Komunikasi*. (Bandung: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. 2020)



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A