

TESIS

**PENETRASI SOSIAL ANTARPEMAIN *GAME ONLINE*
GRAND THEFT AUTO V (FIVE M)**



HANDIKA ARISANDY

195503004

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2022



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI

PENGESAHAN TESIS

Nama : Handika Arisandy

NIM : 195503004

Konsentrasi : Manajemen Media Digital

Judul Tesis : Penetrasi Sosial Antarpemain *Game Online* Grand Theft Auto V
(Five M)

Nama Pembimbing	Tanggal	Tanda tangan
-----------------	---------	--------------

Dr. Y. Argo Twikromo, MA.	21 Januari 2022
---------------------------	-----------------

Dr. Phil. Y Bambang Wiratmojo, MA.	2 Februari 2022
------------------------------------	-----------------



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI

PENGESAHAN TESIS

Nama : Handika Arisandy
Nomor Mahasiswa : 195503004
Konsentrasi : Manajemen Media Digital
Judul Tesis : Penetrasi Sosial Antarpemain *Game Online* Grand Theft
Auto V (Five M)

Nama Penguji	Tanggal	Tanda Tangan
Drs. Mario Antonius Birowo, MA., Ph.D.	3 Februari 2022	
Dr. Y. Argo Twikromo, MA.	21 Januari 2022	
Dr. Phil. Y Bambang Wiratmojo, MA.	2 Februari 2022	

Ketua Program Studi



Drs. Mario Antonius Birowo, MA., Ph.D.

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Handika Arisandy

Nomor Mahasiswa : 195503004

Konsentrasi : Manajemen Media Digital

Judul Tesis : Penetrasi Sosial Antarpemain Game Online Grand Theft Auto V (Five M)

Menyatakan bahwa tesis ini benar-benar orisinal, karya tulis saya sendiri, bukan plagiasi. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiasi dalam karya ini, saya bersedia menerima hukuman sesuai dengan hukum yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar, tanpa unsur paksaan apapun.

Yogyakarta, 20 Desember 2021



METERAL TEMPEL
F08E9AJX335613821

Pembuat Pernyataan

Handika Arisandy

INTISARI

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan menggambarkan tahapan kedekatan antar pemain yang bermula dari dalam sebuah media *game online* Grand Theft Auto V. Proses penetrasi antarpemain *game online* Grand Theft Auto V versi Five M akan digambarkan dari awal bertemu memulainya sebuah hubungan hingga tahap pemutusan hubungan para pemain. Hubungan awal dari dalam *game* (dunia virtual) hingga di luar *game* (dunia nyata).

Menggunakan metodologi deskriptif kualitatif dengan metode netnografi. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi secara langsung, wawancara, dan dokumentasi (*screen shoot*). Data yang sudah dikumpulkan di lapangan kemudian dianalisis dengan teori komunikasi antar pribadi, *technological determinism*, dan penetrasi sosial sehingga dapat digunakan untuk menggambarkan realitas yang kini terjadi dilakukan oleh para pemain *game*.

Penelitian ini menemukan para pemain *game online* Grand Theft Auto V menjalin sebuah hubungan pertemanan dapat ke arah hubungan yang intim dengan waktu yang tergolong cepat. Melalui dunia digital manusia menjadi lebih terbuka. memiliki sikap yang dapat mendorong ke hubungan yang intim. Pengungkapan diri di dalam *game* menjadi hal penting dalam keberlangsungan sebuah hubungan antarpemain sehingga menimbulkan hubungan sampai dunia nyata. Hal ini merupakan dampak dari berkembangnya teknologi yang menjadi sebuah wadah atau media para pemain (masyarakat digital) dalam melakukan sebuah interaksi di dunia virtual. Media *game* menjadi awal mula interaksi para pemain yang kemudian dilanjutkan menggunakan media komunikasi lainnya. Manusia berkembang dengan mengikuti teknologi yang ada sehingga menciptakan manusia dengan karakteristik yang baru yang lebih terbuka. Sebuah hubungan yang berawal dari *game* tidak semua sampai ke lapisan inti. Hubungan pertemanan yang inti sekalipun memiliki kemungkinan pemutusan hubungan yang dilakukan antarpemain.

Kata kunci: Penetrasi sosial, *technological determinism*, *game online*, grand theft auto v, netnografi

ABSTRACT

This research was conducted in order to determine and describe the stages of closeness between players that started in a media online game Grand Theft AutoV. The process of penetration between players of the online game Grand Theft Auto V version Five M will be described from the beginning of meeting the start of a relationship to the stage of terminating the relationship of the players. The initial relationship from within the game (virtual world) to outside the game (real world).

Using a qualitative descriptive methodology with a netnographic method. This study uses several data collection techniques, namely direct observation, interviews, and documentation (screenshots). Data already collected in the field and then analyzed by the theory of interpersonal communications, technological determinism, and social penetration that can be used to describe the reality of what is happening now done by gamers.

This study found that the players of the online game Grand Theft Auto V formed a friendship that could lead to an intimate relationship with a relatively fast time. Through the digital world, humans have become more open. have an attitude that can lead to an intimate relationship. Self-disclosure in the game is an important thing in the continuity of a relationship between players so that it creates a relationship to the real world. This is the impact of the development of technology that becomes a forum or media for players (digital society) in conducting an interaction in the virtual world. The Media is game the beginning of the interaction of the players which is then continued using other communication media. Humans develop by following existing technology so as to create humans with new characteristics that are more open. A relationship that starts from the game does not all reach the core layer. Even the core of friendship has the possibility of severing the relationship between players.

Keywords: Social penetration, technological determinism, online games, grand theft auto v, netnography

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta merestui semesta hingga detik ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul Penetrasi Sosial Antarpemain *Game Online Grand Theft Auto V (Five M)*. Berbagai usaha sudah dilakukan untuk menjadikan tesis ini sempurna, namun dengan keterbatasan dan kekurangan yang penulis miliki, tesis ini lahir dalam bentuk yang sederhana dan jauh dari kata sempurna. Tesis ini ditulis untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Magister Ilmu Komunikasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Tesis ini dapat selesai karena banyak dukungan dari berbagai pihak yang tidak bisa penulis cantumkan semuanya, secara materi maupun *non* materi yang sudah diberikan. Oleh karena itu sebagai bentuk rasa hormat peneliti ingin berterima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Ayah Sukamto dan Ibu Ambarwati serta adik penulis Shelly Sinta Bella yang selalu mendoakan, memberi semangat, dan mendukung dalam penyelesaian tesis ini.
2. Kekasih hati penulis Roshiana Dewi Mahendraswari S.E. yang telah membantu saya, memberi dukungan *support* dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Kedua pembimbing bapak Dr. Y. Argo Twikromo, MA. dan bapak Dr. Phil. Y Bambang Wiratmojo, MA. yang sudah meluangkan banyak waktu

dan sabar mendampingi hingga akhir penyelesaian tesis ini. Berbagi banyak ilmu kepada penulis yang akan berguna di kemudian hari.

4. Bapak Drs. Mario Antonius Wibowo, MA., Ph.D., selaku ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi UAJY sudah memberi ilmu dari awal perkuliahan hingga penulis selesai menempuh pendidikan strata dua.
5. Bapak Dr. phil. Lukas S. Ispandriarno, M.A., selaku mantan ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi UAJY yang sudah membantu dan memberi ilmu dan masukan-masukan kepada penulis. Awal bertemu saat wawancara dengan beliau ketika mendaftar di kampus UAJY.
6. Bapak dan Ibu staf dosen Magister Ilmu Komunikasi UAJY yang sudah banyak membantu dari awal hingga akhir untuk keberlangsungan perkuliahan.
7. Teman-teman mahasiswa Magister Ilmu Komunikasi UAJY tahun 2019 akhir, yang sudah menjadi teman baik dan membantu penulis selama ini. Berbagi pengalaman banyak ketika menjalani studi strata dua.
8. Informan atau para pemain Grand Theft Auto V (Five M) yang peneliti temui di dalam *game*. Tergabung dalam grup Discord Sion. Arfan, Dzikri, Naldo, Adit, Dewangga, Fadlizil, Gus, Teuku, dan Rico. Sudah bersedia menjadi informan dan memberi waktu untuk melakukan wawancara.

Penulis menyadari bahwa tulisan penelitian ini jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran pembaca sangat diharapkan penulis untuk membantu menjadi penelitian di kemudian hari khususnya dalam perkembangan komunikasi di

bidang dunia virtual (*game*). Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi akademisi dan praktisi komunikasi.

Yogyakarta, 17 November 2021

Penulis



Handika Arisandy



DAFTAR ISI


PENGESAHAN TESIS	i
PENGESAHAN TESIS	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
INTISARI	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
ARTI SINGKATAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Deskripsi Masalah	9
1.3 Pertanyaan Penelitian	11
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Manfaat Penelitian	12
1.5.1 Manfaat Teoritis	12
1.5.2 Manfaat Praktis	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	13
2.1 Tinjauan Pustaka	13
2.2 Kerangka Teori	15
2.2.1 Komunikasi Antarpribadi	15
2.2.2 Technological Determinism	17
2.2.3 Teori Penetrasi Sosial	19
2.3 Kerangka Konsep	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Metodologi Penelitian	24
3.1.1 Jenis Penelitian	24
3.1.2 Metode Penelitian	24
3.2 Subjek Penelitian	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data	26

3.3.1	Observasi.....	26
3.3.2	Wawancara.....	26
3.3.3	Dokumentasi	27
3.4	Teknik Analisis Data	27
3.4.1	Siklus Analisis Data Model Interaktif.....	27
3.4.2	Reduksi Data	28
3.4.3	Penyajian Data	28
3.4.4	Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	29
3.5	Jadwal Penelitian	29
3.5.1	Tahapan Penelitian	29
3.5.2	Rincian Kegiatan Penelitian.....	29
3.5.3	Waktu yang Diperlukan Untuk Melakukan Setiap Tahap	34
3.6	Kesulitan-kesulitan yang Timbul Selama Penelitian dan Pemecahannya 34	
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1	Hasil Penelitian.....	36
4.1.1	<i>Game</i> GTA V (FiveM) <i>Role play</i>	36
4.1.2	Discord	54
4.2	Pembahasan	62
4.2.1	Komunikasi antarpemain di dalam <i>game</i>	63
4.2.2	Teknologi menjadi jembatan hubungan pertemanan	66
4.2.3	Proses penetrasi sosial yang dilakukan para pemain <i>game</i>	69
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Pemain GTA V Setiap Bulan. Sumber: Data dilansir dari Steamcharts.com Tahun 2018-2020.....	5
Gambar 1. 2 Urutan game terlaris di Steam. Sumber: Data dilansir dari Steampowered.com Tahun 2019.....	6
Gambar 3. 1 Siklus Analisis Data Penelitian Kualitatif Model Interaktif.....	28
Gambar 3. 2 Aplikasi Five M untuk mencari kota virtual GTA V. Sumber: <i>screenshot</i> peneliti	30
Gambar 3. 3 Discord Indoplanet <i>Role play</i> . Sumber: <i>screenshot</i> peneliti.....	31
Gambar 3. 4 Discord Generation Indonesia <i>Role play</i> . Sumber: <i>screenshot</i> peneliti.....	31
Gambar 3. 5 Discord Great <i>Role play</i> . Sumber: <i>screenshot</i> peneliti	32
Gambar 4. 1 GTA V (FiveM) <i>role play</i> . Sumber: <i>screenshots</i> peneliti.....	37
Gambar 4. 2 Pemakaman salah satu pemain GTA V <i>role play</i> dan menjadi polisi. Sumber: <i>Screenshots</i> peneliti	45
Gambar 4. 3 Pekerjaan sopir bis. Sumber: <i>Screenshots</i> peneliti.....	45
Gambar 4. 4 Pekerjaan mekanik. Sumber: <i>Screenshots</i> peneliti	46
Gambar 4. 5 Peta GTA V <i>role play</i> bagian pedesaan. Sumber: <i>screenshots</i> peneliti.....	47
Gambar 4. 6 Peta GTA V <i>role play</i> bagian perkotaan. Sumber: <i>screenshots</i> peneliti.....	48
Gambar 4. 7 Informasi donasi yang dapat dipilih oleh pemain GTA V <i>role play</i> . Sumber: <i>screenshots</i> peneliti	51
Gambar 4. 8 Acara Perekrutan Keluarga Baru <i>Bikers</i> . Sumber: <i>screenshots</i> peneliti.....	53
Gambar 4. 9 Discord Sion bersama para subjek penelitian. Sumber: <i>screenshots</i> peneliti.....	55
Gambar 4. 10 Bertemu Dengan Arfan dan Dzikri. Sumber: foto peneliti	58
Gambar 4. 11 Discord Sion sepi karena beberapa pemain sedang memiliki kesibukan. Sumber: <i>Screenshots</i> peneliti.....	60

ARTI SINGKATAN



GTA V	: Grand Theft Auto V
RP	: Role play
IC	: In Character
OOC	: Out Of Character
DC	: Discord
Sambat	: Ngobrol bersama
Gokil	: Lucu
Ori	: Original
Nyari-nyari	: Mencari
Baper	: Bawa perasaan
PNS	: Pegawai Negri Sipil
Dewa	: Admin
Jago	: Mahir