

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berkembang sebuah Teknologi khususnya dalam dunia *game online* dapat memungkinkan menjadi media “baru” sebagai pertemuan seseorang dalam menjalin sebuah hubungan hingga tahap intim. Tahapan intim dapat dicapai dengan adanya rasa keingintahuan (ketertarikan) antar sesama pemain yang memiliki ikatan emosional yang sama. Proses dari hubungan pertemanan melalui sebuah jaringan internet (*game online* dan Discord) berlangsung dengan sangat cepat untuk sampai ke tahap hubungan inti antar sesama pemain *game GTA V role play* yang berawal dari dalam *game* ini. Teknologi menjadi sebuah jembatan untuk menuju ke dunia yang baru, perkumpulan sebuah masyarakat digital (maya) yang memiliki kecenderungan lebih mudah mengekspresikan dirinya. Media sangat berpengaruh untuk menjadi awal mula pertemuan di mulai.

Kesimpulan pertama bahwa dengan seiring berkembangnya zaman khususnya dunia *game* yang dapat dimainkan secara *online* yang terdapat sebuah interaksi antar pemainnya membuka peluang untuk menjalin sebuah hubungan dengan orang yang belum pernah ditemui di dunia nyata hingga tahap hubungan inti yang saling terbuka. Hubungan yang belum tentu dengan orang yang sama bisa seintim ini jika bertemu di dunia nyata.

Kesimpulan kedua waktu yang dibutuhkan berlangsung secara cepat melalui dunia virtual karena lebih fleksibel untuk melakukan percakapan setiap

saat. Pertemuan di dalam *game* dua atau tiga kali jika pemain memiliki ketertarikan satu sama lain maka akan dilanjutkan ke dunia nyata melalui aplikasi Discord. Berbicara di aplikasi Discord tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai tahap hubungan “topik sensitif” antarpemain. Waktu yang terlalu lama juga tidak berpengaruh dengan keintiman hubungan seseorang secara dunia nyata dan dunia virtual. Seperti yang kita temui di dunia nyata, lamanya waktu kita mengenal seseorang tidak menjadi faktor untuk menjalin hubungan sampai ke lapisan intim dari teori penetrasi sosial. Konsep dari *cost and reward* teori penetrasi sosial terlihat ketika antarpemain “jago” dalam *game* selain *GTA V role play* dengan harapan untuk memenangkan sebuah *game* misalnya *Valorant*.

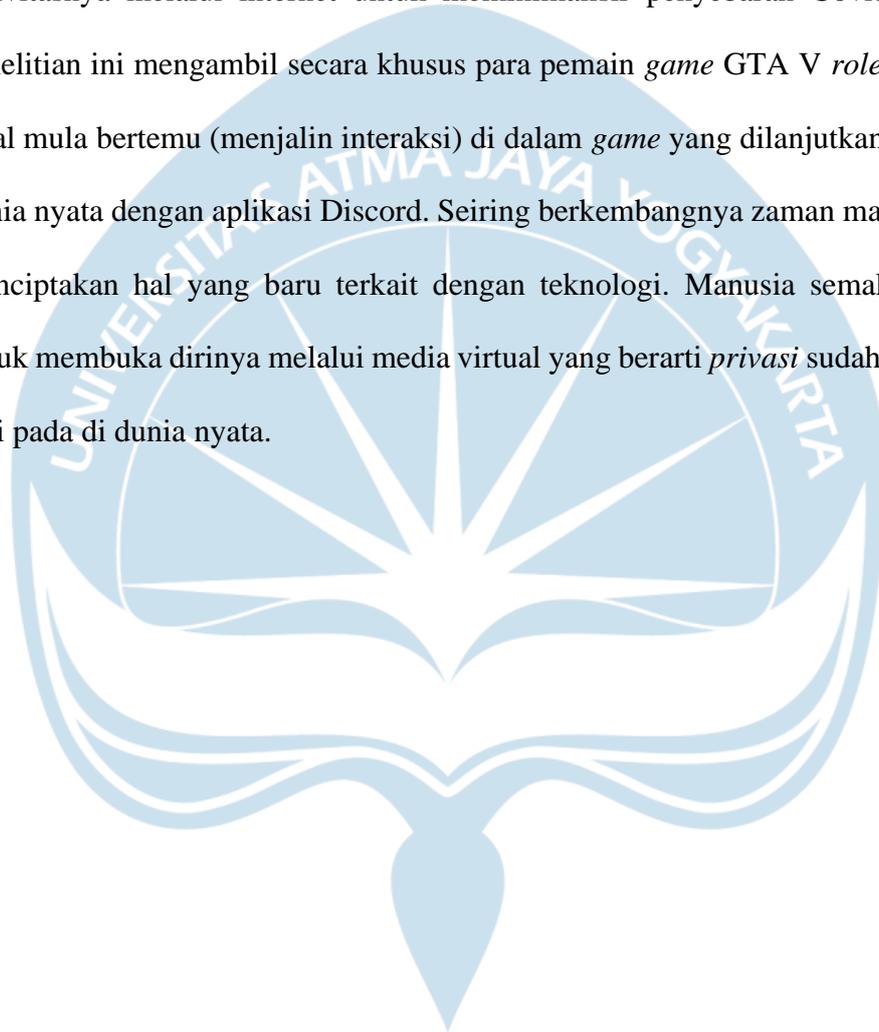
Kesimpulan ketiga kemudahan lainnya (internet) juga tidak adanya hambatan jarak, ruang dan waktu ketika kita menggunakan media internet untuk melakukan sebuah interaksi. Manusia menciptakan teknologi dan teknologi menciptakan manusia “baru” dari keberadaan teknologi itu. Manusia yang memulai hubungan melalui dunia *game* kecenderungan memiliki keterbukaan hingga tahap intim antarpemain. Tahap intim terlihat ketika topik yang dibicarakan sensitif antarpemain. *Game* yang dahulunya hanya sebuah permainan kini dapat dikatakan sebagai media untuk bersosialisasi antar pemainnya. Adanya perkembangan teknologi *game* membuat peluang “baru” terciptanya ketergantungan manusia dengan teknologi. *Game* dan Discord menjadi hal yang adiktif setiap hari lumrah untuk dilakukan ketika para pemain memiliki hubungan dengan sesama. Menjadi manusia yang lebih terbuka terhadap orang yang belum pernah ditemui secara langsung di dunia nyata.

Proses dari sebuah hubungan pertemanan berlangsung dua kali ketika bertemu melalui jaringan internet dan bertemu secara langsung pada tahapan pemrosesan secara dua kali ini kami mengkonfirmasi hal yang sudah dibicarakan melalui aplikasi Discord. Subjek penelitian juga menjadi lebih intim dengan peneliti setelah bertemu secara langsung. Para pemain GTA V (FiveM) *role play* sudah mencapai yang diinginkan yaitu menambah relasi di kehidupan nyata dan merawat sebuah hubungan demi keberlangsungan di kehidupan nyata.

5.2 Saran

Penelitian ini memiliki garis besar sebuah hubungan pertemanan yang berawal dari *game* Grand Theft Auto V hingga bertemu ke dunia nyata. Tidak hanya sekedar bertemu namun memiliki sebuah komunikasi hampir setiap hari dengan pembahasan sampai ke tahap intim di sebuah hubungan pertemanan, berkomunikasi melalui aplikasi Discord tahap demi tahap dilalui secara cepat hingga tahap intim. *Game* Grand Theft Auto V berjenis *role play* yang memainkan sebuah peran dari karakter yang dibuat di dalam *game*. *Genre game* memiliki banyak aliran salah satunya *role play* saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya bisa memilih *genre* dari *game* lainnya yang bukan *role play* karena hampir semua *game online* memiliki fitur interaksi secara text dan suara sehingga dapat mengikut perkembangan zaman interaksi antar pemain khususnya dunia virtual *game*. Pada penelitian selanjutnya sebaiknya peneliti (yang lain) mencoba menggunakan perspektif teori Komunikasi Kelompok dan mencermati "dinamika kelompok" karena dalam penggalian data peneliti harus terjun (bergabung) dengan kelompok atau komunitas *game online*.

Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, bahasa, dan budaya ketiga hal ini juga menjadi faktor penting untuk diteliti dikemudian hari. Penelitian ini dilakukan ketika awal pandemi, saat masyarakat (para pemain) di dunia nyata melakukan aktivitasnya melalui internet untuk meminimalisir penyebaran Covid-19. Pada penelitian ini mengambil secara khusus para pemain *game* GTA V *role play* yang awal mula bertemu (menjalin interaksi) di dalam *game* yang dilanjutkan hingga ke dunia nyata dengan aplikasi Discord. Seiring berkembangnya zaman manusia akan menciptakan hal yang baru terkait dengan teknologi. Manusia semakin mudah untuk membuka dirinya melalui media virtual yang berarti *privasi* sudah berkurang dari pada di dunia nyata.



DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2020). *Ketahui 2 Hal Inti Perbedaan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)*. Smarteye. <https://www.smarteye.id/blog/perbedaan-virtual-reality-dan-augmented-reality/>
- Azzahra, R. (2021). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perspektif Masyarakat*. Uinjkt.Ac.Id. <http://rdk.fidkom.uinjkt.ac.id/index.php/2021/01/07/pengaruh-media-sosial-terhadap-perspektif-masyarakat/>
- Bakry, U. S. (2017). Pemanfaatan Metode Etnografi dan Netnografi Dalam Penelitian Hubungan Internasional. *Jurnal Global & Strategis*, 11(1), 15. <https://doi.org/10.20473/jgs.11.1.2017.15-26>
- Cerita, J. (2015). *Jalan Cerita GTA 5 (Grand Theft Auto V) - Gameplay & Fitur*. Hotgamemagazine.Com. <http://www.hotgamemagazine.com/2015/05/jalan-cerita-game-gta-5-grand-theft-auto-v.html>
- Clinten, B. (2020). *Cara Pakai Discord di Smartphone dan PC untuk Main Game dengan Teman*. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2020/10/11/13450097/cara-pakai-discord-di-smartphone-dan-pc-untuk-main-game-dengan-teman?page=all>
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antar Manusia* (5th ed.). Karisma Publishing Group.
- Evelina, L. W. (2019). Komunitas adalah Pesan: Studi Netnografi Virtual di Situs Wisata TripAdvisor. *Warta ISKI*, 1(02), 65–74. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v1i02.19>
- Fauzi. (2019). *Cara Install & Main GTA 5 Roleplay*. Wwww.Teknosid.Com. <https://www.teknosid.com/game/cara-install-main-gta-5-roleplay>
- Giyoto, G., Purnomo, S. L. A., Untari, L., Purnama, S. L. S., & Asiyah, N. (2019). Gaminguistics: Proposing a Framework on the Communication of Video Game Avatars Giyoto. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(3), 364–386.
- Grand Theft Auto V*. (n.d.-a). https://store.steampowered.com/app/271590/Grand_Theft_Auto_V/
- Grand Theft Auto V*. (n.d.-b). Retrieved September 15, 2021, from https://sullygnome.com/game/Grand_Theft_Auto_V
- Gunkel, D. J. (2018). Gaming the system: Deconstructing video games, games studies, and virtual worlds. In *Gaming the System: Deconstructing Video Games, Games Studies, and Virtual Worlds*.
- Hall, J. A. (2019). How many hours does it take to make a friend? *Journal of Social and Personal Relationships*, 36(4), 1278–1296.

<https://doi.org/10.1177/0265407518761225>

- Handoyo, E. E. (2011). *Perkembangan Game Online Indonesia*. <https://duniaku.idntimes.com/game/konsol-pc/eric-edgar-handoyo/mari-tengok-game-online-indonesia>
- Hauer, T. (2017). Education, Technological Determinism and New Media. *INTED2017 Proceedings*, 1(2), 10026–10030. <https://doi.org/10.21125/inted.2017.2401>
- Kanat, S. (2019). The Relationship Between Digital Game Addiction, Communication Skills and Loneliness Perception Levels of University Students. *International Education Studies*, 12(11), 80. <https://doi.org/10.5539/ies.v12n11p80>
- Kaonang, G. (2021). *Apresiasi Komunitas GTA V Roleplay, Nimo TV Adakan Event Kompetisi Server*. Hybrid.Co.Id. https://hybrid.co.id/post/apresiasi-komunitas-gta-v-roleplay-nimo-tv-adakan-event-kompetisi-server/?utm_campaign=kurio&utm_medium=partnership&utm_source=kurio
- Karunia, V. (2021). *Dampak Kemajuan Teknologi di Bidang Sosial dan Budaya*. Www.Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/09/142234669/dampak-kemajuan-teknologi-di-bidang-sosial-dan-budaya?page=all>
- Kozinets, R. V. (2012). Marketing Netnography: Prom/ot(Ul)gating a New Research Method. *Methodological Innovations Online*, 7(1), 37–45. <https://doi.org/10.4256/mio.2012.004>
- Krisanto, A. (2014). *Internet untuk Pemula Panduan menggunakan internet secara produktif*. PT Elex Media Komputindo.
- Kusumawardhani, N. Q. (2020). *Studi: 86 Persen Remaja Kecanduan Gim Online*. Www.Republika.Co.Id. <https://gayahidup.republika.co.id/berita/q4he1i463/studi-86-persen-remaja-kecanduan-gim-emonlineem>
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2012). THEORIES OF HUMAN COMMUNICATION Eleventh Edition. In *Waveland Press, Inc.* (11th ed., Vol. 53, Issue 95). Waveland Press, Inc. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Luthfi, A. (2019). *30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari*. Www.Okezone.Com. <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari>
- M, A. G. (2021). *Bingung Soal Nama? Inilah 8 Cara Membuat Nickname yang Bagus*. Carisinyal.Com. <https://carisinyal.com/cara-membuat-nickname-yang-bagus/>

- Maiolini, C., Paoli, S. De, & Teli, M. (2012). Digital games and the communication of health problems . A review of games against the concept of procedural rhetoric. *Game*, 1(01), 63–75. http://gamejournal.it/1_maiolini_depaoli_teli/
- Mccarthy, A. (2009). *Social Penetration Theory and Facebook*. May. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjs4LnUrfbpAhXIdn0KHe1EDjcQFjAAegQIARAB&url=https%3A%2F%2Fpdfs.semanticscholar.org%2F3afa%2F024fd2a6133bac0a541fcaa50ee0703999de.pdf&usg=AOvVaw0H5xCLW8VHuealVbEEs6AV>
- Monggilo, Z. M. Z. (2018). Keintiman Komunikasi Manusia dan Komputer dalam Film “Her.” *Jurnal Gama Societa*, 2(1), 73–85. <https://doi.org/10.22146/jgs.35340>
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu hingga Massa*. PRENADA MEDIA GRUP.
- Novianti, R. D., Sondakh, M., & Rembang, M. (2017). Komunikasi Anatarpribadi Dalam Menciptakan Harmonisasi (Suami Dan Istri) Keluarga Didesa Sagea Kabupaten Halmahera Tengah. *E-Journal"Acta Diurna"*, VI(2), 1–15. <https://media.neliti.com/media/publications/94222-ID-komunikasi-antarpribadi-dalam-menciptaka.pdf>
- Pamungkas, C. (2017). Global village dan Globalisasi dalam Konteks ke-Indonesiaan. *Jurnal Global & Strategis*, 9(2), 245. <https://doi.org/10.20473/jgs.9.2.2015.245-261>
- Peraturan Umum Server*. (n.d.). <https://indopride.id/rules/>
- Perbedaan GTA V Online Dan Offline (Story Mode)*. (2020). Malline.Id. <https://malline.id/game/221852020/perbedaan-gta-v-online-dan-offline-story-mode/>
- Permassanty, T. D., & Irawan, C. H. (2018). Proses Penetrasi Sosial Antar Pemain Pada Game Mobile Legends. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 111. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i2.950>
- Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat Informasi Dan Digital. *Jurnal Sosioteknologi*, 27(11), 143–156. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/TAPIS/article/view/1529>
- Pratiwi, E. (2017). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 Di Kota Serang) [Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang]. In *Skripsi : Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang*. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Medium/article/download/3324/1986/>
- Pratnyawan, A. (2020). *Gamer Gelar Pesta Pernikahan Adat di Game GTA V, Jadinya Kocak*. Hitekno.Com. <https://www.hitekno.com/games/2020/05/23/050000/gamer-gelar-pesta-pernikahan-adat-di-game-gta-v-jadinya-kocak>

- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Roy. (2020). *Ingat! Epic Games Store Gratiskan GTA V Hingga 21 Mei*. Cnbcindonesia.Com. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200515131832-37-158783/ingat-epic-games-store-gratiskan-gta-v-hingga-21-mei>
- Santoso, P. (2015). *Harga GTA V PC Original di Indonesia*. Jagatplay.Com. <https://jagatplay.com/2015/04/news/harga-gta-v-pc-original-di-indonesia/>
- Setiawan, S. (2021). “Zoon Politicon” Pengertian Menurut Para Ahli & (Makna – Ciri). Www.Gurupendidikan.Co.Id. <https://www.gurupendidikan.co.id/zoon-politicon-pengertian-menurut-para-ahli-makna-ciri/>
- Stephanie, C. (2020). *Game Terlaris dan Terpopuler di Steam Sepanjang 2020*. Techno.Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2020/12/29/08020087/game-terlaris-dan-terpopuler-di-steam-sepanjang-2020>
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. PT. Refika Aditama.
- Sutisna, H. (2020). *Game Menjadi Pelarian Remaja di tengah Pandemi Covid-19*. Sobatsekolah.Com. <https://sobatsekolah.com/game/game-menjadi-pelarian-remaja-ditengah-pandemi-covid-19/>
- Syahrianto, M. (2020). *Peneliti AS Temukan 86 Persen Remaja Kini Kecanduan Game Online, Terbanyak Itu Anak...* Www.Wartaekonomi.Co.Id. <https://www.wartaekonomi.co.id/read267851/peneliti-as-temukan-86-persen-remaja-kini-kecanduan-game-online-terbanyak-itu-anak>
- Utz, S., Jonas, K. J., & Tonkens, E. (2012). Effects of passion for massively multiplayer online role-playing games on interpersonal relationships. *Journal of Media Psychology*, 24(2), 77–86. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000066>
- Wibowo, A. (2017). *Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?* Www.Pricebook.Co.Id. <https://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Yordan, J. (2018). *Game “GTA V” Raih Pendapatan Jauh Lebih Besar dari Film Mana Pun*. Www.Kumparan.Com. <https://kumparan.com/kumparantech/game-gta-v-raih-pendapatan-jauh-lebih-besar-dari-film-mana-pun>

Lampiran

Matrix Observasi

Cara Bertemu Subjek	Subjek observasi	Cara Observasi
Peneliti akan memainkan <i>game online</i> Grand Theft Auto V (Five M) di beberapa server yang ada di Indonesia untuk bertemu subjek penelitian yaitu pemain <i>game</i> Grand Theft Auto V (Five M).	Orang yang menjadi teman peneliti yang bertemu pertama kali di server Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia. Memiliki kedekatan dengan peneliti, kedekatan itu bisa diketahui dengan beberapa hal: membuat keluarga di kota lain (dengan nama karakter yang sama), bermain <i>game</i> lain (selain GTA V), memiliki grup WhatsApp, bercerita tentang kehidupan pribadi, dan bertemu sampai ke dunia nyata	Peneliti akan bermain <i>game</i> Grand Theft Auto V (Five M) setelah memiliki sebuah hubungan pertemanan dengan pemain lain peneliti akan mencoba mengajak bermain <i>game</i> lainnya setelah itu disela-sela bermain <i>game</i> ada sebuah pertanyaan untuk memancing keintiman dengan pemain lain, jika tidak berhasil atau tidak ada <i>feedback</i> maka dia bukan subjek dari penelitian. Setelah dekat dengan peneliti maka peneliti akan mengajak bertemu di dunia nyata secara langsung. Data dari hasil penelitian ini sampai pada titik jenuh yang dimaksud adalah kesimpulan yang sama atau berulang.

Matrix Pertanyaan

Konsep Utama Penelitian	Turunan Pertanyaan
Perkembangan zaman secara teknologi dan manusia, manusia mengembangkan teknologi yang berdampak kepada manusia dan menciptakan “manusia baru”. Dengan adanya teknologi kini menciptakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa latarbelakang subjek penelitian? 2. Kenapa bermain <i>game</i> Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?

dunia baru yang disebut dunia maya, dalam dunia maya memiliki sebuah ruang lingkup informasi dan komunikasi antara penggunanya. *Game* merupakan sebuah permainan yang dapat menjembatani komunikasi antar pemainnya. Menggambarkan realita yang terjadi kebiasaan atau masyarakat dunia maya khususnya melalui sebuah perantara *game*.

3. Apa yang diharapkan ketika bermain *game* Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?
4. Kapan pertama kali bermain Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?
5. Di mana subjek penelitian biasanya bermain?
6. Seberapa sering subjek penelitian bermain Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?
7. Kenapa percaya dengan peneliti untuk bercerita hal-hal tertentu?
8. Kenapa percaya untuk bertemu dengan peneliti?
9. Apa yang diharapkan berteman dengan peneliti?
10. Apakah subjek sebelumnya memiliki pertemanan yang pertama kali bertemu di dunia maya khususnya *game*?

Transkrip Wawancara

Informan satu

Nama : Dzikri Taufik Qurrohman
Tanggal Wawancara : 5 Agustus 2021 – 8 November 2021
Umur : 20 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi tinggal : Serang

Hasil wawancara

1. Apa latarbelakang subjek penelitian?

Jawab:

Saya seorang mahasiswa semester satu di salah satu universitas swasta yang ada di Serang, karena pandemic kuliah online jadi saya mengisi waktu luang dengan bermain *game online* salah satunya GTA V.

2. Kenapa bermain game Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?

Jawab:

Awalnya diajak si Upang dan saya merasa aneh soalnya sayakan sering main game tempur dar dor dar dor game action. Ngelihat RP kayaknya bosenin banget, diem ngoceh-ngoceh diem terus diajak sekali. Awal-awal masih bingung grogi gitu di RP soalnya selayaknya ngomong pada kehidupan nyata, soalnya kan ada aturan yang nanti di banned kalo berbuat yang enggak-enggak kaya mukulin orang. Udah nyoba sekali RP saya jadi ketagihan ternyata asik juga punya temen dari dalam game nah pas itu saya nyoba cari kawan di dalam game biar bisa maen bareng lah di kota. Syukur-syukur bisa ketemu di ooc Saya jadi suka RP karena bisa nambah teman di berbagai kota yang ada di Indonesia.

3. Apa yang diharapkan ketika bermain game Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?

Jawab:

Pertama sih cuman hiburan aja iseng-iseng coba main *game* genrenya *role play* di dalam *game* bisa modif-modif kendaraan impian terus bisa jadi penjahat juga. Sama tambah kawan *online* aja.

4. Kapan pertama kali bermain Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?

Jawab:

Main awal-awal di bulan Mei 2021 waktu itu, soalnya kalo di warnet banyak orang aku lihat main RP juga.

5. Di mana subjek penelitian biasanya bermain?

Jawab:

Saya biasanya main di warnet, karena laptop di rumah gak mumpuni spesifikasinya

6. Seberapa sering subjek penelitian bermain Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?

Jawab:

Dalam satu minggu 3 sampai 4 kali saya ke warnet, dengan durasi 5 jam.

7. Kenapa percaya dengan peneliti untuk bercerita hal-hal tertentu?

Jawab:

Karena bang Pur diajak ngobrol enak lagian juga kalo dibilang umur bang Pur lebih tua dari saya, jadi udah kaya kakak saya sendiri. Walaupun kita berteman dengan waktu yang singkat tapi rasanya udah akrab banger.

8. Kenapa percaya untuk bertemu dengan peneliti?

Jawab:

Karena sering ngobrol di Discord, ini sih penting banget setiap hari ngobrol, bercanda, nge-*game* bareng jadi waktu diajak ketemuan ya gas aja.

9. Apa yang diharapkan berteman dengan peneliti?

Jawab:

Menjalin pertemanan tapi gak cuman di dalam *game* aja tapi sampai ke luar *game* sampek kaya udah jadi keluarga di IC dan OOC.

10. Apakah subjek sebelumnya memiliki pertemanan yang pertama kali bertemu di dunia maya khususnya game?

Jawab:

Saya belum pernah bertemu dengan kawan yang online baru sama bang Pur aja.

Informan dua

Nama : Nur Ali Arfan
Tanggal Wawancara : 5 Agustus 2021 – 8 November 2021
Umur : 19 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi tinggal : Cilegon

Hasil wawancara

1. Apa latarbelakang subjek penelitian?

Jawab:

Saya seorang mahasiswa semester awal yang mengisi paruh waktu dengan membantu pekerjaan om saya dan memiliki hobi bermain *game*.

2. Kenapa bermain game Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?

Jawab:

Tahun lalukan ada gratisan dari Epic game gratis GTA V pertama kali aku main versi orinya, pas aku main itu kan ada gta V online pertama kali aku main sama kawanku karena di GTA V online banyak misi-misinya kalo masuk online pasti rusuh kalo ketemu orang juga gak bisa komunikasi, lama kelamaan bosan aku dan aku tanya kawan-kawanku yang streamer teman lamaku yang main AOV dan PUBG ternyata dia ngeklaim game GTA V di epic game. Terus dia bilang ayo kita main GTA V role play kita main di Indopride dan Indunity, terus aku cari tahu di YouTube GTA V role play gimana, terus aku nonton channel om senang gamer. Pertama kali tertariknya aku lihat dia. Aku nyari-nyari lagi di Facebook di Indopride ada yang lagi perang tapi sembari ngomong di dalam game. Terus ku bilang kawanku Ega main GTA V role play trus aku masuk ke Indunity. Awal masuk kota aku juga masih bingung walau udah pernah lihat streamer tapi lama kelamaan juga aku paham, ya buat nambah temen apalagi waktu itu kan pas awal pandemi gak boleh ke mana-mana jadi ya buat temen ngobrol pas di rumah. Sekarangkan peraturan pandemi agak longgar jadi kalo pas lagi ke kotanya temen bisa mampir.

3. Apa yang diharapkan ketika bermain game Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?

Jawab:

Menambah teman pak. Karena punya teman banyak apa lagi beda daerah asik jadi bisa main ke tempatnya. Melatih berbicara juga sih karena kitakan mainin peran di dalam *game* GTAny.

4. Kapan pertama kali bermain Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?
Jawab:
Pas bulan Mei 2021 setelah Epic *game* ada gratisan jadi ku *claim* terus download.
5. Di mana subjek penelitian biasanya bermain?
Jawab:
Saya main di rumah pak pake laptop pribadi.
6. Seberapa sering subjek penelitian bermain Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?
Jawab:
Hampir setiap hari karena yang megang Bikerskan aku jadi ada rasa tanggung jawab gitu ke kota, terlebih lagi juga masih pandemic gak ada kegiatan yang repot ya saya main *game*.
7. Kenapa percaya dengan peneliti untuk bercerita hal-hal tertentu?
Jawab:
Berasa nyaman pak, kita sepemikiran tentang suatu hal. Jadi kita kaya ada kesamaan dalam cara berfikir walau kadang hasilnya beda tapi ya perbedaan juga yang melengkapi kita pak.
8. Kenapa percaya untuk bertemu dengan peneliti?
Jawab:
Udah sering ngobrol di Discord dan pak Pur juga kawan yang paling lama yang saya kenal dari RP ini.
9. Apa yang diharapkan berteman dengan peneliti?
Jawab:
Main ke tempatmu pak, jadi pas pergi keluar kota bisa mampir. Tambah teman dan pengetahuan juga.
10. Apakah subjek sebelumnya memiliki pertemanan yang pertama kali bertemu di dunia maya khususnya game?
Jawab:
Kalo ketemu secara langsung dulu saya pernah tapi dari game yang bukan GTA V, tapi cuman sebatas ketemu itu aja cuman sekali karena ada event. Kalo ngobrol juga biasa aja gak sampek intim, sampai sekarang masih hubungan tapi ya jarang-jarang. Tapi kalo dari role play baru sama Dzikri dan Necst itu juga sering cerita-cerita di in game sampek bisa ketemu di dunia nyata

Informan tiga

Nama : Aditya Aji Pradana
Tanggal Wawancara : 5 Agustus 2021 – 8 November 2021
Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi tinggal : Semarang

Hasil wawancara

1. Apa latarbelakang subjek penelitian?
Jawab:
Aku seorang mahasiswa di universitas Diponegoro Semarang dengan jurusan teknik geologi
2. Kenapa bermain game Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?
Jawab:
Karena awalnya tertarik melihat di YouTube mengenai GTA RP, kita bisa berinteraksi dengan orang baru di dunia virtual dengan interaksi seperti di dunia nyata. Karena di dunia RP bisa banyak sekali peran yang dijalankan sehingga membuat saya tertarik menjadi peran itu seperti *bikers*, mafia, polisi, medis, pemerintah. Karena tidak semua pekerjaan bisa saya lakukan di dunia nyata.
3. Apa yang diharapkan ketika bermain game Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?
Jawab:
Mendapat pengalaman baru, kawan baru, dan juga melatih untuk awal mula percakapan dengan orang baru.
4. Kapan pertama kali bermain Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?
Jawab:
Saya mulai main GTA V Mei 2020 waktu epic *game* memberi gratis *game* ini.
5. Di mana subjek penelitian biasanya bermain?
Jawab:
Saya bermain GTA V *role play* di rumah.
6. Seberapa sering subjek penelitian bermain Grand Theft Auto V (Five M) Indonesia?
Jawab:
Hampir setiap hari, perhari kalo dihitung-hitung bisa 8 jam. Karena waktu itu belum ada kesibukan yang penting, di dunia RP karena saya salah satu admin

saya memiliki tanggung jawab untuk masuk ke kota, dan adanya pandemi jadi tidak bisa keluar rumah sehingga saya menghabiskan waktu untuk bermain *game*.

7. Kenapa percaya dengan peneliti untuk bercerita hal-hal tertentu?

Jawab:

Karena sudah akrab dan juga sudah sering bertemu di RP jadi saya merasa memiliki *chemistry*.

8. Kenapa percaya untuk bertemu dengan peneliti?

Jawab:

Karena sudah percaya dengan peneliti sering ngobrol di Discord, berteman juga di Instagram jadi sudah pernah melihat wajah aslinya.

9. Apa yang diharapkan berteman dengan peneliti?

Jawab:

Networking untuk masa yang akan datang jadi di suatu waktu bisa menjalin kerja sama, selain itu karena pak Pur rumah kakeknya dekat dengan lokasi saya kurang lebih satu jam jadi bisa bertemu secara langsung.

10. Apakah subjek sebelumnya memiliki pertemanan yang pertama kali bertemu di dunia maya khususnya *game*?

Jawab:

Belum pernah, karena dulu ketika bermain *game online* hanya bersama kawan-kawan rumah dan kampus.