

**PROSES KOMUNIKASI DALAM MEMBANGUN RELASI
INTERPERSONAL PASANGAN PACARAN
*K-POP ROLEPLAYER***



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

oleh:

NATHASYA NOVANINDAR PENNI

17 09 06240 / kom

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PROSES KOMUNIKASI DALAM MEMBANGUN RELASI
INTERPERSONAL PASANGAN PACARAN *K-POP ROLEPLAYER***

SKRIPSI

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

disusun oleh :

NATHASYA NOVANINDAR PENNI

170906240

disetujui oleh :



Dr. Phil. Yudi Perbawaningsih, M.Si

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Proses Komunikasi dalam Membangun Relasi Interpersonal
Pasangan Pacaran *K-Pop Roleplayer*

Penyusun : Nathasya Novanindar Penni

NPM : 170906240

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan
pada

Hari / Tanggal : Kamis / 16 Maret 2023

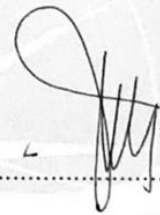
Pukul : 13.00 WIB

Tempat : Ruang Pendadaran FISIP UAJY

TIM PENGUJI

Dr. Phil. Yudi Perbawaningsih, M.Si

Penguji Utama



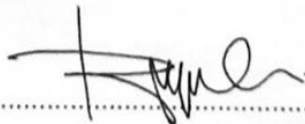
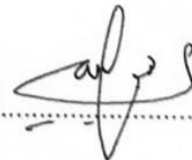
Alexander Beny Pramudyanto, M.Si

Penguji I



Caecilia Santi Praharsiwi, MA

Penguji II



Ranggabumi Nuswantoro, MA

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nathasya Novanindar Penni

NPM : 170906240

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Proses Komunikasi dalam Membangun Relasi Interpersonal
Pasangan Pacaran *K-Pop Roleplayer*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan keserjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 28 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



Nathasya Novanindar Penni

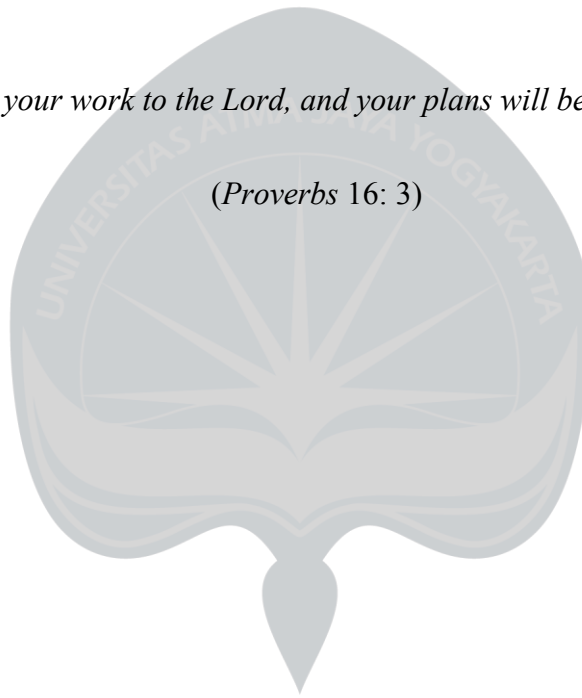
HALAMAN PERSEMBAHAN

“Trust in the Lord with all your heart and lean not on your own understanding; in all your ways submit to Him, and He will make your paths straight”

(Proverbs 3: 5-6)

“Commit your work to the Lord, and your plans will be established”

(Proverbs 16: 3)



Skripsi ini saya persembahkan untuk

Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa menyertai setiap langkah saya

Ayah dan Mama yang dengan sepenuh hati selalu memberikan doa dan dukungan

sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“PROSES KOMUNIKASI DALAM MEMBANGUN RELASI INTERPERSONAL PASANGAN PACARAN *K-POP* ROLEPLAYER”**. Penulis tidak akan mampu untuk menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan, doa, semangat, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria atas segala berkat dan rahmatNya hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis, Mama dan Ayah tersayang yang selalu menemani setiap langkah penulis, memberikan doa, perhatian, kasih sayang, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Diri saya sendiri. Terima kasih sudah mau bertahan sampai sejauh ini. Berjuang, berusaha, dan bekerja keras hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Masih banyak mimpi dan harapan yang harus kita kejar, semangat!
4. Keluarga besar (eyang, mbah, pakde, bude, dan sepupu) yang senantiasa mendoakan, mendukung dan memberi semangat kepada penulis.
5. EMPTY DRUM : Carissa Yulia, Christina Natalia, Elvina Desie, Renantha, Tiara Bunanta, dan Yoo Inji sahabat yang sejak SMA selalu setia menemani penulis di kala suka maupun duka. Aku sayang kalian.

6. WANITA BUCIN : Silvia Agata, Aloysia Triska, dan Flaviana Atyarista sahabat semasa perkuliahan yang selalu menemani penulis, bermain, berbagi canda tawa, mendengarkan dan memberikan semangat serta motivasi agar penulis segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Ararya Abigail, Gracella Nathania, dan Maya Garina sahabat semasa perkuliahan. Terima kasih sudah menjadi teman bermain dan bercerita yang sangat baik.
8. Benedikta Dinda sahabat penulis di perkuliahan, teman bermain dan belajar, sekaligus tempat curhat dan berkeluh kesah tentang apapun. Terima kasih ya Dinda untuk dukungan dan semua afirmasi positifnya.
9. Ibu Dr. Phil. Yudi Perbawaningsih, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar, memberikan waktunya sepenuh hati untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi.
10. Seluruh Dosen Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan berbagai pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
11. Untuk seluruh sahabat dan teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu, semoga Tuhan selalu memberkati kalian.
12. Informan wawancara yang secara sukarela mau membantu dan berbagi informasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dari penulisan skripsi ini, oleh karena itu penulis memohon maaf dan mengharapkan kritik serta saran

yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi setiap pihak yang membutuhkan. Terima kasih, Tuhan memberkati.

Yogyakarta, 28 Februari 2023

Penulis



Nathasya Novanindar Penni



NATHASYA NOVANINDAR PENNI

NPM : 170906240

**PROSES KOMUNIKASI DALAM MEMBANGUN RELASI
INTERPERSONAL PASANGAN PACARAN *K-POP ROLEPLAYER***

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah melahirkan sebuah fenomena baru pada gaya berkencan di masyarakat, yaitu *virtual blind date*. *K-Pop roleplayer* di *Twitter* turut melakukan kegiatan *virtual blind date* ini dan berpacaran dengan sesama pemain. Memulai hubungan secara virtual dengan keharusan untuk berkencan menggunakan identitas pinjaman dari artis/*idol K-Pop* menjadikan hubungan ini lebih kompleks dari hubungan pada umumnya. Proses komunikasi dan keterbukaan diri berperan penting dalam membangun relasi interpersonal antara pasangan pacaran *K-Pop roleplayer*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses komunikasi yang terjadi dalam membangun relasi interpersonal antara pasangan pacaran *K-Pop roleplayer*. Teori komunikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah teori penetrasi sosial. Melalui teori penetrasi sosial ini penulis menganalisa proses komunikasi yang terjadi di setiap tahap pengembangan relasi interpersonal antara setiap pasangan. Metode yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah fenomenologi dengan teknik pengumpulan data wawancara mendalam untuk memahami dan menggambarkan fenomena dan fakta-fakta dari pengalaman informan kunci.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses komunikasi yang terjadi pada pasangan pacaran *K-Pop roleplayer* terjadi secara bertahap. Pada setiap tahapan, pasangan menjalani proses komunikasi yang berbeda. Hal ini dapat dilihat melalui model komunikasi yang berubah-ubah, di mana terdapat perbedaan penerapan komponen komunikasi. Dari proses komunikasi tersebut terlihat bahwa pengembangan relasi interpersonal pada setiap pasangan berdasarkan teori penetrasi sosial terjadi secara berbeda dan tidak berurutan. Perbedaan ini terjadi karena adanya hambatan pada proses komunikasi, khususnya pada pertukaran pesan, umpan balik, serta saluran media yang digunakan. Selain itu, faktor kepribadian, psikologis, dan budaya yang dibawa keduanya saat berkomunikasi, terutama ketika melakukan pengungkapan identitas diri turut mempengaruhi proses komunikasi dalam membangun relasi interpersonal antara pasangan pacaran *K-Pop roleplayer*.

Kata kunci : Proses Komunikasi, Relasi Interpersonal, Penetrasi Sosial, *K-Pop Roleplayer*

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian Skripsi.....	iii
Halaman Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Bagan	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Kerangka Teori.....	11
1. Komunikasi	11
2. Komunikasi Interpersonal	20
3. Relasi Interpersonal.....	23
4. Teori Penetrasi Sosial	27
F. Kerangka Konsep	40
G. Metodologi	49

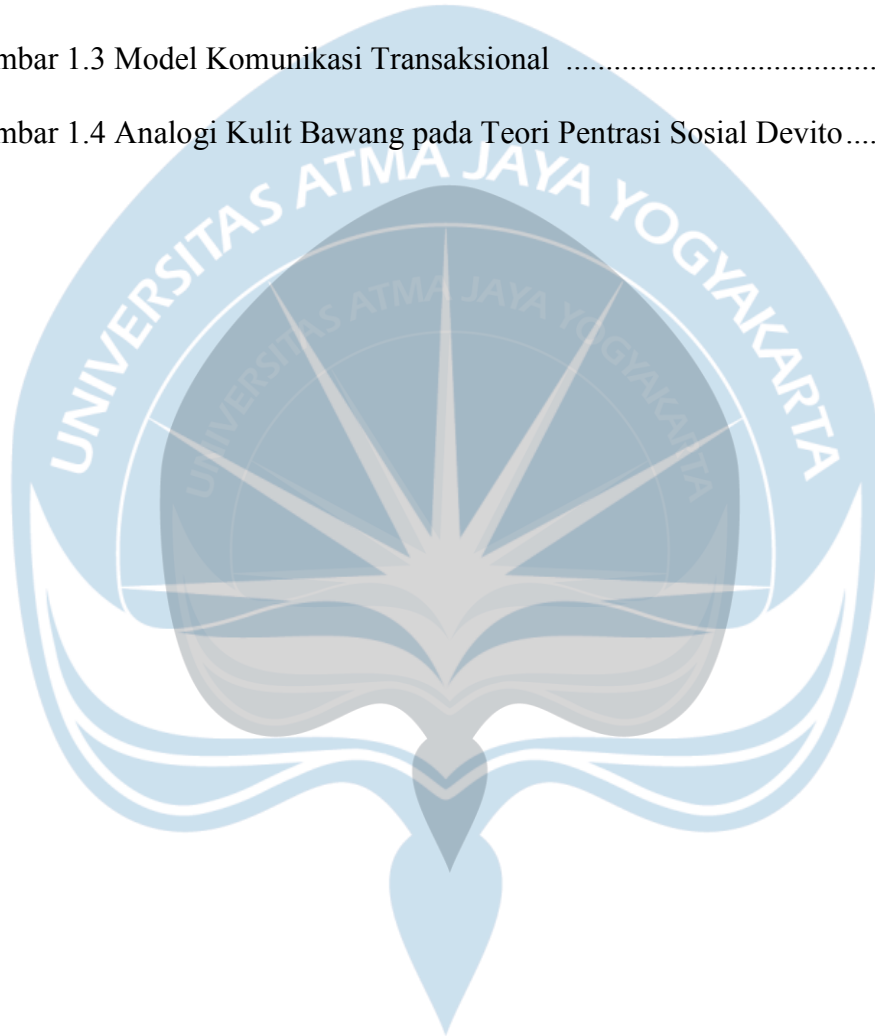
1. Jenis Penelitian.....	49
2. Metode Penelitian.....	50
3. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	50
4. Teknik Pengumpulan Data.....	51
5. Sumber Data.....	52
6. Teknik Analisis Data	53
BAB II DESKRIPSI OBYEK PENELITIAN	
A. <i>K-Pop Roleplayer</i>	55
B. Profil Narasumber	59
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Data Penelitian	62
1. Proses Komunikasi Pasangan Pacaran <i>K-Pop Roleplayer</i>	62
2. Waktu dalam Membangun Relasi Pasangan Pacaran <i>K-Pop Roleplayer</i>	100
B. Analisis Data	110
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	126
B. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	137

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Tahapan Penetrasi Sosial West dan Turner (2008).....	31
Bagan 1.2 Kerangka Konseptual.....	48
Bagan 1.3 Model Analisis Data Miles dan Hubermen.....	54
Bagan 3.1 Proses Komunikasi Tahap Perkenalan Pasangan 1.....	67
Bagan 3.2 Proses Komunikasi Tahap Perkenalan Pasangan 2.....	67
Bagan 3.3 Proses Komunikasi Tahap Perkenalan Pasangan 3.....	68
Bagan 3.4 Proses Komunikasi Tahap Pendekatan Pasangan 2 & 3.....	73
Bagan 3.5 Proses Komunikasi Tahap Berpacaran Pasangan 1.....	85
Bagan 3.6 Proses Komunikasi Tahap Berpacaran Pasangan 2.....	86
Bagan 3.7 Proses Komunikasi Tahap Berpacaran Pasangan 3.....	86
Bagan 3.8 Proses Komunikasi Tahap Pengungkapan Diri Pasangan 3.....	94
Bagan 3.9 Proses Komunikasi Tahap Pengungkapan Diri Pasangan 2.....	94
Bagan 3.10 Proses Komunikasi Tahap Pengungkapan Diri Pasangan 2.....	94
Bagan 3.11 Proses Komunikasi Tahap Intimasi Pasangan 3.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Akun <i>K-Pop Roleplayer</i> di <i>Twitter</i>	4
Gambar 1.2 Model Komunikasi Linear	10
Gambar 1.2 Model Komunikasi Interaksional	17
Gambar 1.3 Model Komunikasi Transaksional	19
Gambar 1.4 Analogi Kulit Bawang pada Teori Pentrasi Sosial Devito.....	35



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Hasil Temuan Data Penelitian Pasangan 1	104
Tabel 3.2 Tabel Hasil Temuan Data Penelitian Pasangan 2	106
Tabel 3.3 Tabel Hasil Temuan Data Penelitian Pasangan 3	108

