

Pemanfaatan *Game Werewolf Party* sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh

SKRIPSI



Disusun oleh:

MARCELINO ZAZTYADETYA PRASETIYO

17.M1.0078

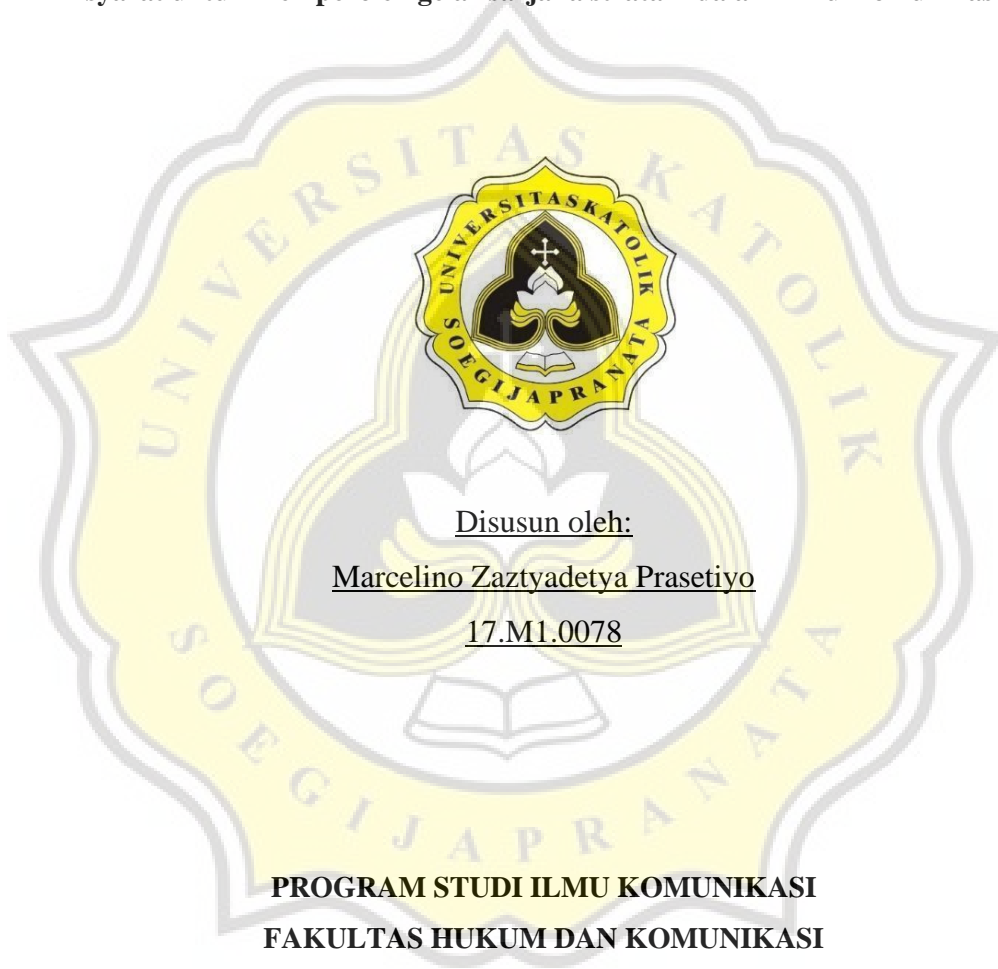
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

2022

Pemanfaatan *Game Werewolf Party* sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Hukum dan Komunikasi guna memenuhi salah satu
syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-1 dalam Ilmu Komunikasi**



Disusun oleh:

Marcelino Zaztyadetya Prasetyo

17.M1.0078

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Pemanfaatan *Game Werewolf Party* sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata 1 pada
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Hukum dan Komunikasi
Universitas Katolik Soegijapranata

Disusun oleh:


Marcelino Zaztyadetya Prasetyo
17.M1.0078

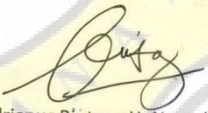
Semarang, 26 Oktober 2022

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing Pertama

Dosen Pembimbing Kedua


Vincetia Ananda A.P., M.I.Kom


Adrianus Bintang H. Nugroho, S.E., M.A.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi:

Pemanfaatan *Game Werewolf Party* sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh

Disusun oleh :

Nama : Marcelino Zaztyadetya Prasetyo

NIM : 17.M10078

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal : 19 Oktober 2022

Dosen Penguji :

1 Vincentia Ananda A.P., M.I.Kom

2 Adrianus Bintang H.N,S.E.,M.A.

3 F. Aggiornamento Sautio, SFil., M.I.kom

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I Ilmu Komunikasi

Pada tanggal :
26 Oktober 2022



Macella E
Dekan Fakultas Hukum dan Komunikasi
Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Marcelino Zaztyadetya Prasetyo

Program Studi : Komunikasi

Fakultas : Fakultas Hukum dan Komunikasi

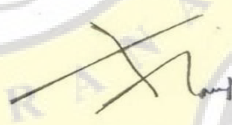
Jenis Karya : Skripsi (Tugas Akhir)

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "Pemanfaatan Game Werewolf Party sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 26 Oktober 2022

Yang menyatakan,


Marcelino Zaztyadetya Prasetyo

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Marcelino Zaztyadetya Prasetyo

NIM : 17.M1.0078

Progdi / Konsentrasi : Komunikasi

Fakultas : Fakultas Hukum dan Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul [Pemanfaatan Game Werewolf Party sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh] tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 26 Oktober 2022

Yang menyatakan,



Marcelino Zaztyadetya Prasetyo

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan *Game Werewolf Party* sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh“. Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 Komunikasi, Universitas Katholik Soegijapranata Semarang.

Penulis menyadari adanya keterbatasan dan segala usaha yang dilakukan sesungguhnya atas Tuhan Yang Maha Esa sehingga tugas akhir ini dapat terwujud. Keberhasilan dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak.

Terima kasih saya ucapkan kepada Ibu Vincentia Ananda A.P., M.I.Kom selaku dosen pembimbing 1, Bapak Adrianus Bintang Nugroho, S.E., M.A. selaku dosen pembimbing 2 yang telah dengan sabar memberikan ilmu, bimbingan, arahan, motivasi, masukan, dan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih juga diucapkan kepada Bapak F. Aggiornamento Sainio, S.Fil., M.I.kom selaku dosen penguji atas kritik dan sarannya kepada saya. Serta terima kasih saya ucapkan kepada pemain *Game Werewolf Party* yang sudah bersedia menjadi informan sehingga saya dapat melaksanakan penelitian dengan baik.

Tak lupa ucapan terima kasih kepada orang tua, kakak, adik yang selalu mendukung dan memberikan semangat baik secara moral maupun moril. Terima kasih juga atas bantuan, masukan, dan dukungannya kepada teman-teman saya Rizma, Izzulhaq, Tiara, Yessy, Fahira, serta teman-teman angkatan 2017 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Abstract

Werewolf Party games are a type of *game* that allows interaction between players. This is supported by various features in the *game*, namely add friends, messages, chat rooms, couples, music chat rooms, and clans. This interactive communication feature supports interaction between players in the mobile *game*. This qualitative research wants to see how interactive features in the *Werewolf Game* are used as a communication medium that supports matchmaking efforts. This study took 5 speakers, consisting of 1 male and 4 female. The data collection method uses interviews, documentation, and observation. The interview technique is carried out with semi-structural interviews because it is to find out the player's information in utilizing interactive features in the *game*. Documentation techniques to strengthen the content of the argument with evidence such as photos contained in the *Werewolf Party Game*. Then the observation technique carried out by the researcher was not involved but observed directly (non-participant observation). The results of the study found that out of 5 sources, three stated that they were looking to get a girlfriend or soul mate to have a serious relationship, and two people had a perception just to get acquainted and make new friends, some got a best friend . The interactive feature contained in the *Werewolf Game* can be a medium of communication to establish relationships that develop from not being intimate. One of the features that supports and has the potential to establish a more intimate relationship is room music because there is a voice feature so that through direct communication there will be interest or not.

Keyword : *Werewolf Party Game*, MatchMaking Media, Interactive Features, Interpersonal Communication

Abstrak

Game Werewolf Party merupakan jenis *game* yang memungkinkan interaksi antar-pemain. Hal ini didukung dengan adanya berbagai fitur dalam *Game*, yaitu *add friends*, *message*, *room chat*, *couple*, *room chat music*, dan *clan*. Fitur komunikasi interaktif ini mendukung adanya interaksi antar-pemain di dalam *Game mobile* tersebut. Penelitian kualitatif ini ingin melihat bagaimana fitur interaktif dalam *Game Werewolf* dimanfaatkan sebagai media komunikasi yang mendukung upaya mendapatkan jodoh. Penelitian ini mengambil 5 narasumber, yang terdiri dari 1 laki-laki dan 4 perempuan. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, dan observasi. Teknik wawancara dilakukan dengan wawancara semi struktur karena untuk mengetahui informasi pemain dalam memanfaatkan fitur interaktif di dalam *game*. Teknik dokumentasi agar memperkuat isi argumentasi dengan bukti seperti foto yang terdapat dalam *Game Werewolf Party*. Lalu teknik observasi yang dilakukan peneliti tidak terlibat namun mengamati secara langsung (observasi non partisipan). Hasil penelitian ditemukan bahwa dari 5 narasumber, tiga menyatakan mencari untuk mendapatkan pacar atau jodoh hingga menjalin hubungan yang serius, serta dua orang memiliki persepsi hanya untuk berkenalan dan mendapatkan teman baru, ada juga yang mendapatkan sahabat. Fitur interaktif yang terdapat pada *Game Werewolf* ini dapat menjadi media komunikasi menjalin hubungan yang berkembang dari tidak intim. Salah satu fitur yang mendukung dan berpotensi untuk menjalin sebuah hubungan yang lebih intim yaitu *room music* karena terdapat fitur *voice* sehingga melalui komunikasi secara langsung jadi akan timbul ketertarikan atau tidak.

Kata kunci: *Game Werewolf Party*, Media Pendukung Mendapatkan Jodoh, Fitur Interaktif, Komunikasi Antar personal

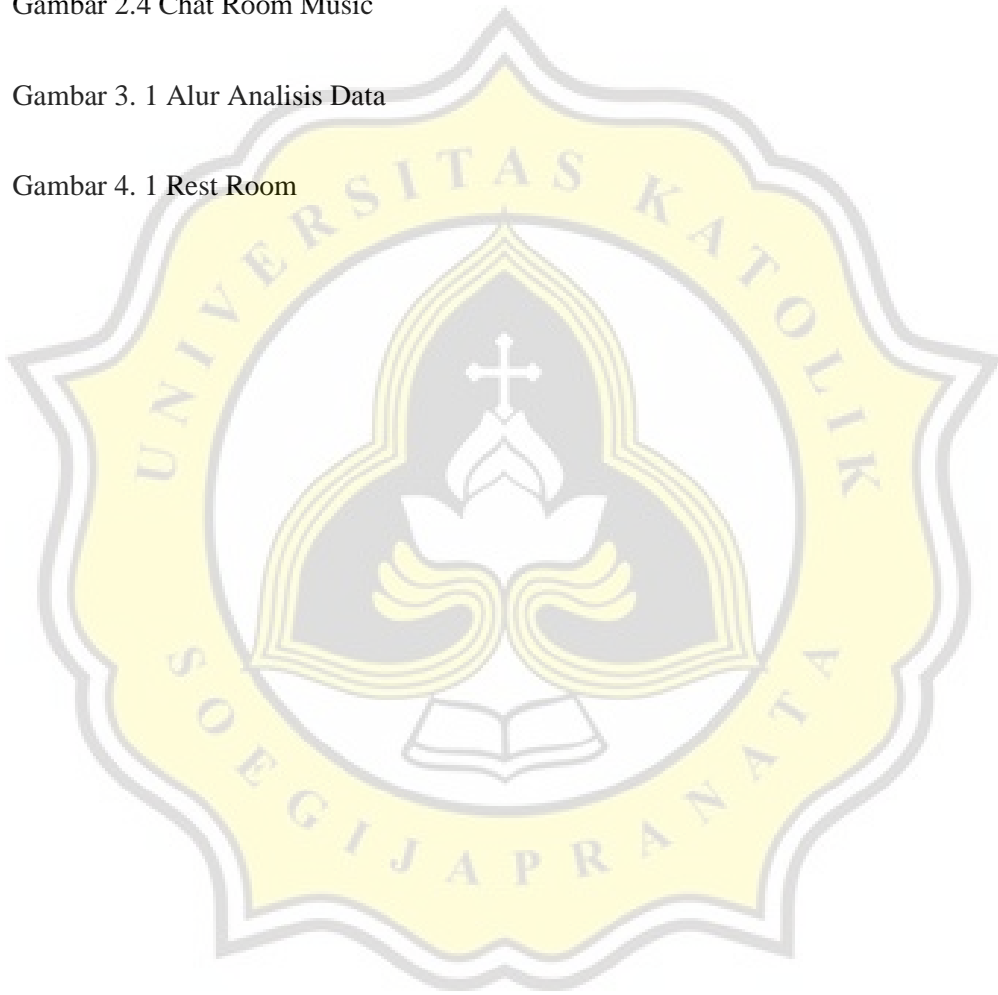
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
Abstract	viii
DAFTAR ISI	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Kegunaan Akademis	6
1.4.2 Kegunaan Praktis	6
1.5 Lokasi dan Tatakala Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan Laporan Akhir	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Proses Komunikasi Interpersonal	10
2.2 Teori Penetrasi Sosial	12
2.3 <i>Game</i> online	16
2.3.1 Jenis-jenis <i>Game</i> Online	17
2.3.2 Dampak <i>Game</i> Online	19
2.4 Penelitian Terdahulu	21
2.5 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis penelitian	29
3.2 Jenis Data	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data	30
3.4 Pemilihan Informan	33
3.5 Analisis Data	34
3.5.1 Reduksi Data	35

3.5.2 Penyajian Data	35
3.5.3 Kesimpulan	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.1.1 Karakteristik Informan	38
4.1.2 Mengenal <i>Game Werewolf Party</i>	38
4.1.3 Ketertarikan Bermain <i>Game Werewolf Party</i>	39
4.1.4 Fitur-fitur yang Terdapat <i>Game Werewolf Party</i> sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh	41
4.1.5 Pemanfaatan <i>Game</i> sebagai Media Interaksi	42
4.1.6 Pemanfaatan <i>Game Werewolf Party</i>	43
4.2 Pembahasan	44
4.2.1 Pertukaran Informasi dalam <i>Game Werewolf Party</i>	45
4.2.2 Keterbukaan dalam <i>Game Werewolf Party</i>	46
4.2.3 Penetrasi yang Terjadi dalam <i>Game Werewolf Party</i>	47
4.2.4 Depenetrasi Hubungan dalam <i>Game Werewolf Party</i>	48
4.2.5 Pemanfaatan <i>Game Werewolf Party</i> sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh	49
BAB V KESIMPULAN	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	53
5.2.1 Saran Teoritis	53
5.2.2 Saran Praktis	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 2.2 Room Play	24
Gambar 2.3 Halaman Fitur Couple	24
Gambar 2.4 Chat Room Music	25
Gambar 3. 1 Alur Analisis Data	33
Gambar 4. 1 Rest Room	38



Daftar Tabel

Tabel 1.1 Lokasi dan Tatakala Penelitian	7
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	20
Tabel 4.1 Kategori Informan	37



Daftar Lampiran

Lampiran 1 Transkrip data wawancara informan 1	53
Lampiran 2 Transkrip data wawancara informan 2	55
Lampiran 3 Transkrip data wawancara informan 3	57
Lampiran 4 Transkrip data wawancara informan 4	59
Lampiran 5 Transkrip data wawancara informan 5	60

