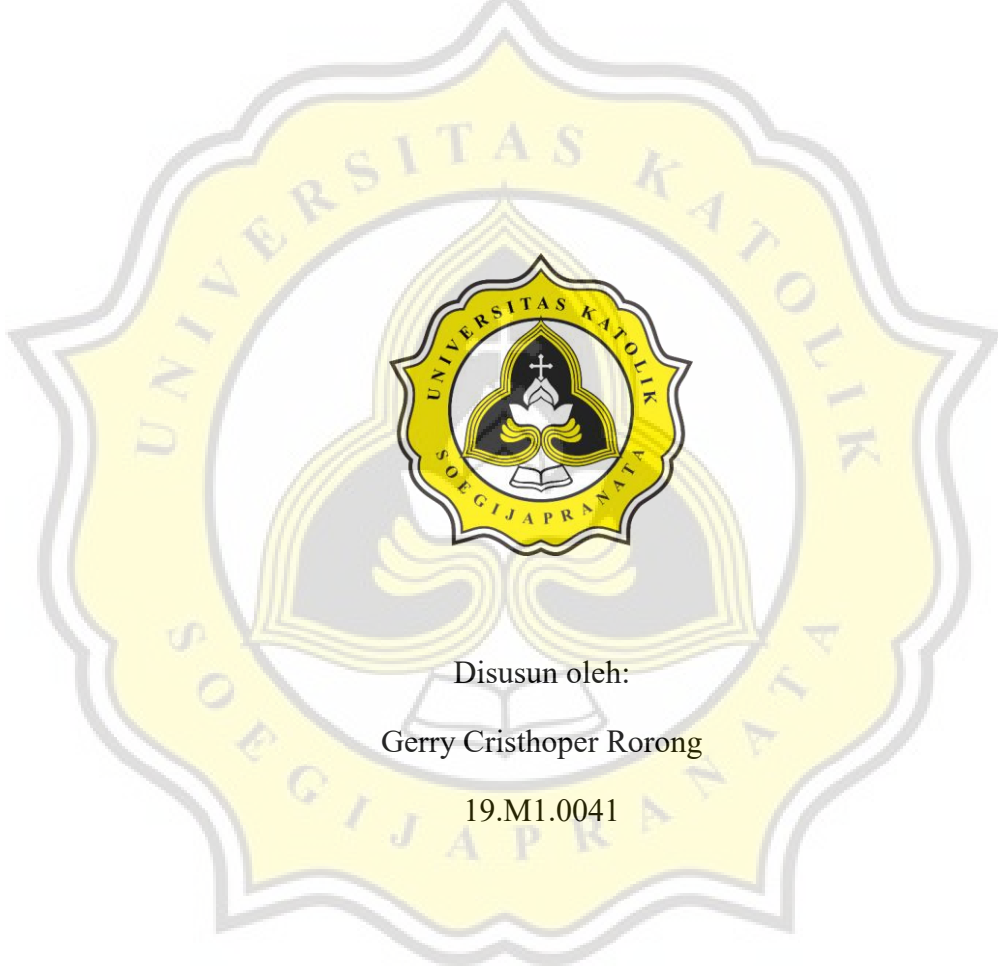


SKRIPSI

**IMPLEMENTASI KEAKRABAN SEBAGAI PERWUJUDAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL DI ANTARA KAUM MUDA
KINGDOM FUN CLUB GBI GAJAHMADA SEMARANG PASCA
PANDEMI**



Disusun oleh:

Gerry Cristhoper Rorong

19.M1.0041

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

2023

**IMPLEMENTASI KEAKRABAN SEBAGAI PERWUJUDAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL DI ANTARA KAUM MUDA
KINGDOM FUN CLUB GBI GAJAHMADA SEMARANG PASCA
PANDEMI**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Gerry Cristhoper Rorong

19.M1.0041

Dosen Pembimbing:

Drs. St. Hardiyarso, M.Hum.

Fidelis Aggiornamento Saincio S.Fil., M.I.Kom.

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

2023

ABSTRAK

Komunikasi interpersonal merupakan hal yang penting bagi keberlangsungan relasi di antara kedua pihak yang berkomunikasi. Saat melakukan komunikasi suasana keakraban dapat muncul diantara kedua pihak yang berkomunikasi termasuk juga kedalam anggota sebuah komunitas. Komunitas Kingdom Fun Club sendiri merupakan sebuah komunitas yang memiliki salah satu misi untuk menuntun kaum mudanya agar memiliki hubungan pertemanan yang akrab. Oleh sebab itu, pendalaman mengenai keakraban diperlukan bagi penelitian ini sebab kaum muda Kingdom Fun Club GBI Gajahmada Semarang merupakan komunitas yang fundamental. Jika kaum mudanya tidak akrab dan tidak eksis maka akan ada generasi yang bolong dalam GBI Gajahmada Semarang, yaitu generasi anak-anak langsung ke generasi orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana implementasi keakraban sebagai perwujudan komunikasi interpersonal di antara kaum muda Kingdom Fun Club GBI Gajahmada Semarang pasca pandemi. Teori yang digunakan sebagai bahan kajian dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal dan keakraban. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data, yaitu wawancara semi terstruktur yang dilakukan kepada kaum muda komunitas Kingdom Fun Club GBI Gajahmada Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi keakraban dalam komunitas Kingdom Fun Club dapat dilihat melalui 4 indikator, yaitu keramahtamahan dan kasih sayang, kepercayaan, pengungkapan diri dan tanggung jawab untuk menjaga hubungan akrab.

Kata kunci: Keakraban, Komunikasi Interpersonal, Komunitas Kingdom Fun Club



ABSTRACT

Interpersonal communication is important for the continuity of the relationship between the two communicating parties. When communicating, an atmosphere of familiarity can arise between the two parties who communicate, including members of a community. The Kingdom Fun Club community itself is a community that has a mission to guide its young people to have close friendships. Therefore, deepening friendship is necessary for this research because the young people of Kingdom Fun Club GBI Gajahmada Semarang are a fundamental community. If the young people are not familiar and do not exist, there will be a generation that has holes in GBI Gajahmada Semarang, namely the generation of children directly to the generation of parents. This study aims to analyze how familiarity is implemented as an embodiment of interpersonal communication among the youth of Kingdom Fun Club GBI Gajahmada Semarang after the pandemic. The theory used as study material in this research is interpersonal communication and intimacy. The method used in this research is descriptive qualitative with data collection techniques, namely semi-structured interviews conducted with young people in the Kingdom Fun Club GBI Gajahmada Semarang community. The results of this study indicate that the implementation of intimacy in the Kingdom Fun Club community can be seen through 4 indicators, namely hospitality and affection, trust, self-disclosure and responsibility to maintain close relationships.

Keywords: *Familiarity, Interpersonal Communication, Kingdom Fun Club Community*

