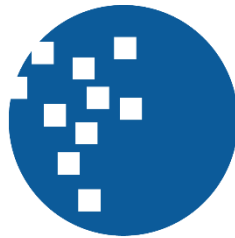


**PERKEMBANGAN HUBUNGAN ROMANTIS PASANGAN  
DALAM *GAME ONLINE***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**Yosef Febriano**

**00000046942**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERKEMBANGAN HUBUNGAN ROMANTIS PASANGAN  
DALAM GAME ONLINE**



**Yosef Febriano**

**00000046942**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yosef Febriano

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046942

Program studi : Komunikasi Strategis

Skripsi dengan judul:

PERKEMBANGAN HUBUNGAN ROMANTIS PASANGAN  
DALAM GAME ONLINE

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 3 Juni 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yosef Febriano', is written over the right side of the stamp.

Yosef Febriano

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERKEMBANGAN HUBUNGAN ROMANTIS PASANGAN  
DALAM GAME ONLINE

Oleh

Nama : Yosef Febriano  
NIM : 00000046942  
Program Studi : Komunikasi Strategis  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2023  
Pukul 10.30 s.d 12.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



**Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum.,M.A.**

**NIDN: 0320109004**

Penguji



Digitally signed by  
Mujiono Sandim  
Date: 2024.06.24  
14:21:52 +07'00'

**Mujiono Sandim, S.I.Kom.,M.I.Kom.**

**NIDN: 0315108802**

Pembimbing



**Ariel Barlian Obadyah, S.Sos.,M.I.Kom.**

**NIDN: 0328058106**

Ketua Program Studi Komunikasi Strategis



**Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.**

**NIDN: 0304078404**

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yosef Febriano

NIM : 00000046942

Program Studi : Komunikasi Strategis

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : Perkembangan Hubungan Romantis Pasangan dalam Game  
Online

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 3 Juni 2024

Yang menyatakan,



Yosef Febriano

\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan bimbingan-Nya yang memungkinkan peneliti menyelesaikan skripsi ini yang berjudul " Perkembangan Hubungan Romantis Pasangan dalam *Game Online*" ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Multimedia Nusantara. Selama penyusunan skripsi ini, peneliti menghadapi berbagai tantangan dan hambatan, baik secara teknis maupun non-teknis, yang disertai dengan proses yang tidak mudah. Namun, berkat dukungan doa, bimbingan, dan semangat dari berbagai pihak, peneliti akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yaitu:

Mengucapkan terima kasih

1. Bapak Dr. Ninok Leksono selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Ariel Barlian Obadyah, S.Sos.,M.I.Kom. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Mujiono Sandim, S.I.Kom.,M.I.Kom. selaku dosen penguji ahli yang dengan teliti memberikan saran, masukan, arahan, dan informasi terbaru seputar topik penelitian skripsi peneliti.
6. Bapak Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum.,M.A. selaku ketua sidang skripsi yang telah mendampingi dan mengarahkan penyusunan karya tulis skripsi

7. Keluarga peneliti yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan secara material, moral, semangat, serta doa sehingga penulis dapat terus berjuang untuk menyelesaikan tugas akhir ini
8. Chevanka E. sebagai kekasih yang menjadi sahabat, teman, orang tua, adik, maupun kakak, dengan memberikan dukungan emosional dan penuh cinta sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik
9. Vanness, Pram, Steven, Rio, Ferdi, Hendra, James, Gris, Nawa, Vius sebagai sahabat peneliti yang selalu mendukung dan menghibur dalam senang maupun sedih
10. Semua pihak yang telah berperan dalam membantu proses penyelesaian skripsi hingga berhasil diselesaikan dengan baik

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan baik dari sisi teknis penulisan maupun dari segi materi. Oleh karena itu, masukan dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan skripsi ini. Peneliti juga berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat, menjadi referensi baru bagi pembaca, serta menambah wawasan sehingga memberikan manfaat yang positif bagi orang lain.

Tangerang, 3 Juni 2024



Yosef Febriano

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERKEMBANGAN HUBUNGAN ROMANTIS PASANGAN DALAM GAME ONLINE

Yosef Febriano

## ABSTRAK

Fenomena perubahan pola kencan yang semakin terdigitalisasi mendorong kajian mengenai bagaimana komunikasi evolusi dalam dunia kencan digital, khususnya melalui platform *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan hubungan romantis pasangan yang bertemu saat bermain *game online*. Dengan memanfaatkan pendekatan kualitatif dan teknik studi kasus, penelitian ini melibatkan informan yang memiliki pengalaman langsung bertemu dengan pasangannya saat bermain *game online*. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan analisis dokumentasi interaksi di dalam aplikasi game. Pendekatan *pattern matching* digunakan untuk mengidentifikasi perbandingan perkembangan hubungan antara informan yang muncul pada berbagai tahapan hubungan, mulai dari tahap awal *contact* hingga tahap *intimacy*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana komunikasi berkembang selama aktivitas kencan di aplikasi *game online* dan mengidentifikasi perbedaan signifikan dengan hubungan kencan di dunia *offline*. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang dinamika hubungan interpersonal dalam era digital dan memberikan perspektif baru terkait tantangan dan peluang dalam menggali hubungan melalui virtual.

**Kata kunci:** *Game Online, Kencan, Relationship Stages*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# DEVELOPMENT OF ROMANTIC RELATIONSHIPS IN ONLINE GAME COUPLES

Yosef Febriano

## **ABSTRACT**

*The phenomenon of changing dating patterns becoming increasingly digitalized has prompted studies on how communication evolves in the digital dating world, particularly through online gaming platforms. This research aims to analyze the development process of romantic relationships between couples who meet while playing online games. Utilizing a qualitative approach and case study techniques, this study involves informants who have firsthand experience of meeting their partners while playing online games. Data is collected through in-depth interviews and documentation analysis of interactions within the game application. The pattern matching approach is used to identify comparisons in relationship development among informants across various relationship stages, from initial contact to intimacy. The results of this study are expected to provide in-depth insights into how communication evolves during dating activities in online gaming applications and to identify significant differences compared to offline dating relationships. These findings are anticipated to contribute to our understanding of interpersonal relationship dynamics in the digital age and to offer new perspectives on the challenges and opportunities in exploring relationships virtually.*

**Keywords:** *Online Game, Dating, Relationship Stages*

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	ivii
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Penelitian</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	6
<b>1.3 Pertanyaan Penelitian</b> .....	7
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	7
<b>1.5 Kegunaan Penelitian</b> .....	7
<b>1.5.1 Kegunaan Akademis</b> .....	7
<b>1.5.2 Kegunaan Praktis</b> .....	7
<b>1.5.3 Kegunaan Sosial</b> .....	8
<b>1.5.4 Keterbatasan Penelitian</b> .....	8
<b>BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP</b> .....	9
<b>2.1 Penelitian Terdahulu</b> .....	9
<b>2.2 Teori atau Konsep yang digunakan</b> .....	16
<b>2.2.1 Komunikasi Interpersonal</b> .....	16
<b>2.2.2 Relationship Stages</b> .....	21
<b>2.3 Alur Penelitian</b> .....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	25
<b>3.1 Paradigma Penelitian</b> .....	25
<b>3.2 Jenis dan Sifat Penelitian</b> .....	25
<b>3.3 Metode Penelitian</b> .....	26
<b>3.4 Informan</b> .....	27
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	28

3.6	Keabsahan Data.....	28
3.7	Teknik Analisis Data.....	29
<b>BAB IV Pembahasan .....</b>		<b>30</b>
4.1	Subjek dan Objek Penelitian.....	30
4.1.1	Subjek Penelitian.....	30
4.1.2	Objek Penelitian.....	33
4.2	Hasil Penelitian.....	34
4.2.1	Perkembangan Hubungan Pasangan.....	34
4.3	Pembahasan.....	55
4.3.1	Perkembangan Hubungan Pasangan.....	55
<b>BAB V Kesimpulan.....</b>		<b>61</b>
5.1	Simpulan.....	61
5.2	Saran.....	62
5.2.1	Saran Akademis.....	62
5.2.2	Saran Praktis.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>66</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	13
Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran .....	24
Tabel 4.1 Deskripsi Informan .....	33
Tabel 4.2 Pengalaman Informan dalam Tahap <i>Contact</i> .....	39
Tabel 4.3 Pengalaman Informan dalam Tahap <i>Involvement</i> .....	43
Tabel 4.4 Pengalaman Informan dalam Tahap <i>Intimacy</i> .....	48
Tabel 4.5 Tabel Perbandingan Komunikasi Informan di luar <i>Game Online</i> .....	54



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penggunaan Internet di Indonesia .....	1
Gambar 1.2 Teknologi Fitur Chat pada Mobile Legends .....	3
Gambar 1.3 Hasil survei rata-rata usia pemain game online .....	5



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA