

KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ROLEPLAYER DI GRUP CHAT RAJASAWARDHANA

Artamevia Noverika Milyawan

Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP
Universitas Slamet Riyadi, Jl. Sumpah Pemuda, Surakarta

Article Info (Diisi oleh Editor):

Received:

Revised:

Accepted: —

ABSTRACT

This research focuses on interpersonal communication in the Rajasawardhana Roleplayer chat group using WhatsApp social media with the aim of describing interpersonal communication in the Rajasawardhana Roleplayer chat group. This research uses an effectiveness study proposed by Joseph A. Devito which has 5 indicators including openness, empathy, support, positive feelings, and equality. The results of this study indicate that interpersonal communication in the Rajasawardhana chat group is openness between administrators and chat group members and fellow members, administrators provide information about changes in the flow of activities to members in order to maximize workmanship where administrators have empathy for members, members give each other encouragement when they will part with one another because the Rajasawardhana Roleplayer group has been disbanded, do not force chat group members who do not want to join the topic of conversation because they must prioritize their own comfort when interacting with others, old members and new members who have joined there is no difference and all are equal. The research method used is descriptive qualitative and uses purposive sampling to determine informants based on the length of time joining the Rajasawardhana Roleplayer chat group. Based on the results of the study, it can be concluded that interpersonal communication in the Rajasawardhana Roleplayer chat group has five aspects of effectiveness, namely openness, empathy, support, positive feelings, and equality so that members who are members of the Rajasawardhana Roleplayer chat group have a close relationship.

Keywords: Interpersonal Communication, Roleplayer

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada komunikasi antarpribadi di grup chat Rajasawardhana Roleplayer yang menggunakan sosial media WhatsApp dengan tujuan untuk mendeskripsikan komunikasi antarpribadi di grup chat Rajasawardhana Roleplayer. Penelitian ini menggunakan studi efektivitas yang dikemukakan oleh Joseph A.Devito yang terdapat 5 indikator diantaranya keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi antarpribadi di grup chat Rajasawardhana adanya keterbukaan antara pengurus dengan anggota grup chat maupun sesama anggota, pengurus memberikan informasi mengenai perubahan alur kegiatan ke anggota agar dapat memaksimalkan penggeraan yang mana pengurus memiliki empati kepada anggota, para anggota saling memberikan dukungan semangat saat mereka akan berpisah satu dengan yang lainnya karena grup Rajasawardhana Roleplayer telah dibubarkan, tidak memaksakan anggota grup chat yang tidak ingin bergabung dalam topik pembicaraan karena harus mengutamakan kenyamanan diri saat berinteraksi dengan yang lainnya, anggota lama dan anggota baru yang telah bergabung tidak ada perbedaan dan semuanya setara. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dan menggunakan *purposive sampling* untuk menentukan informan berdasarkan lama bergabung dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa komunikasi antarpribadi di grup chat Rajasawardhana Roleplayer terdapat lima aspek keefektifan yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan sehingga anggota yang tergabung dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer memiliki hubungan yang dekat.

Kata Kunci: Komunikasi Antarprabadi, Roleplayer

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi sangat penting karena memfasilitasi pengumpulan informasi. Berkembangnya teknologi saat ini memunculkan istilah “Media Baru” yang memudahkan masyarakat mencari informasi terkini hanya menggunakan teknologi digital yang terhubung dengan internet. Menurut Martin Lister dkk. dalam bukunya *New Media: A Critical Introduction*, secara khusus merujuk pada terminologi yang digunakan untuk membahas perubahan signifikan dalam aspek teknologi, literal, konvensional, dan budaya dalam penciptaan, distribusi, dan konsumsi media (Husnah, 2021). Mondry menekankan bahwa media baru yang dimaksud adalah media online yang memanfaatkan teknologi, bersifat fleksibel, dapat bersifat interaktif, dan dapat beroperasi secara privat maupun publik (Husnah, 2021). Kehadiran internet ini mampu membuat masyarakat berkomunikasi satu dengan yang lainnya hanya menggunakan media sosial.

Komunikasi antarpribadi dapat dilakukan secara tidak langsung maupun langsung dengan orang lain. Menurut Joseph A.Devito, komunikasi antarpribadi dapat berjalan efektif dalam media meliputi keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan. Media sosial membuat komunikasi tidak langsung menjadi lebih mudah dengan memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi kapan pun dan dari mana pun mereka berada. Media sosial dapat beroperasi sebagai platform yang mendorong pertumbuhan interaksi, memfasilitasi terciptanya sesuatu yang disebut sebagai "komunitas virtual". Komunitas virtual adalah sekelompok orang yang memiliki minat dan gaya hidup yang sama dan yang berkomunikasi dengan orang lain di internet dalam ruang obrolan atau di berbagai waktu dengan cara yang terstruktur. Komunitas ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk melangkah lebih jauh dalam pengalaman online mereka (Ferdianto, 2020). Komunitas ini dapat terbentuk apabila adanya interaksi yang terjalin antar pengguna media sosial. Fokus komunitas virtual ini adalah komunitas roleplayer.

Media sosial WhatsApp digunakan dalam bermain roleplayer yang para pemainnya biasa berkumpul di suatu grup khusus untuk para roleplayer. Grup roleplayer memiliki banyak jenis yang dapat dilihat dari konsep atau tema yang diangkat dalam mendirikan grup roleplayer. Salah satu grup roleplayer yang menjadi objek penelitian penulis yaitu grup Rajasawardhana, karena grup chat roleplayer ini memiliki sistem yang menonjol di bidang non-akademik dan akademik seperti debat, theater, kepenulisan jurnal dengan menggunakan sistem yang berbeda dari grup chat lainnya.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu bagaimana komunikasi antarpribadi roleplayer di grup chat Rajasawardhana. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan komunikasi antarpribadi roleplayer di grup chat Rajasawardhana.

2. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian yang mendeskripsikan peristiwa atau fakta dari data yang ditemukan disebut sebagai penelitian deskriptif kualitatif. Mulyana (2008), sebagaimana dikutip dalam Fiantika R.F.,dkk. (2022), mendeskripsikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menggunakan teknik ilmiah untuk mengungkap suatu fenomena dengan cara memberikan deskripsi verbal secara rinci mengenai data dan fakta yang berkaitan dengan topik penelitian.

B. Objek / Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di grup chat WhatsApp Roleplayer Rajasawardhana.

C. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan adalah kualitatif untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian. Sumber data primer ialah informasi yang dikumpulkan secara langsung di lapangan melalui metode observasi partisipan dan wawancara (Sugiyono, 2016:225 dalam Syafnidawaty, 2020). Menurut Syafnidawaty (2020) dan Danang Sunyoto (2013:21), data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari sumber lain serta catatan yang telah ada dalam organisasi.

D. Teknik Penentuan Informan

Purposive Sampling digunakan untuk memilih informan dalam penelitian ini, termasuk pendiri dan beberapa anggota grup chat Rajasawardhana Roleplayer yang mengetahui atau memiliki kuasa atas subjek penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan dokumentasi. Charles Stewart dan W.B. Cash menggambarkan wawancara sebagai prosedur tanya jawab yang digabungkan dengan tujuan serius yang telah ditetapkan untuk bertukar perilaku. Selama wawancara, pertanyaan-pertanyaan mengenai interaksi pendiri dengan anggota lain atau anggota grup chat Rajasawardhana Roleplayer diajukan. Dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi berupa buku-buku, arsip, catatan, tulisan, dan foto, menurut Sugiyono (2018:476) dalam Ariyani (2022). Pada penelitian ini dokumentasi memuat hasil tangkapan layar chat di WhatsApp.

F. Validitas dan Realibilitas Data

Dalam Rahardjo (2010), Norman K. Denkin mendefinisikan triangulasi sebagai penerapan berbagai teknik untuk menyelidiki fenomena yang sama dari sudut pandang yang berbeda. Pada penelitian ini

menggunakan triangulasi sumber data yang merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada dan menyelidiki kebenaran informasi tertentu.

G. Teknik Analisis Data

Ada tiga langkah dalam pendekatan analisis data yang diuraikan oleh Miles dan Huberman dalam Abdussamad (2021), yaitu:

1. Reduksi Data

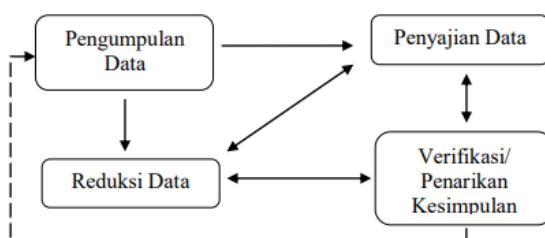
Mereduksi data adalah memilah dan meringkas data yang telah dikumpulkan, pengkodean yang memperhatikan penggunaan ringkasan atau simbol serta membangun struktur dalam sistem yang integratif, membuat catatan obyektif, menuliskan atau mencatat apa yang dipikirkan selama mengumpulkan data dengan pedoman catatan obyektif, menyimpan data dengan cara memberi label, dan membuat memo sebagai pengembangan suatu ide atau pendapat.

2. Penyajian Data

Tujuan dari penyajian data adalah untuk membuat data yang telah direduksi menjadi lebih mudah dipahami dan lebih mudah untuk merencanakan studi selanjutnya dengan mengorganisasikannya ke dalam suatu pola hubungan. Langkah pertama yang penting dalam memperoleh analisis kualitatif yang valid dan dapat dipercaya adalah penyajian data yang efektif. Dalam penelitian kualitatif, data disajikan dengan menggunakan berbagai format seperti bagan, penjelasan singkat, dan korelasi antar kategori.

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan dapat direvisi jika ditemukan data lebih lanjut yang mendukung pengumpulan data berikutnya. Hasil yang diperoleh dapat dipercaya jika kesimpulan yang dibuat di awal didukung oleh bukti-bukti yang kuat dalam arti sesuai dengan kondisi yang ditemukan saat peneliti kembali ke lapangan.



GAMBAR 1. ANALISIS DATA KUALITATIF MILLES DAN HUBERMAN

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara dan dokumentasi dengan delapan informan yang sudah lama bergabung dan baru saja bergabung di grup chat Rajasawardhana Roleplayer. Penelitian ini berfokus pada komunikasi yang terjalin antara pengurus, anggota dan sesama anggota grup chat Rajasawardhana Roleplayer di media sosial WhatsApp.

Berdasarkan hasil penelitian, anggota Rajasawardhana Roleplayer yang bergabung karena diajak oleh teman dan keinginan sendiri. Biasanya anggota yang telah bergabung menjadi bagian grup chat Rajasawardhana Roleplayer disebut sebagai senior. Selama mereka menjadi anggota atau senior Rajasawardhana Roleplayer memiliki hubungan yang dekat selayaknya keluarga sehingga komunikasi yang terjalin sudah cukup erat. Mayoritas dari mereka sangat menerima akan kedatangan anggota baru dan tidak membedakan dengan anggota yang telah lama bergabung.

Hubungan yang terjalin dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer antara pengurus dan anggota sangat dekat. Komunikasi yang terjalin pun tidak ada rasa canggung sehingga anggota yang tergabung dengan bebas berbincang. Walaupun hanya sebatas teman secara virtual, kedekatan di Rajasawardhana Roleplayer layaknya seperti keluarga.

WhatsApp merupakan media sosial yang digunakan Rajasawardhana Roleplayer dalam berkomunikasi. Joseph A. Devito mengidentifikasi beberapa kualitas yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal yang efektif:

a) Keterbukaan

Keterbukaan yang dilakukan oleh para informan terhadap program yang sedang diselenggarakan maupun tidak ialah saat anggota yang merasa bingung akan suatu hal dapat mengirimkan pesan kepada pengurus atau sesama anggota Rajasawardhana Roleplayer. Saat base utama atau grup chat utama di buka maka para anggota dapat berbincang bersama dan tidak jarang dari mereka yang mengirimkan foto, video, ataupun link berita yang sedang banyak dibicarakan.

Keterbukaan yang sering terjadi saat program dilaksanakan seperti program CFP, di mana anggota grup chat Rajasawardhana dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakannya. Para pengurus grup chat selalu terbuka mengenai hal yang kurang dipahami seperti tata cara penulisan setelah melaksanakan wawancara hingga alur pengerjaan kegiatan CFP.

b) Empati

Empati di dalam sebuah grup chat yang memiliki anggota dengan berbagai macam sikap membuat saling menghargai satu dengan yang lainnya. Dengan bercerita maka anggota dan pengurus tau apa yang sedang terjadi sehingga dapat saling merasakan dan bahkan merespon apa yang sedang terjadi.

c) Dukungan

Dukungan hal terpenting saat dalam posisi menyelesaikan secara berkelompok adalah dukungan teman sekelompok agar saat bergabung dalam satu program atau event dapat saling mendukung sehingga mencapai yang sesuai dengan tujuan. Dukungan ini dapat berupa kontribusi anggota

kelompok yang ikut serta berdiskusi untuk menyelesikan program yang sedang diikuti serta tanggung jawab.

d) Rasa Positif

Rasa positif ini mementingkan kenyamanan diri untuk tergabung dalam sebuah percakapan sedang membahas hal-hal yang penting maupun kurang penting. Dengan cara *tag* atau menandai orang yang belum bergabung dalam percakapan. Jika terdapat anggota Rajasawardhana Roleplayer tidak nyaman, sebaiknya jangan memaksa untuk tetap bergabung.

Rasa positif ini sering muncul saat sedang tergabung dalam kelompok untuk mengerjakan program atau kegiatan yang ada dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer, karena tiap anggota kelompok berusaha mencari kenyamanan akan dirinya sendiri ataupun kenyamanan anggota kelompok lainnya.

e) Kesetaraan

Kesetaraan yang dimaksud ialah posisi anggota yang mana ada anggota lama dan anggota baru. Di dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer ada kesetaraan dan adil, karena dapat saling berbagi pengalaman yang akhirnya saling menambah wawasan. Dalam melaksanakan program atau kegiatan berkelompok, tiap anggota memiliki tugas masing-masing yang telah disepakati bersama. Apabila terjadi kesulitan dalam tugas tersebut maka anggota kelompok lainnya ikut membantu.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Komunikasi antarprabadi yang ada di roleplayer termasuk komunikasi secara virtual karena melalui media sosial, salah satunya media sosial WhatsApp pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer. Interaksi para anggota grup chat tersebut terdapat lima aspek yang menunjukkan keefektifan yaitu keterbukaan pengurus dan anggota terlihat dari kesediaan pengurus atau anggota grup chat saat ada hal yang kurang paham, empati yang ada seperti mendengarkan keluh kesah anggota grup chat hingga pengurus yang berempati saat ada perubahan alur dalam kegiatan yang sedang dilaksanakan akan memberitahukan informasi tersebut, dukungan dalam anggota kelompok saat melaksanakan kegiatan dapat memaksimalkan tugas yang diberikan, rasa positif untuk mendorong anggota yang lain ikut bergabung dalam pembahasan di grup utama atau grup senior Rajasawardhana Roleplayer dengan memperdulikan kenyamanan berinteraksi, kesetaraan antara anggota lama dan anggota baru sangat terlihat jelas saat mengikuti kegiatan yang berkelompok dan membagi tugas secara adil dan merata.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa anggota yang tergabung dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer ini memiliki hubungan yang dekat karena sering berinteraksi di dalam maupun di luar grup chat.

SARAN

Hasil kesimpulan diatas adanya saran yang tercipta terhadap seluruh anggota grup chat Rajasawardhana Roleplayer, yaitu tetap memiliki hubungan serta menjaga komunikasi yang baik jika sudah tidak bersama lagi di grup Rajasawardhana Roleplayer agar tetap merasa nyaman, dan para pengurus grup chat Rajasawardhana Roleplayer harus tetap bersikap adil kepada anggota lama dan anggota baru agar tidak muncul rasa iri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Prosedur Analisis Data Model Miles and Huberman. Dalam Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (hal. 176-181). Makassar: Syakir Media Press.
- Ahmad. (2023, Oktober 11). Pengertian WhatsApp – Sejarah, Fitur, Kelebihan dan Kekurangan. *Kompak*. Diambil kembali dari Kompak.or.id: <https://kompak.or.id/pengertian-whatsapp/>
- Ariyani, R. (2022, Desember 7). Pengertian Observasi dan Jenis-Jenis Penelitian. *rikaaryani.com*. Diambil kembali dari rikaariyani.com: <https://www.rikaariyani.com/2022/12/pengertian-observasi-dan-jenis-jenis.html>
- Ariyani, R. (2022, Oktober 17). Dokumentasi Adalah: Pengertian, Jenis-Jenis dan Keuntungan Menggunakan Metode Dokumentasi. *rikaariyani.com*. Diambil kembali dari rikaariyani.com: <https://www.rikaariyani.com/2022/10/dokumentasi-adalah-pengertian-jenis.html>
- Asmarani, Z. (2023). Konsep Diri Individu Pengguna Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja. *Journal of Education Research*, 4(3), 2023, Pages 1548-1558
- Azhar, A. (2024). STRATEGI KOMUNIKASI PERSUASIF SARAH AULIA DI INSTAGRAM @BUMIJO.ID DALAM PENERAPAN ZERO WASTE SEBAGAI UPAYA MENJAGA KELESTARIAN LINGKUNGAN. (Skripsi Sarjana, UIN Syarif Hidayatullah, 2024). Diambil kembali dari repository.uinjkt.ac.id: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/76058/1/ALVIA%20AZHAR-FDK.pdf>
- Basir, R. U., & Naryoso, A. (2022). Komunikasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara “Gamers Online”. *Interaksi Online*, 10(2), 14-26.
- Dian, R. (2023, Juni 24). Ketahui Apa itu Roleplay, Cara Bermain, hingga Dampaknya bagi Anak. *narasi*. Diambil kembali dari narasi.tv: <https://narasi.tv/read/narasi-daily/apa-itu-roleplay-di-tiktok>
- Dianti, R., & Yudhakusuma, D. (2021). KOMUNIKASI ANTARPRIBADI PERTEMANAN VIRTUAL (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF PADA ANGGOTA GRUP WHATSAPP GEPE) INTERPERSONAL COMMUNICATION VIRTUAL FRIENDSHIP (QUALITATIVE DESCRIPTIVE STUDY ON GEPE WHASTAPP GROUP).
- Drs. Syahrul Abidin, M. (2022). Komunikasi Antarpribadi. Dalam M. Drs. Syahrul Abidin, *Komunikasi Antar Pribadi* (hal. 4). Medan: litnis.
- Fauzy, A. (2019). Teknik Sampling. Dalam A. Fauzy, *Metode Sampling* (hal. 25). Universitas Terbuka.
- Ferdianto. (2020, Desember 4). Virtual Communities. *Binus University*. Diambil kembali dari sis.binus.ac.id: <https://sis.binus.ac.id/2020/12/04/virtual-communities/>

Fiantika R.F.,dkk. (2022). Definisi Penelitian Kualitatif. Dalam *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF* (hal. 4). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.

Husnah, N. A. (2021, Agustus). Apa yang dimaksud dengan Teori New Media. *dictio*. Diambil kembali dari dictio.id: <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-teori-new-media/161367/2>

Makin Cakap Digital. (2021, April 18). Media Sosial. Diambil kembali dari literasidigital.id: <https://literasidigital.id/books/media-sosial>

prambors. (2023, Juli 17). 10 Media Sosial yang Paling Banyak Digunakan di Indonesia 2023. *pramborsfm.com*. Diambil kembali dari pramborsfm.com: <https://www.pramborsfm.com/amp/tech/10-media-sosial-yang-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-2023>

Rahardjo, M. (2010, Oktober 15). Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif. *UIN MAULANA MALIK MALANG IBRAHIM*. Diambil kembali dari uin-malang.ac.id: <https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>

Ramadhanti, N., & Mahestu, G. (2021). Social Interaction Process Virtual Lover Player Role Player in Squad Kaden via Media Social Twitter. In *Randau@ UPMKB: International Conference of Social Sciences and Management (IRandau 2021)* (pp. 49-61).

Riadi, M. (2021, November 12). Komunikasi Interpersonal - Pengertian, Karakteristik, Komponen, Bentuk dan Hambatan. *KAJIANPUSTAKA*. Diambil kembali dari kajianpustaka.com: <https://www.kajianpustaka.com/2021/11/komunikasi-interpersonal.html>

Salmaa. (2023, April 28). Metode Penelitian Kualitatif: Definisi, Jenis, Karakteristiknya. *deepublish*. Diambil kembali dari penerbitdeepublish.com: <https://penerbitdeepublish.com/metode-penelitian-kualitatif/>

Saputra, S. (2020). EFEKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA WHATSAPP GROUP. *Jurnal Professional FIS UNIVED Vol.7 No.1*, 15.

Syafnidawaty. (2020, November 8). Data Primer. *Universitas Raharja*. Diambil kembali dari raharja.ac.id: <https://raharja.ac.id/2020/11/08/data-primer/#:~:text=Menurut%20Danang%20Sunyoto%20>

Universitas123. (2022, Januari 15). Pengertian Wawancara Menurut Ahli dan Jenisnya. *universitas123*. Diambil kembali dari universitas123.com: <https://www.universitas123.com/news/pengertian-wawancara-menurut-ahli-dan-jenisnya>