

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Didalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi banyak sekali terjadi perubahan dalam kehidupan manusia khususnya dalam berkehidupan masyarakat sosial pada umumnya. Disamping itu interaksi sosial dan juga komunikasi yang terbentuk memiliki kebiasaan yang berbeda-beda disetiap kalangan dengan latar belakang yang beraneka ragam tentunya, khususnya dalam dunia perkembangan hubungan sosial antara sesama manusia yang dijalin dengan suatu hubungan kedekatan yang terbentuk dari situasi dimana interaksi tersebut terjadi dan juga memiliki suatu visi dan misi dalam pencapaian sebuah tujuan.

Dengan perubahan teknologi yang semakin berkembang pesat mencapai seluruh elemen-elemen dalam masyarakat khususnya dalam sebuah komunitas atau kelompok-kelompok tertentu yang dibentuk berdasarkan atas kedekatan dan juga ikatan yang terjadi secara spontan dan juga alami dimana menjadi suatu wadah dalam menjalin hubungan dan menjaga kedekatan satu dengan lainnya yang terlampaui oleh tempat dan waktu yang berbeda menjadi fenomena baru untuk dijadikan saling berinteraksi sosial dan menjalani komunikasi dengan pemanfaatan teknologi yang semakin hari kedepannya semakin canggih, efisien, cepat, dan mudah untuk didapatkan baik dari segi informasi, komunikasi, dan segala sesuatu pemanfaatan yang tersedia dalam sebuah teknologi yaitu pemanfaatan *gadget* sebagai alat atau media untuk

meliterasi masyarakat dalam berkomunikasi, jaringan dan hubungan sosial yang dilakukan pada umumnya. Dimana dalam suatu komunitas yang dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi sebagai media komunikasi dan sarana pendukung dalam menjalin sebuah komunikasi adalah teknologi seperti *smartphone*, tablet, dan komputer khususnya bukan hanya sekedar mencakup aspek ruang lingkup yang dijelaskan tadi tetapi lebih kepada pemanfaatan dari fitur-fitur dan juga aplikasi-aplikasi yang ditawarkan khususnya *games* dengan berbasis *online* yang memanfaatkan jaringan *provider* yang telah disediakan oleh masing-masing pengguna kartu seluler atau jaringan *wifi*. Pada dasarnya yang melatar belakangi peneliti dalam meneliti komunitas Surabaya Jancukers atau bisa disingkat SBY JNCK dimana berdiri sejak pertengahan 2014 lalu dibentuk dengan rasa kedekatan dan juga solidaritas yang tinggi tanpa memandang usia, latar belakang, budaya, status sosial, dan lain-lain sehingga menyebabkan komunitas ini dapat terbentuk dan berjalan hingga saat ini apalagi dengan didukung mobilitas dan komoditas dari masing-masing individu yang terbilang sudah cukup mapan dan memadai apabila adanya pertemuan-pertemuan yang akan diadakan dalam setiap reuni yang akan dilakukan guna mempererat hubungan masing-masing anggotanya sehingga pada jurusan peneliti dalam ilmu komunikasi dimana sebagai aspek acuan untuk meneliti kebiasaan, interaksi sosial, pola komunikasi, serta pemanfaatan teknologi yaitu khususnya *game online* dalam kehidupan sosial dan terbentuknya komunikasi interpersonal yang didasari atas kesukaan dalam bermain *game online* antara mereka dibidang keilmuan dapat menemukan hal-

hal baru yang berkaitan dengan ilmu komunikasi dan media teknologi itu sendiri.

Komunitas Surabaya Jancukers yang terbentuk dari percakapan dan juga beberapa tindakan spontanitas dari berbagai kalangan membuat komunitas tersebut lebih terasa kedekatan emosi dan juga bagaimana membangun komunikasi yang merupakan sebagai media dalam terbentuknya karakter masing-masing individu untuk membuat karakteristik yang memiliki ciri khas masing-masing apalagi kedekatan mereka diawali dengan permainan *game Clash Of Clans* dimana dalam permainan tersebut viral di eranya pada tahun 2010 sejak kemunculannya hingga saat terbentuknya Surabaya Jancukers yang membuat mereka harus membentuk sebuah komunitas yang dilandaskan kesenangan dan memiliki hobi yang sama sehingga terwujudnya komunikasi interpersonal yang terbentuk menjadi semakin erat dan intim dimana diwujudkan dan disalurkan dari media teknologi yaitu *game* dan didasari latar belakang kesukaan terhadap *game* tersebut tanpa memandang status sosial dan juga usia masing-masing anggota.

*Game Clash Of Clans* menjadi akar dan permulaan dimana komunitas ini terbentuk sampai pertengahan 2014 yang dapat dipertahankan dan juga integritas kekompakan komunitas ini masih terjalin dengan baik tidak hanya dalam dunia *game* saja melainkan bagaimana mereka mengadakan suatu acara ataupun jalan-jalan bersama-sama atas dasar kesukaan dan tidak merasa terpaksa tanpa mengganggu kepentingan pribadi mereka sebagai anggota dari Surabaya Jancukers untuk mempererat silaturahmi yang mereka jalani. Seiring berjalannya waktu dimana disaat *game* jaringan pada waktu itu yang

sempat terkenal dan menjadi favorit para *gamers* atau pemainnya adalah *counter strike* dan juga *dota allstars* yang dimana berbasis peperangan tetapi memiliki konsep yang berbeda sehingga dapat menarik perhatian anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa pun betah berjam-jam dan memainkan permainan tersebut sebagai kepuasan batin. Tetapi dengan seiringnya perkembangan dan kemudahan dalam teknologi yang semakin pesat keberadaan *game* jaringan ini mulai tersingkirkan terhadap kehadiran *game online* yang ada pada perangkat *smartphone*.

Salah satu *game MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang menggeser keberadaan *game* jaringan tersebut adalah *Mobile Legends Bang Bang*. *Game* ini dimainkan dengan cara mengontrol salah satu karakter yang tersedia yang disebut *hero* dari daftar *hero* yang sudah dimiliki oleh para pemainnya. Kerjasama tim menjadi tolak ukur dan kunci sukses dalam memenangkan *game* berbasis 5 orang melawan 5 orang jadi total keseluruhan pemain yang bertanding ada 10 orang dengan dua kubu yang berbeda. Setiap *hero* memiliki *skill* yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya, karena dapat memahami karakter *hero* yang digunakan menjadi sangat fundamental.<sup>1</sup>

*Game Mobile Legends Bang Bang* saat ini menjadi salah satu *game* yang populer dan banyak digemari dari semua kalangan bersaing dengan *game* sejenisnya yaitu *Arena of Valor (AOV)*, *Vain Glory*, dan lainnya. Namun dengan *gameplay* yang mudah dan tampilan yang lebih menarik juga mudah dipahami dalam memainkan *game* tersebut terhadap *game MOBA* membuat *Mobile Legends Bang Bang* menjadi lebih populer dan lebih diminati

---

<sup>1</sup> Harsan Alif, Jago Bikin Game Online Jakarta: Media Kita, 2011, hal 40.

ketimbang dengan para pesaingnya yang berbasis sama *game MOBA*. *Game* ini juga bukan lagi hanya sekedar hiburan semata, melainkan sebagai arena kompetisi yang sudah banyak diselenggarakan baik tingkat nasional ataupun internasional. Ini yang menjadi landasan penulis dalam meneliti *games Mobile Legends Bang Bang* karena banyak dimainkan khususnya Indonesia menjadi sangat populer untuk dimainkan segala usia.

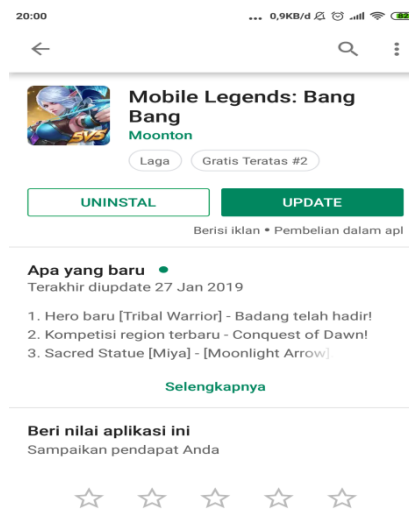


Gambar 1.1 Kompetisi *MLBB* Disiarkan Media Kompas Tingkat International Wilayah Asia

(Sumber: <http://www.instagram.com/#esportskompastv>/By screenshot Xiaomi note3 pro/ diakses 21.00 WIB/03 Januari 2019 )

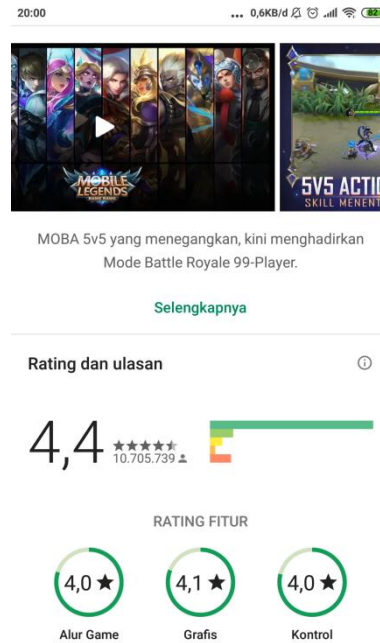
Dalam bermain *game* ini, pemain Indonesia mempunyai pamor yang cukup baik dan terkenal dengan skala global terlihat pada *leaderboard* untuk *Ranked Game* dan segala pencapaian prestasinya. Bahkan *Moonton* (pemilik sekaligus pembuat *Mobile Legends Bang Bang*) membuat karakter *hero* asal Indonesia bernama “Gatot Kaca” sebagai penghargaan dan wujud apresiasi

terhadap banyaknya penggemar dan pemain dari Indonesia ditambah dengan munculnya *hero* kedua dari Indonesia yang dirilis pertengahan desember 2018 yaitu *hero* yang mirip dengan ratu pantai selatan yaitu “Nyi Roro Kidul” dengan nama yang dirubah menjadi *hero* “Kadita”. Didalam data statistik pengguna *android mobile* atau biasa disebut *google play store* mengungkapkan bahwa dalam sistem aplikasi mereka *pen download* sekaligus *user* yang memainkan *game Mobile legends Bang Bang* adalah terpopuler dan banyak diminati oleh para *gamers* dilihat dari total *download* serta *rating* tingkat *game Mobile Legends Bang Bang* diunduh kedalam seluler masing-masing pengguna terlihat dari sumber berikut menduduki peringkat 2 sebagai *game* gratis terpopuler:



Gambar 1.2 Rating *Game Mobile Legends Bang Bang* Pada sistem *Android Google Play Store*

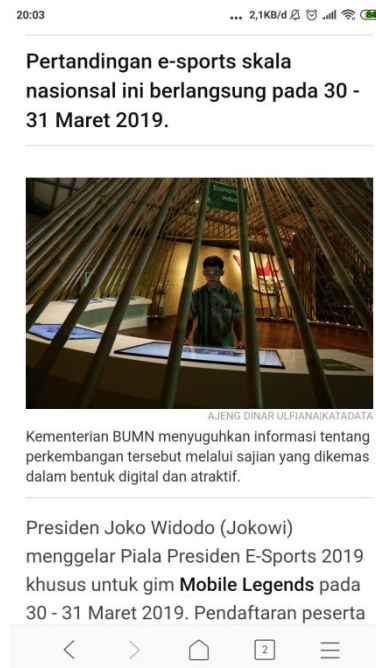
(Sumber: *Screenshot Xiaomi Note3 Pro Go Google Play Application System Android/ diakses 23.51 WIB/24 Januari 2019*)



Gambar 1.3 Grafik Penilaian dan Ulasan Mengenai *Game Mobile Legends Bang Bang* Pada *Google Play Store*

(Sumber: Sumber: Screenshot Xiaomi Note3 Pro Go Google Play Application System Android/ diakses 23.51 WIB/24 Januari 2019)

Di masa-masa tahun terakhir ini sejak kemunculan *game Mobile Legends Bang Bang* pada pertengahan tahun 2014 kemarin banyak dari para anggota komunitas Surabaya Jancukers bermain *game* ini baik dalam aktifitas waktu dikehidupan bekerja dan berumah tangga ataupun diluar dari aktivitasnya sehari-hari dimana mayoritas sudah berumah tangga dan memiliki pekerjaan tetap di salah satu perusahaan yang dapat menjamin hidup mereka. Apalagi kepopuleran *Game Mobile Legends Bang Bang* sudah diresmikan dan dibuat perlombaan oleh presiden jokowi sebagai ajang kompetisi nasional dalam negeri dengan lomba merebut piala presiden 2019 yang dilansir dari pernyataan dari sumber terpercaya dan valid sehingga tidak diragukan lagi bahwa bermain *game virtual* sudah dijadikan olahraga resmi dan dikutsertakan dalam ajang bergengsi.



Gambar 1.4 Berita Mengenai Ajang Lomba Piala Presiden *Game Mobile Legends Bang Bang*.

(Sumber: [m.katadata.co.id/berita/2019/01/28/piala-presiden-e-sports-2019-terbatas-untuk-gim-mobile-legends](http://m.katadata.co.id/berita/2019/01/28/piala-presiden-e-sports-2019-terbatas-untuk-gim-mobile-legends))

Dari fenomena bermain game tersebut yang dulunya ada *game* terdahulunya seperti *Clash of Clans (COC)* dan juga *Clash royale* yang dikembangkan oleh *Supercell* yang sempat mendominasi kepopuleran *game smartphone* tersebut menurun dan beralih ke *game Mobile Legends Bang Bang* menjadi dasar objek penelitian terhadap komunitas Surabaya Jancukers dari persepektif komunikasi interpersonal dimana dalam pemahaman komunikasi interpersonal itu sendiri adalah aktifitas dari komunikasi intrapribadi yang dapat dilakukan sehari-hari dalam upaya pemahaman diri pribadi dengan meninjau perbuatan dan reaksi hati nurani, mendayagunakan kehendak bebas, serta berimajinasi secara kreatif. Pemahaman diri pribadi ini berkembang sejalan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam hidupnya. Manusia tidak terlahir dengan pemahaman akan siapa dirinya yang



sesungguhnya, melainkan perilaku yang memainkan peranan penting bagaimana membangun pemahaman terhadap diri sendiri.<sup>2</sup>

Sebelum penulis melanjutkan karya tulis ini sebelumnya ada penelitian yang juga membahas tentang *game Mobile Legends Bang Bang* dengan judul *game “Mobile Legends Bang Bang”* dikalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse oleh Bahrul Ulum, Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian tersebut menjelaskan tentang bagaimana *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam persepektif tinjauan “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse yang menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu kajian lapangan (*field research*) dan dengan pendekatan kualitatif dalam mengumpulkan informasi dari hasil wawancara dan narasumber yang berkaitan dengan objek penelitian.

Dengan alasan dimana bahwa dikatakan komunikasi interpersonal yang dibangun oleh masing-masing anggota komunitas Surabaya Jancukers yang terbentuk dari kesamaan persepsi, kesenangan, spontanitas tanpa adanya unsur keterpaksaan dan secara alami terbentuk dari bagaimana mereka berinteraksi dimulai dari bermain *game* sebagai saran media komunikasi interpersonal yang mereka jalin hingga saat ini dapat terbentuk dan tetap stabil mengingat latar belakang usia, budaya, dan status sosial yang berbeda-beda sehingga akan timbul temuan-temuan baru yang unik dan beraneka ragam sehingga dapat diteliti lebih dalam dan detail. Maka dengan alasan tersebut penulis

---

<sup>2</sup> Lindawati, Rita Dwi. “Komunikasi Intrapersonal Sebagai Pondasi Komunikasi Interpersonal”. 2014 hal 74-78

ingin mengangkat *game Mobile legends Bang Bang* untuk dijadikan sebagai objek penelitian dan subyek penelitiannya adalah komunitas Surabaya Jancukers dari sudut pandang komunikasi interpersonal studi deskriptif kualitatif sebagai perbedaan dari skripsi yang telah ada dengan sudut pandang yang berbeda dan juga teori dan metodologi yang berbeda. Sehingga dapat memunculkan persepektif atau temuan-temuan baru dalam penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif dari kacamata ilmu komunikasi dalam komunikasi interpersonal.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana hubungan komunikasi interpersonal yang terjalin antara anggota komunitas Surabaya Jancukers yaitu pemain *game online* terhadap *game Mobile Legends Bang Bang*?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

1. Tujuan dari penelitian yang penulis lakukan adalah untuk mengetahui alasan dan perbedaan komunikasi interpersonal disaat antara anggota komunitas Surabaya Jancukers menjadi *player game Mobile Legends Bang Bang* dengan disaat hubungan komunikasi diluar *game* tersebut.
2. Tujuan yang kedua agar dapat mengetahui dalam mempelajari berkomunikasi interpersonal terhadap pemenuhan kebutuhan masing-masing anggota Surabaya Jancukers dalam bermain *game Mobile Legends Bang Bang*.

#### D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

##### 1. Manfaat teoritis

- a. Dapat memperkaya khasanah dalam melakukan penelitian pada bidang mengenai ilmu sosial dan juga bidang komunikasi tentunya terhadap perubahan dan dinamika globalisasi teknologi dengan manusia dan kebutuhan yang ingin dicapai sebagai makhluk sosial.
- b. Hasil penelitian yang penulis lakukan dapat diharapkan memperkaya kepustakaan dibidang keilmuan khususnya bidang ilmu komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, khususnya mengenai komunikasi interpersonal antara anggota komunitas Surabaya Jancukers sebagai pemain *game online* yaitu dengan *game Mobile Legends Bang Bang*.
- c. Menjadi referensi sebagai sumber inspirasi ataupun penemuan baru dalam mencari acuan untuk persoalan yang sama secara lebih detail dan dalam.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penelitian, penelitian dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan dalam menemukan sesuatu hal yang baru ataupun fenomena yang terjadi diantara ataupun bahkan yang terjadi terhadap penulis sendiri dalam menganalisis penelitian lebih

dalam dan terperinci terhadap faktor apa saja dengan analisis data lapangan yang mendukung anggota komunitas Surabaya Jancukers dengan persepektif komunikasi interpersonal dalam bermain *game Mobile Legends Bang Bang*.

- b. Bagi Universitas Mercu Buana Yogyakarta adalah dimana hasil penelitian diharapkan dapat menjadi suatu referensi baru dan tambahan wawasan baru dibidang akademik khususnya dalam jurusan ilmu komunikasi tentang persoalan *game mobile* yang semakin berkembang dan mengerti apa yang dimaksud dan tujuan dari komunikasi interpersonal tersebut untuk menjadikan penelitian lebih dalam dan dapat dikembangkan secara luas.
- c. Bagi mahasiswa, hasil dan proses penelitian yang dituliskan dalam skripsi ini dapat memberikan informasi tambahan dan detail serta pengetahuan bagaimana mahasiswa khususnya komunitas Surabaya Jancukers bisa menjadi pemain *game Mobile Legends Bang Bang* didalam penggunaan *gadget* zaman sekarang ini.

## **E. METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan sebuah fenomena sosial yang ada di masyarakat khususnya dalam komunitas Surabaya Jancukers yang diangkat sebagai objek penelitian, serta berupaya mengangkat fenomena lainnya

yang baru kepermukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, tanda, atau gambaran mengenai kondisi, situasi, ataupun fenomena tertentu.<sup>3</sup>

Jenis penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian tanpa menggunakan angka statistik, tetapi melainkan melalui pemaparan secara deskriptif dengan mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi disaat sekarang dimana peneliti berusaha melihat dan memahami peristiwa dan kejadian yang terjadi menjadi fokus perhatian untuk kemudian dijabarkan sebagaimana adanya.

Penelitian kualitatif memiliki karakteristik antara lain:<sup>4</sup>

- a. Berlangsung dalam latar belakang ilmiah, tempat kejadian dan perilaku manusia dimana partisipan mengalami isu atau masalah yang akan diteliti.
- b. Peneliti adalah instrument kunci utama dalam pengumpulan data secara variatif dari berbagai sumber obyek dan subyek penelitian.
- c. Data yang dihasilkan bersifat deskriptif dalam kata-kata. Data dari beragam sumber diolah kedalam kategori atau tema yang melintasi semua sumber data.
- d. Fokus diarahkan pada para pemain *game Mobile Legends Bang Bang* satu dengan yang lainnya dan pengalaman subyek penelitian yang secara fokus dipelajari makna dari

---

<sup>3</sup> Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta: Kencana, 2006. Hal 68

<sup>4</sup> Creswell, John. *Research Design. Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Edisi Keempat. Diterjemahkan Oleh: Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini. Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 2014. Hal 247-249

penyampaian yang disampaikan baik secara sengaja ataupun tidak sengaja oleh subyek penelitian.

- e. Proses sama pentingnya dengan objek penelitian, Bagaimana perhatian peneliti juga difokuskan dari pemanfaatan objek penelitian
- f. Memunculkan desain, peneliti mencoba merekonstruksikan penafsiran dan pemahaman sumber data manusia. Aspek metode ini lebih dari sekedar bias dan nilai yang berkembang dalam penelitian, tetapi bagaimana peneliti sebetulnya dapat membentuk arah penelitian.
- g. Objektivitas dan kebenaran dijunjung tinggi, derajat kepercayaan didapat melalui verifikasi berdasarkan koherensi, wawasan, dan manfaat.

## 2. Sumber Data

Didalam penelitian ini, subyek penelitian adalah merupakan sumber utama dimana data dapat diperoleh, sumber data dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan lainnya.<sup>5</sup> Adapun yang menjadi objek penelitian adalah beberapa anggota dari komunitas Surabaya Jancukers yang masih aktif dalam menjalin komunikasi dengan sesama anggota dan juga intensitas dan karakteristik dalam bermain *game mobile legends* dengan latar belakang individu yang berbeda-beda sebagai subyek penelitian sehingga ruang lingkup dapat dibatasi dan tidak terlalu luas mengingat daya akomodasi dan koneksi jaringan

---

<sup>5</sup> Bungin Burhan, Metodologi Penelitian Kualitatif, Jakarta: Rajawali Press, 2004 hal 308-310

peneliti yang terbatas sehingga tempatnya pun disesuaikan dimana disaat para anggota komunitas Surabaya Jancukers bermain *game Mobile Legends Bang Bang* dalam komunikasi interpersonal.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dari sebuah penelitian yang akurat dibutuhkan adanya data yang tersusun dengan valid, sehingga bisa digunakan untuk mengungkapkan permasalahan yang akan diteliti dan dipahami dengan teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang diangkat. Adapun metode dalam pengumpulan data skripsi yaitu diantaranya:

#### a. Metode Observasi

Metode observasi atau pengamatan langsung yaitu kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. Dengan teknik observasi tersebut dapat juga dilakukan melalui sebuah interkasi secara langsung dengan subyek penelitian agar lebih mendalam dan memahami gejala-gejala yang timbul disaat para anggota komunitas Surabaya Jancukers bermain *Mobile Legends Bang Bang*.

#### b. Metode In-depth Interview (Wawancara mendalam)

Interview merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang efektif dan dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab baik secara langsung ataupun tidak langsung terperinci dalam sebuah daftar pertanyaan ataupun timbul secara

spontannitas tergantung dari efek dan penemuan yang terjadi dilapangan. Dalam teknik ini dimaksudkan agar penulis dapat melakukan wawancara kepada narasumber secara intens satu-persatu untuk mengeksplor persepektif dan juga faktor pendorong mereka dalam berkomunikasi interpersonal dengan sesamanya dalam komunitas Surabaya Jancukers baik dari perbedaan usia, status sosial, dan latar belakang yang berbeda-beda pada saat bermain permainan *game Mobile Legends Bang Bang*.

c. Dokumen dan Literatur

Sumber data pendukung atau sekunder dari penelitian ini didapatkan oleh penulis melalui buku-buku, jurnal, foto dokumentasi, media sosial, dan informasi berbasis internet lainnya yang ada hubungan korelasinya dengan tema penelitian ini.<sup>6</sup>

4. Teknik Analisis Data

Setelah data-data terkumpul melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Teknik yang dilakukan adalah teknik analisis data kualitatif, menggunakan model analisis interaktif.

Analisis interaktif terdiri atas tiga komponen kegiatan yang terkait satu sama lain, yaitu reduksi data, paparan data dan verifikasi data untuk penarik kesimpulan. Analisis model ini merupakan suatu teknik

---

<sup>6</sup> Bungin Burhan, Metodologi Penelitian Kualitatif, Jakarta: Rajawali Press, 2004 Hal 308-310



yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti dari data-data yang telah diperoleh dan terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya.

a. Reduksi Data

Dalam proses pengumpulan data, penulis banyak menemukan data yang tidak terkait dengan tema besar penelitian. Baik dalam proses wawancara, ataupun studi dokumentasi. Maka, penulis hanya memilih data-data yang terkait dengan suatu permasalahan dalam penelitian serta data-data pendukung yang dapat menjadi bahan referensi pendukung dari sebuah temuan dan membuang data yang tidak diperlukan melalui proses abstraksi, dimana penulis merangkum hal-hal yang inti dalam satu rangkuman yang jelas dan terperinci juga tersusun sehingga fokus masalah dalam penelitian yang penulis lakukan menjadi fokus dan jelas.

b. Paparan Data

Dari data-data yang telah dipilih, penulis kemudian memaknai data yang didapat dalam bentuk teks naratif.

c. Verifikasi data

Dalam proses verifikasi data, penulis mencoba memberikan kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dari data yang didapat mengenai komunikasi interpersonal dalam

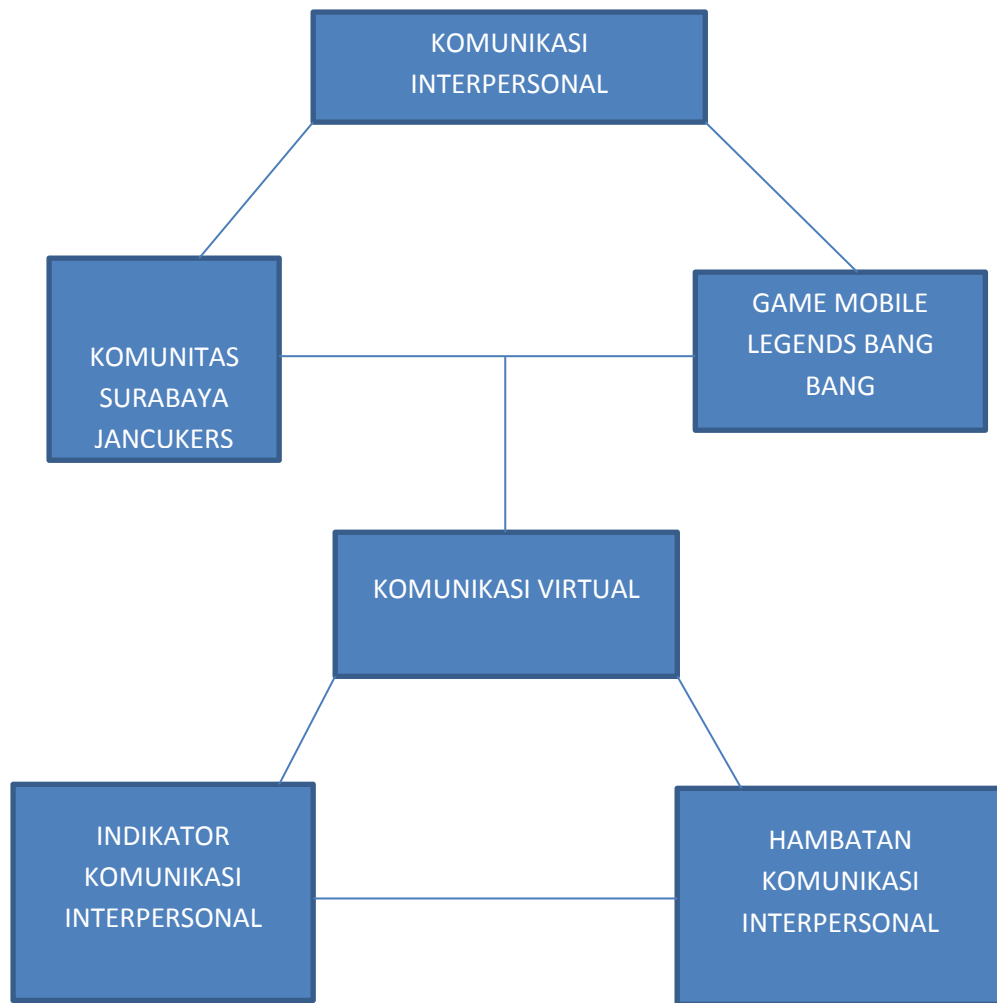
permainan *game Mobile Legends Bang Bang* yang dilakukan oleh para anggota komunitas Surabaya Jancukers.

d. Objek Penelitian

Objek penelitian yang dipilih adalah anggota dari komunitas Surabaya Jancukers yang masih aktif dan intensitas bermain *game Mobile Legends Bang Bang* dengan komunikasi yang masih terjalin dengan anggota lainnya yaitu ada 3 orang sebagai anggota baru dan anggota lama dalam komunitas Surabaya Jancukers antara lain: Debi Handoko, Oki Widodo dan mas Wisnu.

e. Kerangka Konsep Penelitian

Dalam sebuah penulisan karya ilmiah kerangka penelitian sangatlah penting, terutama untuk mengantar dan memudahkan bagi para pembaca dalam menelaah dan mengkaji alur dalam sebuah penulisan. Peneliti mengkaji dan menganalisis tentang komunikasi interpersonal yang terjadi dalam komunitas Surabaya Jancukers terhadap pemain *game online Mobile Legends Bang Bang*. Untuk lebih jelasnya kerangka penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.5 Kerangka Penelitian