

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring lajunya perkembangan waktu teknologi komunikasi ini berlangsung dengan begitu pesatnya sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi. Sekalipun kemajuan tersebut belum mencapai puncaknya akan selalu bermunculan lagi dan lagi, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan akan terjadinya berbagai perubahan dibidang komunikasi maupun bidang-bidang kehidupan lainnya. Kehadiran teknologi memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Manusia memiliki hubungan yang dekat dengan teknologi, dimana kita menciptakan teknologi dan teknologi Kembali kita pergunakan untuk membuka sesuatu yang baru lagi.

Waktu yang terus berjalan begitu pula dengan teknologi komunikasi yang juga semakin berkembang pesat dan tanpa henti pula menghasilkan sesuatu yang baru. Berawal dari munculnya surat kabar, majalah, radio, *televisi*, dan munculnya *internet*. *Internet* adalah jaringan komputer yang terhubung ke seluruh dunia dan siapapun oarng diseluruh dunia bisa mengaksesnya. Internet adalah cara baru sebagai wadah baru dibidang teknologi informasi yang akan mempermudah antar individu unruk mempermudah berkomunikasi antara satu sama lainnya, selain sebagai sarana informasi internet juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana hiburan salah satunya yaitu bermain *game online*.

*Game online* adalah permainan yang bisa dimainkan dengan menggunakan jaringan *internet*. *Game* dengan fasilitas *online* menggunakan *internet* menawarkan fasilitas yang lebih disbanding dengan permainan tanpa menggunakan *internet*, karena pengguna bisa merasakan bermain bersama diseluruh dunia. Menurut Severin, *game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis *internet* yaitu penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* memungkinkan untuk melakukan peran-peran *fantasi* dan mengeksplorasinya dengan orang lain<sup>1</sup>.

*Game online mobile legends* adalah sebuah permainan RPG yang dirancang bagi pengguna *Smartphone*. Kedua tim saling berjuang agar bisa menghancurkan basis musuh bersamaan dengan itu juga menjaga basisnya agar tidak dihancurkan musuh untuk mengendalikan jalan setapak tiga jalur yang dikenal sebagai “*top*”, “*middle*” dan “*bottom*”, yang menghubungkan basis ke basis.<sup>2</sup> Dimasing-masing tim terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan karakter, yang dikenal sebagai “*hero*”, dari perangkat mereka masing-masing. Karakter computer yang lemah dan disebut “*minion*”, Bertempur di basis tim dan mengikuti tiga jalur kebasis tim lawan, melawan

---

<sup>1</sup> Ahmad Fajar Giandi, Perilaku pecandu game online dengan menggunakan game online, ejournal Mahasiswa Padjajaran <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/aarticle/download/745/791>. diakses 10 afebruari 2018

<sup>2</sup> Moonton,IOS,Android,Tiongkok,indonesia,<http://IOSserver Global.com> 2016/07/11,

musuh dan Menara. *Game Mobile legends* ini termasuk jenis *game Role-Playing Online Game* yaitu sebuah permainan yang pemainnya menjalan peran dari suatu karakter.

Menurut Fendy Tan salah satu Country Manager Moonton Indonesia (pengembang game mobile legends) mengatakan bahwa angka pengguna aktif harian *mobile legends* ditanah air mencapai angka 8 juta pemain dan sudah diunduh lebih dari 50 juta kali tak hanya itu *mobile legends* juga mencapai urutan pertama dari judul-judul game lainnya seperti *GTA* 1 juta pengunduh, *call of duty* 10 juta, *poin blank* 5 juta, dan *Counter strike* 10 ribu<sup>3</sup>. Hal ini menunjukkan para pengguna *Game Mobile legends* terus meningkat melihat data yang dirilis oleh Fendy Tan. Selain itu *Game online Mobile legends* tersebut juga mudah diakses karena bisa dimainkan di *smartphone* sehingga bisa dimainkan dimanapun karena *hanphone* yang kita gunakan sehari-hari untuk berkomunikasi bisa untuk bermain *game online mobile legends* selagi terhubung jaringan *internet*. Dengan jumlah pengguna yang sangat besar *game online mobile legends*, ini yang melatar belakangi peneliti untuk meneliti *game* ini dan menjadikan mahasiswa ilmu komunikasi di Universitas Mercubuana Yogyakarta sebagai subjek penelitian karena *game* ini cukup populer di lingkungan mahasiswa ilmu komunikasi di Universitas Mercubuana Yogyakarta.

---

<sup>3</sup> KumparanTECH, Pengguna Mobile Legends, Kumparan.com, diakses dari <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia>

Bermain *game online* ini di gunakan mahasiswa sebagai hiburan dengan fitur dan gambar grafik *game* yang semakin bagus sehingga membuat karakter pada *game* ini menjadi terlihat nyata yang jelas dan memanjakan mata pengguna *game mobile legends* disela-sela perkuliahan yang padat dan lumayan membuat jenuh. Dengan melakukan main bareng bisa secara online di tempat yang berbeda atau main di satu tempat yang sama yang biasa mereka sebut (mabar) main bareng, dengan main bareng di satu tempat yang sama bermain secara tim akan menjadi lebih efektif untuk memenangkan permainan karena bisa berkomunikasi secara langsung dan juga bisa mempererat hubungan antar masing-masing individu.

Sebelum muncul dan populernya *Game online mobile legends* ada *game online clash of clans* yang juga dimainkan di ponsel *Game clash of clans* sama-sama *game* peperangan, namun ada perbedaan diantara kedua *game* tersebut yaitu *game clash of clans* memiliki karakter yang lebih sedikit di banding *game mobile legends*, berperang dengan musuh satu lawan satu sedangkan *mobile legends* berperang secara tim, *clash of clans* memiliki misi menghancurkan desa, sedangkan *mobile legends* menghancurkan tower. *Clash of clans* bergabung dengan orang lain bernama *clan* sementara *game online mobile legends* dinamakan *squad*<sup>4</sup>.

Setelah *game online mobile legends* muncul yang mana langsung menjadi *game* yang lebih diminati pemain *game online* yang bisa di mainkan di

---

<sup>4</sup> Aktivist Kaskus, coc vs mobile legends, <https://aktiviskaskus.com/coc-vs-mobile-legends/>,

ponsel *game mobile legends* dimainkan dengan cara mengontrol suatu karakter atau disebut *hero* di *game* ini, pemain tergabung dalam satu tim yang berisikan 5 pemain yang akan melawan musuh yang juga berjumlah 5 pemain jadi dalam satu pertandingan berisi 10 *hero* yang di kontrol pemain, setiap *hero* memiliki kemampuan yang berbeda, dan untuk mendapatkan hasil yang bagus dalam permainan peran dan kegunaan *hero* menjadi factor yang vital dalam suatu pertarungan di dalam *game*.<sup>5</sup> Menurut keterangan lembar fakta yang dirilis oleh *Entertainment Software Assosations* (ESA), rata-rata pengguna *game* ini berusia 35 tahun. Data tersebut juga menunjukkan bahwa mayoritas atau 29% ternyata *Gamers* diseluruh dunia ternyata berusia 19 sampai 35 tahun yaitu adalah usia dewasa<sup>6</sup>. Saat ini *Game Online Mobile legends* ini banyak disukai oleh banyak kalangan remaja terutama pada para mahasiswa.

Berdasarkan observasi penulis, terdapat banyak sekali bahkan bisa dikatakan hampir seluruh mahasiswa/I di jurusan ilmu komunikasi Universitas Mercubuana Yogyakarta memainkan *game online Mobile legends* setidaknya pernah mencoba memainkan *game* ini, biasanya mereka bermain bersama pada saat kumpul ketika jam kuliah sedang kosong sambil santai di area kampus 3 Universitas Mercubuana. *Game online mobile legends* ini dijadikan media untuk berkomunikasi antar pribadi dan mempererat pertemanan juga mendapatkan teman baru karena sering bermain *game mobile legends* ini secara Bersama diwaktu yang sama dengan duduk Bersama di suatu tempat dan

---

<sup>5</sup> Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* Jakarta: Media Kita, 2011, hal 40

<sup>6</sup> Riandanu Mandi Utomo, *Teknologi*, *Metrotvnews.com*, diakses dari <http://teknologi.metrotvnews.com/game/VNnxzQEk>.

mendapatkan kenyamanan antar setiap pengguna *game mobile legends* ini. Dari pemahaman komunikasi interpersonal sendiri yaitu aktifitas dari komunikasi interpersonal yang biasa dilakukan di lingkungan sehari-hari menjadi bentuk pemahaman diri pribadi dengan cara mengamati tingkah laku dan perasaan hati Nurani, membayangkan kehendak dengan bebas dan berkreasi dengan imajinasi pikiran. Seiring dengan perjalanan hidup seseorang banyak terdapat perkembangan atau perubahan tentang pemahaman diri pribadi. Karena suatu pribadi tidak lahir dengan pemahaman akan siapa dirinya sesungguhnya, yaitu perilaku yang memiliki peranan penting terhadap personalnya yang akan membentuk jati diri seseorang.<sup>7</sup>

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat ditemukan rumusan masalah yakni bagaimana *game mobile legends* ini dapat dijadikan sebagai media komunikasi interpersonal bagi para pengguna nya terkhusus pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Mercubuana Yogyakarta.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *game online mobile legends* ini bisa dijadikan sebagai media komunikasi interpersonal di lingkungan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Mercubuana Yogyakarta.

---

<sup>7</sup> Lindarwati, Rita Dwi, "Komunikasi Interpersonal Sebagai Pondasi Komunikasi Interpersonal". 2014 hal.74-78

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

### **1. Manfaat Akademis**

Manfaat dalam akademis disini dari peneliti dapat memperkaya penelitian tentang bagaimana *game online* dan interaksi interpersonal para penggunanya. serta juga bisa menjadi satu kajian untuk penulisan karya ilmiah dengan tema *game online* dan komunikasi interpersonal.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur kemampuan dalam menemukan sesuatu fenomena yang baru sosial di sekitar lingkungan sosial juga yang terjadi pada peneliti sendiri dalam menganalisis penelitian lebih akurat dan sesuai adanya yang terjadi di lapangan, yaitu seperti fenomena *game online mobile legends* ini yang terjadi pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Mercubuana Yogyakarta.

### **3. Manfaat Sosial**

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan pemikiran bagi pengembang ilmu pengetahuan, khususnya bagi ilmu komunikasi yang berkaitan dengan studi tentang perilaku komunikasi dan untuk memperluas pemikiran serta pengetahuan penulis. Selain itu juga penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan dokumentasi tambahan di Perpustakaan Universitas Mercuru Buana Yogyakarta.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis atau lisan dari orang – orang dan perilaku yang diamati<sup>8</sup>. Penelitian deskriptif adalah penelitian digunakan untuk meneliti pada kondisi suatu peristiwa yang terjadi serta objek atau segala sesuatu yang berkaitan dengan variabel.

Metode ini digunakan karena peneliti dapat mengamati dan berinteraksi langsung dengan para pemain game online terkhusus pada pengguna *game online Mobile legends* di kalangan mahasiswa komunikasi universitas mercubuana Yogyakarta. dan akan diteliti untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal pada saat sedang bermain *game online mobile legends* ini.

#### 1. Subjek dan Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah pengguna *game online Mobile Legends* pada mahasiswa Komunikasi Universitas Mercubuana Yogyakarta dan penulis meneliti pada bulan April sampai Oktober 2020. Subjek pada penelitian adalah 6 orang yang terdiri dari 4 orang pemain yang tergolong lama dalam bernain *game mobile legends* dan 2 pemain yang tergolong baru dalam bermain *game mobile legends* ini akan menjadi narasumber adapun partisipan yang tergolong lama, yaitu:

---

<sup>8</sup> Lexy. J. Meolong, 2000. Metodeologi Penelitian Kualitatif, Bandung PT Remaja Rosdokarya. Hal. 3

Yang pertama Bayu Adiantoro pria usia 23 tahun yang sudah bermain *game mobile legends* sejak 2016, kedua Muhammad rizki pria 23 tahun yang sudah bermain *game mobile legends* sejak 2017, ketiga Elfister silas pria usia 29 tahun yang sudah mulai memainkan *game mobile legends* sejak 2015, keempat Ade widia S perempuan usia 24 tahun yang mulai memainkan *game mobile legends* sejak awal 2018.

Dan ini partisipan yang tergolong baru dalam bermain *game mobile legends*, yaitu :

Kelima adalah pemain yang tergolong baru ada William Prayoga pria 23 tahun yang sudah bermain *game mobile legends* sejak 2019 akhir, dan yang terakhir dan juga pemain baru ada Marwiyah perempuan usia 23 tahun dan mulai bermain *game mobile legends* pada awal tahun 2020. yang mana semua narasumber adalah mahasiswa jurusan komunikasi di Universitas Mercubuana Yogyakarta yang memainkan *game online Mobile legends*. Waktu penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah pada bulan April sampai Oktober 2020 dengan waktu yang telah ditetapkan oleh penulis kiranya penulis dapat meneliti lebih mendalam masalah yang akan diteliti nantinya.

## **1.6 Teknik Pengumpulan Data**

Pengertian teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, dimana cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya Untuk

memperoleh data yang diperlukan dari dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data primer dan teknik pengumpulan data sekunder. Sebagai berikut :

**a. Data primer**

Sumber data primer diperoleh melalui wawancara dan pengamatan langsung di lapangan. Sumber data primer merupakan data yang diambil langsung oleh peneliti kepada sumbernya tanpa adanya pihak lain yang tidak bersangkutan dengan fokus penelitian. Yang meliputi,

1. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, dimana pewawancara mempertanyakan pertanyaan sesuai apa yang akan ditanya yang kemudian orang yang diwawancarai memberikan jawaban sesuai apa yang ditanya.<sup>9</sup> Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan cara melakukan pendekatan dengan para partisipan secara mendalam. Proses wawancara mendalam umumnya mendapatkan informasi dan keterangan guna untuk memperoleh kebutuhan informasi yang di inginkan dengan adanya proses tanya jawab antara peneliti dan informan secara langsung/*face to face* sehingga mendapatkan informasi yang sesuai akurat dan benar-benar adanya.

2. Observasi

---

<sup>9</sup> Lexy. J Moleong, 2000, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, hlmn 135

Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung secara mendalam bagaimana partisipan dalam bermain *game online mobile legends* ini, kemudian mencatat apa yang ditemukan di lapangan untuk melengkapi data-data yang diperlukan sebagai acuan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung bagaimana *game online mobile legends* dapat dijadikan para partisipan sebagai media komunikasi interpersonal antar mahasiswa jurusan komunikasi Universitas Mercubuana Yogyakarta.

#### **b. Data sekunder**

Peneliti disini juga menggunakan metode pengumpulan data sekunder. Maksud dari metode pengumpulan data sekunder adalah data – data yang diambil dari berbagai sumber seperti studi kepustakaan dengan mengutip beberapa bagian dari media internet, dokumentasi serta catatan lapangan. Sumber data sekunder juga membantu untuk memperoleh data tambahan dalam menguatkan data peneliti.

##### **1. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berbentuk dokumen yaitu catatan peristiwa yang telah berlaku baik tulisan maupun gambar yang akan digunakan sebagai pelengkap dalam penelitian<sup>10</sup>.

##### **2. Studi pustaka**

---

<sup>10</sup> Sugiyono, 2009, Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta hlmn 204

Studi pustaka merupakan mencari data dalam bentuk referensi tertulis yang berhubungan dengan tema yang dikaji penulis. Studi pustaka dilakukan dengan menggunakan referensi buku komunikasi yang berkaitan dengan tema penelitian, jurnal-jurnal yang juga membahas tentang komunikasi interpersonal, dan skripsi terdahulu yang berkaitan langsung dengan penelitian yang hampir serupa dengan peneliti.

### **1.7 Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Kemudian data yang berasal dari naska, wawancara, catatan lapangan, dokumen, dan sebagainya serta dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas. Pada penelitian deskriptif ini data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang beragam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Ada tiga alur tahapan dalam analisis data menurut Miles dan Huberman yaitu reduksi data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi<sup>11</sup>.

#### **1. Reduksi data**

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang ditemukan dari catatan lapangan. Reduksi data dilakukan sejak

---

<sup>11</sup> Usman Husaini & Purnomo Setiadi Akbar, *Metedeologo Penelitian Sosial*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2009, hal. 85-89

pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lain sebagainya. Dengan bermaksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan kemudian data tersebut divertifikasi.

## 2. Penyajian data.

Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.

## 3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan bagian akhir penelitian kualitatif. Penelitian harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh peneliti dan para narasumber. Makna yang dirumuskan peneliti dari data harus di uji kebenarannya, kecocokan, dan kekokohnya. Peneliti harus menyadari bahwa dalam mencari makna, ia harus menggunakan pendekatan emik, yaitu *key information* dan bukan penapsiran makna menurut pandangan peneliti.

### **1.8 Kerangka Teori**

Pada penelitian ini penulis menggambarkan tentang proses komunikasi interpersonal antar pemain *game online*, dan juga pada saat

tidak bermain *game mobile legends* yang ada di kalangan mahasiswa jurusan ilmu komunikasi di Universitas mercubuana Yogyakarta.

### **1. *Game Online Mobile legends***

*Game online mobile legends* adalah sebuah permainan RPG yang dirancang bagi pengguna *Smartphone*. Kedua tim saling berjuang agar bisa menghancurkan basis musuh bersamaan dengan itu juga menjaga basisnya agar tidak dihancurkan musuh untuk mengendalikan jalan setapak tiga jalur yang dikenal sebagai “*top*”, “*middle*” dan “*bottom*”, yang menghubungkan basis ke basis.<sup>12</sup> Dimasing-masing tim terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan karakter, yang dikenal sebagai “*hero*”, dari perangkat mereka masing-masing. Karakter computer yang lemah dan disebut “*minion*”, Bertempur di basis tim dan mengikuti tiga jalur kebasis tim lawan, melawan musuh dan Menara. *Game Mobile legends* ini termasuk jenis *game Role-Playing Online Game* yaitu sebuah permainan yang pemainnya menjalan peran dari suatu karakter.

### **2. Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal merupakan turunan dari awalan *inter*, yang berarti “antar”, dan kata *person*, yang berarti “orang”. Komunikasi interpersonal biasanya terjadi di antara dua orang atau lebih seperti guru kepada murid. Dalam sebuah bentuk percakapan menghargai keberadaan

---

<sup>12</sup> Moonton,IOS,Android,Tiongkok,indonesia,<http://IOSserver Global.com> 2016/07/11,

satu sama lain belum tentu menjalin hubungan yang akrab, hanya dengan beberapa orang yang benar-benar dipercaya, kita dapat berkomunikasi sangat akrab dan juga dekat. Komunikasi interpersonal adalah cara utama untuk membangun dan memperbaiki sebuah hubungan. Komunikasi juga merupakan saran utama untuk membangun interaksi dalam komunikasi interpersonal tersebut.

### **3. Indikator komunikasi interpersonal**

#### **1. Indikator Komunikasi Interpersonal**

Sedikitnya ada lima hal yang harus dipahami dalam membangun komunikasi yang efektif;<sup>13</sup>

1. Keterbukaan (*Openness*). Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal. *Pertama*, Komunikasi interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berintraksi.
2. Empati (*empathy*). Empati adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain itu. Bersimpati
3. Sikap mendukung (*Supportiveness*). Hubungan yang terdapat sikap saling mendukung merupakan hubungan interpersonal yang efektif. Komunikasi yang terbuka dan empati tidak dapat berlangsung dalam

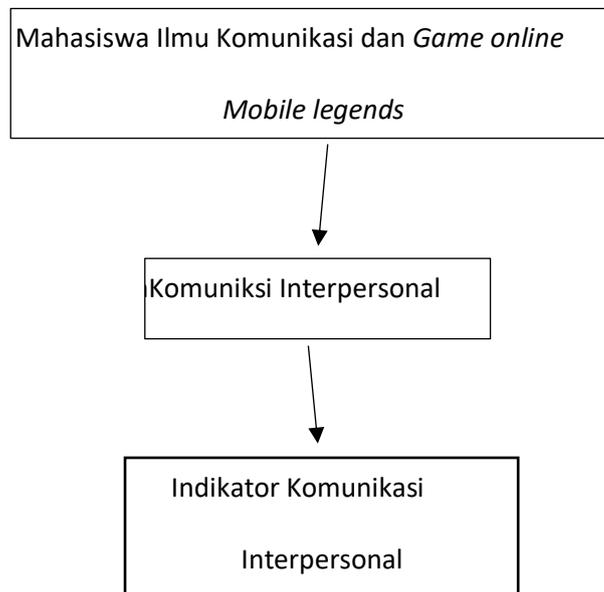
---

<sup>13</sup> Devito, terj, Agus Maulana, 2011 Komunikasi Antar Manusia. Pamulung Karisma PublishingGroup, hal 260-264

suasana yang tidak mendukung dan memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap deskriptif bukan evaluatif, spontan bukan stratefik dan profesional bukan sangat yakin.

4. Sikap positif (*positiveness*). Mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal sedikitnya dilakukan dua cara yaitu dengan menyatakan sikap positif dan secara positif mendorong orang yang menjadi teman berinteraksi. Sikap positif mengacu kepada pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi interpersonal.
5. Kesetaraan (*equality*). Dalam setiap situasi, barangkali terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih pandai, lebih kaya, lebih tampan atau cantik atau lebih atletis dari orang lain. Tidak pernah ada dua orang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan efektif bila suasana dalam berkomunikasi setara.

## 1.9 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran