

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah lepas dari kegiatan berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi menjadi bagian esensial dalam kehidupan sehari-hari, karena manusia dapat menyampaikan gagasan, emosi, dan kebutuhan melalui berkomunikasi. Dalam proses komunikasi, diperlukan adanya timbal balik antara pemberi pesan dan penerima pesan, yaitu antara komunikator dan komunikan, agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Salah satu bentuk komunikasi paling penting dalam kehidupan sosial adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal terjadi jika dua orang atau lebih melakukan interaksi baik itu secara tatap muka atau melalui media tertentu dengan adanya timbal balik langsung dari komunikator dan komunikan<sup>1</sup>. Di tengah perkembangan zaman yang semakin pesat, pola komunikasi interpersonal mengalami perubahan signifikan, terutama dengan hadirnya media digital. Interaksi sosial kini tidak hanya terjadi secara tatap muka atau langsung, tetapi juga melalui media sosial, aplikasi *message* pada *handphone*, dan platform digital lainnya. Selain membantu dalam komunikasi, media digital juga menjadi sarana hiburan, salah satunya melalui *game*.

*Game* adalah aktivitas yang dirancang untuk hiburan, pendidikan, atau pengembangan keterampilan, yang melibatkan peraturan dan tujuan tertentu. *Game* dapat dimainkan secara individu atau dalam kelompok, dan mencakup berbagai jenis, seperti *video game*, *board game*, kartu, dan lain-lain. *Board game*, khususnya, adalah jenis permainan yang dimainkan di atas papan dengan komponen fisik seperti dadu, kartu, dan pion yang diletakkan dan digerakkan pada permukaan yang telah ditandai dibagi-bagi menurut seperangkat aturan

---

<sup>1</sup> Joseph A. Devito, 2013, *The Interpersonal Communication Book 13<sup>th</sup> Edition*, Pearson Education.

untuk mencapai tujuan permainan<sup>2</sup>. Dalam banyak *game*, baik itu *online* maupun *board game*, pemain dihadapkan pada situasi di mana mereka harus berinteraksi, berkolaborasi, dan bersaing satu sama lain. *Game online*, misalnya, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia melalui fitur tertentu yang menciptakan ruang untuk kerja sama, kompetisi, dan komunikasi, meskipun sifat interaksinya cenderung terbatas pada komunikasi virtual. *Board game*, di sisi lain, menjadi alternatif yang lebih efektif dalam komunikasi interpersonal karena harus dimainkan secara langsung. Dalam *board game*, pemain dihadapkan pada situasi di mana mereka harus berinteraksi secara langsung dengan satu sama lain. Interaksi yang terjadi bisa berupa menjalankan pion, melempar dadu, serta meletakkan kartu. Proses ini mendorong kolaborasi dan kompetisi, yang sangat penting dalam membangun keterampilan komunikasi<sup>3</sup>. Saat bermain *board game*, pemain sering kali terlibat dalam negosiasi untuk mencapai tujuan permainan, memecahkan masalah yang muncul selama permainan, dan membuat keputusan bersama tentang strategi yang akan diambil. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi verbal tetapi juga memperkuat hubungan sosial antar pemain.

*Board game* telah mengalami kebangkitan popularitas dengan semakin banyak pemain baru yang tertarik dan turut meramaikan permainan ini. Peningkatan popularitas board game sendiri juga melalui hal yang tidak terduga seperti pandemi yang pada saat itu banyak orang membeli board game secara online untuk menemani keseharian selama masa pandemi.<sup>4</sup> Salah satu alasan utama peningkatan popularitas board game adalah keinginan untuk membangun interaksi sosial. Sebanyak 61% pemain menyatakan bahwa

---

<sup>2</sup> Maulana, Puja & Ratih Asmarani, 2021, “*Development of Board game Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School*”, Indonesian Journal of Primary Science Education (IJPSE), vol. 2, No. 1, hh. 86-91.

<sup>3</sup> [Jangan Bingung! Ini Bedanya Board game, Card Game, dan Tabletop Game - Boardgame.id | Info terbaru board game Indonesia & dunia](#) diakses pada tanggal 1 Desember 2024.

<sup>4</sup> [APIBGI-Kemenekraf: Menghidupkan Industri Board Game - Sinarharapan.id](#) Diakses 26 Juni 2025

mereka bermain board game untuk berinteraksi dengan teman, dan 83% menyebutkan sosialisasi sebagai alasan utamanya.<sup>5</sup> Selain itu, board game juga diminati karena manfaat kognitif dan emosional yang ditawarkannya, seperti melatih kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta mengurangi stres. Variasi permainan yang tersedia—mulai dari yang mudah hingga kompleks—membuatnya dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia dan latar belakang. Maka dari itu, pemain membutuhkan wadah yang dapat mendukung perkembangan ekosistem *board game* sekaligus menjadi sarana untuk mempererat hubungan sosial antar pemain baik dalam bentuk komunitas.

Komunitas memiliki peran penting dalam mendorong perkembangan industri board game. Di Indonesia sendiri, dukungan dari pemerintah dan kolaborasi dengan pelaku industri kreatif turut mendorong terbentuknya komunitas-komunitas baru yang aktif dan inklusif.<sup>6</sup> Peningkatan popularitas *board game* juga tidak lepas dari usaha anggota komunitas dalam memperkenalkan hobi mereka melalui banyak cara, mulai dari menyebarkan berita di sosial media hingga mengikuti suatu kegiatan yang berhubungan dengan *board game* seperti acara yang bertemakan hobi, mainan, hingga anime. Kegiatan tersebut tidak hanya menjadi tempat untuk bermain, tetapi juga untuk berbagi pengalaman, serta memperdalam pemahaman tentang berbagai jenis *board game* yang ada. Setelah merasakan keseruan dan interaksi yang tercipta melalui permainan, tak sedikit dari mereka yang akhirnya memutuskan untuk bergabung dengan komunitas *board game*.

Yogyakarta menjadi salah satu kota yang perkembangan komunitas *board game*-nya cukup pesat dan menjadi tuan rumah penyelenggaraan Focus Group Discussion (FGD) pengembangan Ekosistem *Board game* Nasional pada 7 September 2024 yang menjadikan Yogyakarta sebagai salah kota yang

---

<sup>5</sup> [The Growing World of Board Games: Key Statistics and Trends](#) diakses pada 26 Juni 2025

<sup>6</sup> [APIBGI-Kemenekrif: Menghidupkan Industri Board Game - Sinarharapan.id](#) Diakses 26 Juni 2025

komunitas *board game*-nya cukup berkembang.<sup>7</sup> Kota ini tidak hanya dikenal dengan keragaman budayanya, tetapi juga sebagai tempat berkumpulnya berbagai komunitas aktif, salah satunya adalah Komunitas *Board game* Yogyakarta (Koboy). Komunitas ini menyediakan ruang bagi anggotanya untuk berkumpul, bermain, dan berdiskusi tentang *board game*. Kegiatan *playday* dan diskusi rutin menjadi sarana bagi para anggota untuk bertukar ide dan pengalaman, serta memperkenalkan permainan baru. Kegiatan diskusi tidak hanya terjadi saat bermain atau saat berkumpul saja, tetapi juga terjadi melalui komunikasi online, yaitu *WhatsApp*. *WhatsApp* sebagai media komunikasi memegang peranan penting dalam proses komunikasi interpersonal di komunitas dan menjadi ruang utama bagi anggota komunitas untuk berkomunikasi di luar pertemuan tatap muka. Grup *WhatsApp* menjadi media yang menjembatani interaksi antara anggota lama dan anggota baru. Melalui grup *WhatsApp*, informasi mengenai kegiatan komunitas, diskusi terkait *board game* termasuk jadwal *playday* rutin dapat diakses dengan mudah oleh anggota komunitas. Hal ini menjadi sangat bermanfaat khususnya bagi anggota baru yang belum memiliki *board game* sendiri atau masih dalam tahap eksplorasi minat terhadap jenis-jenis permainan.

Yogyakarta memiliki *cafe* bertema *board game* yang menjadi salah satu tempat untuk anggota Koboy bermain *board game* bernama Morse *Board Game & Cafe*. Untuk mengeksplorasi minat terhadap jenis permainan, anggota baru akan diajak oleh anggota lama untuk mengikuti kegiatan *playday* di *cafe* ini setiap hari Sabtu pada minggu ketiga setiap bulannya. Keberadaan *cafe* ini membantu anggota baru untuk mengeksplorasi minat terhadap jenis permainan karena *cafe* ini menyediakan berbagai jenis *board game* yang dapat digunakan oleh pengunjung. *Cafe* ini menjadi tempat ideal bagi anggota baru untuk mencoba berbagai macam permainan tanpa perlu membeli terlebih dahulu. *Cafe* ini juga memiliki *game master* yang siap memandu pengunjung jika

---

<sup>7</sup> [Yogyakarta Tuan Rumah Diskusi Pengembangan Board game Nasional - | Jujur - Konstruktif - Beretika](#) diakses 10 Desember 2024

pengunjung belum tahu cara memainkan *game* yang ada di *cafe*. Suasana *cafe* yang nyaman dan terbuka terhadap pemula mendorong interaksi langsung antar anggota dan dapat memperkuat komunikasi interpersonal khususnya dalam bermain *board game* karena setiap anggota membawa keunikan mereka sendiri dalam permainan, baik dari segi kepribadian, gaya bermain, maupun cara berinteraksi dengan orang lain.

Sehingga berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam tentang bagaimana Komunikasi Interpersonal Antaranggota dalam Komunitas *Board game* di Yogyakarta untuk mengetahui bagaimana anggota komunitas berkomunikasi satu sama lain menggunakan teori komunikasi interpersonal DeVito.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu:

**Bagaimana Komunikasi Interpersonal Antaranggota dalam Komunitas *Board game* Di Yogyakarta.**

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah untuk mendeskripsikan bagaimana Komunikasi Interpersonal Antaranggota dalam Komunitas *Board game* Di Yogyakarta

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai teori berpikir dalam kajian Ilmu Komunikasi dan menambah pengetahuan bagi peneliti serta mahasiswa ilmu komunikasi dan multimedia terkait komunikasi interpersonal. Penelitian ini juga diharapkan nantinya dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.4.2. Manfaat praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan pengetahuan dan pengembangan ilmu di bidang analisis isi kualitatif serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan komunitas *board game* di Yogyakarta.

### **1.5. Metodologi Penelitian**

#### **1.5.1. Paradigma Penelitian**

Paradigma adalah cara mendasar untuk menginterpretasi informasi dan membuat keputusan sesuai dengan fakta yang mencakup keyakinan, nilai, pemahaman dan pandangan dalam membentuk cara berpikir dan bertindak.<sup>8</sup> Penelitian ini menggunakan paradigma post-positivistik yang menawarkan pendekatan penelitian dengan lebih fleksibel dan reflektif. Paradigma ini mengakui kompleksitas realitas sosial dan keterbatasan pengetahuan manusia dan memandang bahwa tidak ada realitas yang benar-benar objektif karena antara individu dan objek masih memiliki ketergantungan.<sup>9</sup> Paradigma ini dipilih karena tujuan penelitian ini tidak hanya sekadar mendeskripsikan komunikasi yang terjadi di dalam komunitas *board game*, tetapi juga untuk memahami bagaimana komunikasi tertentu terjadi di dalamnya. Relevansi paradigma ini dengan penelitian yang diteliti adalah karena paradigma ini memungkinkan peneliti untuk menggali makna komunikasi yang terjadi secara natural, baik melalui interaksi tatap muka saat bermain board game maupun melalui komunikasi online seperti WhatsApp.

#### **1.5.2. Metode Penelitian**

---

<sup>8</sup> Rachmat Kriyantono, 2021, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*, Prenadamedia Group, hal. 19.

<sup>9</sup> Ibid, hal.38.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggali pengalaman subjektif dalam menafsirkan suatu makna dan menggambarkan keadaan di lapangan secara nyata. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk membangun pemahaman tentang suatu topik yang dikaitkan dengan aktivitas, situasi, dan keadaan suatu individu yang terjadi di lapangan.<sup>10</sup>

Metode penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam Komunikasi Interpersonal dalam Komunitas *Board game* di Yogyakarta

### 1.5.3. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, penentuan subjek memegang peran penting dalam mencapai tujuan penelitian karena subjek merupakan sumber data utama yang menyediakan informasi mengenai variabel yang diteliti.<sup>11</sup> Kriteria yang digunakan peneliti dalam menentukan subjek penelitian ini, yaitu: (1) Anggota Koboy yang sering ikut kegiatan *playday* setidaknya sebulan sekali dan cukup aktif berbagi pengalaman baik secara *online* ataupun *offline* selama minimal 3 bulan terakhir. (2) Anggota dari berbagai usia dan latar belakang serta pernah berinteraksi dengan berbagai tipe pemain. (3) Pernah bermain *board game* di Morse *Board Game & Cafe* selama menjadi anggota Koboy. Kriteria subjek yang dipilih diharapkan mampu memberikan informasi yang cukup kaya tentang proses komunikasi interpersonal yang terjadi di dalam komunitas.

Objek pada penelitian merupakan hal yang akan dianalisis yang terdiri atas 3 komponen yaitu tempat, aktor, dan aktivitas.<sup>12</sup> Pada

---

<sup>10</sup> Patricia Leavy, 2017, *Research Design Quantitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*, The Guilford Press, hal. 124.

<sup>11</sup> [Inilah Perbedaan Subjek dan Objek Penelitian](#), diakses 3 Maret 2025

<sup>12</sup> Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta, hal. 229.

penelitian ini, peneliti meneliti komponen tempat, yaitu pada Morse *Board Game & Cafe*.

## **1.6. Jenis Data**

### **1.6.1. Data Primer**

Data primer adalah sumber informasi utama yang diperoleh dari sumber asli. Data ini dikumpulkan sendiri oleh peneliti dengan tujuan untuk dapat menjawab pertanyaan dalam penelitian melalui observasi dan wawancara dengan narasumber.

### **1.6.2. Data Sekunder**

Data sekunder menjadi data pendukung data primer melalui data yang diperoleh secara tidak langsung. Data ini dikumpulkan secara tidak langsung oleh peneliti melainkan dari sumber lain yang sudah ada sebelumnya seperti dokumen, literatur, maupun situs web dari internet dan berkaitan dengan penelitian.<sup>13</sup>

## **1.7. Teknik Pengumpulan Data**

### **1.7.1. Observasi**

Observasi merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati fenomena tertentu. Observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang sedang diteliti. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mendetail tentang perilaku, kejadian, atau kondisi tertentu<sup>14</sup>.

Peneliti menggunakan observasi partisipatif dalam penelitian ini. Yakni peneliti tidak berjarak dengan subyek penelitian melainkan terlibat secara langsung/berinteraksi dalam kegiatan yang dilakukan

---

<sup>13</sup> Undari sulong & Mohamad Muspawi, 2024, 'Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier', Jurnal Edu Research, vol. 5, No. 3, dilihat 3 Maret 2025, [View of MEMAHAMI SUMBER DATA PENELITIAN : PRIMER, SEKUNDER, DAN TERSIER](#)

<sup>14</sup> Creswell, John. W, 2014, 'Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih di antara Lima Pendekatan', Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 231

oleh subjek penelitian sehingga memungkinkan adanya pengamatan yang lebih mendalam terhadap aktivitas dan interaksi yang terjadi. Namun, keterlibatan peneliti bersifat moderat, yang berarti peneliti tidak terlibat pada semua kegiatan dalam keseharian yang dilakukan oleh subjek, tetapi hanya sebagian kegiatan saja.<sup>15</sup> Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas anggota Koboy yang bermain *board game* di Morse *Board Game & Cafe*.

### 1.7.2. Wawancara

Salah satu cara untuk mengumpulkan informasi adalah dengan melakukan wawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dapat membantu peneliti menemukan permasalahan yang harus diteliti atau jika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam yang didasari dengan keyakinan pribadi. Dalam penelitian ini, peneliti berpedoman pada wawancara semi terstruktur yang pada pelaksanaannya peneliti menggali informasi dengan percakapan terbuka bersama subjek dengan memperhatikan sifat dan prioritas orang yang akan diwawancarai.<sup>16</sup>

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa pemain *board game* yang baru bergabung dengan Koboy untuk menggali informasi secara mendalam terkait pengalaman mereka dalam membangun komunikasi interpersonal saat bermain *board game* bersama anggota komunitas lain di Morse *Board game & Cafe*.

### 1.7.3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelengkap data penelitian dari teknik wawancara dan teknik observasi. Dokumentasi mencakup materi tertulis, gambar (foto), video, dan karya-karya penting lainnya yang

---

<sup>15</sup> Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta, hal. 227.

<sup>16</sup> Ibid, hal. 233.

menyajikan hasil penelitian asli atau dari sumbernya guna memberikan informasi untuk proses penelitian.<sup>17</sup>

## **1.8. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah proses untuk mengolah data dan informasi ke dalam proses penelitian. Analisis didasari respons yang diperoleh dari wawancara, dokumentasi, atau observasi yang disusun secara sistematis dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori dan disusun ke dalam pola agar penelitian mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>18</sup>

### **1.8.1. Reduksi Data**

Merupakan suatu proses pengumpulan data yang dilakukan dengan mengurangi jumlah data yang didapat untuk memilih hal pokok dan memfokuskan hal terpenting pada penelitian. Dengan mereduksi data, peneliti dapat dengan mudah mendeskripsikan arti dari berbagai data yang telah diperoleh.<sup>19</sup>

### **1.8.2. Penyajian Data**

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang telah direduksi dan tersusun yang memberi kemungkinan kepada peneliti untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Dalam tahap ini, data telah dikumpulkan dalam berbagai jenis seperti deskripsi, narasi, gambar, grafik, dan sebagainya. Data disajikan menggunakan bahasa yang sistematis dan logis untuk memudahkan pembaca atau pihak yang berkepentingan.<sup>20</sup>

### **1.8.3. Penarikan Kesimpulan**

---

<sup>17</sup> [Dokumentasi Adalah: Pengertian, Fungsi, dan Jenisnya](#) diakses 1 Desember 2024.

<sup>18</sup> Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta hal. 244

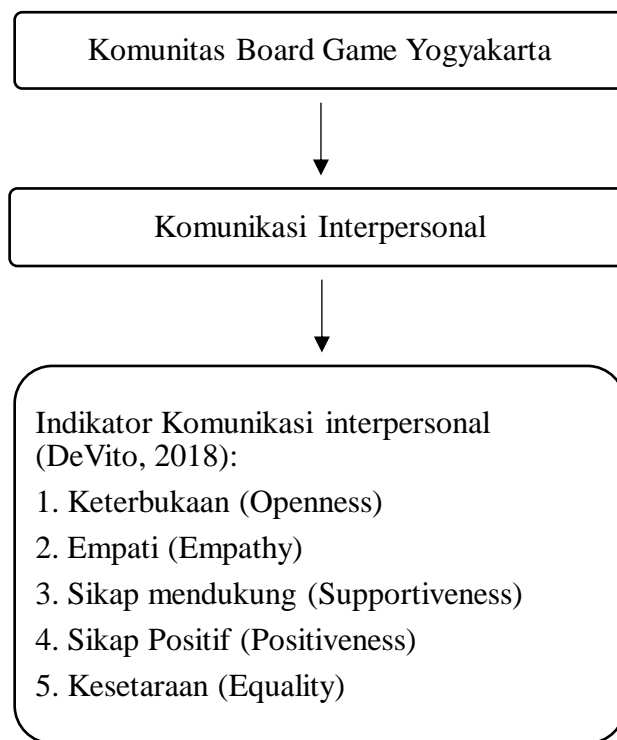
<sup>19</sup> Deni Darmawan, 2021, *Dinamika Riset Kualitatif*, Remaja Rosdakarya PT, hal. 125

<sup>20</sup> Ibid, hal. 126

Penarikan kesimpulan dilakukan secara ringkas yang mencakup temuan yang telah direduksi dan disajikan. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau penjelasan yang didukung oleh bukti yang valid. Selain itu, proses ini mencakup refleksi peneliti terhadap temuan dan hasil penelitian yang dapat memberikan wawasan baru atau kontribusi pada bidang studi yang diteliti.

## 1.9. Kerangka Konsep, Definisi Konsep, Definisi Operasional

### 1.9.1. Kerangka Konsep



### 1.9.2. Definisi Konsep

Komunikasi interpersonal pada dasarnya adalah interaksi antar individu dengan individu lainnya menggunakan lambang-lambang pesan seperti bahasa dan gerak tubuh.<sup>21</sup> Komunikasi interpersonal

---

<sup>21</sup> Nurani Soyomukti, 2012, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, hal. 142.

memegang peranan sangat penting dalam hubungan antar manusia, keefektifan komunikasi interpersonal dimulai dari beberapa karakteristik yang menentukan terciptanya hubungan antar manusia. Menurut DeVito komunikasi interpersonal dapat berjalan dengan efektif jika memenuhi 5 karakteristik komunikasi interpersonal,<sup>22</sup> yaitu:

- A. Keterbukaan (*Openness*), merupakan keinginan setiap individu untuk terbuka dan berinteraksi dengan individu lain secara jujur terhadap stimulus yang datang, namun harus ada kesediaan membuka diri dari satu individu terhadap individu lain yang menjadi lawan komunikasi.
- B. Empati (*Empathy*), merupakan kemampuan seseorang untuk memahami suatu persoalan dari orang lain dari sudut pandang mereka dan menempatkan diri pada peranan orang lain dengan melibatkan kepekaan terhadap perasaan yang ada.
- C. Sikap Saling Mendukung (*Supportiveness*), merupakan interaksi sosial di mana individu satu terhadap lainnya memberikan dorongan dan bantuan. Sikap saling mendukung dapat menciptakan atmosfer yang dapat memperkuat rasa kebersamaan dan kepercayaan.
- D. Sikap Positif (*Positiveness*), merupakan sikap untuk melihat sisi baik dari berbagai situasi. Sikap ini berperan dalam membangun lingkungan yang lebih harmonis. Menghargai orang lain dan melihat perbedaan dengan optimis merupakan salah satu sikap positif.
- E. Kesetaraan (*Equality*), merupakan kesamaan yang berperan dalam membangun hubungan sosial yang harmonis. Dalam prinsip kesetaraan, setiap individu memiliki hak, kesempatan, dan perlakuan yang sama tanpa diskriminasi.

### 1.9.3. Definisi Operasional

---

<sup>22</sup> Joseph A. DeVito, 2018, *Komunikasi Antar Manusia*, Tangerang: KARISMA Publishing Group (bahasa Indonesia)

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi bersifat dua arah yang melibatkan timbal balik dan dipengaruhi oleh lingkungan dan emosi masing-masing individu.

#### A. Keterbukaan (*Openness*)

Keterbukaan merujuk pada sikap, perilaku, dan kesediaan individu untuk berinteraksi secara jujur dengan orang lain dalam merespons situasi yang terjadi. Keterbukaan memainkan peran yang signifikan dalam memperkuat komunikasi interpersonal antaranggota pada Komunitas *Board game* Yogyakarta (Koboy). Dalam konteks ini, salah satu wujud keterbukaan adalah kejujuran dalam bermain, di mana pemain diharapkan memainkan permainan sesuai aturan tanpa ada Tindakan memanipulasi atau melakukan kecurangan. Selain itu, keterbukaan terlihat dari ketersediaan anggota untuk berbagi pengalaman baik itu secara tatap muka ataupun melalui grup *WhatsApp*. Anggota dapat menceritakan kesan terhadap suatu permainan, berbagi strategi, hingga mengungkapkan kesukaan maupun ketidaksukaan terhadap *game-game* dengan genre tertentu sebagai bentuk keterbukaan dalam komunitas.

#### B. Empati (*Empathy*)

Empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan apa yang dialami orang lain seolah-olah kita berada dalam posisi mereka. Empati tidak hanya tentang merasa kasihan, tetapi tentang mampu "masuk" ke dalam sudut pandang orang lain dan merespons dengan pengertian serta kepekaan. Empati menjadi elemen penting dalam komunikasi interpersonal yang terjalin antaranggota Koboy. Saat bermain *board game*, misalnya, anggota dituntut untuk tidak hanya fokus pada kemenangan, tapi juga memahami kondisi emosional lain, seperti jika ada pemain baru atau pemain yang belum terlalu paham cara bermain suatu game, anggota yang

menunjukkan empati akan bersikap lebih sabar dan memberi bantuan serta arahan kepada anggota baru tersebut.

C. Sikap Saling Mendukung (*Supportiveness*)

Sikap saling mendukung menjadi sikap yang dapat menciptakan iklim komunikasi yang terbuka, positif, dan membangun kepercayaan. Sikap ini dapat tercermin dalam berbagai interaksi pada suatu kelompok atau komunitas, termasuk Koboy. Sikap yang terjalin pada komunitas ini terlihat saat bermain *board game*, saat anggota yang lebih berpengalaman membantu menjelaskan aturan permainan kepada anggota baru. Sikap ini juga terlihat dalam percakapan grup saat anggota memberikan dukungan berupa apresiasi atas partisipasi saat bermain.

D. Sikap Positif (*Positiveness*)

Sikap positif adalah kemampuan individu untuk melihat sisi baik dari berbagai situasi dan orang lain. Sikap ini dapat menciptakan suasana komunikasi yang hangat dan mendukung, sehingga orang merasa nyaman untuk terlibat dalam interaksi sosial. Dalam suatu kelompok, sikap positif dapat terlihat dari bagaimana anggota kelompok tersebut menerima perbedaan yang ada, baik itu dalam usia, gender, dan pengalaman bermain *board game*. seperti pada Koboy. Selain itu, sikap positif juga dapat dilihat dari antusiasme anggota dalam menerima anggota baru, saat anggota baru bergabung atau mencoba permainan baru, anggota lain cenderung memberikan dorongan dan semangat. Hal ini mencerminkan pandangan positif dalam komunitas.

E. Kesetaraan (*Equality*)

Kesetaraan menjadi salah satu kunci yang menciptakan komunikasi yang sehat dan efektif. Kesetaraan berarti bahwa dalam suatu interaksi, semua pihak dipandang dan diperlakukan sebagai individu yang memiliki hak, nilai, dan suara yang sama. Dalam konteks Koboy, prinsip kesetaraan tercermin dalam budaya

komunitas yang terbuka dan tidak membedakan latar belakang anggotanya, tidak ada pihak yang dianggap lebih tinggi atau lebih berkuasa. Setiap orang yang bergabung, baik pemula maupun pemain berpengalaman, memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat dalam permainan, berpendapat, dan ikut serta dalam kegiatan komunitas seperti *playday*, *workshop*, atau diskusi di grup *WhatsApp*.