

BAB I

PENDAHULUAN

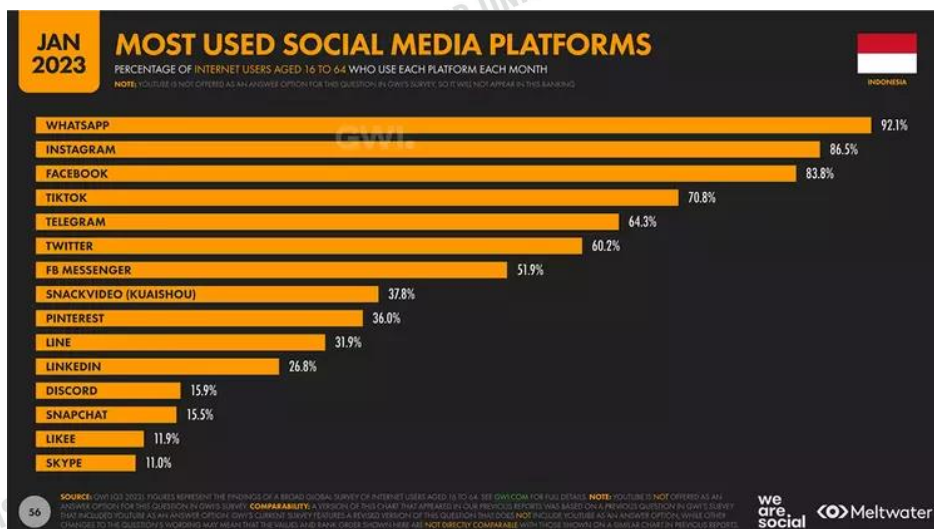
A. Latar Belakang

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.

Roleplayer merupakan komunitas virtual dan muncul pertama kali di media sosial Twitter yang mayoritas menyukai seorang idol atau artis Korea, artis Indonesia, artis Barat, hingga tokoh Anime. Roleplayer juga dapat diartikan permainan yang penggunanya berperan sebagai karakter fantasi menyerupai identitas idola yang ingin diperankan. Selain media sosial Twitter, roleplayer eksis juga di media sosial WhatsApp yang mana tahun 2023 menempati posisi pertama pada gambar 1.1 Paling populer di kalangan masyarakat Indonesia, berdasarkan analisis data dari We Are Social (dikutip dari pramborsfm.com).



GAMBAR 1. 1 DATA PLATFORM PLATFORM MEDIA SOSIAL POPULER DI INDONESIA TAHUN 2023 (WE ARE SOCIAL, PRAMBORSFM.COM)

Korean Pop atau sering disebut K-Pop merupakan kebudayaan populer dari Korea Selatan yang dikemas dalam musik dan identik dengan *boygroup* atau *girlgroup*. Adanya K-Pop membuat para penggemarnya berimajinasi tentang idola yang disukai, sehingga ada rasa ingin memerankan selayaknya idola tersebut. Bermain peran seperti ini diberi ruang virtual yaitu roleplayer. Para pemain roleplayer menggunakan foto profil, bio atau deskripsi, katalog pada WhatsApp Bisnis untuk membentuk informasi diri dari karakter yang diperankan.

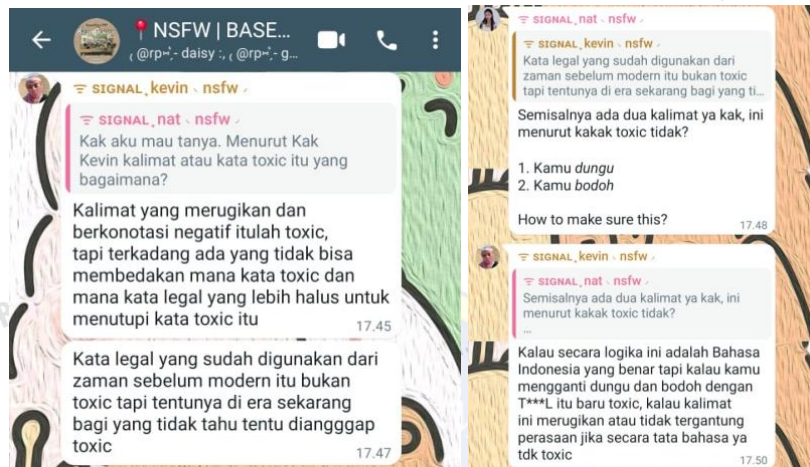
Media sosial WhatsApp digunakan dalam bermain roleplayer yang para pemainnya biasa berkumpul di suatu grup khusus untuk para roleplayer. Grup roleplayer memiliki banyak jenis yang dapat dilihat dari konsep atau tema yang diangkat dalam mendirikan grup roleplayer. Salah satu grup roleplayer yang menjadi 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. Dalam kegiatan debat menggunakan sistem internasional Bahasa Inggris sampai Nasional Bahasa Indonesia, kepenulisan jurnal menggunakan template yang di desain tidak jauh dari kaidah asli, serta tes berbasis bahasa Inggris seperti TOEFL, iBT, EPT dan ESL berdasarkan pengalaman seluruh pengurus sehingga para anggota yang telah berhasil bergabung dapat mempelajari bahkan menerapkan di kehidupan nyata atas wawasan yang telah diterima.

Grup Rajasawardhana dibentuk pada tanggal 20 Februari 2020 dengan konsep atau tema perkuliahan. Grup ini memiliki anggota dengan jumlah 32 yang terdiri dari admin serta anggota atau biasa disebut senior. Penambahan anggota baru

sangat jarang dilakukan pada grup Rajasawardhana dan grup ini merupakan grup privat karena hanya dapat diakses apabila bermain roleplayer.

Kegiatan pada grup Rajasawardhana tidak jauh berbeda dari kegiatan perkuliahan di *real life* seperti pelaksanaan kuliah bersama dosen yang dimana terdapat materi yang dibahas, bazaar kampus, expo kampus, dan sebagainya. Selain event perkuliahan yang diadakan, terdapat event perkuliahan seperti bazaar, expo, debat, dan orasi. Ada pula mini event seperti post snap hari-hari besar nasional ataupun internasional. Kegiatan yang dilakukan biasanya dibentuk beberapa kelompok sehingga dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara terarah dalam ikut serta kegiatan tersebut.

Komunikasi yang terjalin antar anggota grup Rajasawardhana sangat beragam topik pembicaraan, seperti pembahasan mengenai kalimat atau kata *toxic*, isu mengenai Israel, dan sebagainya. Dalam komunikasi virtual yang dilakukan ini tentunya dapat menimbulkan salah pemahaman. Hal ini disebabkan beberapa faktor yaitu penggunaan bahasa asing yang tidak semua orang mengerti, kurangnya penggunaan tanda baca, kalimat yang terlalu berbelit, dan terdapat faktor lainnya.



GAMBAR 1. 2 PERCAKAPAN MENGENAI KATA ATAU KALIMAT TOXIC



GAMBAR 1. 3 PERCAKAPAN MENGENAI ISU ISRAEL



GAMBAR 1. 4 PENGGUNAAN BAHASA ASING



GAMBAR 1. 5 KETIDAKPAHAMAN AKAN BAHASA ASING

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu diteliti secara khusus bagaimana komunikasi antarpribadi pada saat kegiatan berkelompok terlaksana di grup WhatsApp khusus roleplayer yaitu Rajasawardhana, sehingga penelitian ini berjudul tentang “Komunikasi Antarpribadi Roleplayer di Grup Chat

Rajasawardhana”. Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini mencoba untuk menjelaskan interaksi interpersonal di antara para roleplayer, khususnya di grup chat Rajasawardhana.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu “Bagaimana komunikasi antarpribadi roleplayer di grup chat Rajasawardhana?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan komunikasi antarpribadi roleplayer di grup chat Rajasawardhana.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ada disampaikan berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut kedua manfaat penelitian:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan manfaat bagi peneliti dalam mengembangkan dan memperluas pendalaman studi komunikasi terkhusus mengenai komunikasi antarpribadi roleplayer, sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam komunikasi antarpribadi yang ada di virtual.

b. Bagi pembaca, sebagai sarana untuk mengetahui lebih dalam komunikasi antarpribadi yang terjalin dalam lingkup virtual.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

A.1. Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antara dua individu atau lebih disebut sebagai komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal didefinisikan oleh Effendi dalam Drs. Syahrul Abidin (2022:4) sebagai komunikasi yang terjadi secara langsung antara dua orang melalui percakapan. Kontak ini dapat terjadi secara langsung atau melalui telepon, dan harus bersifat dua arah atau timbal balik. Menurut Joseph A.Devito menjelaskan bahwa dengan kemajuan teknologi, banyak percakapan sekarang terjadi secara online yaitu melalui media sosial (Asmarani Z, 2023).

Dalam Saputra (2020), Joseph A. Devito mengidentifikasi beberapa kualitas yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal yang efektif:

1) Keterbukaan (Openness)

Tiga komponen komunikasi antarpribadi yang termasuk dalam sifat keterbukaan:

a. Komunikator harus mau menerima komunikasi. Perlu adanya kesediaan untuk melepaskan pengetahuan yang sering kali disimpan untuk diri sendiri, selama hal itu dapat diterima dan pantas untuk dilakukan.

b. Kesiapan komunikator untuk menanggapi komunikasi atau pengunjung secara jujur. Komunikator menunjukkan keterbukaan dengan memberikan tanggapan atas inisiatif sendiri jika komunikator mencoba membuat mereka bereaksi terhadap apa yang mereka katakan.

c. Berkenaan dengan kepemilikan pikiran dan perasaan, komunikator mengakui bahwa pikiran dan perasaan yang ia ungkapkan adalah miliknya, dan ia memikul tanggung jawab untuk itu.

2) Empati (Empathy)

Kemampuan untuk berempati terhadap apa yang dialami orang lain pada saat tertentu dikenal sebagai empati. Untuk mengekspresikan empati baik secara verbal maupun nonverbal, orang yang memiliki empati mampu memahami alasan di balik tindakan, pengalaman, emosi, dan tujuan masa depan orang lain.

3) Dukungan (Supportiveness)

Sikap positif menunjukkan hubungan yang efektif pada tingkat interpersonal.

4) Rasa Positif (Positiveness)

Untuk mendorong orang agar terlibat lebih penuh dan menumbuhkan lingkungan yang memfasilitasi percakapan yang produktif, seseorang harus merasa nyaman dengan diri mereka sendiri.

5) Kesetaraan (Equality)

Dalam situasi yang adil, komunikasi antarpribadi akan lebih berhasil. Kedua belah pihak mengakui bahwa pihak lain itu berharga dan mereka memiliki sesuatu yang signifikan untuk ditawarkan.

Berikut ini adalah peran dan tujuan dari komunikasi interpersonal, mengutip dari Arni (2005) dalam Riadi (2021):

1) Menemukan diri sendiri

Menemukan diri sendiri adalah salah satu tujuan dari komunikasi interpersonal. Berbicara dengan orang lain dapat memberi kita kesempatan untuk mendiskusikan minat dan kehidupan pribadi kita. Sangat menarik dan mendebarkan untuk membicarakan emosi, ide, dan tindakan kita sendiri.

2) Menemukan dunia luar

Kita dapat belajar lebih banyak tentang diri kita sendiri dan orang-orang yang berinteraksi dengan kita melalui kontak antarpribadi. Meskipun banyak informasi yang kita peroleh dari media diperdebatkan, dipelajari, atau dieksplorasi melalui pertemuan antarpribadi, sebagian besar pengetahuan kita berasal dari komunikasi antarpribadi.

3) Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti

Tujuan manusia yang paling mendasar adalah membangun dan melestarikan hubungan dengan individu lain. Komunikasi interpersonal membutuhkan banyak upaya untuk membangun dan memelihara hubungan sosial.

4) Berubah sikap dan tingkah laku

Pertemuan interpersonal dapat membantu mengubah pandangan dan kebiasaan orang lain.

5) Untuk bermain dan kesenangan

Aktivitas apa pun yang tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan kesenangan dianggap bermain. Bermain game dan bercakap-cakap dengan teman

dapat menjadi bentuk kontak interpersonal yang penting yang membantu pikiran untuk bersantai dari tekanan di sekitarnya.

6) Untuk membantu

Psikolog, psikolog klinis, dan terapis menggunakan komunikasi antarpribadi sebagai alat untuk memandu klien mereka dalam pekerjaan mereka. Dalam pertemuan sosial kita yang biasa, komunikasi interpersonal juga bermanfaat bagi orang lain.

A.2. Roleplayer

Roleplayer merupakan kegiatan bermain peran yang dilakukan secara virtual dimana memerankan karakter yang diinginkan seperti sosok artis atau idola. Istilah ini juga sering dikenal dengan singkatan RP.

Di media sosial, roleplayer menjadi permainan yang dilakukan virtual dengan cara menirukan idola mulai dari sikap, cara bicara, hingga aktivitas keseharian. Pemain RP harus berperan melalui teks atau video, namun tidak boleh mengungkap jati diri yang sebenarnya (Dian, 2023).

Peran di dalam roleplayer ada berbagai macam, tergantung tema pada grup chat roleplayer yang diusung. Seperti subjek penelitian yang dilakukan pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer yang mengusung tema perkuliahan, Adapun peran dalam grup chat tersebut diantaranya pengurus berperan sebagai ketua yayasan, rektor, dan dosen. Sementara anggota yang telah bergabung berperan sebagai mahasiswa.

Dalam bermain roleplay, sesama roleplayer harus menjaga etika dan batasan. Jangan sampai apa yang dilakukan justru melanggar norma, hukum, bahkan tidak bisa membedakan dunia nyata dan dunia fiksi dalam roleplay.

Permainan roleplay memiliki dampak positif dan negatif bagi seseorang. Berikut ini dampak positif dan dampak negatif bermain roleplay (Dian, 2023):

Dampak Positif

- a) Dapat menyalurkan hobi secara positif.
- b) Bisa bersosialisasi dengan teman-teman di dunia maya.
- c) Dapat saling memberi semangat dengan teman-teman sesama roleplay.
- d) Apabila idola yang diperankan cukup berprestasi, maka terpacu meniru hal positif dalam kesehariannya.
- e) Data pribadi terjaga karena tidak akan menyebarkan identitas diri di media sosial.

Dampak Negatif

- a) Rentan membicarakan hal vulgar, apalagi jika diajak bermain roleplay dewasa.
- b) Banyak akun yang mengirimkan pesan atau gambar pornografi.
- c) Rentan terhadap penindasan siber sebagai akibat dari konflik di antara grup idola.
- d) Berpotensi menjadi target untuk diperas atau dimintai uang.
- e) Menerima undangan dari orang yang tidak dikenal untuk bertemu langsung.
- f) Data diri dapat berpotensi diretas.
- g) Dapat memengaruhi kepribadian anak di dunia nyata.

A.3. Media Sosial

Media sosial saat ini merupakan perangkat utama untuk komunikasi online. Rulli Nasrullah M.Si. dalam buku Media Sosial dalam Azhar (2024) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah platform online yang memungkinkan orang untuk memperkenalkan diri, berinteraksi, berkolaborasi, bertukar, terhubung, dan menjalin hubungan secara virtual dengan pengguna lain. Selain itu, media sosial didefinisikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai sebuah aplikasi yang memberikan kemampuan kepada para penggunanya untuk memproduksi dan berbagi informasi atau berpartisipasi dalam komunitas online.

Beberapa karakteristik media sosial telah dijelaskan dalam buku Media Sosial, termasuk kemampuan untuk membuat dan berbagi konten, kehadiran halaman profil dengan data pengguna, kemampuan untuk mengomentari dan menyukai posting, termasuk timestamp dalam setiap posting, dan banyak lagi (Makin Cakap Digital, 2021).

A.4. WhatsApp

Menurut Ahmad (2023), WhatsApp adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk bertukar dan menerima file, termasuk dokumen dan gambar, serta mengobrol melalui teks, suara, dan percakapan video. Selain itu, WhatsApp menggunakan teknologi Voice over IP (VoIP), yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan audio dan video melalui Internet. Teknologi VoIP diciptakan untuk mempercepat dan menyederhanakan komunikasi antara individu dan kelompok.

Beragam fitur yang WhatsApp sediakan sebagai berikut :

1) Pesan Pribadi dan Grup

Pengguna dapat berkomunikasi dengan teman dan keluarga secara pribadi atau dalam obrolan kelompok dengan mengirim pesan teks, audio, foto, dan video

2) Saluran Siaran

Pengguna saluran siaran dapat secara efektif mengkomunikasikan informasi penting ke sejumlah besar penerima.

3) Media Bisnis

WhatsApp Business Media memungkinkan untuk berkomunikasi dengan klien, mengirimkan informasi, dan menawarkan bantuan.

4) Informasi dan Hiburan

Melalui WhatsApp, pengguna dapat mengikuti selebriti, profil media, dan bahkan perusahaan favorit mereka untuk mendapatkan berita dan hiburan langsung ke kotak masuk mereka.

5) Backup dan Sinkronisasi

Dengan menyimpan pesan dan riwayat media di Google Drive, WhatsApp dapat memfasilitasi beralih perangkat dengan memastikan bahwa data aman dan mudah ditemukan.

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan dari WhatsApp, dikutip dari Ahmad (2023):

Kelebihan WhatsApp :

1) Keamanan Terenkripsi

Karena pesan WhatsApp dienkripsi dari awal hingga akhir, hanya pengirim dan penerima yang dapat membacanya.

2) Lintas Platform

WhatsApp dapat diakses di beberapa platform, termasuk di perangkat iOS dan Android, dan melalui WhatsApp Web di browser komputer.

3) Sederhana dan Mudah Digunakan

WhatsApp memiliki tata letak yang sangat ramah pengguna sehingga mudah digunakan.

4) Panggilan Suara dan Video

Dengan koneksi internet, WhatsApp memungkinkan percakapan audio dan video berkualitas tinggi.

Kekurangan WhatsApp :

1) Keterbatasan dalam Komunikasi dengan Non-Pengguna WhatsApp

Agar diskusi WhatsApp dapat berlangsung, kedua pengguna harus menginstal aplikasi ini.

2) Keterbatasan dalam Ukuran File

Mengirim file besar dapat memberikan tantangan karena WhatsApp memiliki batasan ukuran file.

3) Privasi Kontroversial

WhatsApp telah dikecam karena melanggar privasi pengguna, yang mungkin mengkhawatirkan beberapa penggunanya.

B. Penelitian Terdahulu

Referensi lain yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian terdahulu untuk memperkuat teori yang digunakan dalam penelitian ini. Penulis mengulas penelitian terdahulu mengenai komunikasi interpersonal, pertemanan virtual, dan roleplayer untuk memperkuat penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu telah membahas beberapa hal berikut ini.

- a. Penelitian “KOMUNIKASI ANTARPRIBADI PERTEMANAN VIRTUAL (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF PADA ANGGOTA GRUP WHATSAPP GEPE)” dilakukan pada tahun 2021 oleh Risma Dianti dan Dudi Yudhokusuma. Penelitian ini mencoba untuk mengetahui bagaimana anggota grup WhatsApp GEPE terhubung, berkomunikasi, dan memberikan dukungan kepada sahabat virtual mereka, dengan menggunakan metodologi penelitian kualitatif dan strategi penelitian deskriptif kualitatif, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui interaksi, intensitas komunikasi, dan bentuk dukungan terhadap teman virtual dalam pertemanan virtual di antara anggota grup WhatsApp Gepe. Anggota grup WhatsApp Gepe yang sebagian besar dipilih melalui interaksi interpersonal menjadi subjek penelitian. Wawancara mendalam dan observasi informan digunakan dalam proses pengumpulan data, dan studi dokumentasi dari temuan penelitian

terdahulu, tinjauan literatur lebih lanjut, dan wawancara dengan pihak-pihak terkait digunakan untuk mengumpulkan data pendukung.

Meskipun jurnal ini dan penelitian tersebut sama-sama membahas komunikasi interpersonal dalam lingkungan virtual, perbedaannya adalah jurnal ini berfokus pada komunikasi antara partisipan yang sudah akrab dengan kehidupan nyata satu sama lain, sementara penelitian ini mengeksplorasi komunikasi dalam grup chatting bermain peran.

- b. Penelitian “KOMUNIKASI UNTUK PEMELIHARAAN HUBUNGAN PERTEMUAN ANTARA GAMERS ONLINE” oleh Rafi Usman Basir dan Agus Naryoso (2022). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui metode yang digunakan untuk menjaga pertemanan dalam komunitas virtual dan untuk mengetahui cara-cara yang dapat digunakan oleh anggota komunitas untuk menghindari atau menyelesaikan perselisihan yang berkaitan dengan pertemanan. Paradigma interpretatif diacu dalam metodologi kualitatif penelitian ini, yang mengambil pendekatan fenomenologis. Teori pemeliharaan hubungan diterapkan dalam penelitian ini. Wawancara mendalam dengan partisipan tertentu yang berusia di atas 18 tahun dan telah menjadi bagian dari komunitas game online selama lebih dari dua tahun merupakan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dan penelitian sebelumnya sebanding karena keduanya membahas komunikasi dalam kelompok online. Penelitian yang dilakukan membahas komunikasi dalam pertemanan di antara para pemain peran,

sedangkan publikasi ini mengeksplorasi pertemanan di antara para gamer online.

- c. Penelitian “SOCIAL INTERACTION PROCESS VIRTUAL LOVER PLAYER ROLE PLAYER IN SQUAD KADEN VIA MEDIA SOCIAL TWITTER” oleh Nisa Ramadhanti dan Gayes Mahestu (2021). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana para pecinta virtual bermain peran satu sama lain di Twitter. Paradigma konstruktivis diacu dalam metodologi penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Interaksi sosial para pemain peran yang terlibat dalam Virtual Lover di Twitter dipengaruhi oleh dua faktor utama: dukungan dari teman dan pemain peran lainnya, serta faktor internal seperti kesediaan pemain peran untuk mengenali, memahami, dan menerima sifat pasangannya serta beradaptasi dan bertoleransi dengan mereka, baik di dunia virtual maupun di dunia nyata.

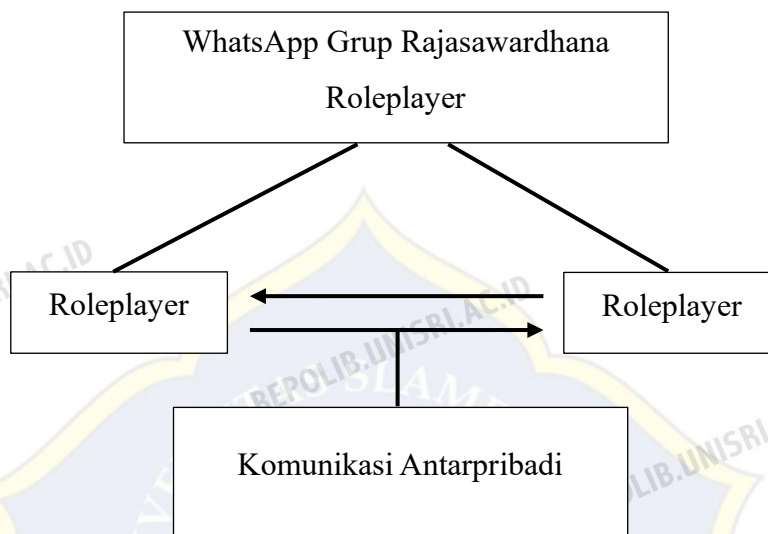
Penelitian ini dan penelitian lainnya berhubungan dengan komunikasi di antar roleplayaer. Penelitian yang dilakukan meneliti komunikasi interpersonal dengan peserta roleplay lainnya, sedangkan jurnal ini berfokus pada komunikasi interpersonal dengan pasangan roleplay.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah sebuah model yang pada dasarnya berasal dari sejumlah ide dan teori yang masuk akal dalam kaitannya dengan masalah yang diteliti. Langkah-langkah yang terlibat dalam penelitian ini dirujuk dalam alur kerangka berpikir. Dalam whatsapp grup chat Roleplayer Rajasawardhana, para roleplayer yang tergabung dalam whatsapp grup tersebut saling berkomunikasi sehingga terjalin komunikasi antarpribadi.

Saat ini, komunikasi dapat dilakukan di mana saja, kapan saja, dan tidak dibatasi oleh waktu atau lokasi. Berkembangnya teknologi menyebabkan banyak orang menggunakan media sosial sebagai sarana berkomunikasi, seperti roleplayer yang menggunakan WhatsApp untuk bermain peran selayaknya artis atau idola yang disukai dan menambah pertemanan. Hubungan yang terjalin antar roleplayer menimbulkan komunikasi antarpribadi, khususnya pada WhatsApp grup Rajasawardhana Roleplayer.

Peneliti menemukan kesetaraan, positivisme, keterbukaan, empati, dan dukungan berdasarkan pengamatan mereka. Terbuka berarti bersedia berbagi atau mengungkapkan pengetahuan. Kapasitas untuk merasakan dan bahkan memahami apa yang dialami orang lain dikenal sebagai empati. Dukungan adalah suatu sikap yang membuat seseorang ingin melangkah untuk hal yang sedang dikerjakan. Rasa positif seseorang dapat membawa dampak pada orang lain yang mana dapat mendorong orang lain menjadi aktif berinteraksi dalam berkomunikasi. Kesetaraan berarti sama rata yang mana kedua pihak saling menghargai apa yang telah dikomunikasikan.



BAGAN 2.1 KERANGKA PEMIKIRAN

D. Definisi Konsep

D.1. Komunikasi Antarpribadi

Praktik mengirim dan menerima pesan dengan umpan balik langsung antara dua orang atau sekelompok kecil orang dikenal sebagai komunikasi interpersonal. Efektivitas komunikasi antarpribadi dapat dinilai dari seberapa dekat hasil tindakan kita sesuai dengan harapan kita. Komunikasi antarpribadi pada grup chat Rajasawardhana antara admin dan anggota adanya keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan.

D.2. Roleplayer

Seorang roleplayer adalah seseorang yang menggunakan media sosial untuk berpura-pura menjadi sosok yang diinginkan, seperti idola atau artis. Kemampuan untuk berperilaku secara virtual melalui teks tanpa mengungkapkan identitas asli seseorang adalah prasyarat bagi pemain peran.

D.3. Grup Chat Rajasawardhana

Grup chat Rajasawardhana merupakan salah satu grup chat roleplayer yang mengusung tema universitas. Rajasawardhana dibentuk pada tanggal 20 Februari 2020 dengan konsep atau tema perkuliahan. Grup ini memiliki anggota dengan jumlah 32 yang terdiri dari admin serta anggota atau biasa disebut senior.

E. Definisi Operasional

Komunikasi Antarpribadi

Hubungan antara anggota grup chat Rajasawardhana Roleplayer yang menunjukkan keterbukaan antara setiap admin dan anggota saat melakukan kegiatan berkelompok atau hanya sekedar berinteraksi santai membahas suatu topik, empati yang terlihat saat admin yang menjelaskan lebih lanjut akan kegiatan yang sedang terlaksana dan sikap anggota yang saling menolong untuk menyelesaikan kegiatan tersebut, dukungan antar anggota saat melakukan kegiatan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, sentimen yang menyenangkan atau rasa positif antar admin dan anggota yang membuat suasana pembicaraan di dalam grup menjadi menyenangkan, dan kesetaraan yang ada dimana admin tidak merasa posisinya paling tinggi dan berbaur seperti anggota lainnya.

BAB III

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), mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menggunakan teknik-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

Objek atau lokasi penelitian ini dilaksanakan di grup chat whatsapp Roleplayer Rajasawardhana.

C. Jenis Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Data kualitatif adalah jenis data yang digunakan dalam penelitian ini. Kelompok fokus, wawancara, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Penelitian kualitatif, seperti yang didefinisikan oleh Moleong (2007: 6) dalam Salmaa (2023), didefinisikan

sebagai penelitian yang berusaha memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data terdiri dari data primer dan sekunder. Sumber data primer, seperti yang didefinisikan oleh Sugiyono (2016:225) dalam Syafnidawaty (2020), adalah informasi yang dikumpulkan secara langsung dari lapangan melalui metode observasi partisipan. 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. *Purposive sampling*, menurut Fauzy (2019), adalah pengambilan sampel yang dilakukan sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan, seperti anggota yang telah lama bergabung dan anggota yang baru saja bergabung.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Charles Stewart dan W.B. Cash, yang dikutip dalam University123, menggambarkan wawancara sebagai prosedur tanya jawab yang digabungkan dengan tujuan serius yang telah ditetapkan untuk bertukar perilaku. Dengan mengajukan pertanyaan kepada informan, pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung dari mereka. Selama wawancara, pertanyaan-pertanyaan mengenai interaksi sendiri dengan anggota lain atau anggota grup chat Rajasawardhana Roleplayer diajukan.

2. Dokumentasi

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). Tulisan bisa berupa sejarah, biografi, peraturan, kebijakan, dan bentuk lainnya. Sedangkan gambar dapat berupa gambar, foto, dan lainnya. Pada penelitian ini dokumentasi memuat hasil tangkapan layar chat di WhatsApp.

F. Validitas dan Realibilitas Data

Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan validitas dan realibilitas data dalam penelitian ini. 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. Setiap teknik akan menghasilkan data yang unik dan menyajikan perspektif yang unik tentang subjek yang sedang dipelajari.

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.

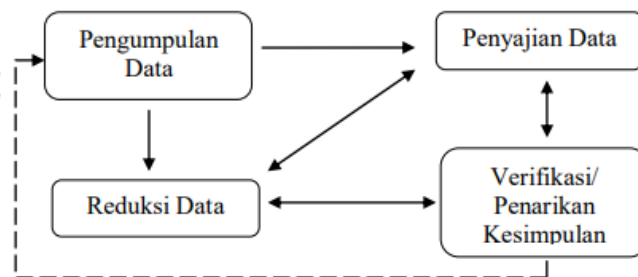
2. Penyajian Data

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. Untuk menciptakan pengetahuan yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu, peneliti berusaha menyusun fakta-fakta yang berkaitan dalam tahap ini. Data dapat ditampilkan, dan hubungan antar fenomena

dapat ditarik untuk memahami apa yang sebenarnya terjadi dan apa yang perlu diselidiki lebih lanjut untuk memenuhi tujuan penelitian. 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.



BAGAN 3. 1 ANALISIS DATA KUALITATIF MILLES DAN HUBERMAN

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Gambaran Rajasawardhana Roleplayer

Rajasawardhana Roleplayer merupakan salah satu grup chat roleplayer yang menggunakan sosial media WhatsApp. Grup chat Rajasawardhana Roleplayer telah terbentuk sejak tanggal 20 Februari 2020 yang mengusung tema atau konsep tentang pendidikan dalam perkuliahan. Anggota yang tergabung dalam Rajasawardhana Roleplayer kurang lebih sebanyak 32 orang yang terdiri dari admin dan anggota biasa disebut sebagai senior.

Rajasawardhana Roleplayer terbentuk berawal dari beberapa orang yang memiliki keinginan untuk menciptakan dunia virtual terutama dalam roleplayer menjadi tempat yang bermanfaat baik secara virtual maupun di kehidupan nyata. Alasan membentuk grup chat roleplayer yang mengusung tema atau konsep pendidikan dalam perkuliahan adalah untuk mengedukasi dan merevolusi roleplayer agar memiliki manfaat yang berkesan bagi para pemain roleplayer karena diketahui dalam roleplayer masih banyak hal-hal yang kurang baik seperti *cyberbullying*. Konsep atau tema yang dipakai dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer tidak jauh berbeda dengan perkuliahan di dunia nyata seperti kegiatan pembelajaran mata kuliah, bazaar, expo, debat, dan sebagainya. Bagi para roleplayer yang bergabung di grup chat Rajasawardhana akan memiliki kegiatan yang bermanfaat selama di dunia virtual.

2. Profil Informan

Berikut profil informan menurut identitas yang dipakai dalam bermain roleplayer:

a) Informan 1

Nama : Daisy Caline Emery

Karakter : Kim Yongsun / Solar Mamamoo

Lama Bergabung : 4 tahun

Informan 1 menyatakan alasan bergabung ke dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer karena ada salah satu keluarga roleplayer yang mengajak untuk bergabung, akan tetapi informan 1 awalnya bergabung dengan terpaksa. Setelah menjadi bagian dalam grup chat Rajasawardhan Roleplayer, informan 1 merasa bahwa grup chat ini menjadi rumah terbaiknya selama bermain roleplayer.

b) Informan 2

Nama : Albinasaint Millicent

Karakter : Han So-Hee

Lama Bergabung : 2 tahun

Informan 2 menyatakan alasan bergabung ke dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer karena memiliki sistem yang menarik dan rangkaian kegiatan yang diadakan di kemas dengan bagus sehingga membuat para pengguna roleplayer tertarik untuk bergabung dalam grup chat Rajasawardhana.

c) Informan 3

Nama : Argheic Diosaca

Karakter : Noze

Lama Bergabung : 2 tahun

Informan 3 menyatakan alasan bergabung ke dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer karena diajak oleh adiknya di roleplayer.

d) Informan 4

Nama : Arjuna Akillgra

Karakter : Alma

Lama Bergabung : beberapa bulan

Informan 4 menyatakan alasan bergabung ke dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer karena diajak oleh teman, selain itu ada keinginan sendiri untuk bergabung agar berguna saat bermain roleplayer.

e) Informan 5

Nama : Ghevira Artesa

Karakter : Lalisa Manoban

Lama Bergabung : 1,5 tahun

Informan 5 menyatakan alasan bergabung ke dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer karena bertanya kepada beberapa

teman roleplayer informan mengenai grup tersebut yang memiliki ciri khas seperti kampus pada real life, sehingga informan tertarik untuk bergabung.

f) Informan 6

Nama : Isabella Moreila Hasserville

Karakter : Go Younjung

Lama Bergabung : 4 tahun

Informan 6 menyatakan alasan bergabung ke dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer karena melihat bahwa grup Rajasawardhana merupakan grup edukatif dibuktikan dengan diadakannya program pendidikan dari kehidupan real life yang diimplementasikan ke dalam roleplayer secara kreatif.

g) Informan 7

Nama : Hieroglif J'Rouzkill

Karakter : Park Jong Seong

Lama Bergabung : 2 tahun

Informan 7 menyatakan alasan bergabung ke dalam grup Rajasawardhana Roleplayer karena sangat tertarik dengan sistem yang diberikan oleh grup tersebut dan memang sangat bagus apalagi dari segi edukasinya, sangat tertata dan tersampaikan dengan baik ilmu yang diberikan.

h) Informan 8

Nama : Hyojinnie Adhitama

Karakter : Park Jihyo

Lama Bergabung : 1 tahun

Informan 8 menyatakan alasan bergabung ke dalam grup Rajasawardhana Roleplayer karena penasaran dan kenal dengan salah satu anggota Rajasawardhana Roleplayer, untuk masuk ke dalam grup chat tersebut susah dan perlu mengikuti ujian seperti SBMPTN.

H. Sajian Data

1. Deskripsi Hasil Penelitian

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.

Dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer memiliki program-program yang hampir sama dengan universitas di dunia nyata. Tiap program yang dilaksanakan selalu membentuk kelompok, sehingga para anggota dapat menjadi lebih akrab tanpa membedakan anggota lama dan anggota baru. Dengan berkelompok dapat terlihat interaksi antar anggota yang saling terbuka perihal program yang diikuti serta adanya diskusi untuk mencapai apa yang diinginkan pada program tersebut.

Dalam hasil wawancara menunjukkan ada beberapa aspek yang membuat para anggota dan pengurus dapat akrab:

a) Keterbukaan

Saat berkelompok atau berkumpul di satu tempat tentunya harus memiliki keterbukaan dengan anggota sekelompok. Adanya keterbukaan akan memudahkan untuk lebih mengetahui suatu hal yang dianggap penting serta dapat membangun komunikasi yang efektif. Keterbukaan yang ada di grup chat Rajasawardhana Roleplayer yang diketahui oleh peneliti dari hasil wawancara dengan beberapa anggota Rajasawardhana Roleplayer.

Informan pertama, Daisy Caline Emery mengatakan bahwa ada keterbukaan antara pengurus dan anggota yang mana para pengurus

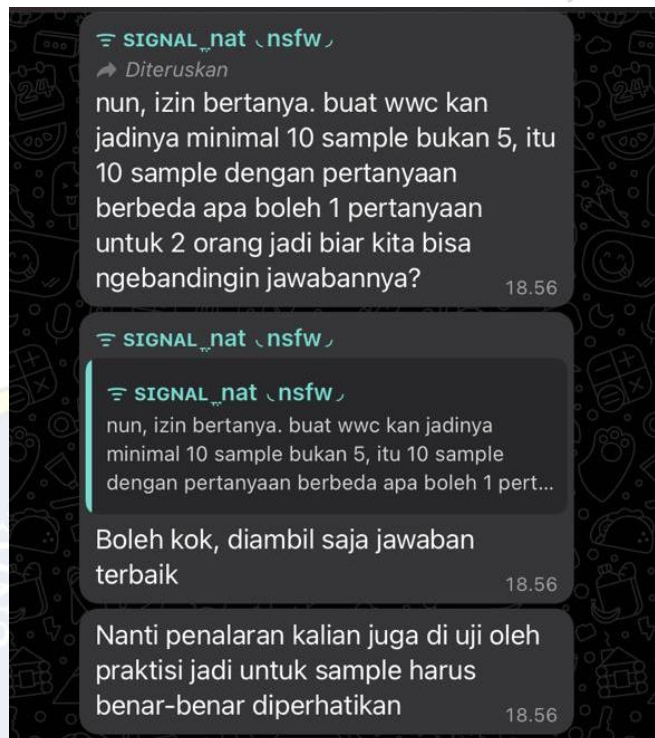
akan menjelaskan kembali secara detail mengenai program atau event yang sedang dilaksanakan dan menyarankan untuk langsung beritanya pada mereka karena mereka ingin para anggota melakukan yang terbaik. Hal mengenai *real life*, ia belum pernah bertanya kepada pengurus akan tetapi salah satu temannya ada yang sangat dekat dan terlihat mereka sangat terbuka. Informan kedua, Albinasaint Millicent juga mengatakan bahwa pengurus terbuka saat ada yang bertanya dan menyediakan pembimbing selama program atau event yang sedang berlangsung. Informan ketiga, Argheic Diosaca mengatakan bahwa para pengurus selalu terbuka akan kritik dan saran dari anggota saat ada program yang dilaksanakan maupun tidak terlaksana, para anggota juga berkeluh kesah selayaknya sebuah keluarga dan terkadang setiap ada event pasti dengan sistem berkelompok sehingga hubungan antar senior dan pengurus tetap terjaga. Informan keempat, Arjuna Akillgra mengatakan bahwa pengurus sangat terbuka karena saat dia melihat grup chat ada yang bertanya langsung ditanggapi dengan cepat.

Informan kelima, Ghevira Artesa mengatakan apabila di grup sudah sering ada pembahasan mengenai masalah *real life* dan kami berdiskusi bertukar pikiran mengenai masalah tersebut. Pengetahuan yang diberikan pengurus bukanlah hal-hal yang mendasar akan tetapi banyak pengetahuan yang dapat anggota terapkan di kehidupan roleplayer maupun *real life*. Informan ke-enam, Isabella Moreila Hasserville mengatakan terdapat keterbukaan antara pengurus dan anggota,

pengurus selalu bersedia memberikan jawaban atas pertanyaan anggota yang disampaikan. Informan ketujuh, Hieroglif J'Rouzkill mengatakan ada keterbukaan untuk hal-hal yang tepat. Informan kedelapan, Hyojinnie Adhitama tidak ada keterbukaan antara pengurus dan anggota kecuali ada anggota yang dekat dengan pengurus.

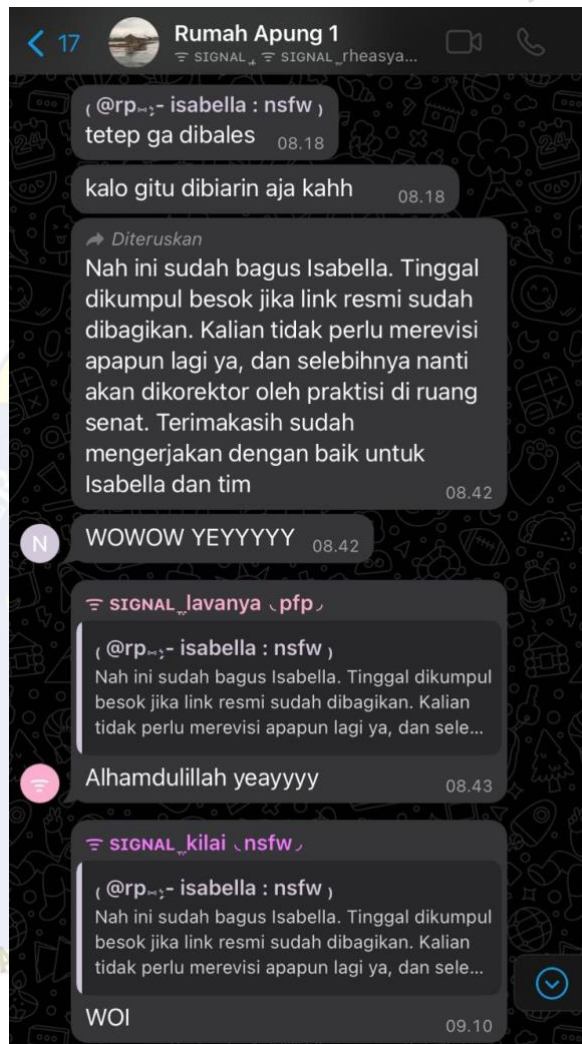
Bahwa dapat disimpulkan pengurus dan anggota Rajasawardhana Roleplayer memiliki keterbukaan walaupun hanya sebatas virtual, akan tetapi tidak menjadi masalah untuk mendapatkan informasi yang lebih detail terutama menyangkut hal di *real life* sekalipun di roleplayer.

Berikut beberapa bukti mengenai keterbukaan yang ada di dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer, mulai dari keterbukaan para pengurus kepada anggota dan keterbukaan sesama anggota grup chat Rajasawardhana Roleplayer:



GAMBAR 4. 1 KETERBUKAAN PENGURUS DENGAN ANGGOTA

Pada bukti tangkapan layar diatas menunjukkan salah satu anggota yang bertanya mengenai kegiatan yang sedang dilaksanakan yaitu CFP atau *Call for Paper*. CFP merupakan wadah bagi para penulis atau pemakalah untuk mempublikasikan hasil penelitian di depan ahli riset, tujuan penulisan paper ini untuk melatih mahasiswa mengungkapkan pemikiran atau penelitiannya secara ilmiah. Anggota tersebut menanyakan perihal ketentuan wawancara yang akan dilakukan untuk penelitian dan pengurus grup chat Rajasawardhana Roleplayer bernama Nat menjawab atas pertanyaan yang disampaikan serta memberikan informasi tambahan.



GAMBAR 4. 2 KETERBUKAAN SAAT BERKELOMPOK

Keterbukaan yang ada di hasil tangkapan layar menjelaskan bahwa Isabella memberikan informasi mengenai hasil bimbingan kegiatan kepada anggota kelompok.

b) Empati

Empati merupakan kemampuan seseorang yang dapat merasakan apa yang sedang dialami orang lain. Sikap empati timbul apabila seseorang bercerita mengenai dirinya atau hanya membaca apa yang

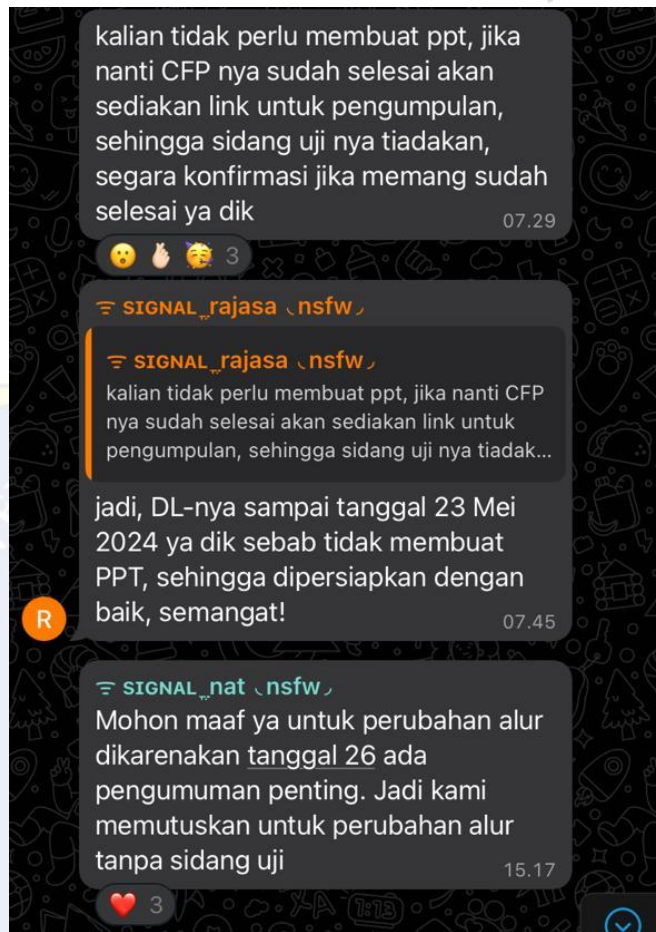
sedang terjadi pada orang tersebut, maka membuat orang lain berempati akan suatu hal yang sedang terjadi.

Informan pertama, Daisy Caline Emery menjelaskan bahwa adanya sikap empati karena banyak dari anggota yang menjalin hubungan dan terlihat sangat erat. Saat sedang gada event dan menjadi lawan, mereka tidak bermusuhan tetapi saling menunjukkan kemampuannya tanpa ada rasa dendam ataupun benci. Informan kedua, Albinasaint Millicent mengatakan bahwa hampir seluruh anggota maupun pengurus sangat berempati satu sama lain akan tetapi ada yang sedang difase tidak menyenangkan disana atau tidak merasakan di empatikan. Informan ketiga, Argheic Diosaca menjelaskan bahwa setiap event yang diselenggarakan membuat anggota dan pengurus saling menyayangi dan melindungi sehingga timbul rasa empati yang besar antara pengurus dan anggota. Seperti kasus salah satu anggota Rajasawardhana Roleplayer yang diteror melalui secreto membuat para pengurus turun tangan dan membantu menyelesaikan permasalahan dan membuat peringatan kepada *haters* yang berulah di secreto anggota tersebut. Informan ke-empat, Arjuna Akillgra mengatakan ada empati dan mau saling membantu.

Informan kelima, Ghevira Artesa memaparkan bahwa seluruh anggota dan pengurus menunjukkan sikap empatinya yang mempersilahkan untuk saling curhat satu sama lain tidak hanya dengan sesama anggota akan tetapi juga bisa dengan pengurus. Mereka

merespon dengan cukup baik tanpa memberikan tekanan atau jarak pada sesama anggota dan pengurus. Informan ke-enam, Isabella Moreila Hasserville mengatakan bahwa anggota dan pengurus sangat menunjukkan sikap empati yang mana menyambut dengan ramah dan dengan tangan terbuka terhadap anggota yang resmi bergabung. Informan ketujuh, Hieroglif J'Rouzkill mengatakan bahwa saat membahas berbagai macam topik sampai berbagai curhatan dan sering kali setiap orang menyuarakan pendapat serta sarannya sehingga empati dan rasa hormatnya tinggi karena para anggota diharuskan selalu memiliki *attitude*. Informan kedelapan, Hyojinnie Adhitama melihat adanya empati yang mana kita dapat bercerita dengan yang lain dan bahkan pengurus memberi semangat dan mau membimbing.

Ada pun kesimpulannya sikap empati pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer adalah anggota dan pengurus saling merasakan serta menanggapi apa yang sedang terjadi. Berikut bukti bahwa terdapat empati di grup chat Rajasawardhana Roleplayer.



GAMBAR 4. 3 PENGURUS MEMBERIKAN INFORMASI PERUBAHAN ALUR KEGIATAN

Rasa empati yang ditunjukkan pada hasil tangkapan layar diatas bahwa kegiatan CFP yang dilaksanakan memberitahukan tidak adanya sidang uji serta perubahan alur kegiatan. Hal ini merupakan pengurus memiliki empati pada anggota yang mengikuti kegiatan CFP.

c) Dukungan

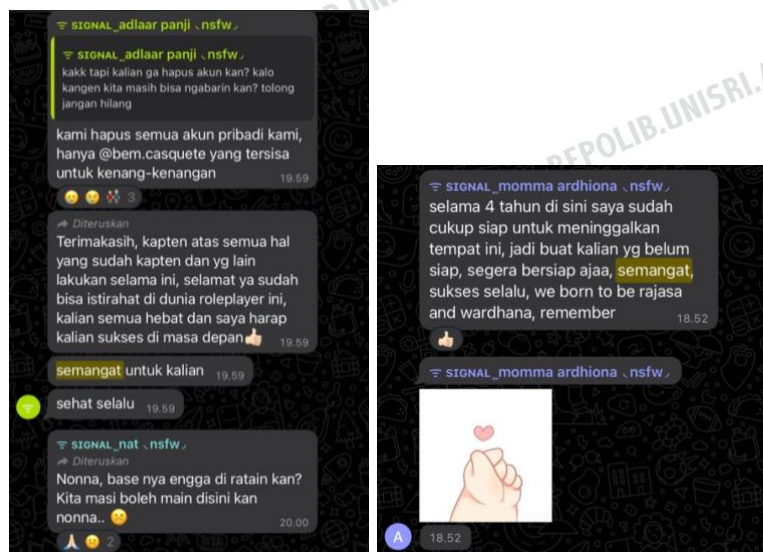
Dukungan dalam suatu kelompok merupakan bentuk kepedulian terhadap suatu hal yang sedang dilakukan. Memberikan dukungan kepada sesama termasuk dalam komunikasi antarpribadi yang efektif.

Informan pertama, Daisy Caline Emery mengatakan untuk hal memberi dukungan itu tergantung pada individu masing-masing akan tetapi kebanyakan dari teman sekelompoknya sangat suportif dan saling mendukung satu sama lain karena kelompok membutuhkan kekompakkan jika ingin mendapatkan hasil yang maksimal. Informan kedua, Albinasaint Millicent memaparkan jika tidak selalu anggota kelompok saling mendukung karena ada masanya mendapat teman kelompok yang sulit diajak berdiskusi akan tetapi ada juga mendapatkan teman kelompok yang bekerja sama satu sama lain dan saling mendukung. Informan ketiga, Argheic Diosaca mengatakan tergantung individu masing-masing dalam memberikan dukungan akan tetapi selama ia mengikuti event kebanyakan anggota kelompok saling mendukung dan hanya beberapa anggota acuh serta meninggalkan tanggung jawabnya. Setiap kegiatan akan menghasilkan karya yang luar biasa karena kekompakkan tim dan dukungan satu sama lain. Informan ke-empat, Arjuna Akillgra mengatakan ia baru sekali berkelompok dan merasa teman sekelompok suportif dan tidak lari dari tanggung jawab.

Informan kelima, Ghevira Artesa menjelaskan bahwa dirinya pernah berada pada tipe kelompok yang berbeda dan ada yang hampir semua anggota memiliki kesibukkan di *real life* sehingga berhalangan aktif akan tetapi berusaha untuk ikut berdiskusi. Informan ke-enam, Isabella Moreila Hasserville saat mengikuti event selalu berusaha untuk

menyelesaikan tugasnya bersama kelompok dan mendukung satu sama lain agar event tersebut dapat berjalan dengan lancar sesuai tujuan semula. Informan ketujuh, Hieroglif J'Rouzkill beserta teman sekelompoknya saling mendukung walaupun ada salah satu anggota sulit untuk kooperatif. Namun, hal itu jarang sekali terjadi dan hanya satu atau dua orang saja, selebihnya memiliki rasa tanggung jawab dan jiwa kompetitif yang sangat besar. Informan kedelapan, Hyojinnie Adhitama selama mengikuti program pastinya anggota kelompok saling mendukung dan kerjasamanya sangat kuat.

Maka dapat disimpulkan selama program atau event diselenggarakan secara berkelompok, mereka akan selalu mendukung satu dengan yang lainnya untuk mencapai hasil yang memuaskan. Berikut bukti chat yang menunjukkan bahwa adanya dukungan kepada seluruh anggota geup chat Rajasawardhana Roleplayer.



GAMBAR 4. 4 MEMBERI DUKUNGAN DAN SEMANGAT

Hasil tangkapan layar diatas menunjukkan saling mendukung saat grup chat Rajasawardana Roleplayer akan bubar yang mana anggotanya saling memberikan semangat karena sudah tak lagi bersama di grup chat Rajasawardhana Roleplayer. Stiker jari membentuk hati yang dikirimkan dapat diartikan bahwa sayang pada semua anggota Rajasawardhana Roleplayer.

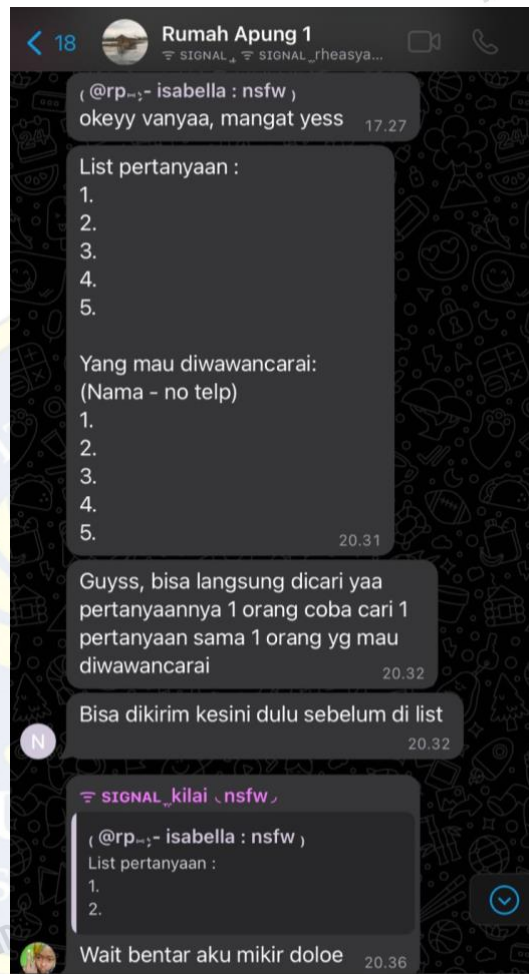
d) Rasa Positif

Mendorong atau mengajak seseorang ikut bergabung ke dalam suatu percakapan. Memperhatikan kenyamanan dalam percakapan agar terus berinteraksi dengan yang lainnya.

Informan pertama, Daisy Caline Emery selalu mengajak anggota grup chat Rajasawardhana Roleplayer yang hanya melihat percakapan yang ada di grup dengan cara *tag* atau menandai. Informan kedua, Albinasaint Millicent mendiamkan anggota yang hanya melihat percakapan saja jika memang tidak berkeharusan memberi respon. Akan tetapi jika memang harus akan ia ingatkan. Informan ketiga, Argheic Diosaca termasuk orang yang hanya membaca topik yang sedang dibahas oleh anggota lainnya karena takut dengan respon orang lain akan ketikannya. Informan ke-empat, Arjuna Akillgra hanya melihat dan membaca topik yang sedang dibahas, untuk ikut bergabung dalam percakapan hanya sesekali saja.

Informan kelima, Ghevira Artesa bebas bagi mereka ingin memberikan respon atau tidak. Namun, sesekali diajak untuk membahas suatu topik agar dapat membangun komunikasi satu sama lain. Informan ke-enam, Isabella Moreila Hasserville akan langsung menegur anggota yang hanya membaca percakapan. Jika anggota tersebut tidak dapat ikut masuk membahas topik tersebut tidak masalah, akan tetapi saat membahas mengenai tugas harus ikut bergabung dalam percakapan tersebut. Informan ketujuh, Hieroglif J'Rouzkill bukan suatu masalah jika hanya membaca dan itu keinginan anggota tersebut maka tidak dipaksa untuk ikut mengobrol. Informan kedelapan, Hyojinnie Adhitama chat secara pribadi dan menanyakan mengapa tidak muncul dan tidak ikut bergabung dalam percakapan.

Kesimpulannya rasa positif yang ada lebih memperhatikan kenyamanan anggota yang hanya melihat dan membaca karena apabila dipaksa untuk bergabung akan merasa sia-sia telah bergabung dalam percakapan. Berikut bukti chat yang menunjukkan rasa positif.



GAMBAR 4. 5 TIAP ANGGOTA MENULISKAN SATU PERTANYAAN

Hasil tangkapan layar diatas merupakan cara Isabella membuat anggota kelompok ikut berkontribusi dalam membuat pertanyaan untuk wawancara pada narasumber. Anggota kelompok merasa nyaman akan hal tersebut karena tiap orang hanya menuliskan satu pertanyaan wawancara.

e) Kesetaraan

Sesuatu yang bersifat adil dan setara, tidak ada perbedaan mana yang lebih unggul dan yang biasa saja. Kesetaraan yang dimaksud adalah

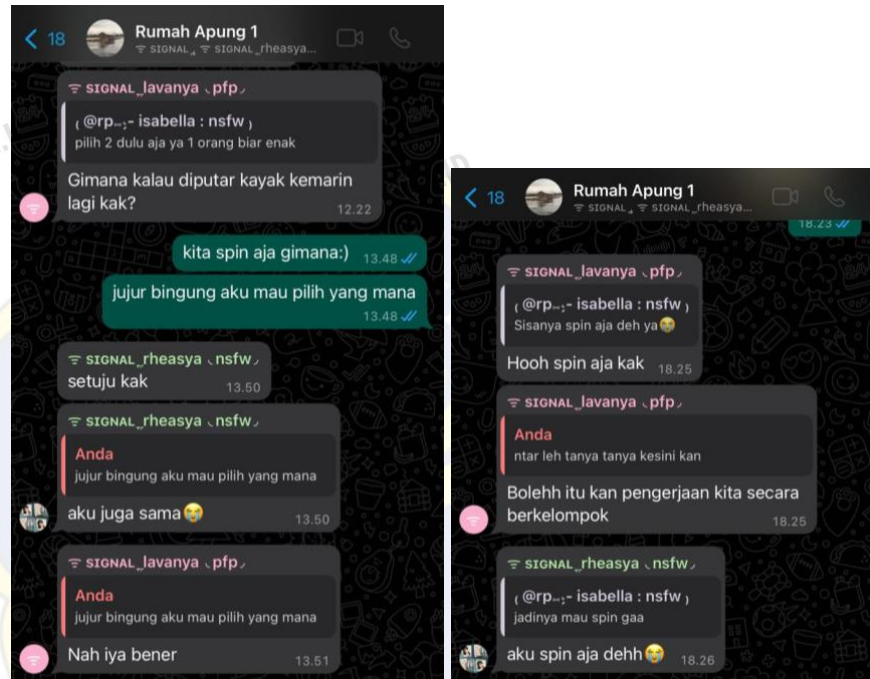
kesetaraan antara anggota lama dan anggota baru yang bergabung di Rajasawardhana Roleplayer.

Informan pertama, Daisy Caline Emery dulu merasa tersaingi tetapi hal itu hanyalah perasaannya saja dan semakin lama tidak merasakan hal tersebut. Informan kedua, Albinasaint Millicent menganggap semuanya setara dan tidak ada yang perlu diunggulkan. Informan ketiga, Argheic Diosaca awalnya sedikit merasa tersaingi karena ia ambisi untuk mendapat perhatian dari pengurus sebab anggota lama sudah sangat dekat dengan pengurus. Namun, lambat laun ia sudah tidak merasa tersaingi. Informan ke-empat, Arjuna Akillgra tidak merasa tersaingi karena ia tidak peduli soal itu.

Informan kelima, Ghevira Artesa tidak merasa tersaingi akan tetapi kagum pada beberapa anggota selalu memiliki prestasi sehingga membuat dirinya termotivasi. Informan ke-enam, Isabella Moreila Hasserville pun tidak merasa tersaingi dan begitu teman yang lainnya. Para anggota hanya bersaing untuk menampilkan yang terbaik saat menjadi lawan kelompok saja. Informan ketujuh, Hieroglif J'Rouzkill tidak ada persaingan dan semuanya sangat adil bagi yang ingin eksplor lebih lagi. Informan kedelapan, Hyojinnie Adhitama tidak merasa tersaingi namun ia merasa bahwa pengurus fokus pada anggota yang sudah lama bergabung.

Bahwa dapat disimpulkan pada Rajasawardhana Roleplayer adanya kesetaraan antara anggota lama dan anggota baru. Adanya kesetaraan

dapat membuat komunikasi semakin dekat dan erat. Berikut bukti chat yang menunjukkan kesetaraan.



GAMBAR 4. 6 MENGGUNAKAN SPIN UNTUK MEMBAGI TUGAS

Hasil tangkapan layar diatas menunjukkan bahwa anggota kelompok memilih menggunakan “*spin*” untuk membagi tugas yang akan dikerjakan tiap anggota sehingga tidak ada yang merasa iri dan anggota dalam satu kelompok akan selalu membantu jika merasa kesulitan.

Semakin dekat hubungan dengan anggota disuatu kelompok dapat membuat komunikasi berjalan semakin efektif. Adanya kepercayaan sesama anggota maka membuat lebih leluasa untuk saling bercerita.

I. Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian, 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 dalam suatu grup chat atau kelompok dapat membuat hubungan menjadi semakin erat yang mana adanya respon diantara kedua pihak.

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.

Perubahan alur kegiatan yang dilaksanakan merupakan bentuk empati pengurus kepada anggota grup chat, yang mana hal tersebut mempermudah anggota grup chat Rajasawardhana dapat memaksimalkan pengerjaannya dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

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 menyelesaikan program yang sedang diikuti serta tanggung jawab.

Dukungan yang ada tidak hanya dukungan saat melaksanakan program saja, akan tetapi dukungan semangat juga termasuk. Hal ini terjadi karena saat grup chat Rajasawardhana Roleplayer yang dinyatakan telah selesai atau bubar sehingga seluruh anggota tersebut saling memberikan semangat atau dukungannya.

d) Rasa Positif

Rasa positif ini mementingkan kenyamanan diri untuk bergabung 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 bergabung 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.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi antarpribadi di grup chat Rajasawardhana Roleplayer menggunakan media sosial WhatsApp. Roleplayer merupakan permainan peran yang mana terdapat komunikasi antarpribadi. Dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer tiap anggota yang bergabung pasti memiliki hubungan yang dekat satu dengan yang lainnya.

Komunikasi antarpribadi 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.

B. 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 rikaaryani.com: <https://www.rikaaryani.com/2022/12/pengertian-observasi-dan-jenis-jenis.html>

Ariyani, R. (2022, Oktober 17). Dokumentasi Adalah: Pengertian, Jenis-Jenis dan Keuntungan Menggunakan Metode Dokumentasi. *rikaaryani.com*. Diambil kembali dari rikaaryani.com: <https://www.rikaaryani.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>

TRANSKRIP WAWANCARA

Narasumber 1 - Daisy Caline Emery

Penulis : Mengapa kakak ingin bergabung pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer dan sudah berapa lama menjadi anggota Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Pertama kali saya mendengar grup ini dari salah satu fambest saya, dia mengajak untuk trainee bersama, awalnya saya sangat menolak karena saya kurang suka grup trainee. Tetapi dia memaksa saya dan memohon supaya saya ikut menemani dia trainee di sana. Akhirnya saya ikut, dan saya tidak menyangka kalau grup yang awalnya saya masuki secara terpaksa malah menjadi rumah terbaik saya selama bermain roleplayer. Saya menjadi bagian dari langit merah sejak tahun 2020, untuk bulannya saya tidak terlalu ingat, ingatan saya kurang bagus.

Penulis: Selama kakak bergabung, apakah ada keterbukaan antara pengurus dan anggota grup Rajasawardhana saat event terlaksana ataupun tidak terlaksana?

Narasumber : Maksudnya keterbukaan itu yang seperti apa??

Penulis : Misal ada pertanyaan mengenai event yang sedang dilaksanakan dan kakak beserta team kurang mengerti apa yang telah di paparkan oleh pengurus, apakah pengurus akan menjelaskan ulang atau tidak

Narasumber : Ah begitu. Para pengurus Rajasawardhana itu sangat ramah, kalau memang ada yang belum dipahami, mereka akan menjelaskan kembali lebih detail supaya kami tidak salah mengerti. Bahkan mereka menyarankan untuk langsung bertanya apabila ada yang mengganjal, mereka ingin kami melakukan yang terbaik

Penulis : Jika mengenai hal diluar dari event yang dilaksanakan atau pembahasan secara di real life, apakah pengurus juga terbuka kak?

Narasumber : Saya kurang tahu karena saya belum pernah membahas hal real life dengan para pengurus, tetapi salah satu teman saya ada yang dekat dengan pengurus, dan dari yang saya lihat, mereka sangat terbuka, bahkan sudah seperti bestie

Penulis : Menurut kakak, apakah anggota dan pengurus grup menunjukkan sikap empati pada anggota lain yang tergabung dalam grup Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Tentu saja, banyak dari mereka yang menjalin hubungan, seperti fambest ataupun couple. Dan hubungan mereka terlihat erat, apalagi kalau sedang ada event dan menjadi rival, alih alih bermusuhan, mereka malah semakin tertantang untuk saling menunjukkan kebolehan mereka tanpa ada rasa dendam ataupun benci.

Penulis : Wahhh sangat jarang seperti itu kak, menjalin hubungan saat menjadi rival di event tersebut tanpa ada rasa dendam. Untuk pengalaman kakak saat mengikuti program atau event Rajasawardhana, apakah teman sekelompok saling mendukung atau hanya diam saja?

Narasumber : Benar, biasanya saat dihadapkan dengan hal seperti itu kebanyakan orang malah menjadi renggang, tetapi di Rajasawardhana, mereka malah semakin terikat, karena mereka secure pada kemampuan mereka. Ini semua berkat campur tangan para pengurus juga yang mengajarkan kami dengan baik

Narasumber : Untuk hal ini tergantung pada individu masing masing. Tetapi kebanyakan dari teman sekelompok saya sangat supportif, kami saling mendukung satu sama lain karena yang namanya kelompok butuh kekompakan jika ingin mendapatkan hasil yang maksimal

Penulis : Misal ada yang kurang berkontribusi dalam kelompok kakak, apa yang akan kakak lakukan?

Narasumber : Permasalahan ini hampir setiap kali muncul di event berkelompok, dan tidak bisa dipungkiri karena kami memiliki kesibukan di real life yang mana seharusnya lebih penting, akan tetapi tanggung jawab tetaplah tanggung jawab, jika kalian sudah memilih untuk masuk ke dalam suatu organisasi, kalian harus bisa membagi waktu dengan baik agar bisa seimbang. Biasanya kalau ada teman sekelompok saya yang kurang berkontribusi, saat sesi diskusi saya tag supaya mereka memberikan pendapat dan membantu tugas yang lain, saya juga mengingatkan kalau memang ada keperluan yang lebih mendesak, ada baiknya memberikan kabar, komunikasi itu penting <Pesan ini diedit>

Penulis : Yang penting telah ikut kontribusi walaupun hanya sedikit, begitu ya kak

Narasumber : Kalau dalam event berkelompok, kita seharusnya sadar akan keperluan untuk memberikan kontribusi, jangan merasa tugas kita sudah selesai dengan hanya memberikan kontribusi yang terbilang "sedikit". Akan tetapi kalau itu adalah yang terbaik yang bisa dilakukan, maka tidak apa apa, semua orang memiliki kadarnya masing masing

Penulis : Kakak tadi mengatakan jika tag teman kakak yang belum ikut kontribusi dalam event berkelompok. apakah hal yang kakak lakukan seperti tag itu juga terjadi di base senior saat ada sesama anggota Rajasawardhana Roleplayer hanya membaca topik yang sedang dibahas?

Narasumber : Ah kalau itu dulu pernah saya lakukan, waktu itu saya sedang aktif aktifnya di roleplayer, jadi saya sering muncul di grup dan mengajak orang orang untuk mengobrol, tidak jarang pula memperhatikan anggota yang hanya membaca saja kemudian saya tag supaya ikut nimbrung. Tetapi seiring berjalannya waktu, saya semakin sibuk dengan kehidupan real life, sampai sampai saya terkadang tidak sempat untuk membuka grup selain untuk mengepost event

Penulis : Setelah di tag apakah orang tersebut akhirnya ikut mengobrol kak?

Narasumber : Terkadang iya terkadang tidak, tetapi setelah beberapa saat mereka akan membalas dan ikut mengobrol

Penulis : Lumayan manjur ya kak caranya

Narasumber : Cara paling manjur adalah dengan menggunakan fitur tag

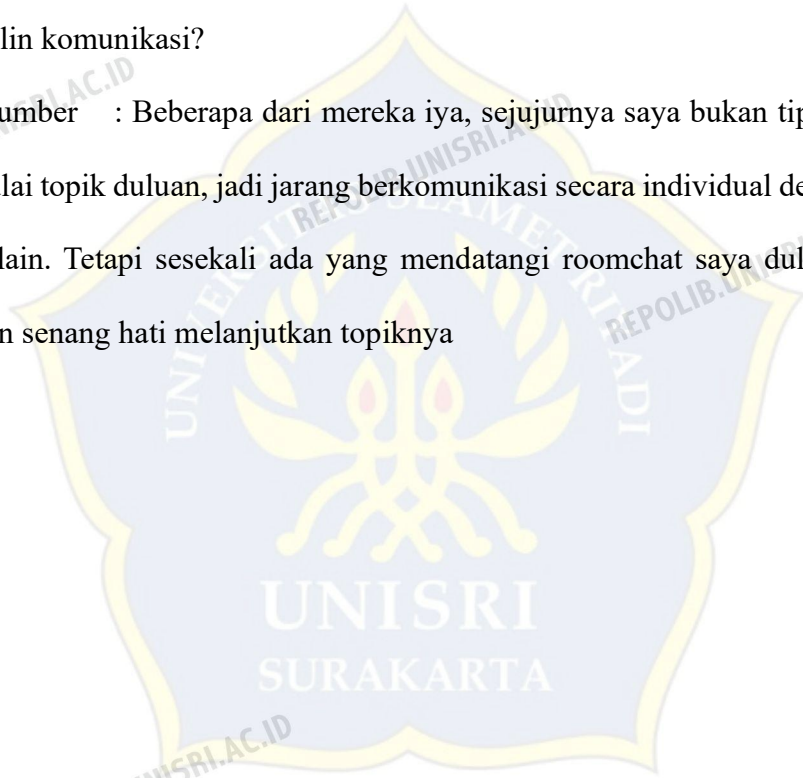
Penulis : Sangat setujuu. oh ya, kakak tadi mengatakan sudah bergabung dalam Rajasawardhana sejak tahun 2020, selama itu apakah ada merasa tersaingi oleh anggota yang telah lama menjadi anggota?

Narasumber : Kalau dulu mungkin iya, tetapi hanya perasaan saja, tidak sampai berdampak pada sikap saya ke mereka. Namun semakin lama saya sadar kalau itu sangat kekanak-kanakan, dan akhirnya tidak merasakan hal seperti itu lagi, malah saya menghormati mereka dan senang kalau mereka kembali ke Rajasawardhana meski beberapa dari mereka tidak mengungkapkan identitas lama mereka, karena

generasi lama itu banyak yang sudah keluar dari grup duluan sebelum grupnya yang selesai

Penulis : Apakah kakak dan anggota grup Rajasawardhana yang lain tetap menjalin komunikasi?

Narasumber : Beberapa dari mereka iya, sejujurnya saya bukan tipe orang yang memulai topik duluan, jadi jarang berkomunikasi secara individual dengan anggota yang lain. Tetapi sesekali ada yang mendatangi roomchat saya duluan dan saya dengan senang hati melanjutkan topiknya



Narasumber 2 - Albinasaint Millicent

Penulis : Mengapa kakak ingin bergabung pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer dan sudah berapa lama menjadi anggota Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Alasan saya ingin bergabung dengan Rajasawardhana ini karena sistem nya menarik, semua rangkaian kegiatannya di kemas dengan bagus dan menarik banyak orang, juga sistem cara kerjanya juga luar biasa. Saya sudah 2 tahun menjadi anggota Rajasawardhana <Pesan ini diedit>

Penulis : Sistemnya apakah sangat berbeda dari grup rp lainnya kak?

Narasumber : Secara standar tidak, karena menggunakan sistem pendidikan roleplayer atau kampus versi roleplayer, namun mereka mengemas dengan baik sistem yg di miliknya

Penulis : Menurut kakak ada keterbukaan antara pengurus dan anggota grup Rajasawardhana saat event terlaksana ataupun tidak terlaksana?

Narasumber : Keterbukaan nya dalam hal apa alaaa

Penulis : Seperti ada pertanyaan mengenai event yang sedang dilaksanakan dan kakak beserta team kurang mengerti apa yang telah di paparkan oleh pengurus, apakah pengurus akan menjelaskan ulang atau tidak

Narasumber : Tentu saja ada, bahkan mereka menjelaskan dalam bentuk pdf serta dijelaskan kembali kepada anggota, selain itu mereka memiliki seseorang yang dapat membimbing selama masa lomba

Penulis : Apakah anggota dan pengurus grup menunjukkan sikap empati pada anggota lain yang tergabung dalam grup Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Selama saya disana hampir seluruh orang baik anggota maupun pengurus sangat berempati satu sama lain, tapi ada kalanya juga setiap orang mengalami fase yang tidak menyenangkan disana atau tidak merasakan di empatikan oleh semuanya

Penulis : Saat kakak mengikuti program atau event Rajasawardhana, apakah teman sekelompok saling mendukung?

Narasumber : Tidak selalu. Ada masanya dapat temab satu kelompok yang tidak komperatif dan juga sulit di ajak diskusi, namun tidak selalu. Aja juga dimana mendapatkan teman satu kelompok yang bekerja sama satu sama lain, dan saling mendukung

Penulis : Solusi kakak saat mendapatkan teman satu kelompok yang sulit di ajak diskusi bagaimana?

Narasumber : Lapor pada pihak pengurus, atau diskusi tanpa yang tidak aktif agar terus berjalan. Karna jika hanya menunggu akan sangat sulit

Penulis : Apa yang kakak lakukan jika ada anggota Rajasawardhana Roleplayer hanya membaca topik yang sedang dibahas di base senior?

Narasumber : Jika memang tidak berkeharusan memberi pendapat atau respon ya saya diamkan saja, tapi jika memang harus akan saya ingatkan

Penulis : Apakah ada merasa tersaingi oleh anggota yang telah lama menjadi anggota?

Narasumber : Tidak ada, karna semuanya setara dan tidak ada yang perlu di agungkan

Penulis : Bagaimana komunikasi yang kakak jalin dengan anggota grup Rajasawardhana?

Narasumber : Terbilang cukup baik, tapi tidak semuanya berkomunikasi atau sekedar tegur sapa dengan saya karna memang mungkin saya jarang melihat nya



Narasumber 3 – Argheic Diosaca

Penulis : Mengapa kakak ingin bergabung pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer dan sudah berapa lama menjadi anggota Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Awalnya alasan bergabung itu karena iseng dan lagi gaada kerjaan irl, ditambah diajak sama adek rp waktu itu, namanya Jaegar. Awalnya mikir nsfw ini grup apa ya, kok namanya agak tabu gitu, kirain bakal 18+ yang aneh aneh, ternyata 18+ yang dimaksud itu karena segala sesuatu yang ada di dalem nsfw itu cuma buat orang yang udah 18+ atau yang udah mampu memikul tanggung jawab yang berat. Aku masuk nsfw waktu itu february tahun 2022 dan udah sekitar 2 tahun lebih menjadi bagian dari rajasawardhana

Penulis : Selama kakak menjadi bagian dari grup Rajasawardhana apakah ada keterbukaan antara pengurus dan anggota grup Rajasawardhana saat event terlaksana ataupun tidak terlaksana?

Narasumber : Ya, baik saat ada event terlaksana maupun tidak terlaksana, para pengurus selalu terbuka akan kritik dan saran dari anggota, para anggota juga mengeluarkan keluh kesah mereka layaknya sebuah keluarga. Terkadang setiap ada event, nsfw membuat sistem kegiatan berkelompok, sehingga hubungan antar senior dan pengurus tetap terjaga erat

Penulis : Apakah anggota dan pengurus grup menunjukkan sikap empati pada anggota lain yang tergabung dalam grup Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Setiap event yang diselenggarakan nsfw membuat kami, anggota dan pengurus saling menyayangi dan melindungi, sehingga timbul rasa empati yang besar di antara pengurus dan anggota. Salah satu kasusnya seperti saat ada salah

satu senior yang di teror lewat Screto, para pengurus sigap turun tangan dan membantu menyelesaikan permasalahan tersebut bahkan membuat peringatan kepada haters yang berulah di Screto senior

Penulis : Selama mengikuti program atau event Rajasawardhana, apakah teman sekelompok saling mendukung kak?

Narasumber : Sebenarnya ini tergantung individu masing-masing, tapi selama aku mengikut event, kebanyakan anggota kelompok itu saling mendukung, mungkin hanya beberapa anggota yang acuh dan meninggalkan tanggung jawabnya, selebihnya setiap kegiatan itu menghasilkan karya yang luar biasa karena kekompakan tim dan dukungan satu sama lain

Penulis : Kakak kan sudah cukup lama bergabung di grup Rajasawardhana, apakah ada merasa tersaingi oleh anggota yang telah lama menjadi anggota?

Narasumber : Sejujurnya ada sedikit rasa tersaingi sih, ini karena ambisi aku untuk mendapat perhatian dari pengurus. Sebab anggota lama nsfw itu rata rata sudah sangat dekat dengan pengurusnya dan mereka yang bertahan itu orang irang yang terpilih yang tangguh dan cerdas. Makanya aku sempet ngerasa tersaingi karena aku ngerasa aku belum sehebat mereka

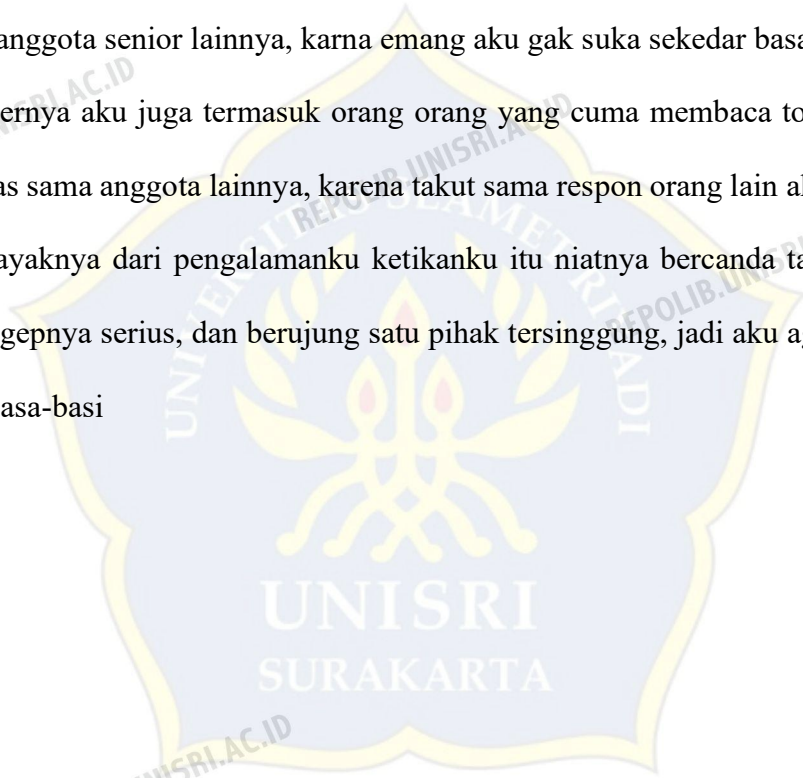
Penulis : Seiring berjalannya waktu apakah masih merasa tersaingi kak?

Narasumber : Udah engga kok, malah ngerasa dirangkul sama mereka semua, sebab orang orang cerdas di nsfw itu humble dan gak arogan

Penulis : Bagaimana komunikasi yang kakak jalin dengan anggota grup Rajasawardhana dan apa yang kakak lakukan jika ada anggota hanya membaca topik yang sedang dibahas?

Narasumber : Dari perspektif aku sih, aku menjalin komunikasi kalau perlu aja, dan kalau misal aku lagi ada di posisi sebagai anggota kelompok dalam sebuah event, itu aku aktif diskusi. Tapi di kehidupan sehari-hari, aku jarang komunikasi sama anggota senior lainnya, karna emang aku gak suka sekedar basa-basi.

Sebenarnya aku juga termasuk orang-orang yang cuma membaca topik yang lagi dibahas sama anggota lainnya, karena takut sama respon orang lain akan ketikanku sih, kayaknya dari pengalamanku ketikanku itu niatnya bercanda tapi orang lain nganggapnya serius, dan berujung satu pihak tersinggung, jadi aku agak kapok aja buat basa-basi



Narasumber 4 – Arjuna Akillgra

Penulis : Mengapa kakak ingin bergabung pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer dan sudah berapa lama kakak menjadi anggota Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Karena diajak temen, terus karena minat juga pengen biar berguna saat main rp. buat lamanya, kayanya gak ada setengah tahun, cm baru bbrp bulan

Penulis : Bisa dijelaskan berguna nya seperti apa kak

Narasumber : Karena kan Rajasawardhana kaya ada event atau sistem yg bermanfaat, bener' kaya bisa ngerasain kuliah, ada mapelnya, gak cuma embel-embel aja. Ngerjain tugas yg bahkan blm dipernah tau kalau ada model tugas kaya gini

Penulis : Manfaatnya sampai ke rl ya kak

Penulis : Walaupun kakak bergabung baru beberapa bulan, apakah ada keterbukaan antara pengurus dan anggota grup Rajasawardhana saat event terlaksana ataupun tidak terlaksana? Seperti ada pertanyaan mengenai event yang sedang dilaksanakan dan kakak beserta team kurang mengerti apa yang telah di paparkan oleh pengurus, apakah pengurus akan menjelaskan ulang atau tidak

Narasumber : Wahh menurut saya sih iya, tapi saya ga pernah nanya ke pengurus sih. tapi kalau lihat di gc pas ada yang nanya gitu cepat tanggapinnya, dijelaskan ulang, jadi lebih mudah mengerti

Penulis : Kakak tanya ke anggota yang lain?

Narasumber : Iya pastinya, kalau enggak saya bakal plonga plongo

Penulis : Astaga kakk, untuk anggota dan pengurus grup apakah menunjukkan sikap empati pada anggota lain yang tergabung dalam grup Rajasawardhana Roleplayer kak?

Narasumber : Tentu, empatinya lumayan, mau saling bantu membantu

Penulis : Rajasawardhana pernah mengadakan beberapa program untuk anggotanya, selama kakak mengikuti program atau event Rajasawardhana, apakah teman sekelompok saling mendukung?

Narasumber : Sangat, saya baru sekali berkelompok di Rajasawardhana, dan saya merasa mereka supportive, dan juga gak lari dari tanggung jawab

Penulis : Kakak sendiri baru saja bergabung, menurut kakak apakah ada yang merasa tersaingi antara anggota lama dan baru?

Narasumber : Sepertinya enggak ada, walaupun ada mungkin ya cuma bercanda

Penulis : Kalau kakak sendiri merasa tersaingi atau minder dengan teman teman yang sudah lama bergabung?

Narasumber : Tidak, saya gak peduli soal itu, yang penting tugas saya sudah selesai yasudah

Penulis : Woahhh, kakak tipe orang yang sering nimbrung di base senior atau hanya menyimak apa yang sedang di bahas?

Narasumber : Hanya menyimak, mungkin sesekali muncul. saya tidak pandai bergaul

Penulis : Saat kakak muncul dan mendapati ada yang hanya menyimak saja, apa yang akan kakak lakukan?

Narasumber : Diem aja, tapi pasti kesel ke rc orang lain

Penulis : Bagaimana komunikasi yang kakak jalin dengan anggota grup Rajasawardhana?

Narasumber : Lumayan baik, bisa cepet beradaptasi, asik juga. tapi mungkin saya nya aja yang jarang muncul di gc



Narasumber 5 – Ghevira Artesa

Penulis : Mengapa kakak ingin bergabung pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer dan sudah berapa lama kakak menjadi anggota Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Awalnya saya baru mengenal grup chat Rajasawardhana sekitar tahun 2020 dimana banyak orang yang mengenal dan bergabung. Saya bertanya pada beberapa teman saya, grup tersebut memang keren dengan memiliki ciri khas seperti kampus pada real life. Dari situ saya tertarik namun baru diterima sebagai anggota pada tahun 2022. Jadi terhitung kurang lebih 1,5 tahun saya disana

Penulis : Selama kakak bergabung apakah ada keterbukaan antara pengurus dan anggota grup Rajasawardhana saat event terlaksana ataupun tidak terlaksana?

Narasumber : Iya, pengurus disana sudah dianggap seperti keluarga. Mau itu kakak, ibu, ayah, juga bahkan kakek. Di grup sudah sering ada pembahasan mengenai masalah real life, kami berdiskusi bertukar pikiran mengenai masalah tersebut. Selain itu pengetahuan yang diberikan oleh pengurus juga bukan hal-hal mendasar saja, tetapi banyak pengetahuan yang bisa kami terapkan di kehidupan roleplayer maupun real life

Penulis : Walaupun hanya sebatas roleplayer tapi bisa diterapkan ke real life ya kak

Narasumber : Iya benar, meskipun hanya roleplayer tetapi tetap ada pembekalan untuk real life. Disitulah sisi positifnya.

Penulis : Apakah anggota dan pengurus grup menunjukkan sikap empati pada anggota lain yang tergabung dalam grup Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Iya, seluruh anggota dan pengurus disana menunjukkan sikap empatinya. Selain membahas berita menarik dari real life, kami juga dipersilahkan untuk saling curhat satu sama lain. Tidak hanya pada sesama anggota tetapi juga bisa dengan admin. Mereka saling merespons dengan cukup baik tanpa memberikan tekanan atau jarak pada sesama anggota dan pengurus

Penulis : Saat program atau event Rajasawardhana terlaksana dan kakak ikut berpartisipasi, apakah teman sekelompok saling mendukung?

Narasumber : Saat berkelompok, anggota yang didapat adalah hasil acak yang sudah ditentukan oleh para pengurus. Saat saya berpartisipasi saya pernah pada beberapa tipe kelompok. Ada anggota yang sangat berambisi untuk event tersebut, ada yang hampir semua anggota sibuk dengan real life nya hingga berhalangan aktif tapi masih menyempatkan diskusi, dan juga ada kelompok yang kurang dalam responnya

Penulis : Tetap saling mendukung yang lainnya ya kak, walaupun ada yang sibuk real life?

Narasumber : Iya benar, didalam kelompok juga satu sama lain berusaha untuk membantu dan meng-cover beberapa teman yang berhalangan. Jadi tugas tetap berjalan dengan baik

Penulis : Wahhh kerenn, apakah kakak ada rasa tersaingi oleh anggota yang telah lama menjadi anggota maupun baru saja menjadi anggota?

Narasumber : Dari saya sendiri tidak. Namun kagum pada beberapa anggota yang selalu memiliki sebuah prestasi secara terus menerus. Jadi itu juga yang membuat saya termotivasi ingin belajar lebih saat itu

Penulis : Kerenn kerenn

Penulis : Bagaimana komunikasi yang kakak jalin dengan anggota grup Rajasawardhana?

Narasumber : Dari awal saya bergabung di grup Rajasawardhana, saya bisa berbaur dengan seluruh anggota dan pengurus. Semua anggota sangat menyambut kedatangan anggota baru, saling berbaur, dan juga tidak ada jarak untuk anggota yang lebih dulu berada disana dengan anggota baru

Penulis : Apa yang kakak lakukan jika ada anggota Rajasawardhana Roleplayer hanya membaca topik yang sedang dibahas?

Narasumber : Kalau dari saya pribadi, bebas untuk mereka mau memberikan respon atau tidak karna disamping itu pasti mereka sedang ada kesibukan lain sehingga harus membacanya tanpa memberi respon. Namun sesekali juga diajak secara langsung untuk membahas suatu topik sekaligus membangun komunikasi satu sama lain.

Narasumber 6 – Isabella Moreila Hasserville

Penulis : Mengapa kakak ingin bergabung pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer dan sudah berapa lama kakak menjadi anggota Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Karena sejak awal saya melihat bahwa grup Rajasawardhana merupakan grup edukatif dibuktikan dengan diadakannya program pendidikan dari kehidupan real life yang diimplementasikan ke dalam roleplayer secara kreatif sehingga saya merasa bahwa grup ini cocok untuk saya bergabung didalamnya. Saya sudah bergabung sejak 2020 yang berarti sudah 4 tahun.

Penulis : Selama kakak bergabung ada keterbukaan antara pengurus dan anggota grup Rajasawardhana saat event terlaksana ataupun tidak terlaksana kak?

Narasumber : Terdapat keterbukaan antara pengurus dan anggota Rajasawardhana. Saat sedang berjalan atau tidaknya sebuah event, pengurus selalu bersedia memberikan jawaban atas pertanyaan kami.

Penulis : Apakah kakak pernah bertanya kepada pengurus atau anggota lain di luar event yang sedang dilaksanakan?

Narasumber : saya pernah

Penulis : Boleh diceritakan kak?

Narasumber : Waktu itu bertanya tentang debat, style dan aturannya (diluar event debat)

Penulis : Menurut kakak, apakah anggota dan pengurus grup menunjukkan sikap empati pada anggota lain yang tergabung dalam grup Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Sangat menunjukkan sifat empati. Kami menyambut dengan ramah dan dengan tangan terbuka terhadap anggota yang resmi bergabung menjadi keluarga kami.

Penulis : Selama mengikuti program atau event Rajasawardhana, apakah teman sekelompok saling mendukung?

Narasumber : Di setiap kelompok pasti terdapat problematiknya masing masing. Tetapi kami selalu berusaha untuk menyelesaikan tugas kami dan mendukung satu sama lain agar event tersebut bisa berjalan dengan lancar sesuai tujuan semula.

Penulis : Apa yang kakak lakukan jika ada anggota Rajasawardhana Roleplayer hanya membaca topik yang sedang dibahas?

Narasumber : Saya pasti akan langsung menegurnya dan jika tidak bisa diberitahu juga biasanya saya akan melaporkan kepada pengurus untuk ditindaklanjuti.

Penulis : Jika topik yang dibahas bersifat ringan atau hanya berbincang biasa saja bagaimana kak?

Narasumber : Menurut saya pribadi tidak apa apa sih, mungkin memang dia tidak bisa ikut masuk membahas topik tersebut. Yang terpenting saat membahas tentang tugas dia ikut nimbrung.

Penulis : Apakah ada merasa tersaingi oleh anggota yang telah lama menjadi anggota dari diri kakak sendiri atau mungkin ada yang cerita ke kakak mengenai hal itu?

Narasumber : Saya tidak merasa tersaingi oleh anggota lain dan begitu juga teman yang lain tidak pernah ada yang cerita kalau tidak nyaman. Kami hanya bersaing untuk menampilkan yang terbaik saat menjadi lawan kelompok event saja.

Penulis : Bersaing dan tetap menjadi teman ya kak. Bagaimana komunikasi yang kakak jalin dengan anggota grup Rajasawardhana?

Narasumber : Komunikasi saya dengan anggota lain berjalan dengan cukup baik, kami sering nyambung ketika mengobrol



Narasumber 7 – Hieroglif J'Rouzkil

Penulis : Mengapa kakak ingin bergabung pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer dan sudah berapa lama kakak menjadi anggota Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Karena saya tertarik sekali dengan sistem yang diberikan oleh grup tersebut dan memang sangat bagus apalagi untuk segi edukasinya, sangat tertata dan tersampaikan dengan baik ilmunya. Saya kurang lebih sudah 2 tahun disana.

Penulis : Selama kakak menjadi bagian di grup Rajasawardhana apakah ada keterbukaan antara pengurus dan anggota saat event terlaksana ataupun tidak terlaksana?

Narasumber : Keterbukaan itu ada tetapi tidak semuanya terbuka. Karena untuk setiap susunan event itu diatur terlebih dahulu oleh para pengurus tetapi juga melihat dari saran atau permintaan yang diajukan oleh para member. Setiap event yang keluar atau sudah meluncur berarti sudah tertata rapih dari mulai pelaksanaan, tata cara sampai jadwal dan peraturan. Saya bisa bilang disana itu balance. Terbuka untuk hal-hal yang tepat.

Penulis : Untuk keterbukaan selain event apakah ada kak? seperti membahas suatu hal yang sedang sering dibicarakan di berita

Narasumber : Tentu saja, selain lewat event kami juga berinteraksi dengan mengobrol sehari-hari. Membahas berbagai macam topik sampai berbagai curhatan dan sering kali setiap orang menyuarakan pendapat serta sarannya. Jadi empati dan rasa hormatnya sangat tinggi karena kita diharuskan untuk selalu memiliki attitude.

Penulis : Selama mengikuti program atau event Rajasawardhana, apakah teman sekelompok saling mendukung?

Narasumber : Tentu saja saling mendukung, walaupun ada beberapa saat dimana salah satu anggota sulit untuk kooperatif. Tetapi itu jarang sekali dan hanya satu atau dua orang saja, selebihnya memiliki rasa tanggungjawab dan jiwa kompetitif yang sangat besar.

Penulis : Apa yang akan kakak lakukan jika ada anggota Rajasawardhana Roleplayer hanya membaca topik yang sedang dibahas?

Narasumber : Itu bukan suatu masalah, jika dia hanya membaca karena tidak bisa ikut bergabung biasanya akan diajak untuk berbincang bersama-sama. Tetapi jika memang dia yang tidak ingin, maka tidak dipaksa juga untuk ikut mengobrol.

Penulis : Selama kakak menjadi anggota Rajasawardhana apakah ada rasa tersaingi oleh anggota yang telah lama menjadi anggota?

Narasumber : Tidak, karena persaingan di dalam sana itu sangatlah adil. Jika ingin dan bisa untuk eksplor lebih, maka kita juga akan mendapatkan hasil yang bagus ataupun jauh lebih bagus dari yang diharapkan.

Penulis : Bagaimana komunikasi yang kakak jalin dengan anggota grup Rajasawardhana?

Narasumber : Komunikasi cukup baik, tapi tidak semuanya adalah teman yang akrab dengan saya (sampai ke personal chat). Tetapi mereka semua teman-teman yang sangat baik dan sangat berpengetahuan.

Narasumber 8 - Hyojinnie Adhitama

Penulis : Mengapa anda ingin bergabung pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer dan sudah berapa lama anda menjadi anggota Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Penasaran dan kenal salah satu anggota dari Rajasawardhana.

Penulis : Apakah ada keterbukaan antara pengurus dan anggota grup Rajasawardhana saat event terlaksana ataupun tidak terlaksana?

Narasumber : Keterbukaan yang ada hanya anggota yang dekat dengan pengurus, untuk anggota lainnya jarang terbuka.

Penulis : Apakah anggota dan pengurus grup menunjukkan sikap empati pada anggota lain yang tergabung dalam grup Rajasawardhana Roleplayer?

Narasumber : Empati pasti ada karena mereka ke anggota sangat baik, dan terdapat psikolog, jadi bisa cerita dengan yang lain.

Penulis : Selama mengikuti program atau event Rajasawardhana, apakah teman sekelompok saling mendukung?

Narasumber : Saling mendukung dan kerjasamanya sangat kuat.

Penulis : Apa yang anda lakukan jika ada anggota Rajasawardhana Roleplayer hanya membaca topik yang sedang dibahas?

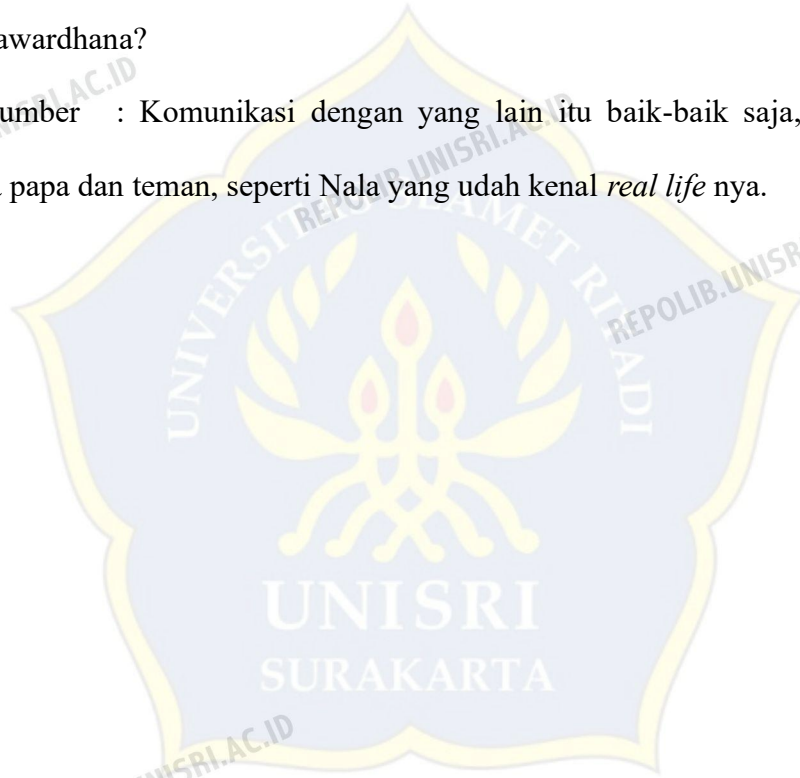
Narasumber : Chat pribadi dengan menanyakan kenapa tidak ikut bergabung dalam pembahasan di grup.

Penulis : Apakah ada merasa tersaingi oleh anggota yang telah lama menjadi anggota?

Narasumber : Tidak ada yang merasa tersaingi, paling merasa admin hanya fokus ke anggota yang lama.

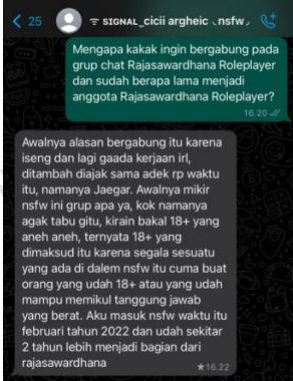
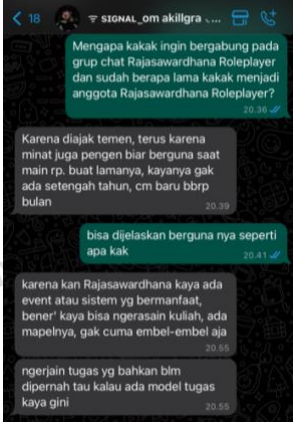
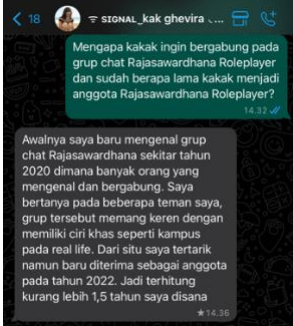
Penulis : Bagaimana komunikasi yang anda jalin dengan anggota grup Rajasawardhana?

Narasumber : Komunikasi dengan yang lain itu baik-baik saja, sudah kayak punya papa dan teman, seperti Nala yang udah kenal *real life* nya.



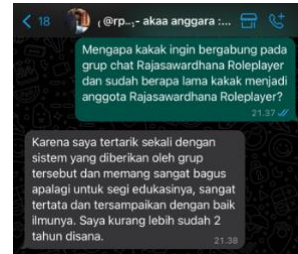
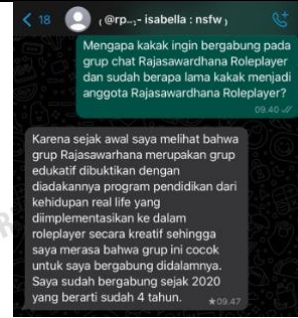
MATRIKS TRIANGULASI DATA

NO	INFORMASI	INFOR MAN 1	INFOR MAN 2	INFOR MAN 3	INFOR MAN 4	INFOR MAN 5	INFOR MAN 6	INFOR MAN 7	INFOR MAN 8	DOKUMENTASI	KETERANGAN
	PERTANYAAN	Daisy	Albina	Argheic	Akillgra	Ghevira	Isabella	Hieroglif	Hyojinnie		
1.	Mengapa anda ingin bergabung pada grup chat Rajasawardhana Roleplayer dan sudah berapa lama anda menjadi anggota Rajasawardhana Roleplayer?	Pertama kali saya mendengar grup ini dari salah satu fambest saya, dia mengajak untuk trainee bersama, awalnya saya sangat menolak karena saya kurang suka grup trainee. Tetapi dia memaksa saya dan memohon supaya saya ikut mememani dia trainee di sana. Akhirnya saya ikut, dan saya tidak menyangka kalau grup yang awalnya saya masuki secara terpaksa malah menjadi rumah terbaik saya selama bermain roleplayer. Saya menjadi bagian dari langit merah sejak tahun 2020, untuk bulannya saya tidak terlalu ingat, ingatan saya kurang bagus.	Alasan saya ingin bergabung dengan Rajasawardhana ini karena sistem nya menarik, semua rangkaian kegiatan nya di kemas dengan bagus dan menarik banyak orang, juga sistem cara nya iseng dan lagi gaada kerjaan irl, ditambah diajak sama adek rp waktu itu, namanya Jaegar. Awalnya mikir nsfw ini grup apa ya, kok namanya agak tabu gitu, kirain	Awalnya alasan bergabung itu karena iseng dan lagi gaada kerjaan irl, ditambah diajak sama adek rp waktu itu, namanya Jaegar. Awalnya mikir nsfw ini grup apa ya, kok namanya agak tabu gitu, kirain	Karena diajak temen, terus karena minat juga pengen biar berguna saat main rp. buat lamanya, kayanya gak ada setengah tahun, cm baru bbrp bulan	Awalnya saya baru mengenai grup chat Rajasawardhana sekitar tahun 2020 dimana banyak orang yang mengenai dan bergabung. Saya bertanya pada beberapa teman saya, grup tersebut memang keren	Karena sejak awal saya melihat bahwa grup Rajasawardhana merupakan grup edukatif dibuktikan dengan adanya program pendidikan dari kehidupan real	Karena saya tertarik dengan sistem yang diberikan oleh grup tersebut dan sangat bagus apalagi untuk edukasi, sangat tertata dan tersampaikan dengan baik ilmunya.	Penasaran dan kenal salah satu anggota dari Rajasawardhana. Bergabung kurang lebih 1 tahun		Para informan yang bergabung ke dalam grup chat Rajasawardhana Roleplayer karena diajak teman dan tertarik pada grup chat tersebut yang mana memiliki sistem menarik. Lamanya informan yang bergabung mulai dari beberapa bulan hingga empat tahun.

		<p>grup trainee. Tetapi dia memaksa saya dan memohon supaya saya ikut menemani dia trainee di sana. Akhirnya saya ikut, dan saya tidak menyangka kalau grup yang awalnya saya masuki secara terpaksa</p>	<p>kerjanya juga luar biasa. Saya sudah 2 tahun menjadi anggota Rajasawardhana</p>	<p>bakal 18+ yang aneh aneh, ternyata 18+ yang dimaksud itu karena segala sesuatu yang ada di dalam nsfw itu cuma buat orang yang udah 18+ atau yang udah mampu memikul tanggung jawab yang berat. Aku masuk nsfw waktu itu</p>		<p>dengan memiliki ciri khas seperti kampus pada real life. Dari situ saya tertarik namun baru diterima sebagai anggota pada tahun 2022. Jadi terhitung kurang lebih 1,5 tahun saya disana</p>	<p>life yang diimplementasikan ke dalam roleplayer secara kreatif sehingga saya merasa bahwa grup ini cocok untuk saya bergabung didalamnya. Saya sudah bergabung sejak 2020 yang berarti sudah 4 tahun.</p>	<p>Saya kurang lebih sudah 2 tahun disana.</p>			
											
											

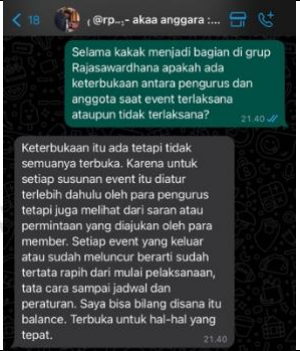
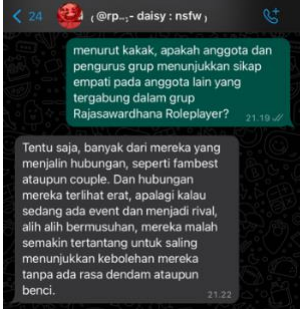
a malah menjadi rumah terbaik saya selama bermain roleplayer. Saya menjadi bagian dari langit merah sejak tahun 2020, untuk bulannya saya tidak terlalu ingat, ingatan saya kurang bagus.

februari tahun 2022 dan udah sekitar 2 tahun lebih menjadi bagian dari rajasawardhana

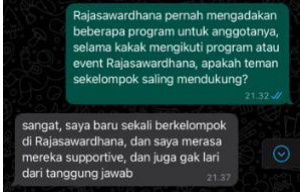


<p>2.</p> <p>Apakah ada keterbukaan antara pengurus dan anggota grup Rajasawardhana saat event terlaksana ataupun tidak terlaksana?</p>	<p>Para pengurus Rajasawardhana itu sangat ramah, kalau memang ada yang belum dipahami, mereka akan menjelaskan kembali kepada anggota, selain itu mereka memiliki seseorang yang dapat membimbing selama masa lomba kami tidak salah mengerti. Bahkan mereka menyarankan</p>	<p>Tentu saja ada, bahkan mereka menjelaskan dalam bentuk pdf serta dijelaskan kembali kepada anggota, mereka memiliki seseorang yang dapat membimbing selama masa lomba</p>	<p>Ya, baik saat ada event terlaksana maupun tidak terlaksana, para pengurus selalu terbuka akan kritik dan saran dari anggota, para anggota juga mengeluarkan keluhan mereka layaknya sebuah keluarga. Terkadang setiap ada event,</p>	<p>Wahh menurut saya sih iya, tapi saya ga pernah nanya ke pengurus sih. tapi kalau lihat di gc pas ada yang nanya gitu cepet tanggapannya</p>	<p>Iya, pengurus disana sudah dianggap seperti keluarga. Mau itu kakak, ibu, ayah, juga bahkan kakek. Di grup sudah sering ada pembahasannya mengenai masalah real life, kami berdiskusi bertukar pikiran mengenai masalah tersebut. Selain itu</p>	<p>Karena sejak awal saya melihat bahwa grup Rajasawardhana merupakan grup edukatif dibuktikan dengan adanya program pendidikan dari kehidupan real life yang diimplementasikan ke</p>	<p>Keterbukaan itu ada tetapi tidak semuanya terbuka. Karena untuk setiap susunan event itu diatur terlebih dahulu oleh para pengurus tetapi juga melihat dari saran atau permintaan yang diajukan oleh para member. Setiap event yang</p>	<p>Keterbukaan yang ada hanya anggota yang dekat dengan pengurus, untuk anggota lainnya jarang terbuka.</p>	 <p>The screenshots show a WhatsApp chat thread. The first screenshot shows a question about transparency and a response explaining that while there is transparency, it's limited to those close to the organizers. The second screenshot shows a question about communication and a response stating that communication is done through PDFs and direct mentoring. The third screenshot shows a question about communication and a response stating that communication is done through PDFs and direct mentoring.</p>	<p>Para pengurus selalu terbuka kepada anggota yang kurang paham mengenai event yang sedang dilaksanakan. Saat di luar event pun pengurus selalu terbuka pada anggota yang memang ada kesulitan studi di dunia nyatanya. Sesama anggota grup juga saling terbuka yang mana saling berkeluh kesah atau membahas sesuatu yang sedang viral.</p>
---	---	--	---	--	---	--	--	---	---	---

		<p>untuk langsung bertanya apabila ada yang mengganjal, mereka ingin kami melakukan yang terbaik</p>		<p>nsfw membuat sistem kegiatan berkelompok, sehingga hubungan antar senior dan pengurus tetap terjaga erat</p>	<p>pengetahuan yang diberikan oleh pengurus juga bukan hal-hal mendasar saja, tetapi banyak pengetahuan yang bisa kami terapkan di kehidupan roleplayer maupun real life</p>	<p>dalam roleplay secara kreatif sehingga saya merasa bahwa grup ini cocok untuk saya bergabung didalamnya. Saya sudah bergabung sejak 2020 yang berarti sudah 4 tahun.</p>	<p>keluar atau sudah meluncur berarti sudah tertata rapih dari mulai pelaksanaan, tata cara sampai jadwal dan peraturan. Saya bisa bilang disana itu balance. Terbuka untuk hal-hal yang tepat.</p>		  
--	--	--	--	---	--	---	---	--	---

												
3.	Apakah anggota dan pengurus grup menunjukkan sikap empati pada anggota lain yang tergabung dalam grup Rajasawardhana Roleplayer?	Tentu saja, banyak dari mereka yang menjalin hubungan, seperti fambest ataupun couple. Dan hubungan mereka terlihat erat, apalagi kalau sedang ada	Selama saya disana hampir seluruh orang baik anggota maupun pengurus sangat berempati satu sama lain, tapi ada kalanya juga setiap orang mengalami fase yang tidak	Setiap event yang diselenggarakan nsfw membuat kami, anggota dan pengurus saling menyayangi dan melindungi, sehingga timbul rasa empati yang besar di antara pengurus	Tentu, empatinya lumayan, mau saling membantu	Iya, seluruh anggota dan pengurus disana menunjukkan sikap empatinya. Selain membahas berita menarik dari real life, kami juga dipersilahkan untuk saling curhat satu	Sangat menunjukkan sifat empati. Kami menyambut dengan ramah dan dengan tangan terbuka terhadap anggota yang resmi bergabung menjadi keluarga kami.	Tentu saja, selain lewat event kami juga berinteraksi dengan anggota sehari-hari. Membahas berbagai macam topik sampai berbagai curhatan dan sering kali	Empati pasti ada karena mereka ke anggota sangat baik, dan terdapat psikolog, jadi bisa cerita dengan yang lain.	  	Terdapat empati yang ada di grup chat Rajasawardhana Roleplayer, karena saat ada salah satu anggota berkeluh kesah dan terkena masalah maka pengurus dan anggota lainnya memberi saran hingga bertindak jika sudah sangat merugikan/	

		<p>event dan menjadi rival, alih alih bermusuhan, mereka malah semakin tertantang untuk saling menunjukkan kebolehan mereka tanpa ada rasa dendam ataupun benci.</p>	<p>menyenangkan disana atau tidak merasakan di empatikan oleh semuanya</p>	<p>dan anggota. Salah satu kasusnya seperti saat ada salah satu senior yang diteror lewat Screto, para pengurus sigap turun tangan dan membantu menyelesaikan permasalahan tersebut bahkan membuat peringatan kepada haters</p>		<p>sama lain. Tidak hanya pada sesama anggota tetapi juga bisa dengan admin. Mereka saling merespons dengan cukup baik tanpa memberikan tekanan atau jarak pada sesama anggota dan pengurus</p>		<p>setiap orang menyuarakan pendapat serta sarannya. Jadi empati dan rasa hormatnya sangat tinggi karena kita diharuskan untuk selalu memiliki attitude.</p>			
--	--	--	--	---	--	---	--	--	--	--	--

				yang berulah di Scretto senior							
4.	Selama mengikuti program atau event Rajasawardhana, apakah teman sekelompok saling mendukung?	Untuk hal ini tergantung pada individu masing-masing. Tetapi kebanyakan akan dari teman sekelompok saya sangat supportif, kami saling mendukung karena yang	Tidak selalu. Ada masanya dapat temab satu kelompok yang tidak komperatif dan juga sulit di ajak diskusi, namun tidak selalu. Aja juga dimana mendapatkan teman satu kelompok yang bekerja sama	Sebenarnya ini tergantung individu masing-masing, tapi selama aku mengikuti event, kebanyakan anggota kelompok itu saling mendukung, mungkin hanya beberapa anggota yang acuh dan alkan	Sangat, saya baru sekali berkelompok di Rajasawardhana, dan saya merasa mereka supportive, dan juga gak lari dari tanggung jawab	Saat berkelompok, anggota yang didapat adalah hasil acak yang sudah ditentukan oleh para pengurus. Saat saya berpartisipasi saya pernah pada beberapa tipe kelompok. Ada anggota yang	Sangat menunjang sifat empati. Kami menyambut dengan ramah dan dengan tangan terbuka terhadap anggota yang resmi bergabung menjadi keluarga kami.	Tentu saja saling mendukung, walaupun ada beberapa salah satu anggota sulit untuk kooperatif. Tetapi itu jarang sekali dan hanya satu atau dua orang saja, selebihnya memiliki	Saling mendukung dan kerjanya sangat kuat.	   	Sikap saling mendukung terlihat jelas saat mengikuti kegiatan dan mengerjakannya secara berkelompok.

		namanya kelompok butuh kekompekan jika ingin mendapatkan hasil yang maksimal	satu sama lain, dan saling mendukung	tanggung jawabnya, selebihnya setiap kegiatan itu menghasilkan karya yang luar biasa karena kekompakan tim dan dukungan satu sama lain	berambisi untuk event tersebut, ada yang hampir semua anggota sibuk dengan real life nya hingga berhalangan aktif tapi masih menyempatkan diskusi, dan juga ada kelompok yang kurang dalam responnya		rasa tanggung jawab dan jiwa kompetitif yang sangat besar.		  
--	--	--	--------------------------------------	--	--	--	--	--	---

<p>5.</p> <p>Apa yang anda lakukan jika ada anggota Rajasawardhana Roleplayer hanya membaca topik yang sedang dibahas?</p>	<p>Ah kalau itu dulu pernah saya lakukan , waktu itu saya sedang aktif aktifnya di roleplayer, jadi saya sering muncul di grup dan mengajak orang-orang untuk mengobrol, tidak jarang pula memperhatikan</p>	<p>Jika memang tidak berkeharusan memberi pendapat atau respon ya saya diamkan saja, tapi jika memang harus saya ingatkan</p>	<p>Sebenarnya aku juga termasuk orang-orang yang cuma membaca topik yang lagi dibahas sama anggota lainnya, karena takut sama respon orang lain akan ketikanku sih, kayaknya dari pengalamanku ketikanku itu niatnya bercanda tapi</p>	<p>Diem aja, tapi pasti kesel ke orang lain</p>	<p>Kalau dari saya pribadi, bebas untuk mereka mau memberikan respon atau tidak karna disamping itu pasti mereka sedang ada kesibukan lain sehingga harus membacanya tanpa memberi respon. Namun sesekali juga diajak</p>	<p>Saya pasti akan langsung menegurnya dan jika tidak bisa diberitahu juga biasanya akan melapor kepada pengurus untuk ditindaklanjuti.</p>	<p>Itu bukan suatu masalah, jika dia hanya membaca karena tidak bisa ikut bergabung biasanya dia akan diajak untuk berbincang-bersama. Tetapi jika memang dia yang tidak ingin, maka tidak dipaksa juga untuk ikut</p>	<p>Chat pribadi dengan menanyakan kenapa tidak ikut bergabung dalam pembasan di grup.</p>		<p>Mengajak anggota yang lain ikut bergabung dalam pembahasan dengan tidak memaksa.</p>
--	--	---	--	---	---	---	--	---	---	---

anggota yang hanya membaca saja kemudian saya tag supaya ikut nimbrung. Tetapi seiring berjalannya waktu, saya semakin sibuk dengan kehidupan real life, sampai sampai terkadang tidak sempat untuk

orang lain nganggapnya serius, dan berujung satu pihak tersinggung, jadi aku agak kapok aja buat basa-basi

secara langsung untuk membahas suatu topik sekaligus membangun komunikasi satu sama lain.

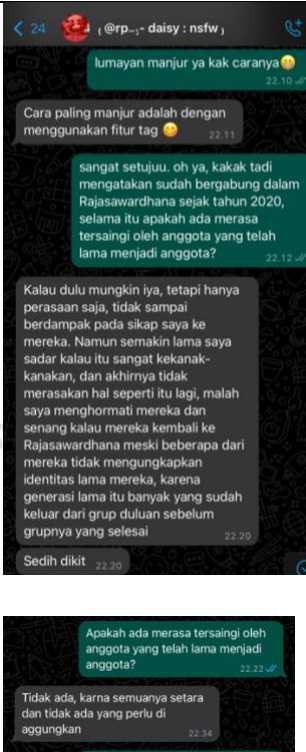
mengobrol.

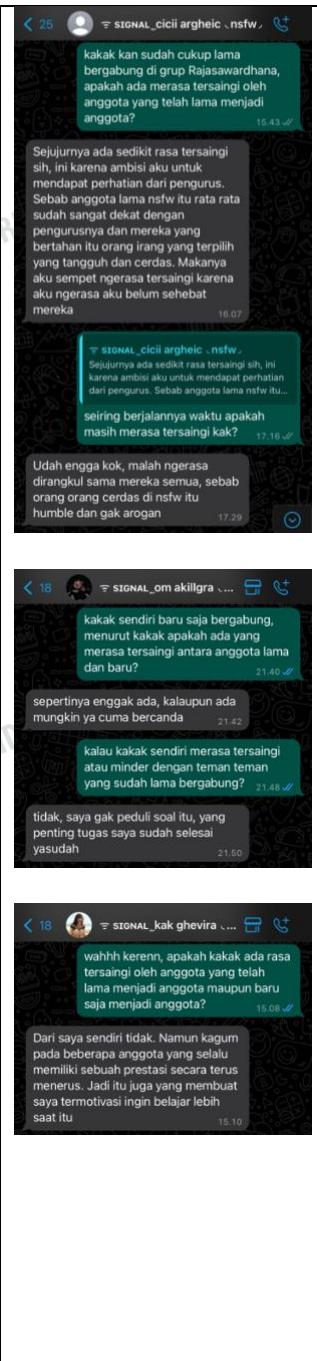


WhatsApp chat conversation. A green bubble asks: "woahhh, kakak tipe orang yang sering nimbrung di base senior atau hanya menyimak apa yang sedang di bahas?". A grey bubble replies: "hanya menyimak, mungkin sesekali muncul. saya tidak pandai bergaul". A green bubble asks: "saat kakak muncul dan mendapati ada yang hanya menyimak saja, apa yang akan kakak lakukan?". A grey bubble replies: "diem aja, tapi pasti kesel ke rc orang lain".

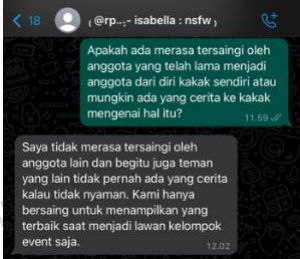
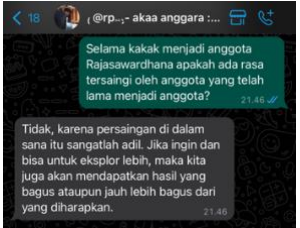
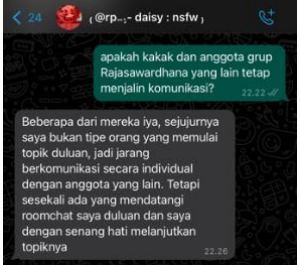
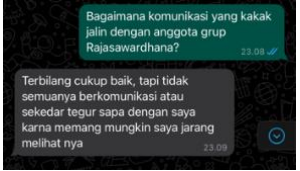
WhatsApp chat conversation. A green bubble asks: "Apa yang kakak lakukan jika ada anggota Rajasawardhana Roleplayer hanya membaca topik yang sedang dibahas?". A grey bubble replies: "Kalau dari saya pribadi, bebas untuk mereka mau memberikan respon atau tidak karna disamping itu pasti mereka sedang ada kesibukan lain sehingga harus membacanya tanpa memberi respon. Namun sesekali juga diajak secara langsung untuk membahas suatu topik sekaligus membangun komunikasi satu sama lain".

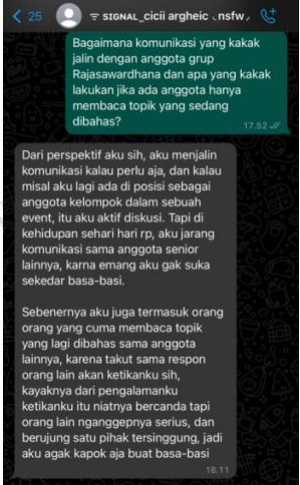
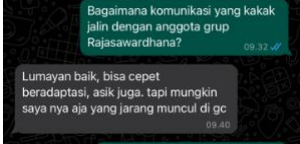
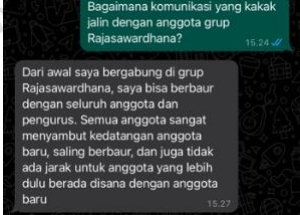
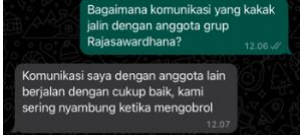
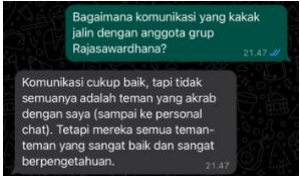
WhatsApp chat conversation. A green bubble asks: "Apa yang kakak lakukan jika ada anggota Rajasawardhana Roleplayer hanya membaca topik yang sedang dibahas?". A grey bubble replies: "Saya pasti akan langsung menegurinya dan jika tidak bisa diberitahu juga biasanya saya akan melaporkan kepada pengurus untuk ditindaklanjuti.". A green bubble asks: "jika topik yang dibahas bersifat ringan atau hanya berbincang biasa saja bagaimana kak?". A grey bubble replies: "Menurut saya pribadi tidak apa apa sih, mungkin memang dia tidak bisa ikut masuk membahas topik tersebut. Yang terpenting saat membahas tentang tugas dia ikut nimbrung".

WhatsApp chat conversation. A green bubble asks: "Apa yang akan kakak lakukan jika ada anggota Rajasawardhana Roleplayer hanya membaca topik yang sedang dibahas?". A grey bubble replies: "Itu bukan suatu masalah, jika dia hanya membaca karena tidak bisa ikut bergabung biasanya akan diajak untuk berbincang bersama-sama. Tetapi jika memang dia yang tidak ingin, maka tidak dipaksa juga untuk ikut mengobrol".

		membuka grup selain untuk meet event									
6.	Apakah ada merasa tersaingi oleh anggota yang telah lama menjadi anggota?	Kalau dulu mungkin iya, tetapi hanya perasaan saja, tidak sampai berdampak pada sikap saya ke mereka. Namun semakin lama saya sadar kalau itu sangat kekanakan	Tidak ada, karena semuanya setara dan tidak ada yang perlu di agungkan	Sejujurnya ada sedikit rasa tersaingi sih, ini karena ambisi aku untuk mendapat perhatian dari pengurus. Sebab anggota lama nsfw itu rata rata sudah sangat dekat dengan pengurus	Sepertinya ada enggak ada, kalau mungkin cuma bercanda	Dari saya sendiri tidak. Namun kagum pada beberapa anggota yang selalu memiliki prestasi secara terus menerus. Jadi itu juga yang membuat saya termotivasi ingin belajar	Saya pasti akan langsung menegurnya dan jika tidak bisa diberitahu juga biasanya saya akan melapor kepada pengurus untuk ditindaklanjuti.	Tidak, karena persaingan di dalam sana itu sangatlah adil. Jika ingin dan bisa untuk eksplor lebih, maka kita juga akan mendapatkan hasil yang bagus ataupun lebih bagus	Tidak ada yang merasa tersaingi, paling merasa admin hanya fokus ke anggota yang lama.		Tidak ada yang merasa tersaingi selama bergabung dalam Rajasawardhana Roleplayer dan semuanya sama rata.

		<p>k-kanakan, dan akhirnya tidak merasakan hal seperti itu lagi, malah saya menghormati mereka dan senang kalau mereka kembali ke Rajasawardhana meski beberapa dari mereka tidak mengungkap identitas</p>	<p>nya dan mereka yang bertahan itu orang-orang yang terpilih yang tangguh dan cerdas. Makanya aku sempat ngerasa tersaingi karena aku ngerasa aku belum sekuat mereka</p>	<p>lebih saat itu</p>			<p>dari yang diharapkan.</p>		 <p>WhatsApp chat conversation with 'SIGNAL_cici argheic .nswf'. The messages discuss feeling competitive in a group, the desire for attention from managers, and the experience of being outperformed by long-time members.</p>	
									 <p>WhatsApp chat conversation with 'SIGNAL_om akilgra'. The messages discuss feeling competitive in a group, the desire for attention from managers, and the experience of being outperformed by long-time members.</p>	
									 <p>WhatsApp chat conversation with 'SIGNAL_kak ghevira'. The messages discuss feeling competitive in a group, the desire for attention from managers, and the experience of being outperformed by long-time members.</p>	

		<p>s lama mereka, karena generasi lama itu banyak yang sudah keluar dari grup duluan sebelum grupnya yang selesai</p>								 	
7.	<p>Bagaimana komunikasi yang anda jalin dengan anggota grup Rajasawardhana?</p>	<p>Beberapa dari mereka iya, sejujurnya saya bukan tipe orang yang memulai topik duluan, jadi</p>	<p>Terbilang cukup baik, tapi tidak semuanya berkomunikasi atau sekedar tegur sapa dengan saya</p>	<p>Dari perspektif aku sih, aku menjalin komunikasi kalau perlu aja, dan kalau misal aku lagi ada di posisi</p>	<p>Lumayan baik, bisa cepet beradaptasi, asik juga. tapi mungkin saya nya aja yang jarang muncul di gc</p>	<p>Dari awal saya bergabung di grup Rajasawardhana, saya bisa berbaur dengan seluruh anggota dan pengurus</p>	<p>Komunikasi saya dengan anggota lain berjalan dengan cukup baik, kami sering nyambung</p>	<p>Komunikasi saya dengan teman yang akrab dengan saya (sampai ke personal</p>	<p>Komunikasi dengan yang lain itu baik-baik saja, sudah kayak punya papa dan teman, seperti Nala yang</p>	 	<p>Komunikasi yang dijalin antar anggota sangat baik dan ada beberapa anggota yang akrab sehingga menjadi teman baik hingga bertukar identitas asli.</p>

		jarang berkomunikasi secara individual dengan anggota yang lain. Tetapi sesekali ada yang mendatangi roomchat saya duluan dan saya dengan senang hati melanjutkan topiknya	karna memang mungkin saya jarang melihatnya	sebagai anggota kelompok dalam sebuah event, itu aku aktif diskusi. Tapi di kehidupan sehari rp, aku jarang komunikasi sama anggota senior lainnya, karna emang aku gak suka sekedar basa-basi.	. Semua anggota sangat menyambut kedatangan anggota baru, saling berbaur, dan juga tidak ada jarak untuk anggota yang lebih dulu berada disana dengan anggota baru	ketika mengobrol	chat). Tetapi mereka semua teman-teman yang sangat baik dan sangat berpengetahuan.	udah kenal <i>real life</i> nya.	    
--	--	--	---	---	--	------------------	--	----------------------------------	--