PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN *GAME* SOSIAL VRCHAT DI DALAM DUNIA VIRTUAL

(Studi Pada Anggota Komunitas *Game* Sosial VRChat Indonesia)

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang Sebagai Persyaratan untuk Mendapat Gelar Sarjana (S-1)

Disusun Oleh:

Hafizh Rama Dana

201810040311299

Dosen Pembimbing:

Nurudin, M.Si.

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PENGESAHAN

PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME SOSIAL VRCHAT
DI DALAM DUNIA VIRTUAL
(Studi Pada Anggota Komunitas Game Sosial VRChat Indonesia)

Diajukan Oleh:

HAFIZH RAMA DANA
201810040311299

Telah disetujui
Hari / tanggal, Rabu, 17 Januari 2024

Pembimbing I

Nurudin, M.Si.

Wakil Dekan I

Najamuddin Khairur Rijal, S.IP.,M.Hub.Int.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Nasrullah, M.Si.

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

HAFIZH RAMA DANA
201810040311299

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan
LULUS
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi
Pada hari, Rabu, 17 Januari 2024
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji:

1. **Sugeng Winarno, M.A.** ( )
2. **Winda Hardyanti, M.Si.** ( )
3. **Nurudin, M.Si.** ( )

Mengetahui
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Najamuddin Khairur Rijal, S.IP.,M.Hub.Int.

LEMBAR PERSETUJUAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Lembar Persetujuan Skripsi

Nama	: Hafizh Rama Dana
NIM	: 201810040311299
Jurusan	: Ilmu Komunikasi
Fakultas	: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang
Judul Skripsi	: Perilaku Komunikasi Pemain *Game* Sosial VRChat di Dalam Dunia Virtual (Studi Pada Anggota Komunitas Game Sosial VRChat Indonesia)

Disetujui,

Pembimbing

Nurudin, M.Si.

Mengetahui,

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, S.Sos, M.Si.

Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/I/2024/FISIP-UMM/

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama	: Hafizh Rama Dana
No. Induk Mahasiswa	: 201810040311299
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Perilaku Komunikasi Pemain *Game* Sosial VRChat di Dalam Dunia Virtual (Studi Pada Anggota Komunitas Game Sosial VRChat Indonesia)

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan **Siap Diuji**. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang, 08 Januari 2024

Dosen Pembimbing

Nurudin, M.Si.

Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

(*) Coret yang tidak perlu

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/I/2024/FISIP-UMM/

Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

NAMA	: HAFIZH RAMA DANA
NIM	: 201810040311299
Program Studi	: Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester 11 (Sebelas) tahun akademik 2023/2024 dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikin surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 11 Januari 2024

a.n Dekan

Ketua Program Studi

Nasrullah

Nasrullah M.Si.

Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

SURAT PERNYATAAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama	: Hafizh Rama Dana
NIM	: 201810040311299
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Fakultas	: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :

PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME SOSIAL VRCHAT DI DALAM DUNIA VIRTUAL (Studi Pada Anggota Komunitas Game Sosial VRChat Indonesia) adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 11 Januari 2024

Yang Menyatakan,

METERAI TEMPEL

Hafizh Rama Dana

Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutami No.188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PAADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN

DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI/~~TESIS/DISERTASI~~ DENGAN JUDUL:*)

PERILAKU KOMUNIKASI PEMAIN GAME SOSIAL VRCHAT DI DALAM DUNIA VIRTUAL

(Studi Pada Anggota Komunitas Game Sosial VRChat Indonesia)

Oleh:

Nama : Hafizh Rama Dana

NIM : 201810040311299

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 08 Januari 2024

Pembimbing I/~~Promotor~~

Nurudin, M.Si.

NIP. 10397060341

Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima Plagiasi

Nama : HAFIZH RAMA DANA
NIM : 201810090311299

Hasil Plagiasi : 5/1 6/1 8/1 8/1

BAB I	7			
BAB II	17			
BAB III	58	36	24	14

5/1

BAB IV	0			
BAB V	0			
BAB VI	5			

PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Malang, 8 Januari 2024
Admin Plagiasi Prodi,

M. Dasuki

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Hafizh Rama Dana

NIM : 201810040311299

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Jurnalistik

Email : hafizhrama143@gmail.com

Judul Penelitian : Perilaku Komunikasi Pemain *Game* Sosial VRChat di Dalam Dunia Virtual (Studi Pada Anggota Komunitas Game Sosial VRChat Indonesia)

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Paraf Dosen Pembimbing
27 Desember 2021	Acc Judul	
02 Februari 2022	Revisi BAB 2	
08 Februari 2022	Revisi BAB 3	
21 Maret 2022	Acc Seminar Proposal	
05 April 2022	Seminar Proposal	
28 Januari 2023	Revisi Proposal	
03 Agustus 2023	Revisi Proposal	
14 Agustus 2023	Acc Proposal	
18 September 2023	Revisi Pertanyaan Wawancara	
25 September 2023	Acc Penelitian	
02 Januari 2024	Acc BAB 4 & 5	
02 Januari 2024	Revisi BAB 6 & Abstrak	
03 Januari 2024	Acc Pendaftaran Sidang	

Malang, 08 Januari 2024

Dosen Pembimbing

Nurudin, M.Si.

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari Selasa, 05 April 2022, pukul 09:00 WIB

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Tugas Akhir Skripsi oleh:

Nama Peneliti	Hafizh Rama Dana
NIM	201810040311299
Konsentrasi Studi	Jurnalistik
Judul Proposal	Perilaku Komunikasi Pemain *Game* Sosial VRChat di Dalam Dunia Virtual (Studi Pada Anggota Komunitas Game Sosial VRChat Indonesia)

Dihadiri oleh:

1. Dosen Pembimbing: Nurudin, M.Si.
2. Dosen Penguji: Winda Hardyanti, S.Sos., M.Si.

Serta sejumlah 15 Mahasiswa (presensi terlampir)

Penyajian dinyatakan LULUS/TIDAK LULUS

Malang, 08 Januari 2024

Dosen Pembimbing

Nurudin, M.Si.

Dosen Penguji

Winda Hardyanti, S.Sos., M.Si.

Mengetahui,

Kaprodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, M.Si.

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

NO.	NAMA	NIM
1.	Vinny Alvionita	201710040311060
2.	Achmad Nova Dwi Putra	201810040311288
3.	Alvin Rayhan Mahardhika	201810040311295
4.	Wulansari	201810040311300
5.	Alethea Sugiharto Wijaya	201810040311446
6.	Chaidar Abdul Karim U. Kadir	201810040311268
7.	Hafidha Nastiti	201710040311068
8.	Ikha Putrilia Setiowati	201710040311146
9.	Mega Annisa Ni'mais	201710040311181
10.	Nadia Syaffa Kamila	201810040311066
11.	Rahmat Saputra	201810040311257
12.	Raka Yoranda	201810040311312
13.	Yashinta Noesa Delita	201810040311082
14.	Siti Hamrah	201810040311283
15.	Teddy Rahmansyah Rizky Yuwono	201910040311383

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Nurudin, M.Si.

Malang, 08 Januari 2024
Dosen Penguji

Winda Hardyanti, S.Sos., M.Si.

ABSTRAK

ABSTRAK

Hafizh Rama Dana. 201810040311299. Perilaku Komunikasi Pemain *Game* Sosial VRChat di Dalam Dunia Virtual (Studi Pada Anggota Komunitas *Game* Sosial VRChat Indonesia). Skripsi. 2024.

Teknologi *virtual reality* (VR) atau yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan realitas virtual telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun ini. Salah satu fitur utama yang menjadi nilai jual perangkat VR adalah pengalaman bermain yang unik, yaitu membuat para pengguna seolah sedang berada di dalam dunia virtual yang interaktif. Daya tarik yang ditawarkan oleh VR ini kemudian juga turut dimanfaatkan untuk membuat sebuah platform sosial berbentuk *game*, yaitu VRChat. VRChat merupakan salah satu *game* sosial paling populer di mana para pemain dari seluruh dunia dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain untuk saling memenuhi kebutuhan sosial mereka di dalam sebuah dunia virtual. Berkurangnya batasan antara dunia maya dan dunia nyata yang diwujudkan dalam sebuah simulasi realitas yang merepresentasikan dunia nyata ke dalam dunia virtual ini merupakan salah satu keunggulan platform sosial VRChat dibandingkan platform sosial lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat di dalam dunia virtual berdasarkan teori mediamorfosis yang dikemukakan oleh Roger Fidler. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik *purposive sampling*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat mirip dengan komunikasi yang terjadi di dunia nyata. Mulai dari cara berteman, topik obrolan yang dibahas, hingga kegiatan yang dilakukan. Beragam aktivitas tersebut mereka lakukan di dalam sebuah dunia virtual atau *worlds* yang ada di dalam VRChat. Karena interaksi terjadi secara virtual dan menggunakan avatar, pemain VRChat cenderung mengandalkan intonasi suara lawan bicara serta gestur tubuh avatar yang akurat (bagi pengguna perangkat *virtual reality*) untuk mengatasi hambatan komunikasi nonverbal.

Kata Kunci: Perilaku Komunikasi, VRChat, *Virtual Reality*, *Game* Sosial, Dunia Virtual.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Nurudin, M.Si.

Malang, 08 Januari 2024
Peneliti

Hafizh Rama Dana

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, serta telah memberikan kesehatan dan kekuatan bagi peneliti. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, dengan judul "Perilaku Komunikasi Pemain Game Sosial VRChat di Dalam Dunia Virtual (Studi Pada Anggota Komunitas Game Sosial VRChat Indonesia)", sebagai salah satu persyaratan dalam meraih gelar sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti telah melewati cukup banyak rintangan dan hambatan. Namun, peneliti juga telah mendapatkan banyak bantuan, dorongan, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung, maupun tidak langsung. Sehingga peneliti mampu mengerjakan skripsi ini hingga selesai. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan tulus kepada:

1. Bapak Nurudin, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dengan penuh kesabaran, sehingga peneliti dapat mengerjakan penelitian skripsi ini dari awal hingga akhir.
2. Segenap dosen program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi peneliti selama menjalani proses perkuliahan.
3. Kedua orang tua peneliti, terima kasih banyak telah memberikan banyak sekali dukungan terkait banyak hal kepada peneliti, terima kasih.
4. Kepada subjek penelitian, yaitu Nova, Yeruna, Reychi, Yuuna, Ryouta, dan Axylon, yang telah bersedia meluangkan waktunya dengan senang hati untuk menjawab beragam pertanyaan yang dilontarkan oleh peneliti.
5. Kepada teman-teman kuliah peneliti, yaitu Alvin, Rahmat, Chaidar, Sinta, Egan, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu peneliti untuk bertukar informasi terkait pengerjaan skripsi.

6. Kepada teman-teman masa kecil peneliti, yaitu Rayhan dan Febrian, yang telah memberikan dukungan serta telah bersedia mendengarkan berbagai keluh kesah peneliti terkait banyak hal.
7. Kepada teman-teman masa sekolah peneliti, yaitu Wawan dan Adit, yang telah memberikan dukungan serta dorongan dalam mengerjakan skripsi.
8. Kepada teman-teman VRChat Indonesia yang peneliti jumpai di dalam dunia virtual, yang telah bersedia membantu menemani proses penelitian serta menjadi teman bicara terkait banyak hal.
9. Kepada penyedia jasa layanan antar makanan daring beserta *driver*-nya, yang telah membuat peneliti tetap dapat menjaga pola makan teratur sembari mengerjakan skripsi.
10. Kepada berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu peneliti dalam proses menyelesaikan skripsi.

Demikian pengantar yang dapat peneliti sampaikan, jika terdapat kekurangan atau kesalahan yang pernah peneliti lakukan, baik disengaja maupun tidak disengaja, peneliti memohon maaf sebesar-besarnya. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak serta dapat membantu penelitian selanjutnya.

Malang, 08 Januari 2024

Peneliti,

Hafizh Rama Dana

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **iii**
SURAT KETERANGAN ..... **iv**
SURAT PERNYATAAN ..... **vi**
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI ..... **vii**
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI ..... **ix**
BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL ..... **x**
ABSTRAK ..... **xii**
KATA PENGANTAR ..... **xiii**
DAFTAR ISI ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 9
1.3 Batasan Masalah 9
1.4 Tujuan Penelitian 9
1.5 Manfaat Penelitian 10
1.5.1 Manfaat Akademis 10
1.5.2 Manfaat Praktis 10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **11**
2.1 Komunikasi Interpersonal 11
2.2 Teori *Computer-mediated Communication* 14
2.3 Perilaku Komunikasi 17
2.4 Dunia Maya, Dunia Virtual, dan *Virtual Reality* 19
1.4.1 Dunia Maya 19
1.4.2 Dunia Virtual 20
1.4.3 *Virtual Reality* 21
2.5 *New Media* 22
2.6 Platform Sosial Dunia Virtual VRChat 24
2.7 Komunitas Virtual 28
2.8 Mediamorfosis 29
2.9 Penelitian Terdahulu 31
BAB III METODE PENELITIAN **32**
3.1 Paradigma Penelitian 32

3.2 Pendekatan Penelitian 32
3.3 Tipe dan Dasar Penelitian 33
3.4 Sumber Data 34
3.5 Teknik Sampling 34
3.6 Waktu dan Tempat Penelitian 35
3.7 Teknik Pengumpulan Data 35
3.8 Teknik Analisis Data 36
3.9 Uji Keabsahan Data 38
BAB IV GAMBARAN UMUM 39
4.1 VRChat 39
4.1.1 *Game* Sosial VRChat 39
4.1.2 Fitur-Fitur dalam VRChat 40
4.1.3 Sistem di dalam VRChat 41
4.2 Komunitas VRChat Indonesia 43
4.3 Identitas Subjek Penelitian 45
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50
5.1 Hasil Penelitian 50
5.1.1 Frekuensi dan Kebiasaan Bermain VRChat 50
5.1.3 VRChat Sebagai Sarana Komunikasi untuk Memenuhi Kebutuhan Sosial 61
5.1.4 Preferensi Pemain di dalam Dunia Virtual VRChat 70
5.1.5 Interaksi dan Komunikasi Antarpemain di dalam Dunia Virtual VRChat 76
5.1.6 Hambatan Komunikasi di dalam Dunia Virtual VRChat 91
5.1.7 Penggunaan Avatar di dalam Dunia Virtual VRChat 99
5.2 Pembahasan 105
BAB VI PENUTUP 111
1.1 Kesimpulan 111
1.2 Saran 113
1.2.1 Saran Akademis 113
1.2.2 Saran Praktis 113
DAFTAR PUSTAKA 114
Lampiran 1 Daftar Pertanyaan Wawancara 118
Lampiran 2 Transkrip Wawancara 120
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara & Observasi 163

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Indikator dalam telepresence 22
Gambar 2.2 Tampilan VRChat di halaman Steam 24
Gambar 2.3 Contoh world dalam VRChat 27
Gambar 2.4 Contoh avatar dalam VRChat 27
Gambar 3.1 Model interaktif Miles dan Huberman 38
Gambar 4.1 Logo VRChat 39
Gambar 4.2 Sistem keamanan VRChat 42
Gambar 4.3 Trust Rank VRChat 43
Gambar 4.4 Dokumentasi komunitas VRChat Indonesia sehabis melaksanakan upacara bendera secara virtual 44

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Edutechnologia*.

Amazing Virtual Reality Statistics (2023): The Future of VR + AR. (2023, August 12). Retrieved from Zippia: https://www.zippia.com/advice/virtual-reality-statistics/

Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bahar, Y. N. (2014). Aplikasi Teknologi Virtual Reality Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur. *Jurnal Desain Konstruksi*.

Bensa, C. P. (2015). Tipologi Komunikasi Virtual: Studi Kasus Pada Facebook Parenting Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.

Biocca, F. (1992). Communication Within Virtual Reality: Creating a Space for Research. *Journal of Communication*.

Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi.* Jakarta: Kencana.

Devito, J. A. (2007). *The Interpersonal Communication Book. Eleventh Edition.* USA: Pearson Education.

Effendy, O. U. (2004). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Enjang. (2009). *Komunikasi Konseling.* Bandung: Nuansa Cendekia.

Feist, J. (2010). *Teori Kepribadian: Theories of Personality.* Jakarta: Salemba Humanika.

Fidler, R. (2003). *Mediamorphosis: Understanding New Media.* Thousand Oaks: Pine Forge Press.

Fuchsberger, V., Beuthel, J. M., Bentegeac, P., & Tscheligi, M. (2021). Grandparents and Grandchildren Meeting Online: The Role of Material

Things in Remote Settings. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.

Hardjana, A. M. (2007). *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal.* Yogyakarta: Kanisius.

Harianja, J. (2018). JOM FISIP Vol. 5.

Hello VRChat. (2023, August 15). Retrieved from VRChat: https://hello.vrchat.com/

Herring, C. S. (1996) Computer Mediated Communication, Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspective. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

How to have better conversations with people you've just met, according to science. (2023, August 18). Retrieved from NBC News: https://www.nbcnews.com/better/lifestyle/how-have-better-conversations-people-you-ve-just-met-according-ncna1005941

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2023, August 18). Retrieved from KBBI: https://kbbi.kemdikbud.go.id/

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). The Fairyland of Second Life: About Virtual Social Worlds and How to Use Them. *Business Horizons*.

Kriyantono, R. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Machmud, M. (2016). *Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah.* Malang: PT. Selaras.

McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa.* Jakarta: Salemba Humanika.

Morissan, M. A. (2009). *Teori Komunikasi Organisasi.* Bandung: Ghalia Indonesia.

Moura, F. T. (2023, August 20). *Telepresence: The Extraordinary Power of Virtual Reality (2017)*. Retrieved from liveinnovation.org

Mulyana, D. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muniz, A. M., & O'Guinn, T. J. (2001). Brand Community. *Journal of Consumer Research*.

Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*.

Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif.* Bandung: Tarsito.

Nugroho, P. W. (2018). Identitas Roleplayer Dalam Game VRChat. *Departemen Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Airlangga*.

Orzack, M. H. (2004). *The Symptoms of Computer Addiction*. Retrieved from computeraddiction.com

Paramudita, L. (2014). Perilaku Komunikasi Masyarakat Pada Tradisi Nyadranan di Desa Karang Tengah Kec. Bagor Nganjuk. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.

Rakhmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Rustandi, R., & As, E. (2022). Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Ibanah*.

Saputra, Y. (2011). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Komunikasi Partisipatif Fasilitator (Kasus PNPM Mandiri di Kota Bandar Lampung). *Human Ecology*.

Saurik, H. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*.

Severin, W. J. (2001). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa.* Jakarta: Kencana.

Steam Charts. (2023, August 25). Retrieved from Steam Charts: https://steamcharts.com/

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: CV. Alfabeta.

Suseno, & Ni'mah, M. (2009). Pengaruh Pelatihan Komunikasi Interpersonal Terhadap Efikasi Diri Sebagai Pelatih Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*.

This Quirky Activity Is the Best Way to Make Friends, According to Science. (2023, August 16). Retrieved from Inc.: https://www.inc.com/jessica-stillman/this-quirky-activity-is-the-best-way-to-make-friends-according-to-science.html

Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2003). *Computer Mediated Communication: Social Interaction and The Internet.* London: SAGE Publications.

Tohirin. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling.* Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Tomova, L., Tye, K., & Saxe, R. (2019). The Neuroscience of Unmet Social Needs. *Social Neuroscience*.

Wiryanto. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT. Gramedia Widasarana Indonesia

Yohana, N., & Wulandari, T. (2014). Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Region Riau Raya. *Jurnal Penelitian Komunikasi*.