

**POLA KOMUNIKASI ANTARBUDAYA SISWA EKSPATRIAT
(BERWARGA NEGARA LAIN) DI SMP SURABAYA
CAMBRIDGE SCHOOL**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**



OLEH :

LAILATUL MUKHARROMAH

1543010016

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA**

2020

**POLA KOMUNIKASI ANTARBUDAYA SISWA EKSPATRIAT (BERWARGA
NEGARA ASING) DI SMP SURABAYA CAMBRIDGE SCHOOL**

Disusun Oleh :

Lailatul Mukharromah

NPM. 1543010016

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Dr. Yuli Candrasari, S.Sos.M.Si

NPT. 3 7401 99 0171

Mengetahui,



Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS. CHRA

NIP. 195907011987031001

**POLA KOMUNIKASI ANTARBUDAYA SISWA EKSPTRIAS (BERWARGA
NEGARA ASING) DI SMP SURABAYA CAMBRIDGE SCHOOL**

Oleh:

Lailatul Mukharromah
NPM. 1543010016

**Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**

Pada Tanggal 30 Desember 2019

Pembimbing Utama



Dr. Yuli Candrasari, S.sos.M.Si
NPT. 3 7401 99 0171

Tim Penguji:

1. Ketua



Dr. Yuli Candrasari, S.Sos. M.Si
NPT. 3 7401 99 0171

2. Sekretaris



Dra. Sumardijati, M.Si.
NIP. 19620323 199309 2001

3. Anggota



Drs. Kusnarto, M.Si
NIP. 195808011984021001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA
NIP. 195907011987031001

Abstrak

SYAHWINDA SAULI ASLUR, IDENTITAS *VIRTUAL* DALAM *GAME LINE PLAY*

Perkembangan teknologi dan komunikasi membawa perubahan yang pesat bagi kehidupan masyarakat. Salah satunya dengan kemunculan internet, dari sekian banyak hal yang berbasis internet, industri *game online* merupakan industri yang berkembang pesat dalam era saat ini. *Game online* diminati masyarakat dari berbagai kalangan, mulai dari anak muda, remaja, hingga dewasa. Salah satu *game* yang berkembang di Indonesia adalah *Line Play*. *Game* ini dikembangkan oleh tim aplikasi komunikasi *LINE*, yang mana tidak berbeda dengan aplikasi aslinya, *game* ini menawarkan berbagai ruang virtual guna berinteraksi dengan pemain lainnya. Tak hanya interaksi, para pemain tentunya disuguhkan dengan berbagai fitur menarik lainnya.

Dalam permainan ini, pemain diwakili oleh *avatar* yang dapat dibuat sesuai keinginan pemain di mana *avatar* tersebut bentuk pengaktualisasian diri pemain di dunia virtual yang berbeda dengan identitasnya di dunia nyata. Pemain dapat membentuk identitas *virtualnya* yang ditampilkan melalui *avatar*, baik itu *gender avatar*, hingga penampilan dari *avatar* itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana identitas tersebut muncul serta identitas *virtual* apa saja yang muncul.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi *virtual*, sumber datanya sebanyak 7 orang, dengan pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam secara *online* maupun *offline* dan observasi. Informan membentuk berbagai identitas karena berbagai motif dan tujuan. Identitas yang terbentuk merupakan identitas semu yang hanya berlaku dalam dunia *virtualnya*.

Kata kunci: *Game Online Line Play*, Identitas *Virtual*, *Hedonisme*

SYAHWINDA SAULI ASLUR, VIRTUAL IDENTITIES IN LINE PLAY GAMES

Abstract

The developments of technology and communication bring rapid changes to people's lives. One of them is the appearance of the internet, among many things that are internet based, the online game industry is a fast growing industry in the current era. Online games are in great demand by people from various backgrounds, ranging from young people, teens, to adults. One of the games that developed in Indonesia is *Line Play*. This game was developed by the team of LINE communication application, which is similar to the original application, this game offers a variety of virtual spaces to interact with other players. Not only interaction, the players are certainly presented with various other interesting features.

In this game, players are represented by avatars that can be made according to the desires of players which the avatars are self-representations of players in the virtual world. Players can make a virtual identity that is displayed through an avatar, from the gender of the avatar, to the appearance of the avatar itself. This research aimed to find out how the identity appears and any virtual identities that appear.

This research uses qualitative research methods with a virtual ethnographic approach, data source of 7 people, with data collection using in-depth interviews online and offline as well as observation. Informants form various identities because of various motives and purposes. The identity formed is a pseudo identity that only applies in the virtual world.

Keywords: *Line Play Online Game, Virtual Identity, Hedonism*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “POLA KOMUNIKASI ANTARBUDAYA SISWA EKSPATRIAT (BERWARGA NEGARA ASING) DI SMP SURABAYA CAMBRIDGE SCHOOL” ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan sarjana. Penelitian skripsi ini dibuat berdasarkan permasalahan yang disusun oleh peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari segala kekurangan. Selesainya skripsi yang tidak lepas dengan adanya bimbingan serta masukan dari Ibu dosen pembimbing yang telah mengarahkan peneliti untuk dapat menyelesaikan penelitian skripsi. Terima kasih yang tak terhingga peneliti sampaikan.

Pada kesempatan ini peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada pihak yang membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih atas segala masukan, bimbingan, pengarahan serta dorongan semangat kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktek magang.
2. Dr. Yuli Candrasari S.Sos. M.Si, sebagai dosen pembimbing penulis.
3. Doa ibu dan ayah yang tiada hentinya untuk memberikan semangat dan doa kepada penulis.

4. Terimakasih khusus buat sahabat seperjuangan saya Winda , Eva dan masih banyak lagi tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu membantu penulis untuk memberikan saran untuk isi laporan ini
5. Untuk orang tersayang saya AR yang selalu mendukung saya, dan memberi semangat untuk terselesaikannya skripsi ini.
6. Untuk teman-teman yang sudah mendukung penulis untuk menyelesaikan proposal skripsi .Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca serta dapat memberikan manfaat pengetahuan tentang dunia komunikasi terutama pola komunikasi antarbudaya . Segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kebaikan penelitian skripsi ini.

Surabaya, Desember 2019

Penulis

Lailatul Mukharromah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	10
1.3.Tujuan Penelitian	11
1.4. Manfaat Penelitian	11
1.4.1.Secara Teoritis	11
1.4.2.Secara Praktis.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. Penelitian Terdahulu	12
2.2. Komunikasi.....	14
2.3. Pola Komunikasi	14
2.4. Komunikasi Antarbudaya	19
2.4.1. Prinsip-prinsip Komunikasi Antarbudaya	21
2.5. Fungsi Bahasa	23
2.6. Perilaku Verbal dalam Komunikasi Antarbudaya	24

2.7. Perilaku Non-Verbal dalam Komunikasi Antarbudaya	27
2.8. Adaptasi.....	29
2.9. Culture Shock/Gegar Budaya	31
2.9.1. Fase-fase dalam Gegar Budaya.....	32
2.10. Remaja.....	33
2.10.1. Ciri-ciri Psikologi Remaja	34
2.11. Sekolah Multikultural.....	35
2.12. Teori <i>Anxiety/Uncertainty Management</i> (AUM).....	37
2.13. Karakteristik Komunikasi Lintas Budaya (<i>Lewis Cross Cultural</i>)	39
2.14. Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1. Jenis Penelitian	44
3.2. Definisi Konseptual.....	45
3.2.1. Pola Komunikasi Antarbudaya	46
3.3. Unit Analisis	47
3.3.1. Informan Peneliti.....	48
3.3.2. Lokasi Penelitian.....	48
3.4. Metode Pengumpulan Data	49
3.5. Metode Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1. Gambaran umum objek penelitian	52
4.1.1. Surabaya Cambridge School.....	52

4.1.2. Profil Sekolah	53
4.1.3. Kurikulum.....	55
4.2. Informan Penelitian	58
4.3. Penyajian data	61
4.3.1 Gegar Budaya Siswa Ekspatriat di SMP Surabaya Cambridge School	62
4.3.2. Karakteristik Komunikasi Lintas Budaya (<i>Lewis Cross Cultural</i>).....	76
4.3.3. Ketertarikan dan Dorongan Untuk Mempelajari Bahasa dan Budaya di Indonesia	78
4.3.4. Lama Waktu Untuk Bisa Belajar bahasa Indonesia.....	79
4.3.5. Adaptasi Yang Dialami Oleh Para informan Selama Berada di Indonesia	81
4.3.6. Interaksi dengan Teman Satu kelas dan Masyarakat Lokal saat ini	82
4.4. Pembahasan	84
4.4.1. Proses Adaptasi yang dilakukan Oleh Siswa Ekspatriat dari <i>Surabaya Cambridge School</i>	85
4.4.2. Pola Komunikasi Antarbudaya Siswa Ekspatriat di SMP Surabaya Cambridge School	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1. Kesimpulan	95
5.2. Saran	99

DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	113

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 Interview Guide	113
LAMPIRAN 2 Transkrip Wawancara.....	114
LAMPIRAN 3 Dokumentasi Wawancara.....	158