

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara
Daftar Pertanyaan Wawancara
a) Pertanyaan Pembuka

No	Pertanyaan	Probing	Indikator
1	Perkenalkan diri menggunakan <i>username</i> Roblox anda.	-	Data profil informan
2	Ceritakan pengalaman awal ketika pertama kali mengenal dan masuk ke <i>map Fish It</i> .	Dari mana kamu tahu tentang <i>map</i> ini pertama kali?	Titik awal keterpaparan pada ruang komunikasi termediasi (CMC)
3	Apakah kamu bermain sendiri atau bersama orang lain saat pertama kali masuk ke <i>Fish It</i> ? Bagaimana pengalaman itu memengaruhimu?	Apakah kehadiran orang lain membuatmu lebih nyaman untuk terus bermain?	Titik awal proses pertukaran informasi relasional

b) Dimensi Pemilihan Media & Adaptasi Nonverbal

No	Pertanyaan	Probing	Indikator
1	Fitur komunikasi apa saja yang biasa kamu gunakan saat bermain <i>Fish It</i> (<i>chat teks, voice chat, emotes</i>)? Mana yang paling sering digunakan dan mengapa?	Apa yang membuatmu memilih fitur tersebut dibanding yang lain?	Pemilihan saluran komunikasi.
2	Apa perbedaan yang kamu rasakan antara berkomunikasi di <i>Fish It</i> dan di dunia nyata?	Isyarat apa dari dunia nyata yang menurutmu paling terasa "hilang" saat berkomunikasi di <i>game</i> ?	Kesadaran atas keterbatasan isyarat nonverbal dalam CMC
3	Bagaimana cara kamu menyampaikan ekspresimu lewat <i>chat</i> teks, mengingat keterbatasan ekspresi wajah dan bahasa tubuh?	Apakah kamu menggunakan simbol, huruf kapital, atau tanda baca tertentu untuk itu?	Strategi kompensasi atas keterbatasan isyarat nonverbal
4	Apakah ada istilah atau kode khusus yang sering digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain?	Bagaimana awalnya istilah itu muncul dan dipahami bersama?	Adaptasi linguistik terhadap keterbatasan saluran teks
5	Pernahkah kamu mengalami kesulitan atau salah paham saat berkomunikasi di <i>Fish It</i> karena keterbatasan media? Bagaimana cara mengatasinya?	Bisa diceritakan contoh kejadiannya?	Hambatan teknis/sosial akibat keterbatasan <i>bandwidth</i> media

c) Dimensi presentasi Diri & Indentitas

No	Pertanyaan	Probing	Indikator
1	Apakah ada momen tertentu di mana kamu merasa "menjadi diri sendiri" saat bermain <i>Fish It</i> ?	Apa yang berbeda dari momen itu dibanding interaksi sehari-hari?	Fenomena <i>hyperpersonal communication</i> .
2	Apakah kamu selalu menjadi dirimu sendiri saat berada di <i>Fish It</i> ?	Kalau tidak, bagian mana dari dirimu yang biasanya kamu tunjukkan lebih dulu?	<i>Selective self-presentation</i> dalam ruang termediasi.
3	Dalam situasi seperti apa kamu merasa perlu menyesuaikan diri atau bersikap berbeda saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?	Apa yang membuatmu merasa perlu menyesuaikan diri di situasi itu?	<i>Impression management</i> dalam CMC.
4	Jika kamu harus mendeskripsikan dirimu di <i>Fish It</i> dalam satu kalimat, apa yang akan kamu katakan?	Apakah deskripsi itu sama dengan bagaimana kamu menggambarkan dirimu di dunia nyata?	Representasi diri dalam ruang virtual.

d) Dimensi Pertukaran Informasi & Perkembangan Kedekatan

No	Pertanyaan	Probing	Indikator
1	Bagaimana perasaanmu setelah berinteraksi dengan pemain lain di <i>Fish It</i> ?	Apakah perasaan itu berubah setelah interaksi berulang?	Dampak akumulasi interaksi terhadap kedekatan relasional
2	Apakah kehadiran pemain lain terasa nyata dan bermakna saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?	Apa yang membuat kehadiran itu terasa nyata bagimu?	Social presence dalam ruang termediasi
3	Apakah interaksi dengan pemain lain membuatmu melihat dirimu secara berbeda?	-	Efek relasional dari pertukaran informasi bertahap
4	Pernahkah kamu merasa diterima atau ditolak oleh pemain lain? Bagaimana pengaruhnya?	-	Pertukaran informasi sosial yang membentuk arah relasi
5	Apakah topik pembicaraan berubah seiring meningkatnya kedekatan hubungan?	Topik seperti apa yang mulai muncul saat kalian makin dekat?	

e) Dimensi Kedalaman Pembentukan Relasi

No	Pertanyaan	Probing	Indikator
1	Ceritakan proses pertemanan kamu di <i>Fish It</i> , dari kenal sampai jadi teman dekat, bagaimana tahapannya?	Apa yang menjadi titik balik hubungan kalian jadi lebih dekat?	Tahapan perkembangan relasi
2	Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk akrab dengan pemain lain? Lebih cepat/lambat dibanding dunia nyata?	Menurutmu apa yang mempercepat atau memperlambat proses itu?	Waktu & frekuensi sebagai syarat kedalaman relasi
3	Apakah ada teman dari <i>Fish It</i> yang sudah kamu ajak bermain di luar game atau bertemu langsung?	Bagaimana perkembangan hubungan setelah itu?	Eskalasi relasi melampaui platform awal
4	Seberapa dekat hubunganmu dengan teman di <i>Fish It</i> dibanding teman di dunia nyata?	Apa yang membuat perbandingan itu terasa seperti itu?	Perbandingan kedalaman relasi termediasi
5	Apa yang membuat hubungan pertemanan di <i>Fish It</i> bisa terbentuk baik meski hanya lewat komunikasi virtual?	Faktor mana yang menurutmu paling berpengaruh?	Kondisi pendukung proses pertukaran informasi relasional
6	Apakah ada pengalaman negatif dalam menjalin pertemanan di <i>Fish It</i> ? Bagaimana kamu menghadapinya?	Apa yang kamu pelajari dari pengalaman itu?	Risiko/hambatan dalam proses pembentukan relasi

f) Dimensi Ruang & Refleksi

No	Pertanyaan	Probing	Indikator
1	Apakah <i>Fish It</i> hanya tempat bermain, atau punya makna lain (ruang sosial, pelarian, eksplorasi diri)?	Makna mana yang paling terasa buatmu?	Fungsi ruang termediasi sebagai konteks komunikasi
2	Bagaimana pengalaman di <i>Fish It</i> membentuk siapa dirimu sekarang?	Perubahan apa yang paling terasa?	Efek jangka panjang akumulasi interaksi
3	Adakah hal lain soal tantangan dan strategi membangun hubungan lewat komunikasi virtual yang ingin kamu sampaikan?	-	

Lampiran 2 Hasil Wawancara

Username : @ Avizasena/Teraity
 Umur : 22 Tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Status / Pekerjaan : Mahasiswa
 Domisili : Surabaya

A. Pertanyaa Pembuka
1. Perkenalkan diri menggunakan <i>username</i> Roblox Kakak?
Nama Roblox saya Avizasena, bisa dipanggil Teraity.
2. Ceritakan pengalaman awal ketika pertama kali mengenal dan masuk ke <i>map Fish It</i> .
Waktu pertama kali main Fish It diajak sama teman, terus sempat berhenti main karena sudah tidak berteman lagi. Terus kenal teman baru, diajak main Fish It lagi, main lagi karena ingin mendapat ikan <i>secret</i> .
3. Apakah kamu bermain sendiri atau bersama orang lain saat pertama kali masuk ke <i>Fish It</i> ? Bagaimana pengalaman itu memengaruhimu?
Harus sama teman, karena kalau sendirian pasti bosan hanya memancing. Kalau sama teman bisa ngobrol.

B. Dimensi Pemilihan Media & Adaptasi Nonverbal
4. Fitur komunikasi apa saja yang biasa kamu gunakan saat bermain <i>Fish It</i> (<i>chat teks, voice chat, emotes</i>)? Mana yang paling sering digunakan dan mengapa?
Pakai <i>chat</i> , karena lebih sering pakai <i>chat</i> . Kalau <i>voice</i> biasanya ada <i>noise</i> , suara yang tidak kedengaran atau patah-patah.
5. Apa perbedaan yang kamu rasakan antara berkomunikasi di <i>Fish It</i> dan di dunia nyata?
Beda. Kalau teman biasa sudah kenal, obrolannya seputar itu-itu saja. Kalau sama teman baru, kenalan dari awal, obrolannya tidak hanya soal kehidupan sehari-hari, tapi lebih ke pertanyaan seperti sudah punya <i>secret</i> , pakai <i>enchant</i> apa, pakai <i>rod</i> apa, dan berasal dari mana.
6. Bagaimana cara kamu menyampaikan ekspresimu lewat <i>chat teks</i> , mengingat keterbatasan ekspresi wajah dan bahasa tubuh?

Kalau sedang senang, misalnya dapat <i>mitos</i> atau <i>secret</i> , mengetik pakai <i>caps lock</i> . Kalau tidak dapat <i>mitos</i> atau ikan <i>secret</i> dan merasa sedih, menulis pakai huruf kecil.
7. Apakah ada istilah atau kode khusus yang sering digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain?
Biasanya pakai emoji sedih atau emoji batu kalo ngobrol sama yang udah deket.
8. Pernahkah kamu mengalami kesulitan atau salah paham saat berkomunikasi di <i>Fish It</i> karena keterbatasan media? Bagaimana cara mengatasinya?
Pernah, soalnya aku ngetiknya pendek-pendek terus aku ditinggal karena dikiranya gak mau diajak berteman. Akhirnya, aku samperin dan ngetik ada emoji diakhir sama minta maaf.

C. Dimensi Presentasi Diri & Identitas

9. Apakah ada momen tertentu di mana kamu merasa “menjadi diri sendiri” saat bermain <i>Fish It</i> ?
Iya ada, aku banyak pake emoji sih kalo ngobrol sama yang lain.
10. Apakah kamu selalu menjadi dirimu sendiri saat berada di <i>Fish It</i> ?
Iya, karena aku bisa bebas mau ngetik atau ngobrolin apa aja di <i>chat</i> .
11. Dalam situasi seperti apa kamu merasa perlu menyesuaikan diri atau bersikap berbeda saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?
Kalo lagi di cuekin sih, itu aku nggak banyak ngobrol di chat biar nggak di kira <i>excited</i> sendiri.
12. Jika kamu harus mendeskripsikan dirimu di <i>Fish It</i> dalam satu kalimat, apa yang akan kamu katakan?
Pemain yang ekspresif dan mudah berbaur.

D. Dimensi Pertukaran Informasi & Perkembangan Kedekatan

13. Bagaimana perasaanmu setelah berinteraksi dengan pemain lain di <i>Fish It</i> ?
Seru, karena menambah teman. Biasanya setelah ngobrol, tiba-tiba di-add, jadi teman bertambah.

14. Apakah kehadiran pemain lain terasa nyata dan bermakna saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?
Iya, karena aku bisa dengerin atau baca curhatan pemain lain yang baru aku temuin.
15. Apakah ada teman dari <i>Fish It</i> yang sudah kamu ajak bermain di luar <i>game</i> atau bertemu langsung?
Enggak sih, tapi tergantung aku ngobrol sama siapa atau lagi bahas apa.
16. Pernahkah kamu merasa diterima atau ditolak oleh pemain lain? Bagaimana pengaruhnya?
Pernah. Waktu itu mencoba ngobrol dengan orang asing, tapi tidak ditanggapi meski sudah dicoba beberapa kali. Akhirnya memutuskan kembali ngobrol dengan teman sendiri saja.
17. Apakah topik pembicaraan berubah seiring meningkatnya kedekatan hubungan?
Berubah sih yang awalnya tanya terkait skin rod sama spot mancing lama-lama malah curhat kehidupan gitu.

E. Dimensi Kedalaman Pembentukan Relasi
18. Ceritakan proses pertemanan kamu di <i>Fish It</i> , dari kenal sampai jadi teman dekat, bagaimana tahapannya?
Waktu itu aku main sendirian terus tiba-tiba ada orang numpang di <i>jet ski</i> ku... terus kita bahas tentang pasangan masing-masing... terus setelah ngobrol banyak itu kita jadi saling <i>add</i> koneksi, terus kita ya sering mainnya bareng di <i>Fish It</i> sih.
19. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk akrab dengan pemain lain? Lebih cepat/lambat dibanding dunia nyata?
Tergantung yang aku ajak ngobrol sih kak, kalo dia responnya cepet ya akita akrab nya juga cepet.
20. Apakah ada teman dari <i>Fish It</i> yang sudah kamu ajak bermain di luar <i>game</i> atau bertemu langsung?
Untuk main di luar <i>Fish It</i> sih ada kak, tapi kalau sampe ketemuan gitu belum.

21. Seberapa dekat hubunganmu dengan teman di <i>Fish It</i> dibanding teman di dunia nyata?
Lebih dekat sama teman di dunia nyata, kalo di <i>Fish it</i> gak terlalu.
22. Apa yang membuat hubungan pertemanan di <i>Fish It</i> bisa terbentuk baik meski hanya lewat komunikasi virtual?
Yang jelas sih komunikasi ya, soalnya kalau kita enggak komunikasi sama orang ya gimana kita mau mengakrabkan diri.
23. Apakah ada pengalaman negatif dalam menjalin pertemanan di <i>Fish It</i> ? Bagaimana kamu menghadapinya?
Pernah, aku dimarahin gara-gara kita rame dan ngobrolnya pakai bahasa jawa surabaya... nah, dia bukan orang surabaya dia bilang “brisik, enggak jelas, hama-hama jawa hama” kayak gitu sih.

F. Dimensi Ruang & Refleksi
24. Apakah <i>Fish It</i> hanya tempat bermain atau punya makna lain (ruang sosial, pelarian, atau eksplorasi diri)?
Kalau aku sih tempat pelarian ya, soalnya aku kan di <i>real life</i> itu sibuk kuliah, terus kadang aku kan dapat tugasnya tuh kayak banyak, terus pusing, jadi aku cari hiburan lainnya ya di <i>Fish It</i> . Aku main, terus ngobrol sama temen, itu bisa jadi kayak aku melupakan tugasku sebentar gitu loh, pokoknya.
25. Bagaimana pengalaman di <i>Fish It</i> membentuk siapa dirimu sekarang?
<i>Fish It</i> bikin aku bisa lupain stres dan bisa membangun relasi sama pemain lain lewat ngobrol di <i>chat</i> .
26. Adakah hal lain soal tantangan dan strategi membangun hubungan lewat komunikasi virtual yang ingin kamu sampaikan?
Ya untuk pemain lain sebisa mungkin jangan bawa-bawa suku lah kan kita main untuk cari relasi bukan cari musuh.

Username : @Kayren_s/Kayren
 Umur : 21 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Status / Pekerjaan : Mahasiswa
 Domisili : Bali

A. Pertanyaa Pembuka	
1. Perkenalkan diri menggunakan <i>username</i> Roblox Kakak?	
<i>Username</i> saya Kayren_s, bisa dipanggil kay atau kayren.	
2. Ceritakan pengalaman awal ketika pertama kali mengenal dan masuk ke <i>map Fish It</i> .	
Dulu main <i>Fish It</i> waktu Roblox sedang ramai-ramainya, melihat banyak teman yang main <i>Fish It</i> , jadi ikut main juga.	
3. Apakah kamu bermain sendiri atau bersama orang lain saat pertama kali masuk ke <i>Fish It</i> ? Bagaimana pengalaman itu memengaruhimu?	
Waktu awal-awal main sendiri, kalau waktu akhir-akhir kebanyakan sama teman.	

B. Dimensi Pemilihan Media & Adaptasi Nonverbal	
4. Fitur komunikasi apa saja yang biasa kamu gunakan saat bermain <i>Fish It</i> (<i>chat teks, voice chat, emotes</i>)? Mana yang paling sering digunakan dan mengapa?	
Untuk cara komunikasinya, lebih sering pakai <i>voice chat</i> daripada <i>chat</i> , karena mengetik terasa lama.	
5. Apa perbedaan yang kamu rasakan antara berkomunikasi di <i>Fish It</i> dan di dunia nyata?	
Kalau ngobrol dengan orang random sering. Terasa seperti teman sendiri, karena mudah berinteraksi dengan orang lain.	
6. Bagaimana cara kamu menyampaikan ekspresimu lewat <i>chat</i> teks, mengingat keterbatasan ekspresi wajah dan bahasa tubuh?	
Untuk cara komunikasinya, lebih sering itu sih aku <i>voice chat</i> jadi salah tangkep kalo ngobrol.	
7. Apakah ada istilah atau kode khusus yang sering digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain?	

Kalo kode buat sensor-sensor kata gitu enggak ya, tapi lebih banyak pake kode yang buat rod, enchant, gitu.
8. Pernahkah kamu mengalami kesulitan atau salah paham saat berkomunikasi di Fish It karena keterbatasan media? Bagaimana cara mengatasinya?
Kalau kena banned pernah, cuma gara-garanya aku kurang tahu ya, mungkin karena aku terlalu berisik atau gimana gitu sebenarnya. Kalau kata-kata kasar sih enggak.

C. Dimensi Presentasi Diri & Identitas
9. Apakah ada momen tertentu di mana kamu merasa “menjadi diri sendiri” saat bermain <i>Fish It</i> ?
Ada ya saat ngobrol orang random itu aku jadi diri ku sendiri, kayak obrolan nya ngalir aja.
10. Apakah kamu selalu menjadi dirimu sendiri saat berada di <i>Fish It</i> ?
Iya dong
11. Dalam situasi seperti apa kamu merasa perlu menyesuaikan diri atau bersikap berbeda saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?
Kalo lagi kena banned berapa menit gitu, aku mikir kayak aku salah ngomong di kata apa gitu. Biar aku hindari kata itu.
12. Jika kamu harus mendeskripsikan dirimu di <i>Fish It</i> dalam satu kalimat, apa yang akan kamu katakan?
Aku gampang berbaur ke semua pemain dan gampang buat diajak ngobrol.

D. Dimensi Pertukaran Informasi & Perkembangan Kedekatan
13. Bagaimana perasaanmu setelah berinteraksi dengan pemain lain di <i>Fish It</i> ?
Nyaman, karena banyak yang merespon obrolan ku dengan baik.
14. Apakah kehadiran pemain lain terasa nyata dan bermakna saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?
Nyata sih tapi buat lebih dekat enggak terlalu.
15. Apakah ada teman dari <i>Fish It</i> yang sudah kamu ajak bermain di luar <i>game</i> atau bertemu langsung?

Enggak sih, sejauh ini meskipun udah main bareng terus kita tetep bahasnya ya terkait <i>Fish It</i> gak lebih.
16. Pernahkah kamu merasa diterima atau ditolak oleh pemain lain? Bagaimana pengaruhnya?
Enggak sih nggak pernah
17. Apakah topik pembicaraan berubah seiring meningkatnya kedekatan hubungan?
Enggak sih, kalo di <i>Fish It</i> banyaknya ngobrolin ya <i>spot</i> , <i>rod</i> , sama <i>enchant</i> sih.

E. Dimensi Kedalaman Pembentukan Relasi
18. Ceritakan proses pertemanan kamu di <i>Fish It</i> , dari kenal sampai jadi teman dekat, bagaimana tahapannya?
Enggak ada kak, kebanyakan bahas <i>gameplay</i> aja gak lebih.
19. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk akrab dengan pemain lain? Lebih cepat/lambat dibanding dunia nyata?
Jadi temen deket nggak ada kak.
20. Apakah ada teman dari <i>Fish It</i> yang sudah kamu ajak bermain di luar game atau bertemu langsung?
Enggak cuman di <i>Fish It</i> aja gak lebih.
21. Seberapa dekat hubunganmu dengan teman di <i>Fish It</i> dibanding teman di dunia nyata?
Biasa aja kak
22. Apa yang membuat hubungan pertemanan di <i>Fish It</i> bisa terbentuk baik meski hanya lewat komunikasi virtual?
Kalau hubungan baik di <i>game</i> itu, yang pertama faktornya pasti komunikasi ya. Kita baik enggak sama orang ini, terus kita enggak pernah jelekin dia.
23. Apakah ada pengalaman negatif dalam menjalin pertemanan di <i>Fish It</i> ? Bagaimana kamu menghadapinya?
Semua yang aku temuin dan ajak ngobrol pada baik sih.

F. Dimensi Ruang & Refleksi	
24. Apakah <i>Fish It</i> hanya tempat bermain atau punya makna lain (ruang sosial, pelarian, atau eksplorasi diri)?	
Iya, jadi tempat buat main aja sih dan buat ngabisin waktu buat ngobrol sama orang <i>random</i> .	
25. Bagaimana pengalaman di <i>Fish It</i> membentuk siapa dirimu sekarang?	
Ya membuat aku lebih banyak ngobrol dan mudah berinteraksi sama orang <i>random</i> dan jadi temen mabar.	
26. Adakah hal lain soal tantangan dan strategi membangun hubungan lewat komunikasi virtual yang ingin kamu sampaikan?	
Mungkin ke sistem moderasinya kayak ada kejelasan lah kenapa <i>voice</i> nya di <i>banned</i> gitu.	

Username : @ciwill06/Wii
 Umur : 23 Tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Status / Pekerjaan : Mahasiswa
 Domisili : Gresik

A. Pertanyaa Pembuka	
1. Perkenalkan diri menggunakan <i>username</i> Roblox Kakak?	Halo, nama <i>username</i> aku ciwill06 atau Wii
2. Ceritakan pengalaman awal ketika pertama kali mengenal dan masuk ke <i>map Fish It</i> .	Awalnya tuh diajak temen main tapi belum mancing masih liat-liat aja, barutuh pas temen aku dapet ikan <i>secret</i> gitu aku penasaran lah akhirnya ikut mancing deh.
3. Apakah kamu bermain sendiri atau bersama orang lain saat pertama kali masuk ke <i>Fish It</i> ? Bagaimana pengalaman itu memengaruhimu?	Tergantung sih kak, kalo temenku <i>offline</i> ya aku main sendiri tapi kalo mereka lagi <i>online</i> ya aku main sama mereka.

B. Dimensi Pemilihan Media & Adaptasi Nonverbal	
4. Fitur komunikasi apa saja yang biasa kamu gunakan saat bermain <i>Fish It</i> (<i>chat teks, voice chat, emotes</i>)? Mana yang paling sering digunakan dan mengapa?	Lebih banyak <i>chat</i> daripada <i>voice</i> , karena tidak tahu apakah lawan bicara sedang AFK (meninggalkan layar) atau tidak saat sedang memancing.
5. Apa perbedaan yang kamu rasakan antara berkomunikasi di <i>Fish It</i> dan di dunia nyata?	Bedanya, kalau di sini (dengan orang anonim) bisa lebih bebas berekspresi apa pun karena tidak tahu orangnya seperti apa. Kalau di <i>real life</i> masih merasa canggung dan sungkan karena mengenal langsung orangnya.
6. Bagaimana cara kamu menyampaikan ekspresimu lewat <i>chat</i> teks, mengingat keterbatasan ekspresi wajah dan bahasa tubuh?	Dilihat dari cara lawan bicara merespons saja, apakah terjadi miskom atau tidak.

7. Apakah ada istilah atau kode khusus yang sering digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain?
Ada dong kak, kalo di Tiktok lagi rame apa sih itu? GP GP gitu... itu singkatan buat <i>rod ghostfin</i> kak. Kalo nggak ya kayak S1-S2 gitu...
8. Pernahkah kamu mengalami kesulitan atau salah paham saat berkomunikasi di <i>Fish It</i> karena keterbatasan media? Bagaimana cara mengatasinya?
Pernah kak, aku marah dan milih gak ngerespon obrolannya dan aku tanya kenapa kok ketikannya gitu aku cari kejelasan ke dia.

C. Dimensi Presentasi Diri & Identitas
9. Apakah ada momen tertentu di mana kamu merasa “menjadi diri sendiri” saat bermain <i>Fish It</i> ?
Aku merasa bebas buat ngapain aja dan ngobrolin apa aja sih kak, kan orang gak tau aku jadi ya bebas deh.
10. Apakah kamu selalu menjadi dirimu sendiri saat berada di <i>Fish It</i> ?
Iya kak, aku selalu jadi diriku sendiri
11. Dalam situasi seperti apa kamu merasa perlu menyesuaikan diri atau bersikap berbeda saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?
Tergantung lawan bicara lagi ngobrolin apa sih kak
12. Jika kamu harus mendeskripsikan dirimu di <i>Fish It</i> dalam satu kalimat, apa yang akan kamu katakan?
Mudah mencari teman karena aku nggak membatasi diri ku harus ngobrol atau interaksi sama siapa.

D. Dimensi Pertukaran Informasi & Perkembangan Kedekatan
13. Bagaimana perasaanmu setelah berinteraksi dengan pemain lain di <i>Fish It</i> ?
Rasanya tuh pasti nyaman, terus ngerasa klop-klop an juga kak...
14. Apakah kehadiran pemain lain terasa nyata dan bermakna saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?
Nyata sih kak, aku ditemenin sama yang aku kenal dari <i>Fish It</i> sampai sekarang udah lulus <i>diamond rod</i> .

15. Apakah ada teman dari <i>Fish It</i> yang sudah kamu ajak bermain di luar <i>game</i> atau bertemu langsung?
Belum pernah ketemu langsung, tapi saling tahu akun dan foto masing-masing, dan masih sering bertukar kabar.
16. Pernahkah kamu merasa diterima atau ditolak oleh pemain lain? Bagaimana pengaruhnya?
Pernah. Setelah itu memilih pergi/tidak melanjutkan, merasa kesal tapi kemudian mencari teman ngobrol yang lain.
17. Apakah topik pembicaraan berubah seiring meningkatnya kedekatan hubungan?
Berubah kak kalo aku ya, kita tuh bisa loh bahasnya ke kegiatan di <i>real life</i> gitu.

E. Dimensi Kedalaman Pembentukan Relasi
18. Ceritakan proses pertemanan kamu di <i>Fish It</i> , dari kenal sampai jadi teman dekat, bagaimana tahapannya?
Kita sering mabar kan, di <i>map</i> yang sama dan <i>server</i> yang sama terus dia juga nemenin aku. Akhirnya kita lama-lama tuh obrolannya nyambung dan ya udah deh kita jadi temen dekat.
19. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk akrab dengan pemain lain? Lebih cepat/lambat dibanding dunia nyata?
Lebih lama ya kak, karena kita ketemu nya pas awal-awal Cuma di <i>Fish It</i> aja dan kalo lagi <i>online</i> .
20. Apakah ada teman dari <i>Fish It</i> yang sudah kamu ajak bermain di luar <i>game</i> atau bertemu langsung?
Belum kalo buat ketemu tapi kita tukeran sosmed jadi kita sering kasih kabar gitu.
21. Seberapa dekat hubunganmu dengan teman di <i>Fish It</i> dibanding teman di dunia nyata?
Lebih dekat sama temen yang di <i>game</i> sih, karena aku kan kesehariannya main sama dia kak. Kadang kalau ada waktu luang kita pasti nyempetin main bareng.
22. Apa yang membuat hubungan pertemanan di <i>Fish It</i> bisa terbentuk baik meski hanya lewat komunikasi virtual?

Komunikasi memang paling penting dan juga tergantung orangnya kak.
23. Apakah ada pengalaman negatif dalam menjalin pertemanan di <i>Fish It</i> ? Bagaimana kamu menghadapinya?
Di tuduh pernah kak, tapi nggak ada buktinya gitu jadi aku kesel kak. Itu masih virtual loh ya, masih di <i>game</i> .

F. Dimensi Ruang & Refleksi
24. Apakah <i>Fish It</i> hanya tempat bermain atau punya makna lain (ruang sosial, pelarian, atau eksplorasi diri)?
Tempat bersosialisasi dn ngobrol sama yang lain.
25. Bagaimana pengalaman di <i>Fish It</i> membentuk siapa dirimu sekarang?
Ngebuat aku gampang untuk mengekspresikan diri.
26. Adakah hal lain soal tantangan dan strategi membangun hubungan lewat komunikasi virtual yang ingin kamu sampaikan?
Gak ada sih kak, mungkin lebih ke kalo ngobrol lewat <i>chat</i> harus jelas biar nggak salah paham sih.

Username : @swifties/Biyaa
 Umur : 22 Tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Status / Pekerjaan : Mahasiswa
 Domisili : Surabaya

A. Pertanyaa Pembuka	
1. Perkenalkan diri menggunakan <i>username</i> Roblox Kakak?	Nama <i>username</i> aku Biyaa
2. Ceritakan pengalaman awal ketika pertama kali mengenal dan masuk ke <i>map Fish It</i> .	Pertama kali main <i>Fish It</i> karena ikut-ikutan temen sih, istilahnya FOMO gitu. Karena merasa tertantang, sekali dapat secret jadi ingin terus dapat lagi.
3. Apakah kamu bermain sendiri atau bersama orang lain saat pertama kali masuk ke <i>Fish It</i> ? Bagaimana pengalaman itu memengaruhimu?	Awal-awal ya sendiri sih, abis gitu banyak teman yang dikenal.

B. Dimensi Pemilihan Media & Adaptasi Nonverbal	
4. Fitur komunikasi apa saja yang biasa kamu gunakan saat bermain <i>Fish It</i> (<i>chat teks, voice chat, emotes</i>)? Mana yang paling sering digunakan dan mengapa?	Lebih banyak pakai chat sih aku.
5. Apa perbedaan yang kamu rasakan antara berkomunikasi di <i>Fish It</i> dan di dunia nyata?	Kalo di dunia nyata atau <i>real life</i> kita bisa liat langsung ekspresi nya ya kayak nyaman enggak nya diajak ngobrol, kalo di <i>game</i> lebih ke takut sama responnya.
6. Bagaimana cara kamu menyampaikan ekspresimu lewat <i>chat</i> teks, mengingat keterbatasan ekspresi wajah dan bahasa tubuh?	Karena sejujurnya lebih nyaman chatting daripada ngobrol lewat suara, apalagi kalau baru kenal masih kurang nyaman untuk <i>voice</i> . Mungkin nanti kalau sudah sering main bareng berkali-kali baru mulai nyaman ngobrol lewat <i>voice</i> .

7. Apakah ada istilah atau kode khusus yang sering digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain?
Enggak ada.
8. Pernahkah kamu mengalami kesulitan atau salah paham saat berkomunikasi di <i>Fish It</i> karena keterbatasan media? Bagaimana cara mengatasinya?
Aku tanyain lagi sih kak, kayak maksud dari <i>chat</i> nya dia ini gimana.

C. Dimensi Presentasi Diri & Identitas
9. Apakah ada momen tertentu di mana kamu merasa “menjadi diri sendiri” saat bermain <i>Fish It</i> ?
Pada saat ngobrol sama pemain lain.
10. Apakah kamu selalu menjadi dirimu sendiri saat berada di <i>Fish It</i> ?
Iya, tapi aku butuh waktu sih kak.
11. Dalam situasi seperti apa kamu merasa perlu menyesuaikan diri atau bersikap berbeda saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?
Saat baru kenal kan kita nggak tau pemain yang kita ajak ngobrol ini baik atau enggak respon nya.
12. Jika kamu harus mendeskripsikan dirimu di <i>Fish It</i> dalam satu kalimat, apa yang akan kamu katakan?
Aku lebih ke pemain yang butuh waktu untuk nyaman sama orang, meskipun aku suka ngobrol sama pemain <i>random</i> .

D. Dimensi Pertukaran Informasi & Perkembangan Kedekatan
13. Bagaimana perasaanmu setelah berinteraksi dengan pemain lain di <i>Fish It</i> ?
Merasa senang karena bisa beinteraksi di dunia virtual.
14. Apakah kehadiran pemain lain terasa nyata dan bermakna saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?
Terasa dan bermakna juga sampai di luar <i>game</i> .
15. Apakah ada teman dari <i>Fish It</i> yang sudah kamu ajak bermain di luar <i>game</i> atau bertemu langsung?

Ada, sampai jadi teman di <i>real life</i> juga dan kita tuker-tukeran sosmed.
16. Pernahkah kamu merasa diterima atau ditolak oleh pemain lain? Bagaimana pengaruhnya?
Sejauh ini belum pernah mengalami penolakan, selama ini bertemu orang-orang yang ramah dan tidak sombong.
17. Apakah topik pembicaraan berubah seiring meningkatnya kedekatan hubungan?
Iya berubah yang awalnya sering mabar terus kita bahas nya yang yerkait <i>game</i> aja, abis gitu merambah ke curhat dikit.

E. Dimensi Kedalaman Pembentukan Relasi
18. Ceritakan proses pertemanan kamu di <i>Fish It</i> , dari kenal sampai jadi teman dekat, bagaimana tahapannya?
Awalnya sering mabar, habis gitu mungkin mulai ada curhat-curhatan, terus kita pindah ke sosmed nah di situ deh kita chat setiap hari terus juga <i>call</i> an.
19. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk akrab dengan pemain lain? Lebih cepat/lambat dibanding dunia nyata?
Lebih lama ya kalo menurut ku, soalnya butuh waktu.
20. Apakah ada teman dari <i>Fish It</i> yang sudah kamu ajak bermain di luar <i>game</i> atau bertemu langsung?
ada kak, kita udah pernah ketemu juga di <i>real life</i> .
21. Seberapa dekat hubunganmu dengan teman di <i>Fish It</i> dibanding teman di dunia nyata?
Aku lebih dekat sama teman di <i>real life</i> kak soalnya bisa ketemu setiap hari.
22. Apa yang membuat hubungan pertemanan di <i>Fish It</i> bisa terbentuk baik meski hanya lewat komunikasi virtual?
Mungkin karena mabar terus dan akhirnya ada topik buat ngobrol ternyata cocok.
23. Apakah ada pengalaman negatif dalam menjalin pertemanan di <i>Fish It</i> ? Bagaimana kamu menghadapinya?
Belum pernah ya, selalu ketemu orang baik.

F. Dimensi Ruang & Refleksi
24. Apakah <i>Fish It</i> hanya tempat bermain atau punya makna lain (ruang sosial, pelarian, atau eksplorasi diri)?
Menurut aku tempat untuk <i>rest</i> dari <i>real life</i> ya. Jadi mungkin kayak kita udah suntuk nih sama kehidupan di <i>real life</i> , ya cara satu-satunya lari ke <i>game</i> buat distraksi.
25. Bagaimana pengalaman di <i>Fish It</i> membentuk siapa dirimu sekarang?
Gak gimana-gimana kak, aku tetap jadi diriku.
26. Adakah hal lain soal tantangan dan strategi membangun hubungan lewat komunikasi virtual yang ingin kamu sampaikan?
Nggak ada kak.

Username : @jxnnx16/Jxnnxx16
 Umur : 22 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Status / Pekerjaan : Mahasiswa
 Domisili : Malang

A. Pertanyaa Pembuka	
1. Perkenalkan diri menggunakan <i>username</i> Roblox Kakak?	Nama <i>username</i> Roblox jxnnxx16.
2. Ceritakan pengalaman awal ketika pertama kali mengenal dan masuk ke <i>map Fish It</i> .	Awal mula main karena Tiktok. Setelah itu ternyata di kampus juga banyak teman yang main <i>Fish It</i> , akhirnya mulai coba dan ternyata seru.
3. Apakah kamu bermain sendiri atau bersama orang lain saat pertama kali masuk ke <i>Fish It</i> ? Bagaimana pengalaman itu memengaruhimu?	Biasanya sendiri, tapi kalau main sendiri pasti langsung terkoneksi dengan mutual, jadi tidak benar-benar sendiri.

B. Dimensi Pemilihan Media & Adaptasi Nonverbal	
4. Fitur komunikasi apa saja yang biasa kamu gunakan saat bermain <i>Fish It</i> (<i>chat teks, voice chat, emotes</i>)? Mana yang paling sering digunakan dan mengapa?	Lebih suka pakai <i>voice</i> , karena kalau pakai chat terasa ribet untuk ngetiknya.
5. Apa perbedaan yang kamu rasakan antara berkomunikasi di <i>Fish It</i> dan di dunia nyata?	Kalau semisal di <i>real life</i> kan kita bisa setiap saat buat ketemu ya, tapi kalau di <i>Fish It</i> kan nggak sepenuhnya karena biasanya aku lagi <i>online</i> temen aku enggak.
6. Bagaimana cara kamu menyampaikan ekspresimu lewat <i>chat</i> teks, mengingat keterbatasan ekspresi wajah dan bahasa tubuh?	Aku pakai <i>voice</i> kak jadi biasanya aku ganti nada bicara sih.
7. Apakah ada istilah atau kode khusus yang sering digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain?	Nggak ada sih kak.

8. Pernahkah kamu mengalami kesulitan atau salah paham saat berkomunikasi di <i>Fish It</i> karena keterbatasan media? Bagaimana cara mengatasinya?
Sejauh ini belum pernah.

C. Dimensi Presentasi Diri & Identitas
9. Apakah ada momen tertentu di mana kamu merasa “menjadi diri sendiri” saat bermain <i>Fish It</i> ?
Kalo lagi ngobrol sama ngajak kenalan.
10. Apakah kamu selalu menjadi dirimu sendiri saat berada di <i>Fish It</i> ?
Iya kak.
11. Dalam situasi seperti apa kamu merasa perlu menyesuaikan diri atau bersikap berbeda saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?
Kalau dirasa nggak cocok aja sih aku langsung berubah kayak menjauh dan ngurangin ngobrol.
12. Jika kamu harus mendeskripsikan dirimu di <i>Fish It</i> dalam satu kalimat, apa yang akan kamu katakan?
Pemain yang aktif dan suka ngajak kenalan pemain baru.

D. Dimensi Pertukaran Informasi & Perkembangan Kedekatan
13. Bagaimana perasaanmu setelah berinteraksi dengan pemain lain di <i>Fish It</i> ?
Karena kita punya hobi yang sama ya... kita punya ketertarikan yang sama jadi senang deh.
14. Apakah kehadiran pemain lain terasa nyata dan bermakna saat berinteraksi di <i>Fish It</i> ?
Nyata sih dan kadang kalau kita cocok kita main ke <i>map</i> lain.
15. Pernahkah kamu merasa diterima atau ditolak oleh pemain lain? Bagaimana pengaruhnya?
Sejauh ini aku belum pernah sih.

16. Apakah topik pembicaraan berubah seiring meningkatnya kedekatan hubungan?
Biasanya kalau sama pemain lain ya paling kita bahasnya kayak dapet ikan apa aja gitu-gitu aja sih.

E. Dimensi Kedalaman Pembentukan Relasi
17. Ceritakan proses pertemanan kamu di <i>Fish It</i> , dari kenal sampai jadi teman dekat, bagaimana tahapannya?
Aku tuh suka <i>yapping</i> ya, jadi ya langsung aja waktu main nih, terus tiba-tiba ada orang kan biasanya kalau kita mancing kan tiba-tiba ada orang di samping kita atau gimana. Nah, itu biasanya aku langsung ajak kenalan terus jadi temenan deh, gitu.
18. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk akrab dengan pemain lain? Lebih cepat/lambat dibanding dunia nyata?
Aku-akuin lebih cepat kalau di <i>game</i> ya, kayak langsung aja ajak kenalan terus temenan deh.
19. Apakah ada teman dari <i>Fish It</i> yang sudah kamu ajak bermain di luar <i>game</i> atau bertemu langsung?
Kalau temen ketemu dari <i>Fish It</i> itu biasanya kita cuma ke <i>map</i> lain. Kalau misal buat ketemu langsung gitu biasanya yang sama temen-temen yang udah kenal di kampus sih.
20. Seberapa dekat hubunganmu dengan teman di <i>Fish It</i> dibanding teman di dunia nyata?
Kalau perbedaannya tuh mungkin semisal di <i>real life</i> kan kita bisa setiap hari buat ketemu ya. Tapi kalau di <i>game</i> iku kan kita nggak sepenuhnya karena kadang beda jadwal kesibukan.
21. Apa yang membuat hubungan pertemanan di <i>Fish It</i> bisa terbentuk baik meski hanya lewat komunikasi virtual?
Mungkin karena punya hobi yang sama.
22. Apakah ada pengalaman negatif dalam menjalin pertemanan di <i>Fish It</i> ? Bagaimana kamu menghadapinya?

Sejauh ini aku belum pernah sih, bersyukurya belum pernah sampai yang dapet masalah dan lain-lain ya.. kalau misal ada juga mungkin langsung aku *cut off* sih soalnya gak mau ribet juga.

F. Dimensi Ruang & Refleksi
23. Apakah <i>Fish It</i> hanya tempat bermain atau punya makna lain (ruang sosial, pelarian, atau eksplorasi diri)?
Kalau aku sih buat tempat menghilangkan stres dari kehidupan <i>real life</i> gitu. Karena kan kita berinteraksi sama orang lain yang bahkan kita enggak kenal <i>face to face</i> tapi kita punya hobi yang sama.
24. Bagaimana pengalaman di <i>Fish It</i> membentuk siapa dirimu sekarang?
Baik sih, jadi bikin aku punya teman yang hobinya sama.
25. Adakah hal lain soal tantangan dan strategi membangun hubungan lewat komunikasi virtual yang ingin kamu sampaikan?
Tidak ada kak.

Lampiran 3 Dokumentasi



Lampiran 4 Sertifikat Publikasi & LOA Jurnal SEMAKOM Sertifikat



LOA Publikasi SEMAKOM**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Program Studi : ♦ Ilmu Administrasi Negara ♦ Ilmu Administrasi Niaga ♦ Ilmu Komunikasi
♦ Magister Administrasi Publik ♦ Magister Ilmu Komunikasi ♦ Doktor Ilmu Administrasi
Gedung F 101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
Telp. 031-5931800 psw. 159 email : fisip@untag-sby.ac.id

Nomor : 262/K/ILKOM/FISIP/VII/2026
Lampiran : -
Perihal : Pemberitahuan Penerimaan Artikel

Kepada Yth
Aurellia Agustiningtyas

Berdasarkan hasil review artikel yang saudara/i kirimkan dengan judul :

**"Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan Relasi Sosial Pemain Map Fish It di
Roblox"**

Maka dengan ini menyatakan artikel tersebut layak terbit untuk di publikasikan di
Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM) Juli 2026, Vol. 04, No. 02.
Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Surabaya, 01 Juli 2026
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Hajidah Fildzahun Nadhifah Kusnadi, S.Sos., M.A
NPP.20150220864

Lampiran 5 Kartu Bimbingan Tampak Depan dan Belakang



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 Program Studi : • Ilmu Administrasi Negara • Ilmu Administrasi Niaga • Ilmu Komunikasi
 • Magister Administrasi Publik • Magister Ilmu Komunikasi • Doktor Ilmu Administrasi
 Gedung F 101 J. Samsowaru 45 Surabaya (60118)
 Telp. 031-5931800 psw. 159 email : fsp@untag-sby.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Aurellia Agustiningtyas
 NBI : 1152200278
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Dosen Pembimbing I : Novan Andrianto, S.I.Kom., M.I.Kom
 Dosen Pembimbing II : Kun Muhammad Adi, S.I.Kom., M.I.Kom
 Judul Skripsi : Pengaruh Desain Visual Map Gunung Slamet Nusantara Expedition Studio Terhadap Pola Komunikasi Pemain Pada Aplikasi Roblox
 Pola komunikasi virtual dalam perkembangan media sosial pemain map Fith it di Roblox *Ag.*

A. Proses Bimbingan Skripsi

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2
1.	8/4 2026	- Dalam penelitian terdahulu. - Dalam " " tgg uss gaitmanta.		<i>Ag.</i>
2.	13/4 2026	- Referensi perbanyak tgg elno virtual. - Cara analisis teori. - Rumusan masalah.		<i>Ag.</i>
3.	14/4 2026	Penelitian terdahulu	<i>Ag.</i>	
4.	14/4 2026	- Contoh kerangka penelitian. - Acc sumber	<i>Ag.</i>	
5.	15/4 2026	Kerangka berpikir & penelitian. Langkah dan hasil penelitian.	<i>Ag.</i>	
6.	3/5 2026	- Mulai kumpulan data - Bab 3 tgg etnografi virtual		<i>Ag.</i>
7.	4/6 2026	- Sidang - wawancara sub - hasil	<i>Ag.</i>	
8.	4/6 2026	- Acc Sidang	<i>Ag.</i>	
9.	1/6 2026	- Pelajari Mobile X Hasil.		<i>Ag.</i>



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 Program Studi : • Ilmu Administrasi Negara • Ilmu Administrasi Niaga • Ilmu Komunikasi
 • Magister Administrasi Publik • Magister Ilmu Komunikasi • Doktor Ilmu Administrasi
 Gedung F-101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
 Telp. 031-5931800 psw. 159 email : fusp@untag-sby.ac.id

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2
2	10/7 ²	Sidang ACC 6/7 2026.		

B. Bimbingan Artikel Ilmiah dan Poster Hasil Luaran Skripsi

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2
1	4/6 2026	Fulu paper Semilokasi		

1. Kartu Bimbingan dibawa saat bimbingan
 2. Kartu bimbingan diisi oleh Dosen Pembimbing

Bimbingan dinyatakan telah selesai
 Tanggal :

Dosen Pembimbing I,



(.....NOVIAN.....)

Dosen Pembimbing II,



(.....ELUN MUHAMMAD ADI.....)

Lampiran 6 Bukti Cek Turnitin



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
LABORATORIUM OTONOMI DAERAH
 Gedung F Lantai 2 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
 Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya, Telp. (031) 5931800

SURAT KETERANGAN

Nomor: 1052/K/LOD/VII/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini penanggung jawab Uji Turnitin dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Surabaya

Nama : Moh. Dey Prayogo, S.I.Kom., M.I.Kom
 NPP : 20150220869

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Aurellia Agustiningtyas
 NBI : 1152200278

Berdasarkan hasil uji turnitin untuk skripsi mahasiswa tersebut telah di bawah 20%.

Surat Keterangan ini diberikan atas permintaan yang bersangkutan untuk "Pendaftaran Ujian Skripsi"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 03 Juli 2026

Mengetahui
 Kepala Lab. Otonomi


 ADMINISTRASI PUBLIK
 UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945
 SURABAYA
 Dida Rahmadanik, S.AP, M.AP

PIC Uji Plagiasi


 Moh. Dey Prayogo, S.I.kom., M.I.Kom

aurellia			
ORIGINALITY REPORT			
6%	5%	2%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	jurnal.unpad.ac.id Internet Source		
2	Yulia Putri Kartika Permatasari, Annisaa Aprilia Puspitasari, Meisiy Naishilla Defti Pratiwi. "Komunikasi Anak Perempuan dan Single Father: Tantangan, Hambatan, dan Peran Media Sosial", Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, 2024 Publication		
3	docplayer.info Internet Source		
4	repository.uin-suska.ac.id Internet Source		
5	journal.unpas.ac.id Internet Source		
6	Submitted to Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Student Paper		
7	accenttaxis.com Internet Source		
8	ead.unimar.br Internet Source		
9	repository.ulb.ac.id Internet Source		
10	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source		
11	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper		
12	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source		
13	ojs.jurnalrekaman.com Internet Source		
14	cdn.juris.id Internet Source		
15	repository.helvetia.ac.id Internet Source		

**Lampiran 7 Lembar Perintah Revisi
Dosen Penguji 1**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Aurellia Agustiningtyas
NIM : 1152200278
Hari/ Tanggal Ujian : Senin, 6 Juli 2026
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan Relasi Sosial Pemain Map Fish It di Roblox

Catatan Perbaikan:

masih banyak dipembahasan citasi dari pembahan
belum muncul sehingga tidak ada di DPustaka

Surabaya,
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,

Revisi dari Dosen Penguji,

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

Dosen Penguji 2

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Aurellia Agustiningtyas

NIM : 1152200278

Hari/ Tanggal Ujian : Senin, 6 Juli 2026

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan Relasi Sosial Pemain Map Fish It di Roblox

Catatan Perbaikan:

[Handwritten signature]

Surabaya,
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,

[Handwritten signature]

Revisi dari Dosen Penguji,

[Handwritten signature]

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

Dosen Penguji 3

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Aurellia Agustiningtyas

NIM : 1152200278

Hari/ Tanggal Ujian : Senin, 6 Juli 2026

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan Relasi Sosial Pemain Map Fish It di Roblox

Catatan Perbaikan:

Penulisan isi skripsi

Bab II : teori pilih salah satu, konsep pembentukan relasi sosial belum ada, uraikan dengan jelas tiap konsep & teori

Bab III : berikan uraian secara umum masing-masing sub judul lalu uraian secara spesifik

Bab IV : perbaiki ~~sis~~ penulisan, ikuti outline. Hasil belum menyuarab penelitian, belum ada pola sebagai hasil penelitian.

Bab V - daftar pustaka : perbaiki total.

Surabaya, 16 Juli 2026
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,

Revisi dari Dosen Penguji,

DEWI SRI A.R.

D

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.