

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

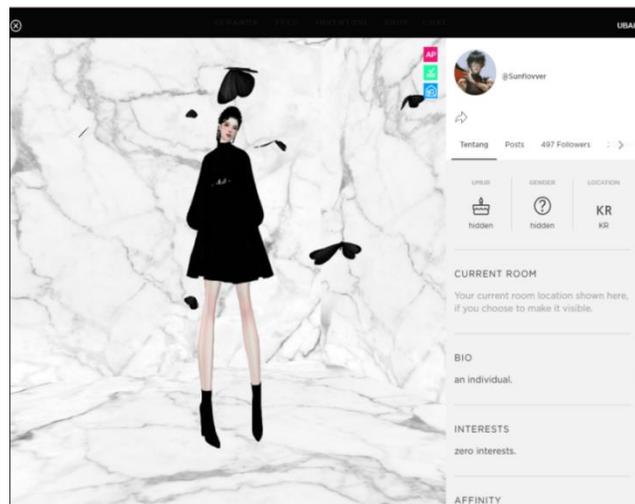
Internet merupakan media yang populer sejak tahun 1993 dengan menyediakan berbagai informasi dan hiburan yang dapat menghubungkan berbagai orang, salah satunya dengan adanya *game online* (Kollock dan Smith, 2002). *Game online* merupakan salah satu hiburan yang menarik bagi sebagian orang, dibuktikan dengan adanya jumlah pengguna sepanjang Februari 2021 sebanyak 26,4 juta pemain berdasarkan laporan dari layanan distribusi game *Steam* (Kompas.com, 2021). *Game online* memiliki beberapa pengertian dari berbagai peneliti, salah satunya pernyataan Juul (2005) yaitu sebuah aturan sistem dengan hasil variabel yang berbeda bagi setiap pemain karena perbedaan *effort* serta terikat secara emosional (Crawford et al., 2013). *Game online* sendiri mencakup beberapa tema dan *genre*, salah satunya adalah dunia *virtual* atau yang disebut dengan *social MUD* dengan menggunakan *internet* beserta perkembangannya (Taylor, 2006; Crawford et al., 2013).

Game online memiliki beberapa keuntungan, diantaranya mereduksi *anxiety* dan stres, melatih simulasi kognitif, serta membantu orang untuk bersosialisasi (Barr dan Copeland-Stewart, 2022). Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Barr dan Copeland (2022) terhadap 781 partisipan berdasarkan survei *online* di Amerika Serikat, yaitu hasil menunjukkan ada beberapa partisipan yang dapat bersosialisasi satu sama lain (Barr dan Copeland-Stewart, 2022). Hal ini sesuai dengan hasil *preliminary research* yang dilakukan peneliti terhadap informan I dan F. Kedua informan menyatakan bahwa *game online* dapat membantu mereka dalam bersosialisasi satu sama lain.

“Karena aku suka bermain komputer, main game itu sesuatu yang mudah dilakukan dan menyenangkan. Aku lebih main *game online* kalau ada waktu kosong gitu. Terus, yang ku rasakan main game itu aku punya wawasan baru, teman baru, belajar hal-hal baru, sesuatu yang tidak aku ketahui jadi tahu karena *game online*.” (Informan I, gamer)

“Hmm kurang tahu secara pasti, aku udah main game online sosial gini udah cukup lama dari SD atau SMP gitu. Dan menurutku berteman dengan orang orang dari luar pulau atau bahkan luar Indonesia buat wawasan bertambah dan bikin kita menghargai budaya budaya lain. Jadi, alasan utamanya ya karena teman-temannya.” (Informan F, gamer).

Peneliti menemukan suatu fenomena yaitu sesama pemain menjalin hubungan yang lebih intim dalam *game online*, walaupun mereka belum pernah bertemu satu sama lain. Hal ini terjadi karena adanya ketertarikan saat melihat *avatar* seseorang dalam *game online*, lalu mengenal identitas antar pemain sehingga dapat memahami dan mengevaluasi suatu interaksi (Kollock dan Smith, 2002). Bentuk pertemuan antar individu yang bermakna dalam satu media yang ada di internet disebut *internet dating* (Barraket dan Henry-Waring, 2008; Beasley dan Holmes, 2021). Dalam hal ini, *game online* sebagai media bagi individu untuk berpacaran satu sama lain. Beberapa orang juga menunjukkan ketertarikan terhadap orang lain di *internet* (Santrock, 2013).



Gambar 1.1. Profil *avatar* di *game online*

Avatar adalah karakter yang dibuat oleh setiap pemain dalam bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan informan I yang mengatakan bahwa ia pernah melakukan pendekatan sampai memilih untuk berpacaran di *game online*, serta informan F yang memilih untuk berpacaran di *game online* untuk pertama kalinya.

“Aku hanya ingin jadi pendengarnya, teman ceritanya. Kalau selama itu dia punya perasaan, ya kembali lagi ke masing-masing. Karena pada dasarnya, hal simpel itu bisa membuatmu nyaman, benar? Tapi balik ke diri masing-masing.” (Informan I, gamer).

“Sebenarnya kalau boleh jujur, aku baru pertama kali berpacaran sama dia di game online. Baru sama dia apa itu namanya... bucin ya? Tapi tidak sebucin itu, masih batas normal.” (Informan F, gamer).

Pada awalnya, informan I dan F memasuki *chatroom* yang tersedia di *game online*, lalu berkomunikasi dengan berbagai *avatar* yang mereka temui sampai menemukan kesamaan diantara mereka, sehingga kedua informan memberikan informasi tentang diri mereka. Hal ini juga membuktikan adanya pembagian informasi pribadi individu pada pasangannya di *game online*. Hal ini sesuai dengan informan I yang mengaku melakukan pendekatan kepada orang yang ia sukai dengan memberikan informasi tentang dirinya seperti identitas pribadi, media sosial yang dapat dihubungi saat melakukan pendekatan, sampai pengalaman pribadi saat berpacaran dengan seseorang di *game online*. Peneliti menangkap adanya *self disclosure* yang dilakukan oleh informan I via *game online*.

“Untuk informasi pribadi ya aku sharing, cerita keadaanku di rumah, urusan kerja iya. Aku akan ceritakan keseharianku, bagaimana pekerjaanku. Kalaupun dia tanya tentang hal pribadi ya aku akan jawab. Tanpa ditanyapun, aku kasih apapun, foto pribadi misalnya.” (Informan I, gamer).

Self disclosure merupakan sebuah proses pengenalan antar pribadi dengan mengungkapkan diri (Chelune, 1978; Waring, 2013). *Self disclosure* mencakup informasi yang berkaitan dengan diri seperti keadaan individu, sifat, pengalaman di masa lampau dan harapan di masa yang akan mendatang (Chelune, 1979; Giri, 2004). Seiring dengan berjalannya waktu, *self disclosure* dapat dilakukan secara *online* dengan adanya berbagai media komunikasi yang dapat diakses melalui *internet* seperti *snapchat*, *whatsapp*, *line*, dan sebagainya (Masur, 2018). Kesamaan antar individu dapat membentuk kepercayaan sehingga individu lebih mudah untuk memberikan informasi tentang dirinya, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh

Lee dkk (2018) tentang *self disclosure* antar individu dalam *virtual game*. Semakin banyaknya informasi yang diberikan seseorang, kepercayaan antar individu akan semakin kuat (Derlaga dan Berg, 2013).

Selain itu, penilaian seseorang terhadap orang lain dalam *online* juga menentukan keputusan untuk membagikan informasi tentang dirinya, seperti contoh adanya dua orang yang menceritakan pengalaman pribadi dalam *room chat* dengan harapan mendapatkan dukungan sosial (Masur, 2018). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Takano dan Taka (2019) mengenai komunikasi verbal dan non-verbal pemain *pigg party* saat bercerita tentang pengalaman *bullying*. Hasil menunjukkan bahwa orang yang menceritakan pengalamannya akan mendapatkan dukungan sosial (Takano dan Taka, 2019).

Keputusan seseorang dalam memilih untuk membuka diri sampai berpacaran di *game online* termasuk implementasi dari *cybercognition* sehingga mempengaruhi *decision-making* seseorang dalam *cyberspace* (Hadlington, 2017). *Cybercognition* terjadi ketika seseorang memproses segala informasi yang masuk sebelum melakukan aktivitas *cyberspace* (Hadlington et al., 2013, 2017). Dalam hal ini, seseorang melihat berbagai orang yang berpacaran dalam *room chat* dan postingan, sampai mencoba fitur yang ada dalam *game* seperti *marriage package*. *Cyberspace* merupakan lingkungan psikologis seseorang yang mencakup pengalaman, pemikiran, dan perasaan dalam melakukan interaksi saat *online* (Hadlington, 2017).

Selain itu, kepribadian individu juga mempengaruhi seseorang dalam berpacaran, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bonilla-Zorita dkk (2021) tentang pacaran *online* dengan media aplikasi *dating*. Hasil menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki *high sociability* atau seseorang yang memiliki kemampuan bersosialisasi yang tinggi dan *high rejection-sensitivity* atau seseorang yang cenderung takut akan penolakan akan menggunakan media *online* dalam menjalin hubungan (Bonilla-Zorita dkk, 2021).

Hal ini sesuai dengan efek negatif yang dirasakan individu saat memberikan informasi mengenai dirinya maupun saat menjalin hubungan, diantaranya rasa takut

ditolak oleh individu lain (*fear of exposure or rejection*), rasa takut kehilangan kontrol terhadap individu lain (*fear of loss of control*), *fear of retaliation or angry response* seperti menggunakan informasi untuk melakukan *cyberbullying* pada individu, sampai *fear of losing one's individuality* (Hatfield, 1984; Petronio, 2002, Guerrero et al., 2010). Efek positif *self disclosure* adalah hubungan yang semakin erat dengan individu lainnya jika keduanya sama-sama merasakan afeksi satu sama lain (Chelune, Rosenfeld, dan Waring, 1985; Rosenfeld dan Welsh, 1985; Guerrero et al., 2010).

Walau demikian, beberapa orang memilih untuk membagikan sedikit informasi tentang dirinya, atau bahkan tidak memberikan informasi pribadi selama *online*. Hal ini terjadi karena adanya rasa malu, tidak percaya, bentuk melindungi privasi dan takut informasi disalahgunakan oleh orang lain (Baxter dan Montgomery, 1996; Masur, 2018). Hal ini diperparah dengan tidak adanya komunikasi nonverbal sehingga orang melakukan interpretasi kalimat yang disampaikan lawan bicaranya sendiri, sehingga ini disebut dengan *visual anonymity* dalam komunikasi *online* (Masur, 2018). Hal ini dibuktikan dengan adanya anonimitas pada pengguna *social virtual reality* (Maloney et al., 2020), serta banyaknya identitas yang ambigu (Kollock dan Smith, 2002). Hal yang sama juga dilakukan oleh informan F mengenai pemberian informasi tentang dirinya ke pasangan di *game online*.

“Jadi aku buat kesepakatan sama dia untuk tidak bahas soal kehidupan kita sehari-hari, kecuali kalau salah satu dari kita cerita. Ya... walau dia sih yang lebih sering cerita soal real life-nya dia daripada aku.” (Informan F, gamer).

Anonimitas terjadi ketika seseorang memberikan sedikit informasi mengenai dirinya, atau bahkan tidak memberikan informasi apapun tentang dirinya selama interaksi berlangsung. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Eklund dkk (2021) dimana anonimitas yang terjadi dalam *game online* menggabungkan *social group* dan *physical* dengan adanya karakter serta interaksi antar pemain yang berulang-ulang, sehingga orang hanya mengenal karakternya saja. Beberapa *game online* menyediakan fitur yang mengubah jenis kelamin setiap pemain dengan mudah

sehingga seseorang dapat melakukan anonimitas tanpa harus memperhatikan kondisi dirinya dan orang lain yang bermain *game*, contohnya pada pembuatan karakter yang tidak sesuai dengan identitas dirinya (Kollock dan Smith, 2002). Hal ini diperparah dengan banyaknya karakter perempuan yang dimainkan oleh laki-laki atau yang disebut dengan *hode*, sampai orang yang memalsukan identitas aslinya (Kollock dan Smith, 2002). Seseorang yang melakukan pemalsuan identitas dapat berujung pada perilaku *cybercrime* seperti melakukan *cyberbullying* sampai melakukan penipuan secara *online* (Lusthaus, 2018).

Beberapa jurnal telah membahas tentang *self disclosure* dalam *game online* maupun *self disclosure* pada orang yang berpacaran secara *online*, sebagai contoh penelitian yang dilakukan oleh Lee dkk (2018) tentang *self disclosure* antar individu dalam *virtual game*. Hasil menunjukkan bahwa kesamaan pada individu menjadi salah satu faktor seseorang melakukan *self disclosure* seperti kesamaan umur (Lee et al., 2018). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Osmanovic dan Pecchioni (2019) tentang pengaruh *game* terhadap 183 partisipan, hasil menunjukkan bahwa *game* membantu orang berkomunikasi satu sama lain, baik pada orang muda maupun orang tua (Osmanovic dan Pecchioni, 2019). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Lieberman dan Schroeder (2020) tentang perbedaan interaksi secara langsung dengan *online*, hasil menunjukkan kurangnya komunikasi nonverbal serta adanya anonimitas, walau demikian informasi yang diberikan lebih luas (Lieberman dan Schroeder, 2020). Berdasarkan beberapa penelitian diatas, peneliti ingin mengetahui bagaimana dinamika *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online*, dengan peran anonimitas yang ada pada individu seperti cara mereka memberikan informasi tentang dirinya terhadap pasangannya selama bermain *game online* sampai membangun kepercayaan diantara mereka.

1.2.Fokus Penelitian

Bagaimana gambaran tahapan *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online*?

1.3.Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tahapan *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online*.

1.4.Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat yaitu:

1.4.1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi baru mengenai gambaran tahapan *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan maupun referensi untuk penelitian selanjutnya terkait topik.
- c. Hasil penelitian ini bertujuan untuk pemenuhan mata kuliah skripsi Psikologi Sosial.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Partisipan

Dengan hasil penelitian ini diharapkan agar meningkatkan kesadaran tentang adanya gambaran tahapan *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online*.

2. Bagi Peneliti

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan terkait *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online*.

3. Bagi Masyarakat Umum

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memahami tahapan dan waktu yang diperlukan untuk *self disclosure* selama berpacaran di *game online*.