

**GAMBARAN TAHAPAN *SELF DISCLOSURE* PADA
ORANG YANG BERPACARAN DI *GAME ONLINE***

SKRIPSI



OLEH:
Brigita Flo Amalia
NRP 7103019092

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2022

GAMBARAN TAHAPAN *SELF DISCLOSURE* PADA ORANG YANG BERPACARAN DI *GAME ONLINE*

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Psikologi



OLEH :
Brigita Flo Amalia
NRP. 7103019092

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2022

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya:

Nama : Brigita Flo Amalia

NRP : 7103019092

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

GAMBARAN TAHAPAN *SELF DISCLOSURE* PADA ORANG YANG BERPACARAN DI *GAME ONLINE*

Benar-benar merupakan karya sendiri tanpa ada rekayasa dari pihak manapun. Apabila pada kemudian hari ditemukan bukti, bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiat atau hasil dari manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh, serta permohonan maaf dari pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan dinyatakan dengan sesungguhnya penuh kesadaran dalam membuatnya.

Surabaya, 12 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Brigita Flo Amalia

NRP : 7103019092

Menyetujui skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

GAMBARAN TAHAPAN *SELF DISCLOSURE* PADA ORANG YANG BERPACARAN DI *GAME ONLINE*

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library* Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



Brigita Flo Amalia

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI


GAMBARAN TAHAPAN *SELF DISCLOSURE* PADA ORANG YANG
BERPACARAN DI *GAME ONLINE*

Oleh:

Brigita Flo Amalia

NRP 7103019092

Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing Utama: Dr. Fransisca Dessi Christanti, M.Si. ()

NIDN : 711980329

Email : christa_tarigas@yahoo.com

Surabaya, 12 Desember 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Gambaran Tahapan *Self Disclosure* pada Orang yang Berpacaran di *Game Online*” oleh Brigita Flo Amalia (7103019092) telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada tanggal 12 Desember 2022



Dewan Penguji :

1. Ketua : G. Edwi Nugrohadi, S.S., M.A.



2. Sekretaris : Detricia Tedjawidjaja, M.Psi., Psikolog



3. Anggota : Dr. Y. Yettie Wandansari, M.Si., Psikolog



4. Anggota : Dr. Fransisca Dessi Christanti, M.Si.



NIDN : 711980329

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini dipersembahkan untuk :

TUHAN YESUS KRISTUS

Mama, Papa, Mas Exa, Clara

Bella a.k.a Scarpin, Tyen, Felita

Gamers yang berpacaran di game online

HALAMAN MOTTO

“Finishing what you’ve started. It’s called being responsible.”

-Brigita Flo Amalia-

“Maybe I made a mistake yesterday, but yesterday’s me is still me. I am who I am today, with all my faults. Tomorrow I might be a tiny bit wiser, and that’s me, too.

These faults and mistakes are what I am, making up the brightest stars in the constellation of my life. I have come to love myself for who I was, who I am, and who

I hope to become.”

Kim Namjoon (BTS)

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama peneliti mengucapkan puji syukur atas karunia Tuhan Yesus karena telah menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu. Skripsi ini bukan semata-mata selesai karena usaha peneliti saja, namun ada berbagai pihak yang telah membantu peneliti. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang menyertai usaha dari awal pembuatan hingga penyelesaian skripsi.
2. Dekan Psikologi, Ibu Agnes M. Sumargi, Grad.Dip.Ed., M.Psych., Ph.D yang telah memberikan saya kesempatan untuk belajar dan mengembangkan kemampuan saya selama berkuliah di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
3. Ibu Fransisca Dessi Christanti, M.Si. selaku dosen pembimbing saya yang sabar dan setia membimbing saya dari awal hingga akhir.
4. Bapak G. Edwi Nugrohadi, S.S., M.A. dan ibu Dr. Y. Yettie Wandansari, M.Si., Psikolog yang telah memberikan berbagai saran bagi penguji saat ujian skripsi berlangsung, serta memberikan bantuan dan bimbingan saat revisi skripsi.
5. Bapak G. Edwi Nugrohadi, S.S., M.A. yang telah membimbing saya dari semester awal hingga semester akhir.
6. Bapak Made Dharmawan Rama Adhyatma, M.Psi., Psikolog, yang telah membantu saya.
7. Seluruh karyawan Tata Usaha Fakultas Psikologi yang membantu saya dalam menjalankan proses administrasi selama saya berkuliah.
8. Mama dan papa yang telah mendukungku selama ini.
9. Sahabat sekaligus partner *game*, Bella a.k.a Scarpin yang menemaniku bermain *game online* sekaligus menjadi *support system* terbaik yang pernah ku temui. Tyen dan Felita yang bersedia mendengarkan ceritaku yang tidak begitu jelas, karena beberapa kali aku cerita soal *game online*.

10. Ce Allin Angkatan 2018, asdos kualitatif di semester 5 lalu. Terima kasih telah memberiku saran untuk mengambil tema ini sebagai skripsi.
11. Informan N, S, dan D yang telah memberikan waktu untuk melakukan wawancara hingga akhir, serta memberikan semangat untuk saya dalam menyelesaikan skripsi.
12. *Last, I feel thankful to myself. I never realize that I finish my own paper. So grateful to do what I like the most, making them into this paper.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	2
1.2. Fokus Penelitian	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2. Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kajian Fenomena Seputar <i>Game Online</i>	8
2.2. Kajian Literatur <i>Self Disclosure</i>	10
2.3. Gambaran Tahapan <i>Self Disclosure</i> pada Orang yang Berpacaran di <i>Game Online</i>	12

BAB III. Metode Penelitian	16
3.1. Pendekatan dalam Penelitian.....	16
3.2. Informan Penelitian	16
3.2.1. Karakteristik informan penelitian	16
3.2.2. Cara mendapatkan informan penelitian	17
3.3. Metode Pengumpulan Data	17
3.4. Teknik Analisis Data	19
3.5. Validitas Penelitian.....	19
3.6. Etika Penelitian.....	20
BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN	21
4.1. Persiapan Penelitian	21
4.1.1. Persiapan Peneliti	21
4.1.2. Perijinan Penelitian	22
4.2. Proses Pengambilan Data	22
4.2.1. <i>Setting</i> dan <i>Timing</i> Pengambilan Data Informan I.....	22
4.2.2. <i>Setting</i> dan <i>Timing</i> Pengambilan Data Informan II.....	22
4.2.3. <i>Setting</i> dan <i>Timing</i> Pengambilan Data Informan III	23
4.2.4. Kronologi Kegiatan Penelitian.....,	23
4.3. Hasil Penelitian.....	24
4.3.1. Pengolahan Data Penelitian.....,	24
4.3.2. Hasil Analisa Data	24
4.3.2.1. Deskripsi Tema Informan N	28
4.3.2.2. Deskripsi Tema Informan S	34
4.3.2.3. Deskripsi Tema Informan D	42
4.3.3. Deskripsi Tema Penelitian	45
4.4. Validitas Penelitian.....	51
BAB V PENUTUP.....	53

5.1. Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
5.2. Refleksi Penelitian.....	55
5.3. Simpulan.....	56
5.4. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Jadwal Wawancara Informan N.....	22
Tabel 4.2. Jadwal Wawancara Informan S.....	22
Tabel 4.3. Jadwal Wawancara Informan D.....	23
Tabel 4.4. Tabel Kategorisasi Informan N.....	27
Tabel 4.5. Tabel Kategorisasi Informan S.....	32
Tabel 4.6. Tabel Kategorisasi Informan D.....	40
Tabel 4.7. Tabel Persamaan dan Perbedaan.....	49

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1. Hasil Pengolahan Informan N.....	43
Bagan 4.2. Hasil Pengolahan Informan S	45
Bagan 4.3. Hasil Pengolahan Informan D.....	47
Bagan 4.4. Bagan Umum Hasil Pengolahan Tiga Informan.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Panduan Wawancara	61
Lampiran 2: <i>Informed Consent</i> Informan N.....	70
Lampiran 3: <i>Informed Consent</i> Informan S	71
Lampiran 6: <i>Informed Consent</i> Informan D.....	72
Lampiran 3: Lembar Keabsahan Hasil Penelitian Informan N.....	73
Lampiran 5: Lembar Keabsahan Hasil Penelitian Informan S.....	74
Lampiran 7: Lembar Keabsahan Hasil Penelitian Informan D.....	75

Brigita Flo Amalia (2022). “Gambaran Tahapan *Self Disclosure* pada Orang yang Berpacaran di *Game Online*”. **Skripsi Sarjana Strata 1.** Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAK

Self disclosure merupakan sebuah proses pengenalan antar pribadi dengan mengungkapkan diri. 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. Tahapan *self disclosure* dimulai dari tahap *orientation*, *explanatory exchange*, *affective exchange*, serta *stable exchange* menurut Altman dan Taylor. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui gambaran tahapan *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online*. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah *theory led thematic analysis*. Penelitian ini diikuti oleh 3 orang partisipan sesuai dengan kriteria, yaitu orang yang berumur 18-25 tahun, serta berpacaran di *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga informan melewati tahap *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online*, yaitu bertemu dalam *chatroom*, saling berkabar, sampai merencanakan pertemuan secara langsung.

Kata kunci: *self disclosure*, *game online*, *online dating*

Brigita Flo Amalia (2022). *“An Overview of the Stages of Self Disclosure in Relationship in Online Games”.* **Undergraduate Thesis 1.** Faculty of Psychology Widya Mandala Surabaya Catholic University.

ABSTRACT

Self disclosure is a process of interpersonal recognition by self-disclosure. Over time, self-disclosure can be done online with the existence of various communication media that can be accessed via the internet such as snapchat, whatsapp, line, and so on. The stages of self-disclosure start from the stages of orientation, explanatory exchange, affective exchange, and stable exchange according to Altman and Taylor. The purpose of this research is to find out the description of the stages of self-disclosure in people who are dating in online games. The data collection technique used is theory led thematic analysis. This study was followed by 3 participants according to the criteria, namely people aged 18-25 years, and dating in online games. The results showed that the three informants went through the stage of self-disclosure to people who were dating in online games, namely meeting in chatrooms, communicating news to each other, and planning meetings in person.

Keywords: *self disclosure, online games, online dating*