

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Pembahasan Hasil Penelitian**

*Self disclosure* merupakan bentuk pengungkapan diri (Chelune, 1978; Waring, 2013), serta bentuk transaksi dalam mengungkap dan penerimaan pengungkapan atau pendengar pada tingkat kognitif, emosional dan tingkah laku pada dua orang atau lebih (Greene, Derlega, dan Matthews, 2008 dalam Sprecher, A. Wenzel, dan J. Harvey, 2008). *Self disclosure* memiliki beberapa aspek, diantaranya kedalaman, keluasan, frekuensi, durasi, *valence* atau afeksi yang dirasakan individu, sampai kejujuran seseorang dalam memberikan informasi tentang dirinya atau yang disebut *veracity* (Altman dan Taylor, 1973; Guerrero et.al, 2010).

Tahapan pertama dalam *self disclosure* adalah pertemuan. Ketiga informan bertemu dalam suatu *chatroom*, lalu dua dari ketiga informan menceritakan sesuatu dalam *chatroom*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Takano dan Taka (2019) mengenai komunikasi verbal dan non-verbal dalam *game online Pigg Party*, yaitu hasil menunjukkan bahwa orang yang menceritakan pengalamannya akan mendapatkan dukungan sosial (Takano dan Taka, 2019). Salah satu dari ketiga informan menceritakan pengalaman ke pemain lainnya, sedangkan informan ketiga menawarkan bantuan ke salah satu pemain yang kesulitan. Menariknya, dua dari tiga informan merasa tertarik pada pemain lain dengan alasan yang berbeda. Informan pertama merasa tertarik karena kesamaan sifat, sedangkan informan kedua merasa tertarik karena sesuai dengan kriterianya.

Ketertarikan yang terjadi pada informan pertama sesuai dengan tahapan *self disclosure* yang pertama yaitu *orientation* yang dikemukakan oleh Altman dan Taylor (dalam Guerrero dkk, 2010) dan penelitian yang dilakukan oleh Lee dkk (2018) tentang *self disclosure* antar individu di *virtual game*. Individu akan terbuka ketika menemukan kesamaan antar individu (Lee dkk, 2018). Ketertarikan pada informan kedua masuk ke dalam pengaplikasian *cybercognition* (Hadlington dkk, 2017),

dimana informan memiliki kriteria sebelum mendekati seseorang, lalu mencari kriteria orang yang diinginkan dalam *game online*.

Ketiga informan juga melewati tahap pendekatan dalam *self disclosure*, yaitu memberikan kabar. Satu dari ketiga informan memberikan *effort* lebih dalam memberikan kabar tentang dirinya seperti mengajak untuk bertukar media sosial dan mengajak bercanda, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bonita-Zorita dkk (2021) tentang pacaran *online* dengan media aplikasi *dating*. Hasil menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki *high sociability* dan *high rejection-sensitivity* akan cenderung menggunakan media *online* dalam menjalin hubungan (Bonita-Zorita dkk, 2021). Tahap ini sebagai penentu bagi ketiga informan dalam memutuskan untuk berpacaran atau tidak. Pada akhirnya, ketiga informan memutuskan untuk berpacaran di *game online*.

Informan pertama memilih untuk berpacaran walau ia tidak mempercayai pacarnya. Rasa tidak percaya ini terjadi karena pengalaman buruk yang ia alami sebelumnya, mendengarkan pendapat teman-temannya, dan melihat komentar pacar pada salah satu postingan orang lain. Pada akhirnya, informan pertama memilih untuk memberikan sedikit informasi mengenai dirinya, seperti kesehariannya, namun tidak memberikan informasi lebih lanjut. Hal yang dialami oleh informan pertama merupakan efek negatif dari *self disclosure*, yaitu rasa takut ditolak oleh individu lain (*fear of exposure or rejection*) dan *fear of retaliation or angry response* seperti menggunakan informasi untuk melakukan *cyberbullying* pada individu (Hatfield, 1984; Petronio, 2002, Guerrero et al., 2010).

Perbedaan ketiga informan saat melewati tahap pendekatan juga terlihat dari cara mereka menanyakan sesuatu. Informan ketiga lebih memilih untuk menanyakan nama dan meminta foto sebagai tahap pendekatan, sedangkan informan pertama dan kedua baru meminta informasi berupa nama dan foto setelah memasuki tahap pendalaman. Informan ketiga berjenis kelamin laki-laki, sedangkan kedua informan lainnya perempuan. Dalam hal ini, perbedaan jenis kelamin saat memberikan maupun menerima informasi saat berada di tahap pendekatan terlihat, sesuai dengan penelitian

yang dilakukan oleh Gioia dkk (2021) tentang perilaku orang dewasa terhadap *self disclosure* secara *online* dan koneksi sosial, dimana hasil menunjukkan bahwa partisipan laki-laki menunjukkan *self disclosure* yang tinggi dari perempuan (Gioia dkk, 2021).

Tahapan ketiga yang telah dilewati ketiga informan adalah rencana untuk bertemu secara langsung. Informan kedua telah merencanakan pertemuan dirinya dengan pacar, sedangkan informan ketiga belum merencanakannya karena dua hal, sibuk bekerja dan jarak yang terlalu jauh. Informan pertama memilih untuk mengikuti rencana yang dibuat oleh pacarnya, dimana mereka akan bertemu di tempat tinggal informan pertama. Walau demikian, informan pertama sempat tidak mau untuk bertemu karena ia merasa belum siap dan sibuk mempersiapkan sidang skripsi hingga kelulusannya.

## **5.2. Refleksi Penelitian**

Penelitian ini mengajarkan peneliti tentang beberapa hal, diantaranya memahami tahapan *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online* serta perasaan apa yang mereka rasakan selama melakukan *self disclosure* maupun reaksi mereka saat merespon pacar mereka yang melakukan *self disclosure*. Peneliti sempat mengalami kesulitan saat mencari informan yang bersedia untuk dimintai wawancara via telepon, karena mereka meminta untuk wawancara via pesan. Peneliti baru mendapatkan informan yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan satu bulan sebelum periode skripsi berakhir. Peneliti melakukan wawancara sambil bermain *game online* bersama informan dan pacarnya.

### **Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari adanya keterbatasan penelitian, diantaranya adalah kesulitan menghubungi informan yang sesuai dengan kriteria, serta hanya membahas dinamika *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online* yang membahas satu jenis *virtual world* yaitu *IMVU*. Selain itu, peneliti belum menemukan informan yang melakukan anonimitas ke pacarnya saat melakukan *self disclosure*, mengingat ketiga

informan memberikan informasi yang sebenarnya ke pacarnya. Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk wawancara hanya dilakukan satu kali pada masing-masing informan, sehingga data yang didapatkan hanya sebatas tahapan dan waktu yang diperlukan.

### 5.3. Simpulan

Penelitian dengan judul “Gambaran Tahapan *Self Disclosure* Pada Orang yang Berpacaran di *Game Online*” menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini berjumlah tiga orang dengan inisial N, S, dan D. Ketiga informan telah melewati tahapan *self disclosure*, yang dimulai dari tahap pengenalan, tahap pendekatan dan tahap pendalaman. Peneliti menemukan adanya gambaran tahapan *self disclosure* pada orang yang berpacaran, dimana tahap pendekatan dan tahap pendalaman saling melewati satu lain. Seseorang yang telah melewati tahap pendalaman, dapat kembali ke tahap pengenalan namun lebih intens dari sebelumnya, seperti contoh informan kedua yang membahas mengenai berbagai topik *random* bersama pacarnya setelah membahas harapan dalam hubungan mereka.

Pada awalnya, ketiga informan memasuki *chatroom*, lalu ketiga informan berkenalan dengan beberapa teman disana. Informan kedua baru bertemu dalam *chatroom* setelah menceritakan pengalamannya, sedangkan informan ketiga bertemu dengan seseorang dalam *chatroom* setelah menawarkan bantuan ke salah satu orang yang bertengkar. Informan pertama yang bertemu dengan seseorang, kemudian mencari kesamaan diantara mereka, sehingga informan pertama merasa bahwa orang yang ia temui adalah orang yang memiliki satu kesamaan yang suka blak-blakan.

Tahapan selanjutnya adalah tahap pendekatan, yaitu ketiga informan berusaha mendekati maupun dekat dengan orang yang akan menjadi pacarnya. Dua dari ketiga informan menggunakan *punchline* atau candaan untuk mencairkan suasana diantara mereka, sedangkan informan pertama sebatas menanyakan dan memberikan kabar kapan dirinya bisa *online* dan seterusnya. Menurut dua informan, tahap pendekatan

ini menjadi tahap penentu seseorang untuk bisa berpacaran atau tidak, sedangkan informan pertama dapat memutuskan untuk berpacaran sambil mengenal pacarnya.

Ketiga informan juga memasuki tahap pendalaman dalam *self disclosure*, dimana ketiga informan memiliki keinginan untuk bertemu dengan pacar secara langsung. Informan kedua bahkan memiliki rencana untuk bertemu, sedangkan informan pertama memilih untuk mengikuti rencana pacarnya untuk bertemu di kota tempat tinggalnya. Informan ketiga memiliki keinginan untuk bertemu, namun ia tidak merencanakannya terlebih dahulu karena kesibukannya.

#### **5.4. Saran**

##### **1. Bagi Informan**

Informan pertama diminta untuk membicarakan apa yang ia rasakan terhadap pacarnya, sehingga mereka berdua dapat menemukan jalan keluar dan menyelesaikannya bersama. Informan kedua dan ketiga telah memenuhi tahapan *self disclosure* dengan baik, harapannya agar kedua informan dapat mempertahankan sikap terbuka dan mengajak pasangan untuk terbuka sehingga kedua informan dapat bertemu dengan pacarnya dan berpacaran secara langsung.

##### **2. Bagi orang yang berpacaran di *game online***

Orang yang berpacaran di *game online* perlu bersikap terbuka satu sama lain, karena itu menjadi bagian penting dari adanya *self disclosure* dalam *game online*.

##### **3. Bagi masyarakat**

Masyarakat diharapkan untuk memahami bahwa *game online* bukanlah suatu hal yang buruk jika digunakan untuk berkenalan dan berpacaran dalam *game online* selama kedua orang terbuka satu sama lain.

##### **4. Bagi peneliti selanjutnya**

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk membahas dinamika *self disclosure* pada orang yang berpacaran di *game online* dengan jenis *game online* yang berbeda, serta membahas mengenai yang terjadi pada orang yang berpacaran di *game online*

## DAFTAR PUSTAKA

- Andersen, P. A., Guerrero, L. K., Afifi, W. A. (2010). *Close Encounters: Communication in Relationships*. United Kingdom: SAGE Publications.
- Barr, M., Copeland-Stewart, A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), 122–139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Bonilla-Zorita, G., Griffiths, M. D., Kuss, D. J. (2021). Online dating and problematic use: A systematic review. *International journal of mental health and addiction*, 19(6), 2245-2278.
- Crawford, G., Gosling, V. K., Light, B. (2013). *Gamers: The Social and Cultural Significance of Online Games*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=HdmNAgAAQBAJ>
- Derlega, V. J., Winstead, B. A., Greene, K. (2008). Self-disclosure and starting a close relationship. In S. Sprecher, A. Wenzel, & J. Harvey (Eds.), *Handbook of relationship initiation* (pp. 153–174). Psychology Press.
- Derlaga, V. J., Berg, J. H. (2013). *Self-Disclosure: Theory, Research, and Therapy*. Springer US. <https://books.google.co.id/books?id=YbYACAAAQBAJ>
- Eklund, L., von Essen, E., Jonsson, F., Johansson, M. (2021). Beyond a Dichotomous Understanding of Online Anonymity: Bridging the Macro and Micro Level. *Sociological Research Online*, 0(0), 13607804211019760. <https://doi.org/10.1177/13607804211019760>
- Gioia, F., & Boursier, V. (2021). Young adults' attitudes toward online self-disclosure and social connection as predictors of a preference for online social interactions: The mediating effect of relational closeness. *Atlantic Journal of Communication*, 1-17.
- Giri, V. N. (2004). *Gender Role In Communication Style*. Concept Publishing Company. <https://books.google.co.id/books?id=xEuYjTd2JRkC>
- Hadlington, L. (2017). *Cybercognition: Brain, Behaviour and the Digital World*. United Kingdom: SAGE Publications.

- Hjorth, L., Chan, D. (2009). *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=HQeRAgAAQBAJ>
- Holmes, M., Beasley, C. (2021). *Internet Dating: Intimacy and Social Change*. United Kingdom: Taylor & Francis.
- Kollock, P., Smith, M. (2002). *Communities in Cyberspace*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=fSWEAgAAQBAJ>
- Kompas.com (2021, 3 Maret). 5 Tren Teknologi yang Booming Selama Pandemi Covid-19. Diakses pada 21 Maret 2022, dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/03/03/12090007/5-tren-teknologi-yang-booming-selama-pandemi-covid-19?page=3>
- Kompas.com. (2021, 10 Februari). Steam Cetak 26 Juta Gamer Online Bersamaan. Diakses pada 21 Maret 2022, dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/10/11310057/steam-cetak-rekor-26-juta-gamer-online-bersamaan>
- Lieberman, A., Schroeder, J. (2020). Two social lives: How differences between online and offline interaction influence social outcomes. *Current Opinion in Psychology*, 31, 16-21.
- Lee, Y.-H., Xiao, M., Wells, R. H. (2018). The Effects of Avatars' Age on Older Adults' Self-Disclosure and Trust. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(3), 173–178. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0451>
- Maloney, D., Zamanifard, S., Freeman, G. (2020). Anonymity vs. Familiarity: Self-Disclosure and Privacy in Social Virtual Reality. *26th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology*. <https://doi.org/10.1145/3385956.3418967>
- Masur, P. K. (2018). *Situational Privacy and Self-Disclosure: Communication Processes in Online Environments*. Springer International Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=JIJiDwAAQBAJ>
- McDonald, M. C., Senecal, G. (2021). *American and NATO Veteran Reintegration*. Adfo Books.
- Murdiyanto, E. (2020). *Penelitian Kualitatif(Teori dan Aplikasi disertai contoh*

- proposal*) (1st ed.) [E-book]. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press.
- Ni'matuzahro, Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*. Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nizamuddin, H., Azan, K., Anwar, K., Ashoer, M., Nuramini, A., Dewi, I., Abrory, M., Pebriana, P. H., Basalamah, J., Sumianto. (2021). *Metodologi Penelitian (Kajian Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa)*. DOTPLUS Publisher.
- Osmanovic, S., Pecchioni, L. L. (2019, July). Playing with words: The experience of self-disclosure in intergenerational gaming. In *International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 189-203). Springer, Cham.
- Siyoto, S., Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Santrock, J. W. (2010). *Life-span Development*. McGraw-Hill New York
- Santrock, J. W. (2013). *Life-span Development (14th ed)*. McGraw-Hill New York
- Schutt, R. K., Engel, R. J. (2014). *Fundamentals of Social Work Research*. United States: SAGE Publications.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Supratiknya, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Dalam Psikologi*. Penerbit Universitas Sanata Dharma Anggota APPTI.
- Takano, M., Tsunoda, T. (2019, July). Self-disclosure of bullying experiences and social support in avatar communication: analysis of verbal and nonverbal communications. In *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media* (Vol. 13, pp. 473-481).
- Waring, E. M. (2013). *Enhancing Marital Intimacy Through Facilitating Cognitive Self Disclosure*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=hQLXAQAAQBAJ>