

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin modern, teknologi pun turut berkembang dengan pesat untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia yang semakin tinggi. Disetiap bidang kehidupan manusia membutuhkan penggunaan kemajuan teknologi yang tidak terbatas, baik secara langsung maupun tidak langsung dan salah satunya melalui internet. Internet menjadi salah satu produk teknologi yang paling dibutuhkan oleh setiap lapisan masyarakat. Selain itu, internet memberikan banyak sarana hiburan seperti *streaming* film, mendengarkan lagu, bermedia sosial, *men-download* video serta bermain *game online*, maka bisa dilihat bahwa internet banyak memberikan berbagai fasilitas hiburan dan kemudahan bagi penggunaannya, serta sebagai sarana dalam proses pembelajaran.

Studi tentang perilaku dan internet terdahulu menunjukkan bahwa banyak orang menghabiskan waktu menjelajahi internet akan terisolasi dari masyarakat dan realitas kehidupan serta cenderung kehilangan kontak dengan lingkungan sosial di sekitarnya. **Mary V Modayil** (2003), menunjukkan hasil studi yang dipublikasikan di *Cyberpsychology & Behavior* menepis mitos bahwa terlalu banyak menghabiskan waktu menjelajahi internet akan menyebabkan masalah psikologis. Modayil dan kelompok peneliti melalui usaha mempertanyakan manfaat yang diperoleh individu melalui kegiatan yang memakan waktu lama untuk berkomunikasi dari komputer ke komputer diperoleh bukti bahwa efek internet tidak seburuk dari penelitian awal. Internet dinilai bahkan bermanfaat, terutama bagi mereka yang selama ini merasa lingkungan di sekitarnya seringkali salah mengerti akan dirinya, dan

tidak sedikit individu yang mengungkapkan bahwa internet membantu mereka mengatasi masalah pribadinya ([www.liebertpub.com](http://www.liebertpub.com)).

Bentuk interaksi dalam dunia maya tidak bertatap muka namun lingkungannya sama, yaitu melibatkan kehadiran diri dan orang lain. Media dan cara berinteraksinya yang berbeda yaitu melalui komputer. Penggunaan internet memfasilitasi interaksi dengan orang lain, tidak hanya sekedar berinteraksi dengan komputer. Media interaksi dalam internet bersifat virtual, tetapi komunitas dan interaksinya aktual. Mereka menelusuri dunia maya melalui emosi, pemikiran, dan aspek psikologis lainnya. Dunia maya menjadi lapang psikologis bagi individu sehingga seakan-akan interaksi berlangsung dalam ruang dan waktu yang sama. Hal ini bisa kita temukan salah satunya pada permainan komputer *game online* yang memanfaatkan jaringan internet.

*Game online* memiliki beragam jenis mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Jenis tema permainannya pun beragam seperti, *massively multiplayer online first-person shooter games* (MMOFPS), *massively multiplayer online real-time strategy games* (MMORTS), *cross-platform online play*, *massively multiplayer online browser game*, *simulation games*, dan *massively multiplayer online games* (MMOG) ([www.hotgamemagazine.com](http://www.hotgamemagazine.com)).

Menurut Kim dkk (2002) *game online* adalah permainan atau *game* yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. *Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Perkembangan *game online* di Indonesia diperkirakan meningkat pesat tiap tahunnya. Para peneliti konsumen-*Newzoo* merilis pada tahun 2016 bahwa Indonesia masuk pada peringkat ke-16

dari 100 negara yang dianggap berkontribusi terbesar dalam pendapatan industri *game online*, mengingat pada tahun 2015 Indonesia masih berada di peringkat ke-24 ([www.jagatplay.com](http://www.jagatplay.com)). Ini menunjukkan semakin banyaknya masyarakat di Indonesia yang menyukai *game* khususnya *game online*.

Bermain *game* memang mempunyai dua sisi negatif dan positif. Dari segi positif bisa melatih pola berpikir, refleksi, dan mungkin juga dijadikan ajang untuk mendapatkan uang dengan mengikuti pertandingan atau menjual item dan karakter di *game*. Sedangkan dari segi negatif, bermain *game* bisa membuat seseorang menjadi lupa diri dan tidak mepedulikan hal-hal lainnya, mereka akan mengorbankan waktu untuk tidur, makan, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga ([telaga.org](http://telaga.org)). Berdasarkan kedua sisi ini menunjukkan bahwa bermain *game online* tidak hanya memberikan pengaruh negatif namun juga terdapat banyak manfaatnya.

Fauzi (2010) juga mengungkapkan bahwa *game online* mempunyai aspek interaksi sosial seperti adanya hubungan timbal balik antar *gamers*, adanya suatu individu atau kelompok atau institusi, adanya tujuan dari proses interaksi itu sendiri, dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi komunitas ([www.academia.edu](http://www.academia.edu)). Komunitas saat ini tidak hanya sebatas perkumpulan manusia dalam sebuah organisasi atau kelompok yang nyata, tetapi telah bergeser ke dunia maya. Pada dunia online, banyak terbentuk komunitas-komunitas yang memiliki struktur menyerupai komunitas dunia nyata. Para pemain *game online* membentuk komunitas dan melakukan kompetisi dengan komunitas lainnya untuk memperebutkan hadiah dan jabatan tertentu, yang tentunya ada di dunia maya ([www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com)). Komunitas menurut Soenarno (2002) merupakan sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional. Komunitas terjadi karena individu tidak dapat terpisahkan dari suatu kelompok interaksi sosial, dan juga karena individu tersebut memiliki fungsi dan kedudukan dalam komunitas tersebut ([www.networkkedblogs.com](http://www.networkkedblogs.com)).

Komunitas-komunitas *game online* yang ada di Indonesia memiliki dampak pada perkembangan aspek sosial dari anggotanya. Interaksi sosial yang terjadi di antara pemain *game online* biasanya membuat seseorang menemukan teman yang senasib karena mengerti dengan apa yang dimainkan dan dilakukan (Yee, 2010). Bahkan dengan interaksi ini, yang dibicarakan tidak hanya hal-hal seputar *game* saja tetapi juga hal-hal di dunia nyata diluar *game*. Seseorang yang merasa menemukan teman yang cocok dan mengerti dengan apa yang diakukannya dapat membuat seseorang terus bermain *game* dan sulit untuk menghentikan atau meninggalkan permainan *game online* (psikologi.ub.ac.id).

Banyak sekali komunitas yang terbentuk di dalam macam-macam *game online* dan salah satunya adalah komunitas yang ada di *game online* 'X'. *Game online* 'X' merupakan genre permainan *Massively multiplayer online games* (MMOG) dengan sub genre MMO Musical. *Game* MMOG bisa dimainkan secara masif dan *online* serta melibatkan banyak player lain yang juga memainkan *game* yang sama. Dalam *game* MMOG, biasanya kita akan berinteraksi dengan player lain untuk menyelesaikan quest yang juga terdapat didalam *game online* 'X', dimana para player bisa memainkannya melalui komputer, laptop, dan android serta membutuhkan koneksi internet.

*Game online* 'X' merupakan salah satu *game* kasual bergenre musik yang tidak kalah dari *game* pendahulunya yaitu *AyoDance*. Yang menjadi sorotan utama dalam *game* ini adalah memiliki fitur untuk bernyanyi secara *Real-Time* dan dapat didengarkan langsung oleh seluruh pemain di Indonesia. Tidak hanya itu, *game online* 'X' juga didukung oleh grafik 3D yang menawan sehingga cocok untuk dimainkan oleh player dari semua kalangan. *Game* ini juga memiliki fitur-fitur menarik bagi pemainnya untuk mewujudkan impiannya menjadi seorang *superstar* (www.kaskus.co.id). Selain itu fitur karaoke yang ada di dalam *game online* 'X' terdapat fitur *dance battle* dimana para pemain dengan pemain dari anggota komunitasnya bersamaan naik ke *stage* (maksimal 6 pemain) untuk bermain mode *dance* dan

di setiap akhir lagu permainan setiap pemain akan mendapatkan posisi peringkat berbeda (posisi 1-6) sesuai jumlah skor yang diperoleh.

Fitur lainnya yang tidak kalah menarik di dalam *game online* 'X' adalah fitur *Couple*, *Wedding Room*, dan Rumah Bahagia. Para pemain di *game online* 'X' satu dengan yang lain dapat menjadi sepasang kekasih / *couple*. Setelah menjadi *couple*, biasanya mereka akan lebih sering bermain bersama juga dengan para anggota komunitasnya untuk menaikkan level *couple* berdasarkan *quest* yang tersedia agar dapat melakukan *wedding*. Pada fitur *wedding room*, pemain dapat membeli perlengkapan seperti jas, gaun, ruangan, mengundang seluruh anggota komunitasnya, hingga meminta teman-teman terdekat mereka untuk menjadi *bridesmaid*, *bestman*, serta *wedding host*. Selesai melakukan proses *wedding*, fitur rumah bahagia pun terbuka, di dalamnya terdapat seperti sebuah kamar besar yang tersedia beberapa furnitur. Disini, pemain juga dapat memiliki seorang bayi dengan cara menekan beberapa menu hingga bisa merawat bayi tersebut hingga besar serta membawanya ke *room* permainan. Selain itu juga, terdapat fitur taman yang memuat dua puluh lima pemain yang dapat di pakai untuk para anggota komunitas untuk berkumpul sekedar chatting, dan mengambil *screenshot* avatar mereka dengan *background* yang menarik.

Di dalam komunitas *game online* 'X', anggota yang satu dengan yang lainnya saling berinteraksi dan menjalin kedekatan secara virtual maupun dunia nyata sehingga mereka merasa seperti memiliki keluarga kedua. Berdasarkan hasil wawancara kepada 10 anggota komunitas, 60% anggota menyatakan bahwa lebih tertarik berinteraksi di dalam *game online* dari pada di dunia nyata. Interaksi secara *online* tidak mengharuskan untuk saling bertatap muka seperti di duniya nyata, mereka lebih berani dan percaya diri. Akan tetapi, tidak jarang saat berinteraksi mereka menemukan ketidakjujuran mengenai diri sendiri atau orang lain seperti memalsukan nama, umur, hingga jenis kelamin karena alasan privasi di dunia virtual, iseng, dan sebagainya. 40% anggota lainnya menganggap bahwa berinteraksi di dunita nyata

lebih penting. Mereka lebih bisa mengetahui dengan siapa mereka berinteraksi dengan adanya tatap muka dan lebih kecil kemungkinannya untuk tidak jujur mengenai diri mereka sendiri ataupun di bohongi oleh orang lain.

Selanjutnya dari hasil wawancara kepada 10 anggota komunitas, peneliti juga menemukan 70% anggota merasa cukup kesulitan berinteraksi di dunia nyata seperti di lingkungan tempat tinggalnya, sekolah, dan tempat kerja. Anggota merasa enggan untuk menyapa orang lain yang tidak begitu akrab, dan merasa tidak percaya diri. Anggota juga memilih untuk bermain *game online* 'X' pada waktu senggang dan sering menolak ajakan teman untuk menghabiskan waktu bersama sehingga interaksi di dunia nyata pun berkurang. Sedangkan pada 3 (30%) anggota lainnya tidak kesulitan berinteraksi di dunia nyata karena keinginannya untuk mendapat banyak teman yang akrab, dapat saling membantu jika ada kesulitan serta lebih bisa di andalkan.

Pada 10 anggota komunitas, peneliti juga melakukan wawancara bahwa rata-rata dalam sehari mereka mampu menghabiskan waktu 4 hingga 10 jam untuk bermain *game online* 'X'. Menurut hasil observasi yang peneliti lakukan, ditemukan di dalam komunitas *game online* 'X' para anggotanya dengan mudah dapat menemukan teman baru secara virtual hingga menjadi sahabat dari pada di dunia nyata. Tidak sedikit dari para anggota komunitas pun bisa saling jatuh cinta, berpacaran secara virtual dan di dunia nyata hingga kejenjang pernikahan di dunia nyata. Selain itu, para anggota komunitas pun dapat menemukan sosok orang tua, kakak, dan adik yang di rasa lebih nyaman serta lebih memahami diri mereka saat berinteraksi di dalam *game online* 'X' dibandingkan saat berinteraksi dengan orangtua mereka di dunia nyata.

Pada kenyataannya, di dalam kehidupan sehari-hari memang tidak semua orang mampu berinteraksi sosial dengan orang lain karena kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu berbeda. Kemampuan inilah yang disebut dengan kompetensi interpersonal. Menurut

Buhrmester (1996) kompetensi interpersonal adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang dalam membina hubungan interpersonal. Kemampuan ini sangat diperlukan guna membangun, membina, dan memelihara hubungan interpersonal yang akrab, misalnya hubungan dengan orang tua, teman dekat dan pasangan. Kurangnya kemampuan ini dapat mengakibatkan terganggunya kehidupan sosial seseorang, misalnya menjadi pemalu, menarik diri, memisahkan diri dari orang lain, dan memutuskan hubungan (Buhrmester,1996). Kompetensi yang tinggi dalam menjalin hubungan interpersonal dapat dilihat dari kelima aspek yaitu kemampuan untuk berinisiatif, kemampuan membuka diri, kemampuan untuk memberikan dukungan emosional, dan kemampuan dalam mengatasi konflik yang muncul.

Peneliti ingin melihat bahwa tingkat kompetensi interpersonal yang tinggi muncul jika anggota komunitas *game online* 'X' dapat mengemukakan pandangannya secara jelas tanpa menyakiti orang lain. Mereka juga biasanya mudah mendapatkan teman, mampu berkomunikasi secara efektif dan memberikan informasi selama berkomunikasi tanpa perasaan tegang atau perasaan tidak enak lainnya. Bahkan mereka akan mampu mengemukakan ide-idenya secara meyakinkan kepada orang lain dan menyelesaikan berbagai masalah yang terjadi dalam situasi interpersonal dengan efektif (Thalib, 1999). Sedangkan kompetensi interpersonal yang rendah akan mengakibatkan terganggunya kehidupan sosial mereka menjadi pemalu, menarik diri dari lingkungan, memisahkan diri dari orang lain, dan memutuskan hubungan (Buhrmester, 1996). Dalam hubungan pertemanan di *game online* hal-hal tersebut tidak dapat dilakukan sehingga kompetensi interpersonal yang dimiliki anggota komunitas *game online* pun ada yang tinggi dan ada pula yang rendah. Fenomena tersebut membuat peneliti tertarik untuk mendapatkan gambaran mengenai kompetensi interpersonal pada komunitas *game online* 'X'.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian ini adalah bagaimana derajat kompetensi interpersonal anggota komunitas *game online* 'X'.

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menjangkau aspek kemampuan untuk berinisiatif dalam membina suatu hubungan, kemampuan dalam membuka diri atau *self disclosure*, kemampuan untuk bersikap asertif, kemampuan dalam memberikan dukungan emosional, kemampuan dalam mengatasi konflik yang muncul dalam gambaran mengenai kompetensi interpersonal pada anggota komunitas *game online* "X".

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui derajat kompetensi interpersonal pada anggota komunitas *game online* 'X'.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1.4.1 Kegunaan Teoritis

- Memberikan informasi bagi ilmu Psikologi khususnya bidang kajian Psikologi Sosial mengenai kompetensi interpersonal yang dimiliki anggota komunitas *game online* 'X'.
- Memberikan informasi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan kompetensi interpersonal.

### 1.4.2 Kegunaan Praktis

- Memberikan informasi kepada anggota komunitas *game online* 'X' yang untuk mengetahui gambaran kompetensi interpersonalnya agar mereka dapat mengembangkan diri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
- Memberikan informasi kepada ketua komunitas *game online* 'X', sebagai bahan pertimbangan untuk merancang kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kompetensi interpersonal anggotanya menjadi lebih baik.

### 1.5 Kerangka pemikiran

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup seorang diri, sehingga membutuhkan orang lain dalam menjalin relasi, serta mempunyai kemampuan dalam mengelola diri dan kemampuan mengelola hubungan dengan orang lain. Salah satu kualitas hidup seseorang yang banyak menentukan keberhasilan menjalin hubungan dengan orang lain adalah kompetensi interpersonal. Manusia dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, dalam penyesuaian diri tersebut diharapkan mampu dalam menyatakan perasaan dan pemikirannya dengan terbuka kepada semua orang tanpa merugikan diri sendiri maupun menyinggung perasaan dan menyakiti orang lain.

Kompetensi interpersonal juga diperlukan bagi kehidupan sosial para anggota komunitas *game online* 'X', yaitu kemampuan kemampuan untuk membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang akrab sehingga dapat memenuhi kebutuhan sosial dan memfasilitasi pemenuhan kebutuhan individual inilah yang kemudian disebut sebagai kompetensi interpersonal (Buhrmester, 1988). Hal ini sebagaimana dinyatakan Larasati (1992) bahwa sekitar 73 persen komunikasi yang dilakukan manusia merupakan komunikasi interpersonal. Demikian pula Bierman (2006) dan Suchy (2000) juga menyatakan hal yang

bahwa kompetensi interpersonal merupakan salah satu faktor penting bagi keberhasilan individu dalam meniti kehidupannya.

Menurut Buhrmester (1996) kurangnya kompetensi interpersonal dapat mengakibatkan terganggunya kehidupan sosial seseorang, misalnya menjadi pemalu, menarik diri, memisahkan diri dari orang lain, dan memutuskan hubungan (Buhrmester, 1996). Kemampuan ini dapat diukur melalui aspek-aspek interpersonal, yaitu: (1) kemampuan untuk berinisiatif dalam membina suatu hubungan, (2) kemampuan dalam membuka diri atau *self disclosure*, (3) kemampuan untuk bersikap asertif, (4) kemampuan dalam memberikan dukungan emosional, dan (5) kemampuan dalam mengatasi konflik yang muncul.

Kemampuan berinisiatif dalam membina suatu hubungan adalah kemampuan anggota untuk memulai suatu bentuk interaksi dan hubungan dengan orang lain atau dengan lingkungan sosial yang lebih luas (Buhrmester, 1998). Anggota komunitas dengan kompetensi interpersonal yang tinggi memiliki keberanian untuk memperkenalkan diri terlebih dahulu kepada orang yang belum dikenal, berani meminta atau mengusulkan kepada teman untuk melakukan suatu aktivitas bersama-sama, serta berani menawarkan suatu hal yang terlihat menarik dan atraktif kepada teman. Sedangkan anggota dengan kompetensi interpersonal yang rendah cenderung takut untuk mulai memperkenalkan diri kepada orang yang belum dikenal, tidak tertarik untuk bergabung dengan kegiatan-kegiatan yang dicetuskan oleh teman, serta lebih senang mengerjakan banyak hal sendirian daripada harus berinteraksi dengan teman.

Kemampuan untuk membuka diri (*self-disclosure*) merupakan kemampuan anggota untuk terbuka kepada orang lain dalam relasi interpersonal (Buhrmester, 1988). Anggota komunitas dengan kompetensi interpersonal yang tinggi pada tahap hubungan tertentu akan bersedia memberikan informasi yang bersifat pribadi mengenai dirinya, seperti masalah pribadi, rahasia, atau kekurangan diri kepada temannya. Anggota dengan kompetensi

interpersonal yang rendah mudah merasa curiga dan tidak percaya kepada orang lain, lebih senang memendam sendiri permasalahan pribadi daripada menceritakannya kepada teman, berusaha menutup-nutupi perasaan yang sedang dirasakan, atau justru membesar-besarkan kelebihan diri untuk menutupi kelemahan diri dan agar lebih disegani oleh teman.

Kemampuan untuk bersikap asertif merupakan kemampuan untuk mempertahankan hak-hak pribadi, mengemukakan gagasan dan keyakinannya secara jujur dengan cara yang sesuai dan dapat diterima (Buhrmester, 1988). Anggota komunitas *game online* 'X' dengan kompetensi interpersonal yang tinggi memiliki keberanian untuk menegur teman yang tidak menepati janji, berani menolak ajakan teman yang bertentangan dengan nilai-nilai dirinya, serta berani menyatakan ketidaksenangan atau ketidaksetujuannya ketika teman memperlakukan orang lain atau teman dengan tidak pantas. Anggota dengan kompetensi interpersonal yang rendah akan cenderung membiarkan teman komunitasnya mengambil hak-hak pribadi teman atau orang lain, tidak berani berkata tidak ketika diajak melanggar aturan, serta ketika melihat kesalahan teman sudah keterlaluan, anggota hanya mencari aman dengan memilih untuk tidak peduli daripada harus berurusan dengan teman.

Kemampuan untuk memberikan dukungan emosional merupakan kemampuan untuk mengekspresikan perhatian, kesabaran, dan simpati kepada orang lain yang sedang dalam keadaan tertekan atau bermasalah (Buhrmester, 1988). Anggota komunitas dengan kompetensi interpersonal yang tinggi akan mampu mendengarkan keluh kesah teman dengan sabar dan penuh empati, turut membantu memberikan alternatif dalam mengatasi masalah, serta memberikan semangat kepada teman yang sedang mengalami kegagalan. Sedangkan anggota dengan kompetensi interpersonal yang rendah akan cenderung tidak peduli dengan permasalahan teman dan tidak berusaha mencari alternatif untuk mengatasi masalah temannya, senang melihat kegagalan temannya dan secara tidak langsung semakin

memojokkan kondisi temannya melalui perkataan, serta pada saat teman menceritakan masalahnya anggota tidak mendengarkan sungguh-sungguh dan justru ingin supaya pembicaraan dengan temannya cepat berakhir.

Kemampuan mengatasi konflik yang muncul merupakan kemampuan untuk menyusun suatu penyelesaian masalah dan mempertimbangkan kembali penilaian atas suatu masalah sehingga dapat meredakan ketegangan (Buhrmester, 1988). Anggota komunitas dengan kompetensi interpersonal yang tinggi memiliki niat dan akan berusaha mencari cara terbaik dalam menyelesaikan masalah dengan teman, bersedia meminta maaf terlebih dahulu, mampu melihat persoalan dari sudut pandang berbeda, dan tidak melakukan suatu perbuatan yang justru akan memicu konflik yang semakin memburuk dengan temannya. Sedangkan anggota dengan kompetensi interpersonal yang rendah akan cenderung membiarkan permasalahan dengan temannya berlarut-larut tanpa diselesaikan dengan cara yang baik, anggota justru akan lebih memelihara permusuhan dan tetap melihat permasalahan dari sudut pandang dirinya sendiri, sehingga anggota menganggap dirinya-lah yang benar dan merasa tidak perlu untuk meminta maaf kepada temannya.

Anggota komunitas memerlukan kemampuan dalam membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang disebut kompetensi interpersonal. Tingkat kompetensi interpersonal memainkan peran yang penting dan makin meningkat dalam menentukan kualitas pengalaman persahabatan dan pemenuhan kebutuhan. Faktor yang mempengaruhi kompetensi interpersonal adalah perbedaan jenis kelamin, dukungan orang tua dan dukungan teman sebaya.

Perbedaan jenis kelamin berpengaruh pada kompetensi interpersonal, karena jenis kelamin akan berpengaruh pada area kemampuan. Dalam *Women Studies Ensiklopedia*, perbedaan jenis kelamin adalah suatu konsep kultural yang berupaya membuat perbedaan dalam hal peran, perilaku, mentalitas, dan karakteristik emosional antara laki-laki dan

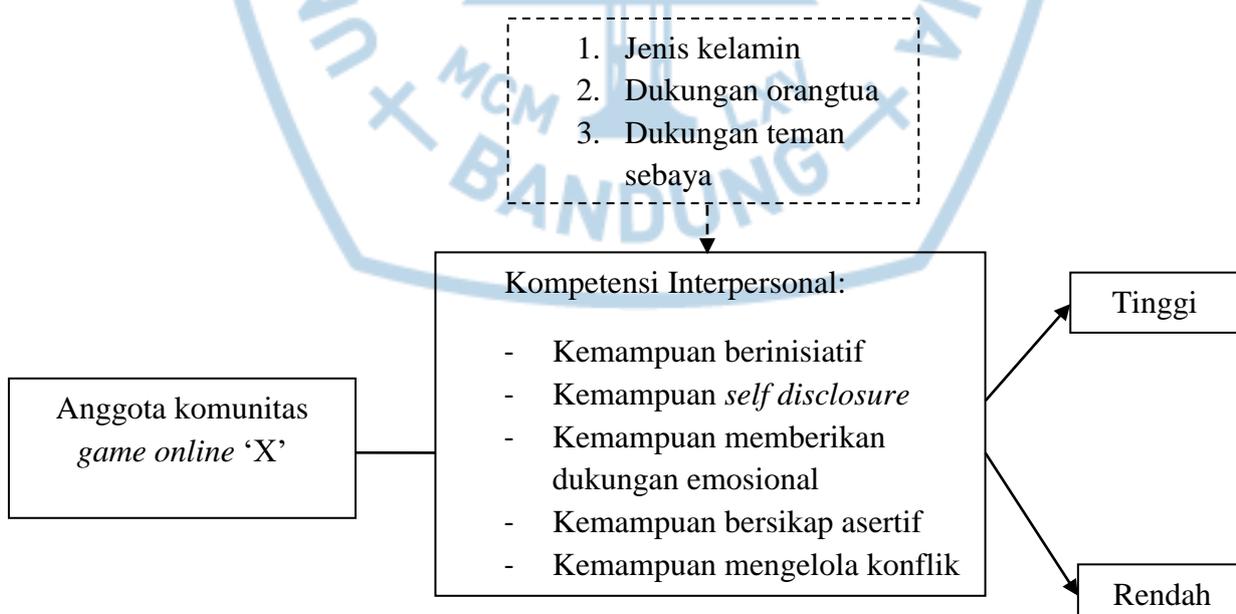
perempuan yang berkembang dalam masyarakat. Menurut Hadiyono & Kahn (1997) laki-laki lebih berani untuk melakukan hubungan interpersonal, bersikap asertif, dan aktif dalam menyelesaikan konflik yang dihadapi daripada perempuan. Hasil penelitian Buhrmester juga mengemukakan (1996) bahwa pria lebih kompeten daripada wanita dalam kompetensi yang berbentuk *instrumental behavior*, yaitu dalam hal kemampuan berinisiatif dan kemampuan bersikap asertif. Sedangkan wanita lebih kompeten dalam kemampuan yang berbentuk *expressive behavior*, yaitu kemampuan memberikan dukungan emosional, kemampuan membuka diri, serta kemampuan menyelesaikan konflik yang muncul dalam suatu hubungan.

Faktor dukungan orang tua terhadap individu juga mempengaruhi kompetensi interpersonal yang dimiliki anggota. Dukungan orang tua menurut Cabb (dalam Zaenuddin, 2002) merupakan adanya kenyamanan, perhatian, penghargaan atau menolong orang dengan sikap menerima kondisinya, dukungan keluarga tersebut diperoleh dari individu atau kelompok. Hal ini sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan Bandura (Buhrmester dkk, 1988) bahwa anak akan belajar melalui modeling dan imitasi. Orang tua yang memberikan dukungan kepada anggota dalam bergaul dengan teman-temannya sehingga memperoleh kesempatan untuk bergaul dalam lingkungan sosial, akan membuat anggota cenderung memiliki kompetensi interpersonal yang tinggi. Sedangkan orang tua yang kurang mendukung anggota untuk berelasi sosial membuat anggota tidak memperoleh kesempatan untuk membina hubungan yang lebih dekat lagi dengan teman-temannya, sehingga kompetensi interpersonal yang dimiliki anggota cenderung menjadi rendah.

Dukungan teman sebaya juga tidak dapat diabaikan dalam menumbuhkan kompetensi interpersonal anggota. Santrock (2007) mengatakan bahwa teman sebaya adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama. Fungsi terpenting dari teman sebaya adalah sebagai informasi mengenai dunia di luar keluarga, memperoleh umpan balik mengenai kemampuannya dari kelompok teman sebaya, dan

mempelajari bahwa apa yang mereka lakukan itu baik, dibandingkan orang lain (Santrock, 2007:55). Milen (dalam Strage, 1999) menemukan bahwa penerimaan dari teman sebaya dalam pergaulan akan berdampak terhadap anak. Teman sebaya yang hangat dan suportif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Dalam hal ini anggota komunitas dengan teman sebaya yang memberikan keluasan untuk saling berinteraksi memiliki kesempatan yang lebih besar untuk meningkatkan perkembangan sosial, emosi, dan lebih mudah membina hubungan interpersonal. Sebaliknya anggota dengan teman sebaya yang dingin, individualis, serta membatasi terjadinya interaksi akan membuat anggota cenderung takut untuk memulai interaksi, lalu anggota menjadi pasif dalam berinteraksi, dan pada akhirnya anggota akan menarik diri dari pergaulan. Hal ini dapat menghambat perkembangan sosial anggota sehingga kompetensi interpersonalnya akan menjadi tinggi atau rendah

Dengan penejelasan di atas, berikut skema kerangka pikir kompetensi interpersonal pada anggota komunitas *game online* 'X'.



Bagan 1.1 Kerangka Pikir Kompetensi Interpersonal

## 1.6 Asumsi

1. Anggota komunitas *game online* 'X' memiliki derajat kompetensi interpersonal yang tinggi dan rendah berdasarkan aspek-aspek kompetensi interpersonal yaitu kemampuan untuk berinisiatif, kemampuan untuk membuka diri (*self disclosure*), kemampuan dalam memberikan dukungan emosional, kemampuan untuk bersikap asertif, dan kemampuan dalam mengelola konflik yang muncul,
2. Kompetensi interpersonal yang dimiliki oleh anggota komunitas *game online* 'X' di pengaruhi oleh faktor-faktor kompetensi interpersonal yaitu, faktor jenis kelamin, dukungan orang tua dan dukungan teman sebaya.

