

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada jaman ini, penggunaan teknologi semakin diminati dan semakin menjadi pusat perhatian. Salah satu kemajuan teknologi yang diminati adalah penggunaan internet. Internet menjadi salah satu media yang digunakan oleh berbagai kalangan dan memiliki paling banyak peminat dibandingkan dengan media teknologi lainnya. Karena perkembangannya, internet pun dapat kita akses untuk mencari berbagai macam informasi (*browsing*), melakukan komunikasi *online* melalui media sosial (*social networking*), menjual atau membeli barang secara *online* (*e-commerce*), dan juga memberikan media hiburan, seperti mendengarkan lagu secara gratis (*downloading*) dan memainkan berbagai jenis permainan *online* (*game online*).

Karena banyaknya kegunaan yang internet berikan, penggunaanya pun semakin meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), pada tahun 2017, menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta penduduk. APJII memberikan pembagian klasifikasi angka penggunaan internet berdasarkan beberapa kategori. Angka tersebut jika dibagi berdasarkan klasifikasi usia penggunaanya, maka terdapat 75,50 % di usia 13 – 18 tahun, 74,23% di usia 19 – 34 tahun, 44,06% di usia 35 – 54 tahun, dan 15,72% di usia lebih dari 54 tahun. Kemudian jika dibagi berdasarkan klasifikasi jenis kelaminnya, laki – laki menempati angka tertinggi dengan 51,43% dibandingkan perempuan yang hanya 48,57%. (digilib.unila.ac.id/10546/14/BAB%201.pdf, di akses pada tanggal 13 November 2018, pada jam 02:30 WIB).

Melihat penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa peminat pengguna internet tidak hanya berada di satu kalangan saja, namun berasal dari berbagai kalangan, baik kalangan umur dan kalangan jenis kelamin. Selain itu, jika dilihat dari hasil survey, menunjukkan bahwa peminat tertinggi berada di usia 19 – 34 tahun atau dewasa awal dengan rata – rata 74,23% dan peminat terbanyak pun berjenis kelamin laki – laki.

Pada era milenium ini, internet tidak hanya digunakan untuk *browsing* dan berinteraksi lewat situs jejaring sosial, namun juga dimanfaatkan sebagai sarana bermain *game* secara bersamaan (*multiplayer*) melalui *game online*. *Game online* adalah *game* yang memungkinkan para pemainnya bermain dengan ratusan atau ribuan pemain lainnya diseluruh dunia. Hal ini disebabkan karena *game online* memakai sistem komunikasi berbasis *network of server* (Armitage, Claypool & Branch, 2006:16-17). Biasanya, jenis *game* yang dimainkan adalah permainan strategi, peperangan, kartu, atau petualangan.

Di Indonesia, *game online* pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90-an, yaitu ketika *game Nexian* muncul (Soebastian, 2010). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Bila *game offline* hanya dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas, maka *game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan.

Melihat hal ini, perkembangan *game online* di Indonesia pun semakin marak, menurut Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) yang melakukan studi terkait *game* di Indonesia, mengatakan bahwa jumlah *gamers mobile* mencapai 60 juta pengguna. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2020. Karena kemudahan dalam mengakses *game online*, maka *game* menjadi aktivitas yang sering dilakukan oleh masyarakat dilihat dari usia dan jenis kelaminnya. Jika dilihat dari hasil studi Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA), terlihat bahwa mayoritas

aktivitas masyarakat saat menggunakan *smartphone* adalah untuk bermain *game* (25%). Mereka memainkan *game* rata – rata berdurasi 53 menit. Aktivitas lain saat menggunakan *smartphone* adalah mengakses sosial media (17%), *streaming video* (12%), *browsing* (10%), dan berbelanja *online* (7%).

Jika dilihat dari jenis kelaminnya, jumlah *gamers mobile* juga cukup diminati oleh perempuan. Menurut studi juga dapat dilihat bahwa 49% *gamers* berjenis kelamin laki – laki dan 51% *gamers* berjenis kelamin perempuan. Jika melihat dari usianya, *games* tidak hanya disenangi oleh kaum remaja saja. Studi juga menunjukkan bahwa usia 16 – 24 tahun dan 25 – 34 tahun memiliki persentase yang cukup tinggi yaitu masing – masing sekitar 27%. Lalu, pada usia 35 – 44 tahun berada pada 24%, dan untuk usia 45 – 54 tahun berada pada 17%.

Game Online menurut Kim, dkk (2002) adalah permainan atau *game* yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. *Game Online* bisa dimainkan lewat LAN atau *Local Area Network* yaitu suatu jaringan yang menghubungkan antara pemain yang satu dengan pemain yang lain dalam suatu server sehingga para pemain bisa bermain secara bersama – sama. Semakin berkembangnya internet, *game online* pun dikembangkan dengan menambahkan jaringan data internet untuk mendukung permainan tersebut, sehingga penggunaan LAN diganti dengan penggunaan jaringan data internet.

Individu yang memainkan *game online* disebut *gamers*. Perkembangan *game online* berbanding lurus dengan peningkatan *gamers* khususnya di Indonesia. Menurut Komang Budi Aryasa (2010) diperkirakan, setiap tahun jumlah *gamer* di Indonesia meningkat sekitar 33% yang tersebar di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Yogyakarta, Depok dan Medan. Salah satu *developer game online*, menunjukkan data bahwa hingga 23 Juni 2017 12.675.696 *gamers* telah masuk kedalam *games*. Para *gamers* didominasi oleh para

remaja dan dewasa awal yang berusia 15-25 tahun. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan *game* tidak hanya dialami oleh remaja, tetapi juga anak-anak dan orang dewasa awal (Kuss, dkk., 2012). Kebanyakan kejadian terjadi di negara – negara Asia yang sebagian besar terjadi pada laki-laki dewasa berusia 12-20 tahun. Negara Asia yang dimaksud kebanyakan terjadi di Cina dan Korea Selatan, serta sedikit kasus berasal dari Eropa dan Amerika Utara dengan perkiraan prevalensi cukup tinggi. Kuss (2013) mencatat bahwa prevalensi kejadian *internet gaming disorder* bergerak dari 0.2% di Jerman sampai 50% pada remaja Korea. Menurut Hexavianto (dalam Wijayanti, 2013:1), sampai tahun 2012, di Indonesia terdapat 30 juta pengguna *game online* dengan rata-rata umur pengguna 17 hingga 40 tahun. Wijayanti (2013:9) mengungkapkan beberapa penelitian yang terkait dengan motif seseorang bermain *game online*, yakni: sebagai hiburan, sebagai proyeksi diri ketika menghadapi permasalahan, dan sebagai media untuk berkompetisi dalam memecahkan sebuah permasalahan.

Berdasarkan keterangan beberapa subjek di lapangan, *game online* sering diakses sebab memungkinkan penggunanya untuk menghilangkan rasa bosan di berbagai tempat. Minimnya waktu yang dimiliki, *game online* sebagai media yang tepat untuk menghabiskan waktu atau menghilangkan rasa bosan tanpa perlu biaya yang besar dan tanpa perlu meninggalkan tempat kerja atau pekerjaan, dikarenakan dapat dengan mudah diakses kapanpun. Hal ini banyak dilakukan oleh individu dewasa awal dimana umumnya mereka bekerja. Mereka tidak memiliki banyak waktu untuk bertemu dengan teman – teman serta berkegiatan di luar jam bekerja. Dengan adanya *game online*, mereka dapat dengan mudah mengisi waktu untuk menghibur diri atau menghilangkan jenuh tanpa harus bertemu teman atau mencari hiburan lain di luar pekerjaan dan kesibukannya. Kemudian, terdapatnya fitur

komunikasi di dalam *game* dapat membantu mereka untuk berinteraksi dengan teman yang bermain *game* juga tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Fitur komunikasi yang terdapat pada *game online* tersebut memberikan kontribusi yang cukup signifikan dikarenakan pemain dapat melakukan komunikasi pada pemain lain yang berbeda tempat atau kota dengannya, sehingga terbentuklah apa yang disebut dengan *virtual world* (dunia maya). Fitur yang ada ini pun memiliki berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Menurut Reinders dan Wattana (2011), dampak dari penggunaan *game online* adalah kecemasan dan rasa termotivasi. Jika dilihat dari dampak negatifnya, yaitu kecemasan, adalah ketika seseorang memainkan *game online* dimana *game* tersebut dimainkan oleh banyak orang yang berada di berbagai negara, sehingga pemain akan berkomunikasi dengan berbagai macam bahasa yang dalam konteksnya dapat berupa komunikasi yang negatif karena berisi kata – kata kasar yang dilontarkan sesama pemain. Hal ini memungkinkan pemain mempelajari kata – kata kasar tersebut. Namun, selain dari dampak negatif, *game online* juga dapat memberikan dampak positif, yaitu motivasi. Jika dilihat dari konteks *game* yang bersifat global ini, maka sebagian besar *game online* akan di buat dengan bahasa yang berbasis bahasa inggris. Hal ini memberikan kemungkinan edukasi dan motivasi pada pemainnya dalam memahami bahasa inggris tersebut agar dapat dengan mudah memainkannya. Selain dari segi komunikasi atau bahasa, *game online* memiliki dampak lain. Jika dilihat dari dampak positifnya, bermain *game* bisa melatih pola berpikir, reflek, dan mungkin juga dapat dijadikan ajang untuk mendapatkan uang dengan mengikuti pertandingan atau menjual akun atau karakter *game*. Lalu, jika dilihat dari dampak negatifnya, bermain *game* dapat membuat seseorang terlalu menikmati “lingkungannya” sehingga kurang memperdulikan hal – hal di sekitarnya ataupun kurang memperhatikan

dirinya sendiri, seperti lupa untuk makan, mandi, malas untuk bekerja atau belajar, dan kurang untuk bersosialisasi dengan keluarga ataupun kerabatnya.

Meskipun terlihat ada dampak negatif yang di munculkan *game online*, dapat terlihat bahwa peminat *game online* semakin marak dan berkembang pesat, terutama di Indonesia. “Riset Newzoo menunjukkan Indonesia merupakan negara dengan jumlah *gamer* terbanyak yang bermain di perangkat *mobile* dan PC. Sebanyak 61% *gamer* Indonesia aktif bermain *game* di lebih dari dua *platform* setiap bulannya. Sementara 46% *gamer* Indonesia dipastikan bermain *game* di perangkat *mobile* dan PC” (teknologi.metrotvnews.com). Terlihat juga bahwa peningkatan peminat *game online* meningkat setiap tahunnya. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5% - 10 % setiap tahunnya, terutama karena semakin pesatnya infrastruktur internet (www.tribunnews.com). Dapat dikatakan bahwa dampak negatif dari adanya fitur komunikasi dalam *game* tersebut tidak memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap minat pemain, namun fitur tersebut menjadi daya tarik tambahan bagi pemain dalam membeli dan memainkan permainan tersebut.

Melihat hal tersebut, terdapat klasifikasi komunikasi yang dapat dilihat cukup jelas perbedaannya dari dampak memainkan *game online* dan juga penggunaan internet. Klasifikasinya adalah dunia maya dan dunia nyata. Dunia maya adalah sebuah kata Bahasa Indonesia yang dalam bahasa Inggrisnya disebut *cyberspace*. Pengertian *cyberspace* menurut Gibson adalah sekumpulan data, representasi grafik demi grafik dan hanya bisa diakses melalui komputer. Bungin (2006:159) mengatakan bahwa Penemuan dan perkembangan teknologi Informasi dalam skala massal, telah mengubah bentuk masyarakat manusia dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global, sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia. Masyarakat global itu juga

merupakan suatu kehidupan yang memungkinkan komunitas manusia menghasilkan budaya-budaya bersama, menghasilkan produk-produk industri bersama, menciptakan pasar bersama, mata uang bersama bahkan menciptakan perang dalam skala global disemua ini. Kesemua hal tersebut mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan masyarakat, yaitu masyarakat nyata dan masyarakat maya. Adapun yang menjadi perbedaan antara masyarakat dunia nyata dengan masyarakat dunia maya seperti yang juga di kutip dari Bungin (2006:160). Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana sebuah kehidupan nyata di mana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat di bangun melalui penginderaan (dapat diraba, dilihat, dicium, didengar dan dirasakan, oleh panca indera) sedangkan masyarakat maya, adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Untuk dapat berinteraksi di ruang maya tersebut di butuhkan peralatan yang menjadi penghubung antara individu ke individu atau kelompok lain di dunia maya, peralatan tersebut dapat berupa komputer atau pun peralatan elektronik lainnya yang memiliki fitur serta kemampuan mengakses internet. Seperti yang di sebutkan oleh Kurniawan (2009:206), proses interaksi penyampaian dan penerimaan pesan, bisa terjadi melalui pemanfaatan suatu sarana atau media tertentu. Dalam komunikasi di dunia maya media yang digunakan adalah komputer, baik *hardware* maupun *software*. Kesalingterhubungan secara global antara dua komputer atau lebih, yang bisa mencapai jutaan komputer jumlahnya, sehingga bisa saling tukar informasi antara komputer satu dengan yang lainnya. Antara komputer satu dengan yang lainnya bisa berkomunikasi, saling berkirim atau bertukar informasi atau pesan.

(<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/46440/Chapter%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y>, diakses pada 14 November 2018 pukul 01:52 WIB).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi pada masyarakat nyata atau dunia nyata merupakan interaksi langsung dengan menggunakan penginderaan (dapat diraba, dilihat, dicium, didengar dan dirasakan, oleh panca indera) antara satu individu dengan individu lain atau kelompok lain. Sedangkan untuk interaksi masyarakat maya atau dunia maya merupakan interaksi yang berlangsung dengan menggunakan peralatan atau media tertentu, khususnya media teknologi yang dapat menghantarkan pesan, seperti komputer, telepon, dan media teknologi lainnya, pada satu individu dengan individu lain atau kelompok lain yang juga memiliki media teknologi yang mempunyai akses untuk menerima pesan. Hal tersebut juga menjelaskan bahwa saat seseorang bermain *game online* dan menggunakan fitur komunikasi yang diberikan, akan menunjukkan perbedaan saat individu berkomunikasi di dunia nyata atau diluar *game online* tersebut.

Pada kenyataannya, setiap individu memang tidak selalu mampu berinteraksi sosial dengan individu lainnya, karena kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu berbeda. Kemampuan inilah yang disebut dengan kompetensi Interpersonal. Menurut Buhrmester (1998), kompetensi interpersonal adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki seorang individu dalam membina suatu hubungan interpersonal. Kemampuan ini sangat diperlukan untuk membangun, membina, dan memelihara hubungan interpersonal yang baik, misalkan hubungan dengan orang tua, teman atau pasangan. Individu yang memiliki kompetensi interpersonal yang rendah akan mengakibatkan terganggunya kehidupan sosial individu tersebut, misalnya individu menjadi pemalu, menarik diri, memisahkan diri dari orang lain, dan memutuskan hubungan interpersonal dengan orang lain (Buhrmester, 1996). Individu yang mempunyai kompetensi interpersonal yang tinggi akan mempunyai inisiatif untuk

memulai suatu hubungan pertemanan, mampu bersikap terbuka tentang dirinya, mampu bersikap asertif dengan mengemukakan pendapat – pendapat dan pemikirannya, mampu memberikan dukungan sosial bagi orang lain, dan mampu mengatasi konflik interpersonal dalam dirinya (Buhrmester dan Reis, 1998).

Namun, jika melihat dari komunikasi atau pertemanan di dunia *game online*, seorang individu tidak perlu pendekatan secara pribadi dan tidak perlu bersikap terbuka tentang dirinya. Karena hal tersebut kompetensi interpersonal kurang dapat berkembang. Pada kenyataannya, kompetensi interpersonal dapat berkembang dalam diri individu dengan cara meningkatkan hubungan dengan orang lain dan mengembangkan pola komunikasi yang asertif dan efektif (www.gudangmateri.com). Dalam hubungan pertemanan di *game online*, hal – hal tersebut tidak dapat dilakukan sehingga kompetensi interpersonal dewasa yang kecanduan *game online* pun cenderung rendah. Jika tingkat intensitas bermain *game* meningkat tinggi, pemain akan mengalami kecenderungan untuk menjadi pecandu *game online*.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mendapat gambaran mengenai kompetensi interpersonal yang dimiliki oleh individu di usia dewasa awal yang mengakses *game online*.

1.2. Identifikasi Masalah

Seperti apakah gambaran kompetensi interpersonal pada individu dewasa awal yang mengakses *game online*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk mengetahui derajat kompetensi interpersonal individu dewasa awal yang mengakses *game online*.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran spesifik mengenai kompetensi interpersonal melalui aspek – aspeknya, yaitu kemampuan inisiatif, kemampuan bersikap asertif, *self – disclosure*, *emotional support*, dan *conflict management*.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

- Memberikan informasi mengenai kompetensi interpersonal bagi Ilmu Psikologi Sosial.
- Memberi masukan bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian lanjutan mengenai kompetensi interpersonal.

1.4.2. Kegunaan Praktis

- Memberikan pemahaman mengenai kompetensi interpersonal bagi individu dewasa awal yang mengakses *game online* agar dapat memberikan pengetahuan dan cara menyikapi *game* sesuai fungsinya.
- Memberikan pandangan baru kepada masyarakat umum tentang kompetensi interpersonal pada individu dewasa awal yang bermain *game online* sebagai kemampuan yang penting dan dapat dikembangkan.

1.5. Kerangka Pemikiran

Perkembangan internet memiliki dampak terhadap beberapa bagian-bagian internet, salah satunya adalah pada bagian *game online*. Perkembangan internet juga dirasakan pada *game online*, yang memunculkan beberapa dampak bagi pemainnya, baik itu dampak positif dan dampak negatif. Perkembangan *game online* banyak diminati oleh berbagai kalangan dan peminat yang paling banyak jumlahnya adalah di kalangan dewasa. *Game online* memiliki dampak positif dan negatif bagi dewasa. Dari segi positif, *game online* dapat melatih pola berpikir, refleksi, bahasa asing, dan juga dapat melatih seseorang untuk mengikuti pertandingan dan menghasilkan pendapatan. Sedangkan, dari dampak negatif, bermain *game online* dapat membuat seseorang menjadi “terasingkan” dari lingkungannya. Hal ini dikarenakan seorang pemain mengorbankan waktunya melakukan aktivitas lain untuk bermain *game online*, bahkan mengorbankan waktunya untuk bersosialisasi.

Individu dewasa awal akan lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *game* dan berelasi di dunia maya daripada menjalin relasi pertemanan di dunia nyata. Keberhasilan individu dewasa awal dalam menjalin hubungan antar pribadi dan komunikasi secara lebih dewasa dengan teman sebaya, baik pria maupun wanita, dipengaruhi oleh kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan ini disebut sebagai kompetensi interpersonal. Individu dewasa awal yang mempunyai kompetensi interpersonal yang tinggi akan mempunyai inisiatif untuk memulai suatu hubungan pertemanan, mampu bersikap terbuka tentang dirinya, mampu bersikap asertif dengan mengemukakan pendapat-pendapat dan pemikirannya, mampu memberikan dukungan sosial bagi orang lain, dan mampu mengatasi konflik interpersonal dalam dirinya (Buhrmester dan Reis, 1998).

Kompetensi interpersonal pada individu dewasa awal yang mengakses *game online* dapat dilihat dari lima komponen, yaitu kemampuan untuk memulai sebuah hubungan

(*initiation of interactions and relationships*), kemampuan untuk bersikap asertif (*assertion of personal rights and displeasure with others*), kemampuan untuk bersikap terbuka (*self-disclosure of personal information*), kemampuan untuk memberi dukungan kepada orang lain (*emotional support of others*), dan kemampuan untuk mengelola konflik (*conflict management*).

Komponen pertama, kemampuan memulai sebuah hubungan (*initiation of interactions and relationships*), adalah usaha individu dewasa awal yang mengakses *game online* untuk memulai suatu bentuk interaksi dan hubungan dengan orang lain atau dengan lingkungan sosial yang lebih besar. *Initiation* merupakan usaha individu dewasa awal yang mengakses *game online* mencari pengalaman baru yang lebih banyak dan luas tentang dunia luar, juga tentang dirinya sendiri dengan tujuan untuk mencocokkan sesuatu atau informasi yang telah diketahui agar dapat lebih memahaminya. Kemampuan ini dapat dilihat ketika individu dewasa awal yang mengakses *game online* memperkenalkan diri dengan bahasa yang mudah dimengerti dan sopan, dan memperlihatkan kesan baik untuk pertama kali di depan orang lain.

Komponen kedua, kemampuan untuk bersikap asertif (*assertion of personal rights and displeasure with others*), adalah kemampuan dan kesediaan individu dewasa awal yang mengakses *game online* untuk mengungkapkan perasaan-perasaan secara jelas dan dapat mempertahankan hak-haknya dengan tegas. Dalam konteks komunikasi interpersonal individu dewasa awal yang mengakses *game online* harus mampu mengungkapkan ketidaksetujuannya atas berbagai macam hal atau peristiwa yang tidak sesuai dengan alam pikirannya. Itu berarti diperlukan adanya asertivitas dalam diri individu dewasa awal yang mengakses *game online*. Dalam berperilaku asertif, individu dewasa awal yang mengakses *game online* dituntut untuk jujur terhadap dirinya dan jujur pula dalam mengekspresikan

perasaan, pendapat, dan kebutuhan secara proporsional, tanpa ada maksud untuk memanipulasi, memanfaatkan, atau merugikan pihak lain. Kemampuan ini dapat dilihat ketika individu dewasa awal yang mengakses *game online* memberitahukan kepada lawan bicara bahwa perilaku tertentu tidak menyenangkan, dan juga ketika menolak tawaran yang tidak masuk akal dari lawan bicara.

Komponen ketiga, kemampuan untuk bersikap terbuka (*self-disclosure of personal information*), adalah kemampuan individu dewasa awal yang mengakses *game online* menyampaikan informasi yang bersifat pribadi dan penghargaan terhadap orang lain. Kemampuan ini sangat berguna agar perkenalan yang sudah berlangsung dapat berkembang ke hubungan yang lebih pribadi dan mendalam. *Self-disclosure* merupakan karakteristik dalam intimasi. Dua orang tidak akan dikatakan intim satu sama lain jika mereka tidak berbagi sesuatu yang sifatnya personal. *Self-disclosure* diantara dua pasangan adalah faktor yang sangat penting dalam kualitas komunikasi kedua pasangan. Dengan adanya *self-disclosure* ini *gamers* menurunkan perubahan dirinya dan membiarkan orang lain mengetahui dirinya secara lebih mendalam. Dapat disimpulkan bahwa *self-disclosure* adalah kemampuan individu dewasa awal yang mengakses *game online* untuk membuka diri, menyampaikan informasi yang bersifat pribadi dan penghargaan terhadap orang lain. Kemampuan ini dapat dilihat ketika individu dewasa awal yang mengakses *game online* mengungkapkan sesuatu hal yang intim dari dirinya, dan memberitahukan lawan bicara mengenai dirinya yang sebenarnya.

Komponen keempat, kemampuan untuk memberi dukungan kepada orang lain (*emotional support of others*), adalah dukungan emosional individu dewasa awal yang mengakses *game online* yang mencakup kemampuan untuk menenangkan dan memberi rasa nyaman kepada orang lain ketika orang tersebut dalam keadaan tertekan dan bermasalah.

Kemampuan ini sangat berguna untuk mengoptimalkan komunikasi interpersonal antar dua pribadi. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan untuk memberikan dukungan emosional adalah kemampuan individu dewasa awal yang mengakses *game online* untuk mengekspresikan perhatian, kesabaran dan simpati seseorang kepada orang lain. Kemampuan ini dapat dilihat ketika individu dewasa awal yang mengakses *game online* memberikan masukan kepada lawan bicaranya ketika sedang mengalami kesulitan, dan menjadi pendengar yang baik.

Komponen kelima, kemampuan untuk mengelola konflik (*conflict management*), yaitu meliputi sikap-sikap individu dewasa awal yang mengakses *game online* untuk menyusun strategi penyelesaian masalah, mempertimbangkan kembali penilaian atau suatu masalah dan mengembangkan konsep harga diri yang baru. Menyusun strategi penyelesaian masalah adalah bagaimana individu dewasa awal yang mengakses *game online* yang bersangkutan merumuskan cara untuk menyelesaikan konflik dengan sebaik-baiknya. Kemampuan ini dapat dikatakan muncul karena dalam setiap hubungan antar pribadi mengandung unsur-unsur konflik atau perbedaan kepentingan. Kemampuan ini dapat dilihat ketika individu dewasa awal yang mengakses *game online* mampu menempatkan diri saat lawan bicara sedang marah atau kesal, dan menahan diri untuk tidak melakukan hal yang dapat memicu timbulnya konflik. Selain dari kelima komponen ini, kompetensi interpersonal juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu perbedaan jenis kelamin, dukungan dari orang tua, dan dukungan dari teman sebaya.

Faktor pertama adalah perbedaan jenis kelamin. Menurut Buhrmester (1996), setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam setiap area kompetensi interpersonal dan hal tersebut dapat dilihat pula berdasarkan jenis kelamin. Pria lebih kompeten daripada wanita dalam kompetensi yang berbentuk *instrumental behavior*, yaitu dalam hal kemampuan

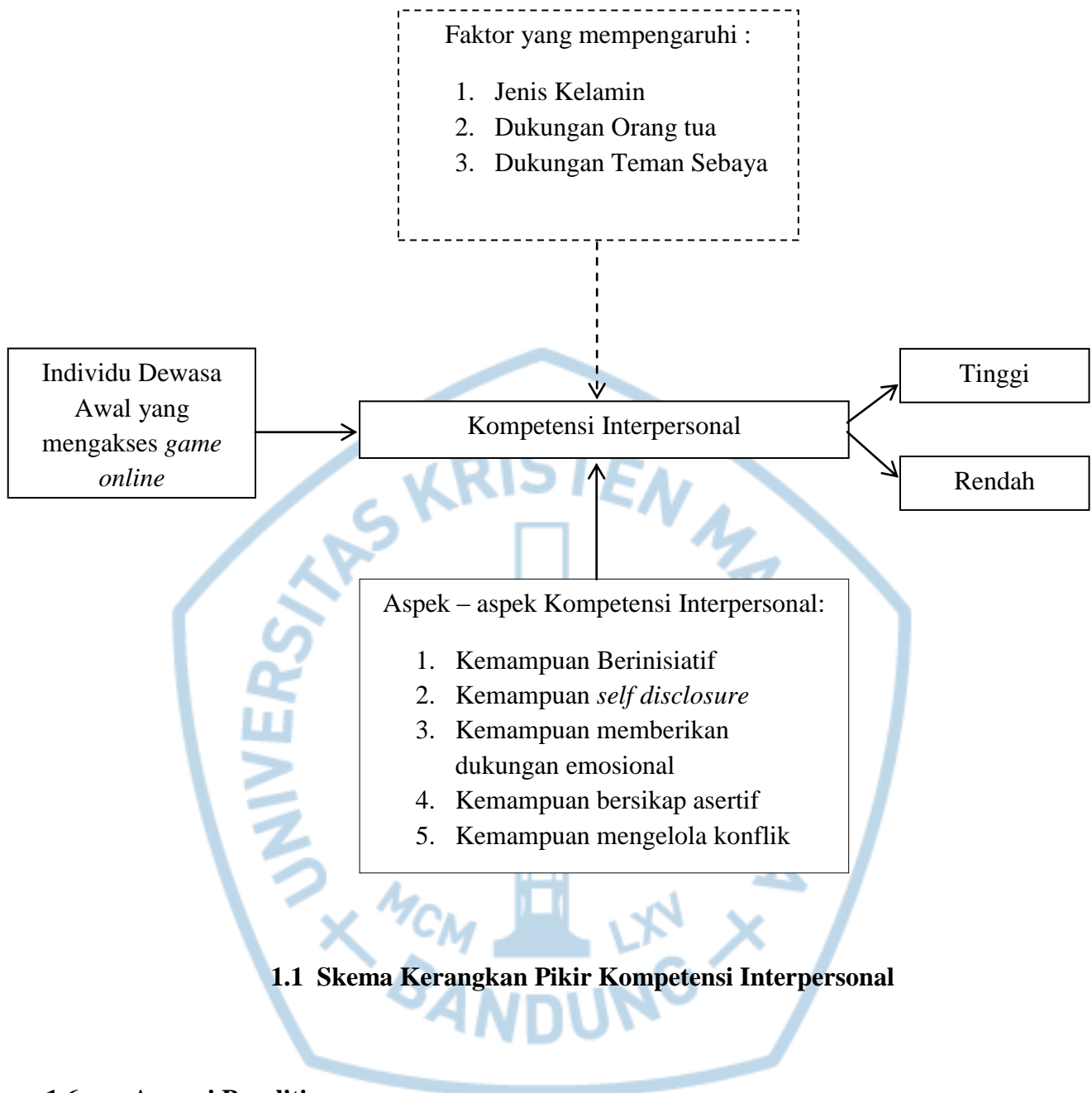
berinisiatif dan kemampuan bersikap asertif. Perilaku ini menunjukkan perilaku yang dilatarbelakangi oleh muatan kognitif. Dibandingkan pria, wanita lebih kompeten daripada pria dalam hal kompetensi berbentuk *expressive behavior* yaitu perilaku yang berkaitan dengan kehidupan perasaan. Bentuk *expressive behavior* adalah perilaku memberikan dukungan emosional, kemampuan membuka diri, dan kemampuan dalam menyelesaikan konflik yang muncul dalam suatu hubungan. Individu dewasa awal yang mengakses *game online* berjenis kelamin pria akan lebih kompeten dalam *instrumental behavior* dibandingkan individu dewasa awal yang mengakses *game online* berjenis kelamin perempuan. Individu dewasa awal yang mengakses *game online* berjenis kelamin perempuan akan lebih kompeten dalam *expressive behavior* dibandingkan individu dewasa awal yang mengakses *game online* berjenis kelamin pria.

Faktor kedua adalah dukungan dari orang tua. Hetherington dan Parke (dalam Buhrmester, 1996) mengungkapkan bahwa kontak anak dengan orang tua berpengaruh terhadap kompetensi interpersonal anak. Pengaruh perlakuan orang tua terhadap anak tidak dapat dipungkiri karena kontak anak yang pertama terjadi dengan orang tua. Selain itu bagaimana pola relasi antara orang tua dan anak juga akan mempengaruhi kompetensi interpersonal yang dimiliki anak. Orang tua yang memberikan dukungan kepada anak dalam bergaul dengan teman-teman mereka, sehingga memperoleh kesempatan untuk bergaul dalam lingkungan sosial, akan membuat seseorang cenderung memiliki kompetensi interpersonal yang tinggi, sedangkan orang tua yang tidak mendukung anaknya dalam berelasi sosial membuat anak tersebut tidak memperoleh kesempatan untuk membina hubungan yang lebih dekat lagi dengan teman-teman mereka sehingga akan membuat individu cenderung memiliki kompetensi interpersonal yang rendah. Individu dewasa awal yang mengakses *game online* yang diberikan dukungan oleh orang tuanya dalam bergaul dengan teman-temannya

cenderung memiliki kompetensi interpersonal yang tinggi, sedangkan individu dewasa awal yang mengakses *game online* yang tidak diberikan dukungan oleh orang tuanya dalam bergaul dengan teman-temannya cenderung memiliki kompetensi interpersonal yang rendah.

Faktor ketiga adalah dukungan dari teman sebaya. Lewis (dalam Buhrmester, 1996) mengungkapkan bahwa teman sebaya merupakan faktor yang sangat penting dalam kompetensi interpersonal. Milen (dalam Strage, 1999) menemukan bahwa anak yang memiliki sosialisasi yang baik dengan teman sebaya mempunyai tingkat percaya diri yang tinggi, mempunyai sifat yang menyenangkan dan mudah diterima oleh lingkungan. Anak yang memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya memiliki kesempatan yang lebih besar untuk meningkatkan perkembangan sosial, emosi, dan lebih mudah membina hubungan interpersonal. Individu dewasa awal yang mengakses *game online* yang memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya memiliki kesempatan lebih besar untuk meningkatkan perkembangan sosial, emosi, dan lebih mudah membina hubungan interpersonal dibandingkan dengan individu dewasa awal yang mengakses *game online* yang tidak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya.

Komponen-komponen dan faktor-faktor kompetensi interpersonal di atas memberikan gambaran mengenai kompetensi interpersonal yang dimiliki oleh individu dewasa awal yang mengakses *game online*. Hasil akhirnya terbagi menjadi dua kategori, yaitu tinggi dan rendah. Individu dewasa awal yang mengakses *game online* yang menguasai kelima komponen kompetensi interpersonal termasuk ke dalam kategori kompetensi interpersonal tinggi, sedangkan individu dewasa awal yang mengakses *game online* yang tidak menguasai kelima komponen kompetensi interpersonal termasuk ke dalam kategori kompetensi interpersonal rendah.



1.6. Asumsi Penelitian

- Individu dewasa awal yang mengakses *game online* akan memiliki kompetensi interpersonal yang rendah sebagai akibat dari kurangnya menjalin relasi secara nyata dengan lingkungannya.
- Individu dewasa awal yang mengakses *game online* akan mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan interpersonal yang dalam dengan orang lain.

- Individu dewasa awal yang mengakses *game online* akan memiliki kompetensi interpersonal yang tinggi.
- Individu dewasa awal yang mengakses *game online* memiliki kemampuan untuk menjalin hubungan interpersonal yang dalam dengan orang lain.

