



Self-Disclosure Pada Game Online Mobile Legends Dalam Komunikasi Interpersonal Untuk Mendapat Pasangan Virtual Penggunanya

Aulia Nur Azizah¹, Siti Nursanti², Nurkinan³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Singaperbangsa Singaperbangsa Karawang

Received: 16 Desember 2023
Revised : 26 Desember 2023
Accepted: 01 Januari 2024

Abstrak

Semakin majunya teknologi maka akan semakin banyak pula pengguna smartphone, dari kalangan muda hingga lansia. Banyak orang menggunakan berbagai aplikasi atau program yang tersedia di ponselnya untuk menyalurkan hobinya, salah satunya adalah aplikasi Mobile Legends. Remaja dan orang dewasa mencari kesenangan melalui Mobile Legends yang merupakan aplikasi game mobile berbasis online. Selain itu, game online ini dimanfaatkan oleh para penggunanya untuk bertemu dengan kenalan baru atau relasi, bahkan hingga pasangan, dimana mereka harus bisa menjelaskan diri mereka sendiri agar dapat meyakinkan lawan jenis, yang dikenal dengan proses self-disclosure. Pengenalan diri pada aplikasi Mobile Legends akan menunjukkan pertumbuhan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi khususnya. Alhasil, keterbukaan diri melalui aplikasi Mobile Legends menjadi hal yang penting untuk saling mengenal. Menurut Jourard, self-disclosure yang memiliki tiga dimensi: keluasan, kedalaman, dan target. Ketiga dimensi tersebut akan dijadikan acuan dalam penelitian ini. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini, menggunakan metode netnografi, yang mengadopsi metodologi penelitian etnografi untuk mengkaji budaya dan komunitas yang ada melalui komunikasi yang dimediasi komputer (CMC) melalui media baru. Temuan studi menunjukkan bahwa pengguna aplikasi game online Mobile Legends secara bertahap mengungkapkan diri mereka kepada orang lain, dengan luas dan dalamnya pengungkapan diri meningkat dengan kedekatan koneksi dan intensitas waktu bermain.

Kata Kunci: *Self Disclosure, Game Online, Komunikasi Interpersonal, Mobile Legends*

(*) Corresponding Author: auliaanz95@gmail.com

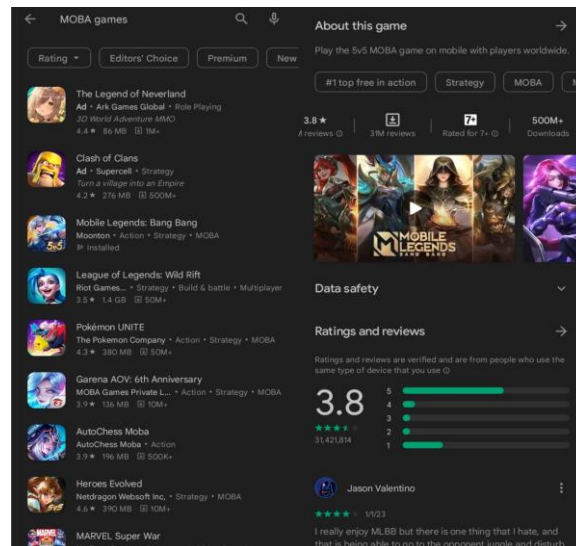
How to Cite: Azizah, A. N., Nursanti, S., & Nurkinan. (2024). Self-Disclosure Pada Game Online Mobile Legends Dalam Komunikasi Interpersonal Untuk Mendapat Pasangan Virtual Penggunanya. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10464685>

PENDAHULUAN

Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak sekali teknologi baru yang muncul dan berpengaruh besar bagi kehidupan manusia di zaman sekarang ini, salah satunya adalah munculnya *smartphone*. Dengan teknologi ini, semua elemen kehidupan kita berkembang pesat. Teknologi *smartphone* memudahkan kita untuk terhubung ke internet. Hal ini sejalan dengan kemudahan pencarian informasi. Selain itu, semakin banyak aplikasi dan *platform* media sosial baru yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, memungkinkan internet berkembang dan menyebar dengan cepat. Lebih lanjut, kontak media *online* memberikan manfaat seperti bertemu individu dengan minat yang sama, memperluas pengetahuan, dan tentunya memperluas relasi (Nursanti & Ayusafitri, 2019).

Game online adalah salah satu layanan atau aplikasi yang muncul sebagai hasil dari teknologi *smartphone* dan internet. *Game online* banyak digemari oleh berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa dan seringkali digunakan untuk menghilangkan rasa jenuh dari rutinitas sehari-hari.

Mobile Legends: Bang Bang atau yang sering disebut ML di masyarakat merupakan jenis *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang banyak disukai. Setelah dirilis pada tahun 2016 oleh Moonton sebagai *developer*-nya, *game online Mobile Legends: Bang Bang* mulai populer di Indonesia pada tahun 2017. Berdasarkan data yang diperoleh dari Google Playstore, *game Mobile Legends* menempati urutan 3 pada kategori *game* MOBA dengan jumlah unduhan lebih dari 500 juta kali.



Gambar 1. *Data Game Mobile Legends*

Menurut *website* Suara.com, jumlah gamers *Mobile Legends* di Indonesia (pemain aktif bulanan) telah menembus angka 34 juta. Delapan puluh persen pemainnya adalah laki-laki, sedangkan dua puluh persen sisanya adalah perempuan (Pratnyawan & Rachmanta, 2021). Berdasarkan temuan tersebut, dapat diasumsikan bahwa pemain *game* yang dulunya identik dengan hobi laki-laki, kini juga diminati oleh perempuan.

Game Mobile Legends memiliki kelebihan karena memungkinkan interaksi antar-pemain. Hal ini dikarenakan dalam *game* ini didukung oleh berbagai fitur, yaitu *add friends*, *personal message*, *text chat*, *voice chat*, *affinity*, *room chat*, dan *squad*. Fitur komunikasi interaktif ini mendukung adanya interaksi antar-pemain di dalam *game online* tersebut.

Interaksi yang terjadi selama permainan berlangsung dapat meningkatkan kedekatan antar pemain. Menurut DeVito, ketika orang menjalin hubungan dan berkomunikasi satu sama lain, seringkali mereka saling mempengaruhi. Proses ini akan mendekatkan atau menjauhkan suatu hubungan (DeVito, 2013). Selain itu, dengan adanya interaksi ini secara tidak langsung membuat pengguna *game Mobile Legends* untuk saling membuka diri dan menjalin suatu hubungan yang mendalam, seperti teman, sahabat, bahkan hingga hubungan romantis (*love relationship*) tanpa pernah bertatap muka (*face to face*) sebelumnya.

Hubungan romantis tentunya merupakan hasil dari proses hubungan interpersonal yang melalui beberapa tahapan, dimulai dari tahap kontak dan diakhiri dengan tahap *dissolution* (pemutusan hubungan). Setelah melalui beberapa tahapan, setiap orang akan menjadi dewasa dan menjalin persahabatan yang erat. Ini juga bisa berlaku untuk jenis hubungan lainnya. Ini adalah tahap penetrasi sosial

yang khas dari kontak, keterlibatan, keakraban, kehancuran, dan pemutusan hubungan (DeVito, 2013).

Selanjutnya, pengungkapan diri (*self-disclosure*) pada interpersonal berbeda dalam hal keluasan (*breadth*) dan kedalaman (*depth*). Jourard mendefinisikan keterbukaan diri sebagai “berbicara tentang diri sendiri kepada orang lain sehingga orang lain mengetahui apa yang dipikirkan, dirasakan, dan diinginkan seseorang” (Jourard, 1964). Argumen mendasar untuk perlunya pengungkapan diri adalah bahwa dua individu harus memiliki hubungan yang berarti. Pada dasarnya, jumlah informasi yang diungkapkan kepada orang lain dapat digunakan untuk menilai kualitas suatu hubungan. Berdasarkan data yang diraikan di atas, peneliti ingin meneliti bagaimana memahami keterbukaan diri dalam komunikasi interpersonal antar pemain *game online* Mobile Legends untuk mendapatkan pasangan virtual. Peneliti ingin mengetahui kedalaman dan keluasan pengungkapan diri pengguna Mobile Legends yang memiliki pengalaman memiliki pasangan pada *game* tersebut, serta topik apa saja yang dicakup, agar yakin bisa melanjutkan hubungannya di kehidupan nyata. Karena merupakan aplikasi *game online* paling populer, Mobile Legends dipilih sebagai tempat utama dalam melakukan penelitian ini. Untuk mengeksplorasi ikatan sosial di jejaring sosial seperti media sosial, penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif yang dikombinasikan dengan metode penelitian netnografi.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam mendukung penelitian ini, peneliti mengacu pada beberapa kajian literatur terdahulu seperti yang dilakukan oleh Irawan & Permassanty (2018). Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal subjek penelitian, yaitu sama-sama menggunakan subjek penelitian pemain *game Mobile Legends*. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu membahas mengenai tahap perkembangan hubungan penetrasi sosial pada *game* Mobile Legends yang dilihat melalui tiga faktor perkembangan hubungan yakni sikap percaya, sikap mendukung, dan sikap terbuka antar pemain *Mobile Legends*. Sedangkan penelitian ini ingin mengetahui bagaimana tahap *self-disclosure* dan penetrasi sosial yang terjadi antara para pemain *game Mobile Legends* hingga terjalin hubungan romantis.

Selain Irawan & Permassanty, ada juga penelitian dari Fitri & Irwansyah (2023). Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembentukan *self-disclosure* memiliki pengaruh yang kuat terhadap ketertarikan terhadap lawan jenis. Kalaupun pengguna tidak menceritakan semuanya, ada sesuatu yang bisa memberi nilai tinggi agar lawan jenis tertarik dengan apa yang diceritakan pemilikinya tentang dirinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan kajian tentang bagaimana pengungkapan diri dihasilkan dalam empat panel Johari *window*, yaitu panel terbuka, panel tersembunyi, panel buta, dan panel tidak dikenal. Sedangkan penelitian terbaru bertujuan untuk memahami pengungkapan diri dalam komunikasi interpersonal pengguna *game online Mobile Legends* untuk menemukan pasangan yang mengacu pada tingkat keluasan (*breadth*) dan kedalamannya (*depth*). Selain itu juga terdapat perbedaan pada subjek penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan pengguna aplikasi Tinder, sedangkan

penelitian terbaru menjadikan pemain *game online* Mobile Legends sebagai subjeknya.

Teori Penetrasi Sosial

Social Penetration Theory (SPT) merupakan teori yang dicetuskan oleh Irwin Altman dan Dalmas Taylor (1973) dan merujuk kepada hubungan interpersonal. Teori Penetrasi Sosial adalah teori komunikasi yang berkaitan dengan proses pembentukan hubungan atau peralihan individu dari komunikasi superfisial ke komunikasi yang lebih intim. Komunikasi intim tidak hanya mencakup keintiman fisik tetapi juga keintiman emosional dan intelektual. Interaksi atau perilaku verbal, nonverbal, dan berorientasi lingkungan atau konteks tertentu diperlukan untuk proses penetrasi sosial.

Computer Mediated Communication (CMC)

Computer-mediated communication (CMC) mengacu pada komunikasi antara dua atau lebih individu yang mungkin terlibat satu sama lain menggunakan komputer dalam berbagai cara. CMC adalah jenis koneksi *online* di mana mesin memediasi perilaku manusia dan pertukaran pesan atau informasi. Komunikasi nonverbal, seperti konteks fisik, emosi wajah, nada suara, jarak interpersonal, postur tubuh, tampilan, gerak tubuh, sentuhan, dan aroma, sama sekali tidak ditampilkan saat berinteraksi melalui internet (Winarti, 2021).

Saluran media CMC bersifat visual, yaitu berbasis teks. Pesan yang dikirim bersifat permanen, meski bisa dihapus. Pesan di CMC penuh dengan singkatan. Komunikasi nonverbal dibatasi, yang dapat dikomunikasikan hanya seperti *emoticon* atau frasa. Sedangkan isyarat nonverbal seperti aroma dan sentuhan tidak dapat ditransmisikan. Di *game* Mobile Legends ini misalnya, ada terminologi tertentu yang hanya dipahami oleh pemain. masukan sering diterima dan mudah tertunda, namun masukan dapat diperoleh segera melalui fitur interaktif seperti obrolan suara (*voice chat*) dan obrolan teks (*text chat*). Untuk mengikuti perubahan teknis dalam CMC, diperlukan kemampuan komunikator dan komunikan (DeVito, 2013).

Self-Disclosure

Menurut Jourard (1964), *self-disclosure* berarti berbicara tentang diri sendiri kepada orang lain sehingga orang lain menyadari apa yang dipikirkan, dirasakan, dan diinginkan orang tersebut. Definisi ini sesuai dengan pernyataan DeVito, bahwa pengungkapan diri memerlukan berbagi informasi dengan orang lain yang biasanya kita simpan untuk diri kita sendiri tetapi dapat mengungkapkan informasi yang sebelumnya tidak diketahui atau memberikan penjelasan tentang perasaan kita (DeVito, 2013).

Pertanyaan yang paling sering diajukan tentang pengungkapan kepribadian secara *online* dalam penelitian adalah seberapa jauh perbedaannya dengan pengungkapan secara tatap muka secara langsung (*face to face*). Nasi (1987) menyatakan dalam penelitian Walton, et.al (2013) bahwa komunikasi yang dimediasi komputer relatif terkendala dibandingkan dengan kontak tatap muka karena kurangnya kekayaan atau isyarat (nonverbal) di media sosial. (Habibah et al., 2021)

Jourard (1964) mengidentifikasi tiga dimensi pengungkapan diri, sebagai berikut:

1. Pengukuran luas (*breadth*)

Cakupan informasi yang dirilis disebut sebagai dimensi luasnya, dan semuanya. Informasi tersebut dijabarkan dalam enam kategori informasi yang dimiliki diri mereka sendiri, termasuk keyakinan dan nilai-nilai mereka, preferensi dan pekerjaan mereka; uang, karakter, dan fisik.

2. Kedalaman (*depth*)

Ada empat tingkatan dalam dimensi kedalaman pengungkapan diri. pengungkapan diri, yaitu: tidak pernah berdiskusi dengan orang lain terkait diri sendiri, berbicara secara umum, menceritakan diri secara mendalam dan utuh, dan berbohong atau mendistorsi diri sendiri serta menggambarkan sedemikian rupa sehingga citra diri palsu yang disajikan kepada orang lain.

3. Maksud atau tujuan pengungkapan diri.

Tujuan pengungkapan diri tergantung pada aspek orang yang dituju (*target-person*). Terdiri dari lima orang: ibu, ayah, teman laki-laki, teman perempuan, dan pasangan (Jourard, 1964).

Hubungan Romantis pada *Game Online Mobile Legends*

Dalam penelitian ini, peneliti mempertimbangkan latar belakang hubungan romantis yang dalam konteks hubungan interpersonal karena tidak ada yang dianggap signifikan sebagai hubungan romantis (DeVito, 2013). Hubungan romantis dibagi menjadi tiga dimensi: *intimacy*, *commitment*, dan *passion*. Sternberg mengemukakan bahwa ketiga dimensi tersebut tersusun dalam konfigurasi segitiga, dimana mereka berdiri sendiri tetapi saling berinteraksi dan tumpang tindih (Sternberg, 1986).

Keinginan (*passion*) dan keintiman (*intimacy*) keduanya melibatkan emosi yang sangat kuat, sehingga keduanya berjalan seiring. Komitmen, atau usaha untuk tetap bersama pasangan sepanjang waktu maupun saat ini, adalah hubungan antara kedekatan dan keinginan. Keintiman adalah tampilan cinta dan kehangatan yang berkelanjutan terhadap orang lain. Meski tidak ada konflik dalam hubungan, hal ini membuat pasangan merasa nyaman satu sama lain dan menikmati menghabiskan waktu bersama. Dalam hal ini pengguna *game online Mobile Legends* menumbuhkan kenyamanan dengan menghabiskan waktu bersama melakukan hobi yang sama yaitu bermain *game* sambil berinteraksi melalui fitur interaktif pada *game*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Karena penelitian mendeskripsikan tahap *self disclosure* pada *game online Mobile Legends* sebagai media komunikasi untuk mendapatkan pasangan, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (Sugiyono, 2013). Karena datanya bersifat deskriptif, teknik penelitian kualitatif tidak menekankan pada angka karena hasilnya disajikan dalam bentuk kata dan gambar (Sugiyono, 2013:7).

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan untuk mengkarakterisasi (menggambarkan) fakta dan ciri-ciri populasi atau item spesifik yang diselidiki secara metodis, faktual, dan benar. Penelitian deskriptif dapat dilihat sebagai pendekatan untuk memecahkan masalah yang mencirikan subjek atau objek penelitian sebagaimana adanya pada saat ini berdasarkan fakta-fakta yang diketahui atau seperti yang terlihat (Nawawi, 2001).

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan netnografi. Menurut buku Netnografi Robert V Kozinets: Melakukan Penelitian Etnografi Online. Netnografi adalah metode yang berfokus pada pemahaman dunia maya di mana individu terhubung satu sama lain dan dapat membangun budaya dan struktur sosial mereka sendiri (Kozinets, 2010). Secara teori, netnografi sama dengan etnografi virtual; satu-satunya perbedaan adalah dalam hal terminologi. Peneliti menggunakan pendekatan netnografi untuk mendapatkan gambaran detail dari fenomena pengungkapan diri yang dilakukan oleh pemain *game online* Mobile Legends kepada lawan mainnya untuk menemukan pasangan virtual.

Pengumpulan Data & Sumber Data

Teknik pengumpulan data untuk penelitian kualitatif dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu metodologi interaktif dan non-interaktif (Sutopo, 2006). Wawancara dan observasi partisipan adalah contoh metode interaktif, sedangkan observasi non-partisipan, teknik kuesioner, pencatatan dokumen, dan non-partisipasi adalah contoh metode non-interaktif.

Wawancara secara mendalam dilakukan dengan tujuh orang informan sebagai sumber data primer, yakni *player game online* Mobile Legends yang sedang menjalin hubungan romantis dengan sesama pengguna *game* tersebut atau memiliki pengalaman mendapat pasangan melalui *game* Mobile Legends serta aktif menggunakan fitur interaktif seperti *text chat* dan *voice chat* pada *game* tersebut. Disamping itu peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan lebih banyak data untuk dianalisis serta observasi partisipan yang ditujukan secara khusus agar peneliti dapat melihat pengguna (*player*) dalam *game online Mobile Legends* yang menggunakan CMC, dalam hal ini adalah fitur interaktif pada *game* tersebut dengan berpartisipasi langsung dalam aktivitas tersebut.

Analisis Data

Pendekatan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti tahapan yang digariskan oleh Priyowidodo (2020). Data dari model netnografi dianalisis dalam 5 (lima) tahap. Pertama, peneliti harus mengembangkan strategi penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan serangkaian pertanyaan penelitian utama yang terkait dengan masalah yang sedang diselidiki. Kedua, dengan memilih komunitas sebagai tempat subjek penelitian berada, peneliti mulai 'memasuki' komunitas tersebut. Ketiga, peneliti mendapatkan data studi dengan berpartisipasi aktif dan memperhatikan individu dalam kelompok *online* tertentu. Keempat, setelah mengumpulkan data, peneliti meneliti dan menemukannya. Kelima, peneliti dapat memberikan temuan kajian dan mempublikasikannya dalam laporan penelitian yang telah dihasilkan dengan menggunakan teori dan kebijakan (Priyowidodo, 2020) untuk menentukan pengungkapan diri pemain *game online* Mobile Legends kepada lawan jenis dalam *game* untuk menemukan pasangan virtual.

RHASIL & PEMBAHASAN

Pengukuran Luas Bahasan

Informasi yang diberikan oleh masing-masing informan yaitu Dinda, Deden, Tedi, Wulan, dan Sekar hanya berupa *profile image* pada *game* dan *nickname* pada awal penggunaan fitur interaktif yaitu *text chat* dan *voice chat* pada permainan Mobile Legends. Pada tahap perkenalan, kedua informan, Dinda dan

Deden, tidak tertarik untuk berbagi informasi pribadi dengan lawan mainnya karena masalah privasi, oleh karena itu topik yang dibahas hanya tentang kepentingan game tersebut. Kedua informan secara bertahap setuju untuk mengkomunikasikan informasi yang umum dengan pasangannya setelah bermain bersama beberapa kali dan lawan main tidak lagi dianggap "asing".

Sementara itu, tiga informan lainnya, Tedi, Wulan, dan Sekar membahas hal atau topik yang umum sejak awal mereka bertemu dengan lawan main di *game*, seperti nama asli, tempat tinggal, minat, dan hobi jika mereka merasa cocok saat pertama kali bermain bersama. Setelah ada minat dan kecocokan yang lebih besar pada tahap perkenalan, muncul keinginan untuk berkomunikasi lebih lanjut. Setelah beberapa kali berbincang menggunakan fitur interaktif dari game Mobile Legends, kelima narasumber memanfaatkan aplikasi WhatsApp dan Instagram untuk berinteraksi lebih intensif.

Pertemuan juga diperlukan terlebih dahulu untuk memastikan keakuratan informasi yang diperoleh dari pengguna Mobile Legends lain yang dikenal secara *online*. Hal-hal yang lebih bersifat pribadi akan mulai terungkap setelah muncul keyakinan dan ada rasa ketertarikan terhadap lawan main dalam game Mobile Legends tersebut, apalagi jika sudah menjadi pasangan secara virtual. Pada titik ini, pembahasan mulai meluas ke arah topik-topik seperti latar belakang keluarga, masalah perkuliahan, kesibukan, dan lain-lain, meskipun tidak semuanya dijelaskan secara langsung.

Setelah bertemu dan yakin dengan pasangan yang ditemui pada Mobile Legends, muncul kesepakatan untuk membawa hubungan virtual ke dalam kehidupan nyata (*real life*), sehingga akan terungkap sepenuhnya mengenai diri satu sama lain. Meskipun telah banyak informasi yang dikomunikasikan dengan pasangan, ada kemungkinan bahwa hal-hal tertentu telah diabaikan karena fakta bahwa manusia selalu berubah, atau hal-hal tersebut telah diabaikan karena dirasa tidak penting diketahui oleh pasangan.

Kedalaman Hubungan

Semua informan, terutama Wulan, Tedi, dan Sekar, mudah terbuka dengan lawan bicaranya sejak bertemu di *game*, menjadi pasangan dalam permainan (hubungan virtual), dan kemudian mulai berkencan di dunia nyata (*real life*). Setiap informan sepakat bahwa tidak ada yang disembunyikan, semuanya diungkapkan secara detail, dan tidak pernah berbohong kepada pasangan karena percaya bahwa hubungan yang kuat harus dimulai dengan kejujuran. Sehingga dapat dengan tepat mengidentifikasi pasangan atau lawan main dalam *game* sebagai hasil dari transparansi ini.

Meskipun ada keterbukaan antar pasangan, namun terkadang muncul miskomunikasi pada saat menggunakan fitur interaktif di Mobile Legends, terutama karena komunikasi yang dimediasi komputer (CMC) rentan terhadap gangguan jaringan. Menurut pengalaman masing-masing informan, beberapa hal pasti akan baru diketahui ketika bertemu langsung, bahkan jika pasangan tidak memiliki niat menyembunyikannya. Ini karena terdapat perbedaan signifikan antara pribadi yang ditampilkan saat menjalani hubungan virtual dengan kepribadian aslinya.

Tujuan Keterbukaan Diri dengan Lawan Main di Mobile Legends

Tujuan dari keterbukaan diri dengan lawan di Mobile Legends ini karena berawal dari rasa ketertarikan terhadap sesama pengguna di Mobile Legends yang

umumnya terlihat melalui profil dan hasil riwayat pertandingan lawan, sehingga timbul keinginan untuk berteman atau sekedar bermain bersama. Ketertarikan ini berkembang menjadi keinginan agar lawan main tersebut dapat mensinkronisasikan akun satu sama lain dalam game sebagai pasangan (*couple*).

Ketertarikan dengan pasangan biasa tumbuh setelah banyak bermain bersama, mengobrol tentang satu sama lain secara umum, dan berbagi minat yang sama. Dalam upaya mengetahui keseriusannya dalam hubungan akan diselidiki melalui komunikasi yang intens untuk memahami kepribadian dan latar belakangnya. Misalnya kebiasaan, pendidikan, kesibukan, teman, keluarga, dan sebagainya. Untuk beradaptasi, perlu membuka diri untuk menggali diri pasangan lebih dalam. Koneksi emosional mungkin terhubung dengan baik dan mendalam dengan berbagi hobi dan minat yang sama.

***Self-Disclosure* adalah Proses Bertahap dalam Pengembangan Hubungan**

Proses *self-disclosure* masing-masing informan memiliki perbedaan dalam hal waktu dan tahapan. Informan Dinda melakukan komunikasi interpersonal secara virtual selama 2 minggu bersama lawan mainnya sebelum memutuskan untuk menjadi pasangan. Dalam hal ini proses percakapan dimulai dengan membahas hal-hal yang berhubungan dengan *game* itu sendiri karena tidak ingin terlalu terbuka. Setelah beberapa kali bermain, pasangannya tersebut mulai membicarakan ketertarikan yang mengarah ke hubungan romantis. Setelah resmi menjadi pasangan, topik yang dibahas bukan seputar game lagi, tetapi lebih personal mengenai diri masing-masing. Seperti menanyakan kabar dan kegiatan sehari-hari.

Pada informan tedi, tahap perkenalan berlangsung selama 3 bulan hingga akhirnya memutuskan untuk menjadi pasangan. Dari awal bertemu calon pasangan di *game*, informan tersebut sudah sangat terbuka mengenai topik-topik umum seperti tempat tinggal dan minat karena sudah merasa cocok sebagai *partner* bermain. Perbedaan topik mulai terlihat setelah memutuskan untuk menjadi *couple* di *game*, dimana pembahasan mulai meluas ke arah rencana masa depan, kuliah, pekerjaan, dan sebagainya.

Informan ketiga, yakni Wulan melalui tahap perkenalan selama satu bulan dengan calon pasangannya. Pada awal perkenalan, pengungkapan diri yang dilakukan tidak terlalu mendalam, informasi yang diberikan hanya terbatas pada tempat tinggal, tempat kuliah dan hobi saja dan topik yang dibicarakan hanya seputar game *Mobile Legends*. Setelah memiliki status pacaran virtual, topik yang dibicarakan bertujuan untuk mengenal diri satu sama lain lebih dalam. Seperti kebiasaan, keseharian, masalah pekerjaan bahkan hingga hal mendetail seperti warna kesukaan.

Selanjutnya informan Deden mengalami tahap perkembangan hubungan yang paling lama jika dibandingkan dengan 4 informan lainnya, yakni 1 tahun sebelum menjadi pasangan dengan lawan mainnya di *game*. Sama seperti informan sebelumnya, informan ini tidak terlalu terbuka terkait hal-hal diluar *game* dengan lawan mainnya di *Mobile Legends*, hanya berbicara soal kepentingan *game*. Keterbukaan terhadap pasangannya muncul setelah beberapa bulan sering bermain bersama, topik yang dibicarakan mulai meluas mengenai kehidupan pribadi dan hal-hal diluar *game*, sehingga *game* hanya sebagai hiburan yang dinikmati bersama saja.

Informan Sekar mengalami proses pengenalan selama satu bulan. *Self-disclosure* yang terjadi dari awal berkenalan dengan calon pasangannya sudah sangat terbuka karena memiliki beberapa persamaan, diantaranya tinggal di satu kota dan relasi pertemanan yang sama. Topik yang dibicarakan sangat beragam mulai dari latar belakang pendidikan, detail tempat tinggal, latar belakang keluarga, dan hal-hal lainnya. Setelah intensitas komunikasi semakin meningkat, pihak pasangan informan membicarakan topik ke arah rencana pernikahan, tetapi hal tersebut tidak terwujud karena adanya perbedaan tujuan antara keduanya. Dari kelima informan, empat diantaranya memutuskan untuk bertemu secara langsung dengan pasangan yang dikenal di game Mobile Legends dan melanjutkan hubungan yang sebelumnya bersifat virtual menjadi hubungan pacaran di kehidupan nyata (*real life*).

Aplikasi Game Online dan Fitur Interaktif adalah Sarana Self-Disclosure

Aplikasi *game online* seperti Mobile Legends adalah sarana komunikasi pertama yang memungkinkan atau mendorong pengungkapan diri. Di Mobile Legends, fitur interaktif seperti obrolan teks (*text chat*) dan obrolan suara (*voice chat*) tersedia, di mana proses pengungkapan diri pertama kali terjadi. Pemain yang ingin berkomunikasi di luar *game online* akan beralih ke aplikasi komunikasi lain seperti WhatsApp dan Instagram. Aplikasi obrolan ini juga memungkinkan untuk memberikan informasi lebih lanjut tentang diri masing-masing. Kontak pasangan masih dimediasi melalui fitur interaktif, mulai dari pengenalan hingga berpacaran di kehidupan nyata (*real life*).

KESIMPULAN & SARAN

Penelitian ini menemukan tiga aspek penting dari proses pengungkapan diri (*self-disclosure*) dalam hubungan interpersonal pengguna *game online* Mobile Legends untuk mendapatkan pasangan virtual. Pertama-tama, pengungkapan diri adalah proses yang bertahap dalam pengembangan hubungan. Jumlah topik dan informasi yang diberikan akan meningkat sebanding dengan keintiman koneksi. Dengan kata lain, kedalaman pengungkapan diri akan berkembang seiring dengan luasnya pengungkapan diri. Sekalipun semuanya telah dikomunikasikan dengan pasangan, ada kemungkinan hal-hal tertentu telah diabaikan karena fakta bahwa orang selalu berubah, atau hal-hal tersebut tidak terlalu perlu untuk didiskusikan dengan pasangan. Kedua, tujuan informan membuka diri dengan partner bermain di Mobile Legends karena berawal dari rasa ketertarikan terhadap lawannya di Mobile Legends, kemudian memiliki niat untuk menjadikan mereka pasangan dalam *game* tersebut, sehingga informan melakukan *self-disclosure* dengan tujuan mengenal calon pasangan lebih dalam. Ketiga, selain sebagai sumber hiburan, *game online* juga dapat menjadi media komunikasi yang memfasilitasi pengungkapan diri antar calon pasangan di *game* karena menawarkan fitur-fitur interaktif untuk melaksanakan proses pengungkapan diri dari kenalan hingga menjadi pasangan virtual dan bahkan berkencan dalam kehidupan nyata (*real life*). Pengungkapan diri lebih lanjut ditandai oleh kelima informan dengan berpindah ke aplikasi obrolan lain yaitu WhatsApp dan Instagram.

Saran untuk penelitian selanjutnya sebaiknya memasukkan variabel lain yang mempengaruhi pengungkapan diri pengguna *game online*, seperti motif penggunaan *game online* untuk mencari pasangan. Bagi pengguna aplikasi *game*

online, peneliti menyarankan untuk mengenal satu sama lain secara menyeluruh sebelum memilih untuk menjadi pasangan, dan berhati-hati saat mengungkapkan informasi pribadi di *game online*.

REFERENCES

- Altman, I., & Taylor, D. A. (1973). *Social Penetration : The Development of Interpersonal Relationships*. Rinehart & Winston Inc.
- DeVito, J. A. (2013). *The Interpersonal Communication*. Pearson Education. .
- Fitri, D. K., & Irwansyah. (2023). Pembentukan Self-Disclosure Pengguna Dating AppsTinder Dalam Komunikasi Interpersonal Untuk Menemukan Pasangan Hidup. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 4(1), 47–57.
- Habibah, A. F., Shabira, F., & Irwansyah. (2021). Literature Review : Pengaplikasian Teori Penetrasi Sosial pada Aplikasi Online Dating. *Jurnal Teknologi Dan Informasi Bisnis*, 3(1), 44–53.
- Irawan, C. H., & Permassanty, T. D. (2018). PROSES PENETRASI SOSIAL ANTAR PEMAIN PADA GAME MOBILE LEGENDS. In *JURNAL LONTAR* (Vol. 6).
- Jourard, Sidney. M. (1964). *The transparent self: Self disclosure and well-being*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. SAGE Publications Ltd.
- Nawawi, H. (2001). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Gajah Mada University Press.
- Nursanti, S., & Ayusafitri, W. (2019). PEMBERIAN INFORMASI KESEHATAN IBU DAN ANAK MELALUI APLIKASI SAYANGI IBUKU. *Jurnal Publisitas*, 1(1).
- Pratnyawan, A., & Rachmanta, R. D. (2021, August 12). *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini*. Suara.Com.
- Priyowidodo, G. (2020). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi Pada Tiga Riset Lapangan*. Rajawali Pers.
- Sternberg, R. J. (1986). A triangular theory of love. *Psychological Review*, 93(2), 119–135.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.
- Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. UNS.
- Winarti. (2021). *KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS HEREUY SQUAD*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.