

## BAB II

### KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Berkaitan dengan pembahasan mengenai pemaknaan pengalaman perempuan bermain *game online* untuk mempertahankan hubungan romantis yang tidak seimbang dengan pasangan, peneliti kemudian mengacu dan menjadikan beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi dan wujud pengembangan dalam pembuatan penelitian ini.

Penelitian terdahulu pertama yang dilakukan oleh Imawati, Citra, & Shihab (2019) dalam *Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi*. Penelitian berjudul ‘Penghargaan dan Pengorbanan Dalam Hubungan Asmara Pada Fase Tumbuh Dewasa’ ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui apakah ada kesamaan fase tumbuh dewasa pada masing-masing pihak dalam hubungan asmara yang mereka jalin terkait penghargaan (*reward*) maupun pengorbanan (*cost*) dan bagaimana komunikasi tersebut mereka lakukan. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara. Hasil dari penelitian Imawati, Citra, & Shihab (2019) menunjukkan bahwa dalam hubungan asmara, orang lain dapat menjadi sumber dari adanya penghargaan dan pengorbanan, penghargaan yang paling dihormati dalam hubungan asmara adalah perihal penerimaan orang tua.

Selain itu, informan perempuan juga merasa bahwa dalam hubungan asmara yang mereka jalani, mereka cenderung suka diberikan penghargaan dalam bentuk *physical*, maupun materi. Misalnya kejutan dan pelukan. Para informan juga menginginkan adanya keterbukaan dan terus terang dalam hubungan, hal tersebut dikatakan sebagai penghargaan dalam hubungan. Sedangkan hal lainnya adalah *speech act* atau tindak tutur ilokusioner yang dapat mengubah perilaku dan tindakan pasangan. Pengorbanan dalam hubungan juga dikaitkan dengan komunikasi yang dilakukan, misalnya adanya terus terang, memendam masalah dan diam hingga

pasangannya sadar bahwa ada yang tidak beres, atau bahkan memendam hingga ia merasa perlu adanya pembicaraan dengan pasangan.

Penelitian terdahulu kedua dilakukan oleh Austin (2020) dalam *Communication & Media Studies, Sage Journals*. Penelitian ini berjudul “‘I suppose I’ll be patching you up, as usual’: Women’s roles and normative femininity in a team-based video game’ yang bertujuan mengeksplorasi alasan mengapa perempuan terus memainkan peran pendukung dalam lingkup *game online*, bahkan ketika mereka diremehkan sekalipun, peneliti ingin mengetahui bagaimana ekspektasi masyarakat terhadap perempuan jika diterjemahkan ke dalam lingkup permainan dan konsekuensi gender dalam struktur sosial yang ada. Metode penelitian ini adalah kualitatif studi kasus dengan teknik pengumpulan data melalui metode triangulasi.

Hasil dari penelitian Austin (2020) adalah adanya alasan dari para perempuan yang memainkan permainan *Overwatch* yang didasari pada kesenangan, keterampilan, dan adanya identifikasi fungsi dari peran pendukung, yaitu adanya stereotip gender normatif yang mengatakan bahwa perempuan ada untuk membantu laki-laki dalam mencapai tujuannya. Adapun pelecehan pada perempuan yang gambarkan dari tindakan penghinaan, atau menyangkal adanya kontribusi dari perempuan di dalam *game* tersebut.

Penelitian terdahulu ketiga merupakan penelitian yang dilakukan oleh Waluyo & Revianti (2019) dalam *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer, FISIP, UI*. Dengan judul penelitian ‘Pertukaran Sosial dalam *Online Dating* (Studi Pada Pengguna Tinder di Indonesia)’ yang bertujuan untuk melihat bagaimana perilaku pengguna Tinder dalam melakukan pengambilan keputusan agar dapat melanjutkan hubungan yang lebih jauh dengan calon pasangan yang ditemuinya melalui aplikasi biro jodoh *online* seperti Tinder. Peneliti melihat bahwa perkembangan digital yang semakin pesat mampu mengubah kebiasaan orang dalam melakukan pencarian jodoh, dari cara konvensional menjadi modern, yaitu dengan menggunakan aplikasi biro jodoh *online*, seperti Tinder. Penggunaan metode dalam penelitian ini adalah dengan

kualitatif fenomenologi deskriptif dan menggunakan paradigma *pascapositivisme*. Teknik pengumpulan data didapatkan melalui wawancara secara mendalam.

Hasil dari penelitian Waluyo & Revianti (2019) adalah pengguna aplikasi biro jodoh *online* seperti Tinder ini mencari keuntungan dari calon pasangannya melalui berbagai tahap. Tahap yang pertama adalah pengecekan latar belakang yang diikuti oleh berbagai faktor-faktor pembandingan, seperti faktor fisik (penampilan), identitas, pendidikan, pekerjaan, usia, ras, kekayaan, status hubungan (pernah menikah/tidak), dan keseriusan (komitmen). Selanjutnya, tahap yang kedua atau tahap utama yaitu dengan melihat adanya kecocokan, rasa nyaman, dan juga keseruan ketika menghabiskan waktu bersama. Adapun faktor pengorbanan yang perlu diterima, yaitu risiko diteror, kecanggungan, finansial, investasi emosi, dan risiko dirugikan secara seksual. Melalui keuntungan dan pengorbanan tersebut, masing-masing informan dapat menjadikannya sebagai pertimbangan untuk melakukan proses pengambilan keputusan terkait keberlanjutan hubungan mereka ke arah yang lebih jauh dan dalam dengan calon pasangan yang mereka temui. Tahap dan faktor-faktor tersebut meliputi *comparison level* dan *comparison level of alternatives*, dalam hal ini adalah nilai atau kualitas dari calon pasangan, apabila kualitas calon pasangan lebih baik dibandingkan calon alternatif lainnya maka dapat membuat hubungan tersebut bergerak ke arah yang lebih dalam, sebaliknya apabila calon pasangan lain lebih baik maka mereka akan cenderung berpikir untuk mengakhiri hubungannya yang sekarang.

**Tabel 2. 1 Tabel Pemetaan Penelitian Terdahulu**

Aspek	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3
<b>Nama Peneliti</b>	Amanda Vivi Imawati, Anathasia Citra, & Mohammad Shihab	Jessica Austin	Lukman Saleh Waluyo & Ilya Revianti
<b>Judul Penelitian</b>	Penghargaan dan Pengorbanan Dalam Hubungan Asmara Pada Fase Tumbuh Dewasa	“I suppose I’ll be patching you up, as usual”: Women’s roles and normative femininity in a team-based video game	Pertukaran Sosial dalam Online Dating (Studi Pada Pengguna Tinder di Indonesia)
<b>Masalah &amp; Tujuan</b>	Penelitian ini berfokus kepada penggunaan teori pertukaran sosial karena melihat bahwa dalam sebuah hubungan asmara akan ada kondisi saling bertukar satu sama lain, pertukaran ini adalah penghargaan dan pengorbanan. Tujuannya adalah melihat apakah ada kesamaan fase tumbuh dewasa pada masing-masing pihak dalam hubungan asmara terkait <i>reward</i> dan <i>cost</i> dan bagaimana komunikasi tersebut dilakukan.	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi adanya diskriminasi gender yang menganggap bahwa perempuan berperan pasif dan tidak terampil dalam ruang <i>game</i> , sedangkan laki-laki sebagai pemegang “kendali” dalam <i>game</i> , mengapa perempuan dipersepsikan sebagai <i>outsider</i> , bahkan ketika mereka diremehkan, bagaimana ekspektasi masyarakat dan konsekuensi gender sebagai struktur sosial.	Penelitian ini berfokus pada masalah perubahan cara orang dalam mencari jodoh, yaitu melalui aplikasi biro jodoh <i>online</i> . Peneliti juga membahas bagaimana perilaku pengguna Tinder dalam mengambil keputusan untuk melanjutkan hubungan ke tahap yang lebih jauh dengan calon pasangan yang ditemuinya dalam aplikasi tersebut.
<b>Teori/Konsep</b>	<i>Social Exchange Theory</i> (Teori Pertukaran Sosial) dan teori tindak tutur.	<i>Social identity theory</i> dan <i>Women’s gaming choices</i>	<i>Social Exchange Theory</i> (Teori Pertukaran Sosial)
<b>Metode</b>	Kualitatif fenomenologi, dengan pengumpulan data melalui wawancara dengan enam partisipan (3 pasangan) dan melakukan teknik sampel ( <i>purposive sampling</i> ).	Kualitatif dengan <i>study case approach</i> serta menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode triangulasi.	Kualitatif fenomenologi, dengan sifat deskriptif, dan memiliki paradigma <i>pascapositivisme</i> . Memiliki Teknik pengumpulan data melalui wawancara.

<p><b>Hasil Penelitian dan Kesimpulan</b></p>	<p>Penghargaan dalam hubungan, dapat mendorong kepuasan, kesenangan, dan juga kebahagiaan bagi setiap pasangan dalam hubungan romantis. Sedangkan pengorbanan dapat menimbulkan rasa sakit hati, malu, dan perasaan cemas yang memiliki keterkaitan dengan kondisi mental masing-masing pasangan. Peneliti menemukan bahwa dalam hubungan asmara, pengorbanan dan penghargaan dapat dikategorikan sebagai tindak tutur ilokusioner. Jadi, dalam hal yang mereka lakukan terdapat maksud dan tujuan tertentu yang tidak hanya dimaksudkan untuk memberikan informasi, tapi juga diharapkan dapat mempengaruhi tindakan tertentu.</p>	<p>Pengalaman perempuan dalam <i>game</i> dengan peran pendukung berimplikasi pada gender. Mereka malu memenuhi stereotip seputar peran pendukung dan menyembunyikan fakta bahwa mereka memainkan peran pendukung, atau mereka sama sekali menghindari peran tersebut, sekalipun mereka menganggap peran tersebut menyenangkan. Penelitian ini juga melihat adanya seksisme seputar visibilitas perempuan di ruang game, seperti menghina keterampilan mereka, atau menyangkal kontribusi mereka dalam game.</p>	<p>Terdapat faktor-faktor dan tahapan yang dapat mempengaruhi keputusan pengguna Tinder untuk melanjutkan hubungannya lebih jauh lagi, tahap pertama adalah pengecekan latar belakang, kemudian faktor-faktornya (yang dianggap sebagai keuntungan) seperti faktor fisik (penampilan), identitas, pendidikan, pekerjaan, usia, kekayaan, status hubungan (pernah menikah/tidak), ras, serta keseriusan dan komitmen. Kedua, tahap kedua yang menentukan keberlanjutan hubungan, faktor-faktornya seperti faktor kecocokan, kenyamanan, dan keseruan bersama. Sedangkan faktor pengorbanan yang mempengaruhi keputusan untuk melanjutkan hubungan adalah faktor risiko diteror, kecanggungan, finansial, investasi emosi, dan dirugikan secara seksual. Jika kualitas diri calon pasangan lebih baik dibandingkan calon alternatif lain, maka dapat membuat hubungan tersebut bergerak lebih jauh dan dalam.</p>
<p><b>Referensi: Nama jurnal, vol, nomor, tahun</b></p>	<p>Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol 2, No 1 (2019) (S4)</p>	<p>Communication &amp; Media Studies, Sage Journals. New Media &amp; Society (2020)</p>	<p>INFORMATIK: Jurnal Ilmu Komputer. Vol 15, No 1 (2019) (S3), Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), UI.</p>
<p><b>Link Jurnal</b></p>	<p><a href="http://dx.doi.org/10.33021/exp.v2i1.753">http://dx.doi.org/10.33021/exp.v2i1.753</a></p>	<p><a href="https://doi.org/10.1177%2F1461444820972396">https://doi.org/10.1177%2F1461444820972396</a></p>	<p><a href="http://dx.doi.org/10.52958/iftk.v15i1.1122">http://dx.doi.org/10.52958/iftk.v15i1.1122</a></p>

Ketiga penelitian di atas memiliki persamaan, yaitu ketiganya membahas mengenai indikator yang dapat mempengaruhi proses pengambilan keputusan untuk keberlanjutan hubungan, keterkaitan antara hubungan romantis, penghargaan dan pengorbanan dalam hubungan romantis, faktor perbandingan, perspektif perempuan dalam hubungan romantis, dan *gaming sector*. Selain itu, terdapat perbedaan antara ketiga penelitian terdahulu jika dilihat dari indikator apa yang berkaitan dan dapat mempengaruhi kondisi hubungan romantis.

Pada penelitian terdahulu pertama yang diteliti oleh Imawati, Citra, & Shihab (2019) bahwa dalam hubungan romantis terdapat penghargaan dan pengorbanan untuk memiliki hubungan romantis yang berkualitas, penghargaan dan pengorbanan dalam hubungan romantis dikaitkan juga dengan seperti apa komunikasi yang dibangun dalam hubungan. Penelitian kedua yang diteliti oleh Austin (2020) melihat bagaimana struktur sosial yang ditimbulkan perihal adanya peran gender khususnya perbandingan antara laki-laki dan perempuan di dalam konsep *gaming sector*. Sedangkan penelitian ketiga, yang diteliti oleh Waluyo & Revianti (2019) membahas seperti apa dan bagaimana pengguna Tinder dalam melakukan pengambilan keputusan untuk melanjutkan hubungan ke arah yang lebih jauh dengan calon pasangannya melalui konsep keuntungan, pengorbanan, dan perbandingan dalam teori pertukaran sosial.

Adapun poin-poin yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, jika penelitian terdahulu pertama hanya melihat apa saja penghargaan dan pengorbanan dalam hubungan romantis yang berjalan dengan normal secara garis besar, kemudian penelitian yang kedua hanya melihat perspektif mengenai peran perempuan di dalam ranah *gaming* yang dilihat dengan struktur sosial, dan penelitian yang ketiga melihat berbagai faktor pertimbangan yang mempengaruhi keberlanjutan hubungan dalam *online dating*, penelitian ini kemudian menawarkan kebaruan lingkup penelitian dan pendekatan mengenai apa yang diteliti yaitu penelitian ini ingin melihat dan mengetahui pemaknaan pengalaman perempuan terhadap *game online* yang memiliki keterkaitan dengan kestabilan dan keberlanjutan hubungan romantisnya dengan pasangan.

Dalam menjalani hubungan romantis, kondisi hubungan tidak selalu berada dalam keadaan *balance* (seimbang). Namun, bisa berada dalam situasi *imbalance* (tidak seimbang) karena dipengaruhi berbagai faktor dalam hubungan, misalnya hobi pasangan dalam bermain *game online*, mampu mempengaruhi kualitas dalam hubungan. Suatu hobi seperti *game online* yang terdapat di ranah *digital* pun mampu melihat adanya perspektif peran gender terhadap suatu identitas dan struktur sosial. Penelitian ini kemudian ingin menggambarkan adanya keterkaitan *gender* dalam membangun atau mempertahankan suatu hubungan romantis, khususnya dalam perspektif perempuan guna mempertahankan hubungan romantisnya.

Penelitian ini akan fokus menggunakan konsep perempuan dalam dunia *gaming*, *stereotyping* gender di dunia *gaming*, serta hubungan romantis dan *gaming* untuk mendapatkan temuan baru mengenai pemaknaan pengalaman perempuan terhadap *game online* dan kaitannya dengan hubungan romantis, dan apa saja hal yang dialami perempuan *gamers* dalam pengalamannya mempertahankan hubungan romantisnya dengan menggunakan metode kualitatif fenomenologi, teknik pengumpulan datanya melalui *indepth interview* dan observasi, serta teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*.

## **2.2 Teori atau Konsep yang digunakan**

### **2.2.1 Perempuan dalam Dunia *Gaming***

Ketidakpuasan terhadap perkembangan ekologi dunia menyebabkan terbentuknya teori maupun konsep yang memiliki kontradiktif dengan teori maupun konsep yang sebelumnya berasumsi bahwa individu merupakan makhluk otonom yang lepas dari pengaruh lingkungannya dan berhak untuk menentukan jalan hidupnya sendiri (Setiawan, 2020). Nyatanya, individu sebagai makhluk hidup dilihat memiliki keterikatan dan adanya interaksi dengan lingkungannya (Rokhmansyah, 2016).

Setiawan (2020) menyatakan bahwa di dalam dunia *gaming*, dunia tersebut dinyatakan sebagai dunia yang didominasi oleh laki-laki dan sifatnya

lebih maskulin, contohnya kompetisi, dominasi, eksploitasi, dan *self-centered*. Ketika perempuan memiliki ketertarikan untuk masuk ke dunia yang maskulin dan didominasi oleh laki-laki, maka perempuan tersebut akan menjadi *male clone* (tiruan laki-laki) dan tidak akan menonjolkan kualitas femininnya, melainkan akan beradaptasi untuk dapat masuk ke dalam sebuah sistem maskulin yang sifatnya hierarkis. Dampak dari hal ini adalah adanya peradaban yang semakin dominan dan diwarnai oleh kualitas maskulin.

Dalam sebuah penelitian mengenai suatu komunitas virtual *game online* Dota 2, kualitas gender seorang pemain dapat dilihat dari komunikasi yang dilakukan oleh para pemainnya, secara verbal maupun nonverbal (Setiawan, 2020). Judith Butler (2018) menjelaskan bahwa ketika seseorang melakukan suatu tindakan tertentu, hal ini dapat menentukan gender dari individu tersebut, hal ini disebut juga sebagai *gender performativity* (Jones, 2018).

Kemudian, dalam penelitian ini dilihat juga bahwa terdapat sistem maskulin yang sifatnya hierarkis, di mana ketika sebuah *role* (peran) yang digunakan oleh pemain di dalam satu tim tertentu kemudian menjadi hegemoni tersendiri bagi para pemain di dalamnya. Hal ini disebabkan karena *role* (peran) tersebut memiliki tingkatan posisi dalam tim. Misalnya, pemain dengan posisi *core* memilih *role* dan *hero* yang kuat, kemudian ia pun akan mendapat perhatian lebih jika dibandingkan dengan pemain yang posisinya *hard support* dan memainkan *hero* yang lebih lemah (Setiawan, 2020).

Menurut Kartika (2015) kata *hero* atau pahlawan biasanya kerap kali diasosiasikan dengan kebanyakan laki-laki dan erat kaitannya dengan maskulinitas. Dalam penelitian mengenai 'perang dan perempuan', perempuan cenderung diposisikan dan diperlakukan sebagai liyak atau *the other* yang menunjukkan bahwa laki-laki dan perempuan di dalam dunia *gaming* memiliki posisi yang tidak seimbang. Laki-laki biasanya dipandang sebagai pihak subjek superior yang berkuasa dan memiliki peran yang lebih tangguh jika dibandingkan dengan perempuan sebagai objek inferior (Setiawan, 2020).



## 2.2.2 Stereotyping Gender di Dunia *Gaming*

Stigma dalam masyarakat tidak jarang mengandung stereotyping negatif. Perempuan seringkali dianggap cengeng atau gampang menangis dibandingkan dengan laki-laki. Perempuan juga dianggap lebih perasa dan lebih mudah mengeluarkan air mata dibandingkan dengan laki-laki. Padahal, hal tersebut adalah bukti dari perilaku yang dipelajari, bukan kodrat secara biologis. Sejak kecil, perempuan diwajibkan bahkan diajarkan untuk menangis, cengeng, dan manja. Sedangkan, laki-laki harus tahan banting, kuat, dan tidak diperbolehkan untuk menangis, tak jarang mereka juga dipaksa untuk menahan tangisannya (Ismiati, 2018).

Menurut Fakhri (2016) perempuan biasanya dikategorikan sebagai sosok yang emosional, lemah lembut, pengertian, dependen, berbakti, dan memiliki sifat keibuan. Sedangkan laki-laki biasanya dikenal sebagai sosok yang jantan, kuat, rasional, kompetitif, aktif, mandiri, dan logis (Setiawan, 2020). Pandangan-pandangan mengenai gender ini bisa saja menyebabkan subordinasi terhadap kaum perempuan. Perempuan seringkali dianggap tidak dapat memimpin karena memiliki sifat yang lebih irasional dan emosional dibandingkan dengan laki-laki sehingga seringkali perempuan ditempatkan pada posisi yang tidak lebih penting dibandingkan dengan laki-laki. Perempuan umumnya dipandang sebagai pengasuh, sedangkan laki-laki sebagai pemimpin.

Taylor (2012) menyatakan bahwa perempuan hampir tidak pernah menempati posisi "*hard-core*" atau posisi pemain inti dalam sebuah *game* karena perempuan biasanya dianggap lebih santai dan tidak cukup cekatan dalam tingkat kelogisan terkait strategi permainan. Begitu pula dengan sosialisasi dan interaksi, perempuan umumnya dianggap sebagai sosok yang memiliki sosialisasi dan interaksi yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki, mereka cenderung ingin tampil anggun dan elegan di manapun, kapanpun, dalam media apapun sesuai dengan apa yang mereka inginkan (Paassen, Morgenroth, & Stratemeyer, 2017).

Menurut Maghfuri (2018), representasi perempuan yang ada di dalam *game* biasanya dikonstruksikan sebagai seseorang yang dijadikan sebagai objek

seksual, pembantu, berada pada posisi yang lebih rendah dari pada laki-laki, dan sebagainya. Label yang diberikan kepada perempuan di dalam *game* biasanya menyatakan bahwa perempuan adalah kaum lemah, nomor dua, tak berdaya, pengasih, dan terlalu lembut. Sehingga, tak jarang ketika mereka di dalam dunia *game*, mereka menjadi sosok yang paling dilindungi oleh kaum laki-laki karena merasa bahwa kaum perempuan adalah sosok yang tidak bisa berjalan sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terkait perempuan dan *game*, perempuan cenderung direpresentasikan sebagai seseorang yang menyedihkan oleh *industry game* yang seringkali menempatkan kaum perempuan di dalam *gamenya*. Melalui hal ini, kemudian partisipasi perempuan di dalam *game online* masih terhitung rendah (Jenson & Castell, 2011). Menurut Ogletree & Drake (2007), karakter perempuan di dalam dunia *game* seringkali diperlihatkan lebih tidak berdaya dan bersifat provokatif dibandingkan dengan karakter laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa mereka lemah dan kurang agresif, selain itu perempuan juga dianggap kurang komunikatif karena perasaan takut dan malu apabila mengakui bahwa diri mereka adalah seorang perempuan, mereka takut apabila interaksi tersebut diikuti dengan adanya kekerasan maupun *stereotype* seksisme pada karakter yang mereka mainkan (Prescott & Bogg, 2013).

Perempuan seringkali dianggap sebagai peran pendukung karena tidak memiliki sifat agresif dan logis seperti kebanyakan laki-laki. Di dalam *game*, biasanya laki-laki merupakan kaum '*hard-core*' karena dinilai cukup strategis dalam penyusunan rencana dengan tim (Prescott & Bogg, 2013).

### **2.2.3 Hubungan Romantis dan Gaming**

Hubungan romantis terbentuk karena adanya rasa ketertarikan antar satu sama lain dalam hubungan antar pribadi yang terjadi. Definisi *romantic relationship* menurut Collins, Welsh, & Furman (2009) yaitu suatu bentuk interaksi yang sifatnya saling mengasihi, berkelanjutan, dan memiliki keterkaitan serta hubungan tersebut diakui satu sama lain. Sedangkan, Wood (2013, p. 178) menjelaskan bahwa hubungan romantis ditandai dengan adanya perasaan kasih sayang dan komitmen

antara individu dan dipengaruhi oleh aturan yang disepakati bersama, konteks, serta dialektika relasional. Peraturan yang disepakati bersama dalam hubungan romantis bertujuan untuk memandu bentuk interaksi yang dilakukan dalam hubungan tersebut, konteks aturan biasanya mendefinisikan apa yang diharapkan dan apa yang tidak diizinkan, serta kapan dan bagaimana hal tersebut dilakukan.

Salah satu kerugian signifikan yang ditimbulkan dari bermain *game online* bagi seseorang salah satunya adalah mengalami kelalaian dalam kehidupan nyata dan sering melupakan kewajiban-kewajiban yang perlu mereka lakukan secara realitas. Hal ini diakibatkan karena sulit memisahkan diri dengan dunia *game* atau dunia virtual dengan dunia nyata karena terlalu terlibat secara signifikan dengan *game* tersebut. Akibatnya, terdapat kecenderungan menarik diri dan memiliki keraguan dalam pengambilan keputusan untuk suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari dan kurang mampu membangun hubungan *interpersonal* dengan lebih matang, baik hubungan dengan teman sebaya, keluarga, maupun romantis (Sari & Hasanah, 2020).

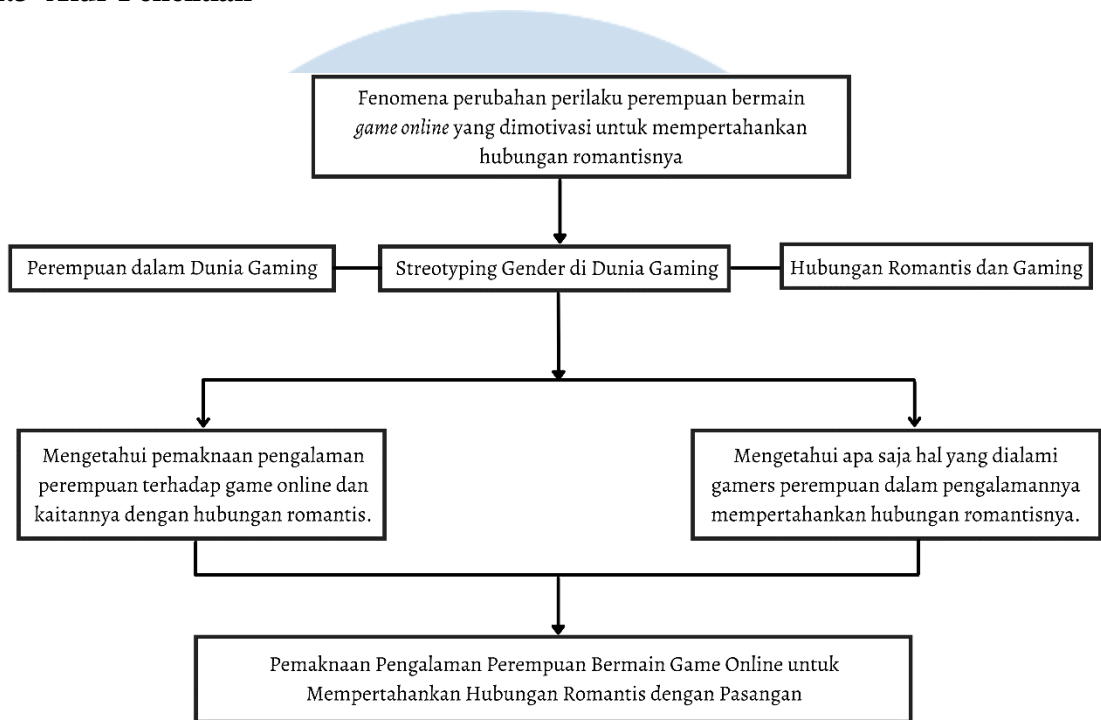
Domahidi, Festl, & Quandt (2014) menjelaskan bahwa dalam menjalani hubungan *interpersonal*, khususnya hubungan antara kedua pihak dalam hubungan romantis, seorang *gamer* rentan kehilangan ikatan sosialnya karena terlalu fokus pada persahabatan *online* yang sifatnya eksklusif, sehingga tak jarang mengabaikan pasangannya di dunia nyata karena fokus berkompetisi di dalam *game*. Seorang *gamer* yang kerap memiliki keterikatan lebih dalam di dalam dunia *game* dibandingkan dunia nyata, seringkali menimbulkan sejumlah masalah sosial yang serius, misalnya adanya kecemasan sosial dan kurangnya kepuasan dalam hubungan romantis yang mereka jalani, karena menurut mereka memiliki perbedaan pandangan dan kebiasaan adalah suatu kesenjangan yang menyebabkan adanya pembatasan fleksibilitas dan seringkali dihadapkan dengan banyaknya konflik di dalam hubungan tersebut (Sofian, 2018).

Di samping dari pada sisi negatif, adapun sisi positif yang ditemukan dari beberapa penelitian mengenai *game online* dan hubungan sosial manusia.

Penelitian mengenai *game* World of Warcraft memberikan variasi adanya pengalaman bermain dan fleksibilitas dalam belajar. Dalam *game* tersebut, terdapat budaya pemain yang memberikan ruang inovatif untuk dapat berkolaborasi bahkan dengan orang asing dan dapat menjadikannya lingkup pertemanan yang baru (Nardi & Harris, 2006). Kemudian, Cole & Griffiths (2007) mengemukakan penelitiannya yang menemukan bahwa nyatanya, hubungan yang terjalin di dalam *game* dapat memberikan dampak positif kepada kehidupan sosial secara luring seorang *gamers*. Penelitian ini menekankan bahwa *game online* dapat dijadikan sebagai wadah pembentukan ikatan sosial yang kuat dan kontak secara lebih dalam dengan orang lain sebagai sumber interaksi sosial yang bermanfaat seperti adanya dukungan sosial dan upaya perekatan hubungan antara teman sebaya, maupun pasangan (Sofian, 2018).

Domahidi, Festl, & Quandt (2014) kemudian menjelaskan bahwa komunikasi yang dilakukan melalui banyak media, termasuk komunikasi yang dilakukan di dalam *game online* dapat membantu membangun hubungan yang lebih kuat. Walther (1992) menjelaskan bahwa hubungan yang dijalani secara *online* dapat memenuhi kebutuhan yang memiliki kesamaan ketika seseorang melakukan komunikasi secara langsung. Melalui penelitian mengenai hubungan antara *game online* dan hubungan *interpersonal*, ditemukan bahwa adanya komunikasi dan hubungan yang dijalani secara daring maupun luring memainkan peran penting dalam hal pembangunan dan pemeliharaan sebuah hubungan. Kesamaan minat dan komitmen terkait adanya rutinitas yang dilakukan secara bersama dan adanya kesamaan persepsi lah yang dapat membawa sebuah hubungan *interpersonal* ke arah yang lebih baik. Selain itu, komunikasi yang melalui banyak media, termasuk *game online* merupakan salah satu aspek yang membantu membangun dan mempererat sebuah hubungan romantis (Domahidi, Festl, & Quandt, 2014).

### 2.3 Alur Penelitian



**Gambar 2.1** Alur Kerangka Pemikiran Peneliti