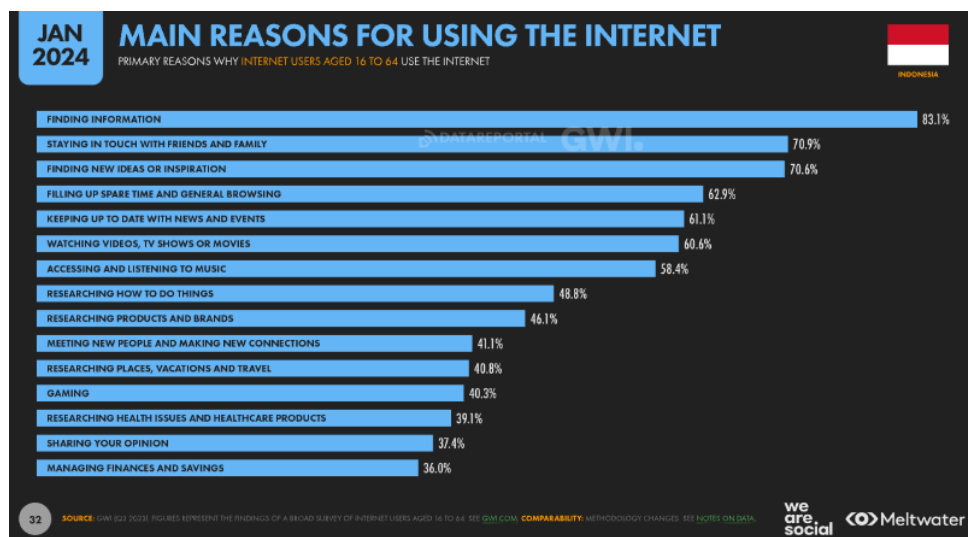


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dengan perkembangan teknologi dan perubahan dinamika sosial, hubungan manusia semakin rumit terutama saat mulai berinteraksi melalui permainan daring. Fenomena bertemunya antarindividu saat bermain *game online* bersama menjadi semakin populer di masyarakat modern, di mana individu dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui virtual untuk membangun hubungan pertemanan maupun hal romantis saat bermain *game* bersama. Teknologi dan konektivitas di zaman digital ini hadir untuk memberikan informasi mengenai hubungan kepada pengguna dan juga berfungsi sebagai solusi bagi mereka yang merasa kesepian. Alat yang memenuhi kebutuhan untuk membentuk hubungan, baik yang bersifat sosial maupun romantis, tidak selalu berbentuk fisik, tetapi dapat hadir dalam bentuk digital atau virtual (Turkle, 2017).



Gambar 1.1 Penggunaan Internet di Indonesia

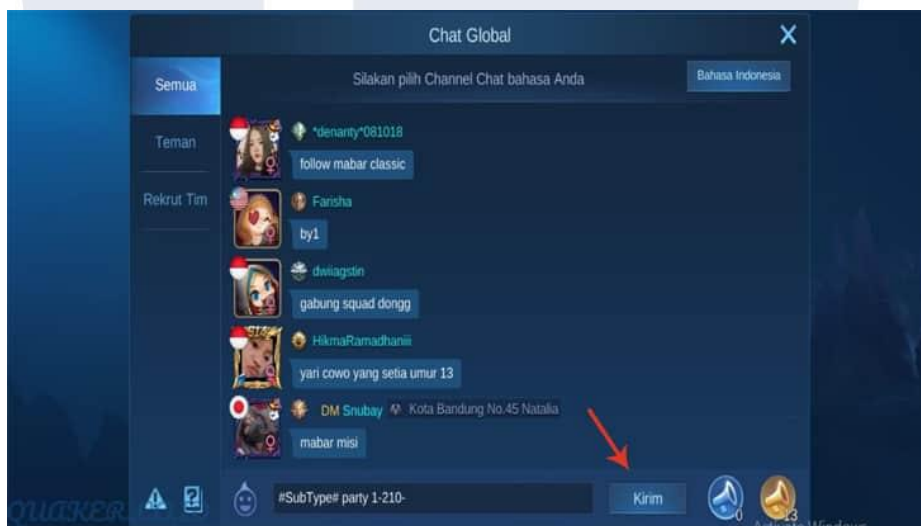
Sumber: (We Are Social, 2024)

We Are Social pada 2024 mempublikasikan hasil yang melibatkan pengguna internet di Indonesia pada usia 16 sampai 64 tahun, bahwa sebesar 40,3% penggunaan internet dipakai untuk bermain *game online*. Indonesia telah menjadi negara dengan tingkat penetrasi internet yang semakin tinggi, yang sejalan dengan popularitas yang meledak dari industri game daring. Akses yang semakin mudah ke perangkat digital telah mendorong masyarakat Indonesia, terutama generasi muda, untuk terlibat dalam aktivitas *game online* sebagai bentuk hiburan dan interaksi sosial. Melalui penelitian yang menggali analisis komunikasi pada *relationship stages* pada antarindividu yang bertemu saat bermain *game online* bersama, diharapkan dapat menggali lebih mendalam tentang bagaimana teknologi dan interaksi sosial berperan dalam membentuk hubungan romantis dalam masyarakat Indonesia yang semakin terkoneksi secara digital.

Hal romantis dari antarindividu yang terkoneksi pada saat bermain *game online* bersama sering kali menciptakan kesan yang berbeda dari realitas sehari-hari karena tiap individu dapat berperan atau berkomunikasi dengan cara yang berbeda dalam lingkungan *game online* tersebut. Dalam bertemunya antarindividu saat bermain *game online*, seseorang dapat memilih untuk mengambil peran atau menciptakan identitas virtual yang berbeda dari diri mereka sendiri. Mereka mungkin menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi, keterbukaan yang lebih besar, atau keakraban yang lebih intens dalam konteks mencari teman maupun pasangan. *Game* tersebut menawarkan pengalaman yang lebih interaktif dan menghibur melalui komunikasi antarindividu. Komunikasi antarindividu merujuk pada proses mendekatkan diri dan menciptakan kedekatan emosional, dengan pesan yang disampaikan secara nyata. Oleh karena itu, komunikasi antarindividu atau dapat disebut dengan komunikasi interpersonal ini dimulai dengan pendekatan psikologis, dan nantinya akan berproses pada pembangunan kedekatan dan keintiman antar satu sama lain (Hanani, 2017).

Komunikasi interpersonal dalam suatu hubungan menjadi proses untuk saling bertukar informasi, emosi, dan pikiran antara antarindividu atau lebih untuk mencapai titik keterbukaan yang menjadi aspek kunci dalam komunikasi

interpersonal pada pasangan yang bertemu saat bermain *game online* bersama. Keterbukaan dalam hal ini merupakan elemen utama dalam membangun hubungan awal, termasuk dalam situasi antarindividu yang bertemu saat bermain *game online*. Masing-masing individu perlu berbagi informasi tentang diri, minat, serta nilai-nilai mereka guna memperdalam koneksinya dengan calon pasangan. Keterbukaan dapat membantu menciptakan persepsi yang jujur dan pemahaman timbal balik antarindividu. Selama proses menuju kedalaman hubungan, orang dapat memperkuat keterampilan komunikasi mereka dan terbuka terhadap orang-orang dari latar belakang budaya yang berbeda (Berry-Cyprian, Nelson, & Yang, 2017).



Gambar 1.2 Teknologi Fitur *Chat* pada Mobile Legends

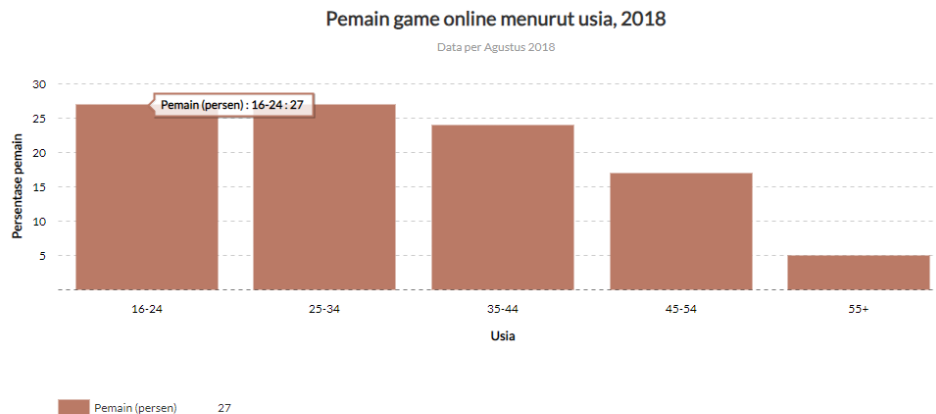
Sumber: (Apola, 2023)

Kecenderungan masyarakat modern untuk menghabiskan waktu lebih banyak secara daring telah memunculkan banyak hal baru dalam cara orang berinteraksi dan membentuk hubungan. Seperti halnya *fitur chat* yang diambil dari Apola (2023), aplikasi *game online* menawarkan lingkungan yang lebih dinamis dan interaktif dibandingkan aplikasi kencana tradisional, dengan fitur-fitur seperti avatar, *chat room*, dan aktivitas bersama yang memberikan kebebasan dan pengalaman bagi para pemain. Hal ini dapat menciptakan lingkungan yang lebih santai dan alami untuk memulai percakapan dan membangun koneksi, yang dapat

memengaruhi perkembangan hubungan. Individu yang bermain *game online* dapat bertemu dengan individu lain yang beragam, terlebih di luar lingkaran pertemanan yang sudah ada dan dapat menjangkau ke berbagai wilayah yang tidak pernah dikunjungi atau terpikirkan sekalipun. Dengan hubungan *online* ini, individu tidak usah repot untuk bermain serta tidak mengharuskan untuk bertemu secara konvensional dengan pemain lainnya. Individu yang mencari pasangan melalui virtual bertujuan untuk mendapatkan rasa cinta yang istimewa. Seiring menghabiskan waktu dengan pasangan, hal-hal akan menjadi lebih menantang sehingga dari yang sanggup mempertahankan rasa cinta, menjadi berjuang satu sama lain agar tidak berpisah, meskipun ada ketidakpuasan di dalamnya (Gray, 2021).

Kemajuan teknologi dan popularitas aplikasi *game online* sebagai platform interaksi sosial berkontribusi pada pergeseran dinamika sosial masyarakat. Fakta ini berdampak besar pada pola kencan, di mana aplikasi *game online* tidak hanya menjadi tempat untuk bermain game tetapi juga tempat untuk menjalin hubungan dengan orang lain, termasuk aktivitas kencan. Manfaat dari kemajuan aplikasi *game online* ini dapat dimanfaatkan bagi orang yang memiliki karakteristik seperti malu, tidak percaya diri, maupun mereka yang pernah mengalami kekecewaan atau kesulitan mendapatkan pasangan di dunia nyata (Kasali, 2018). Dengan demikian, pemilihan aplikasi *game online* sebagai fokus penelitian dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana teknologi digital dan interaksi dalam lingkungan virtual dapat memengaruhi dinamika komunikasi dan pembentukan suatu hubungan dalam konteks kencan modern. Hal ini relevan dalam menggambarkan perubahan perilaku kencan dan adaptasi individu terhadap perubahan tersebut.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 1.3 Hasil survei rata-rata usia pemain *game online*

Sumber: (Lokadata, 2018)

Lokadata pada 2018 mempublikasikan hasil survei pada masyarakat dengan klasifikasi usia 16 sampai 24 tahun dan 25 sampai 34 tahun yang menjadi rata-rata usia terbanyak dalam bermain *game online* sebesar 27%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemain *game online* berasal dari kelompok usia yang lebih muda, dengan partisipasi yang cenderung menurun seiring bertambahnya usia. Temuan ini relevan dalam konteks penelitian mengenai perkembangan hubungan romantis antarindividu yang bertemu saat bermain *game online*. Mayoritas pemain dalam rentang usia 16-24 tahun dan 25-34 merupakan kelompok yang aktif mencari dan membangun hubungan romantis lewat virtual. *Game online* dapat berfungsi sebagai media interaksi sosial yang penting bagi kelompok ini, memungkinkan mereka untuk berkenalan, berinteraksi, dan mengembangkan hubungan romantis di dunia maya. Oleh karena itu, pemahaman mengenai demografi pemain *game online* dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang dinamika hubungan romantis yang terbentuk dalam lingkungan *game online*, terutama pada kelompok usia muda yang mendominasi komunitas pemain.

Hubungan romantis antara pasangan adalah hubungan antara dua individu yang saling mengakui dan menganggap satu sama lain sebagai pasangan romantis yang akan menjadi bagian penting dan berkelanjutan dalam kehidupan masing-masing. Perbedaan utama antara hubungan keluarga, pertemanan, dan hubungan romantis

adalah bahwa hubungan romantis melibatkan keintiman dan perasaan seksual yang umumnya tidak ada dalam hubungan pertemanan atau hubungan keluarga. Selain itu, hubungan romantis juga dianggap sebagai hubungan utama dan abadi bagi kedua individu yang terlibat (Wood, 2013).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana perkembangan tahapan komunikasi dari hubungan awal sebuah pasangan melalui platform *Game Online* yang dapat dijadikan sebuah tempat untuk perkembangan sosialisasi. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mendalami *relationship stages* khususnya pada tahapan pertama yaitu *contact*, kedua yaitu *involvement*, dan hanya sampai tahapan ketiga yaitu *intimacy* yang nantinya berkontribusi dalam membentuk hubungan awal yang positif, serta mengidentifikasi langkah-langkah yang diambil dalam tahapan komunikasi tersebut. Penelitian ini akan menggunakan metode analisis komunikasi untuk mempelajari interaksi antarindividu yang terjadi dalam konteks bertemu pertama kali saat bermain *Game Online* bersama. Data akan dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, yang nantinya akan dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai 3 tahap awal *relationship stages* dalam pembentukan hubungan awal.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas bagaimana dinamika hubungan romantis yang terbentuk di dalam lingkungan *game online*. Penelitian ini akan menjelajahi pengaruh interaksi dan komunikasi yang dilakukan antarindividu dalam konteks *game online* terhadap pembentukan serta perkembangan hubungan romantis. Di samping itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi tentang bagaimana jarak fisik, kurangnya interaksi langsung, dan faktor-faktor unik lainnya dari lingkungan *game online* yang dapat memengaruhi stabilitas serta kelangsungan hubungan romantis tersebut. Dengan fokus pada perkembangan hubungan romantis antarindividu yang bertemu saat bermain *game online*, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap aspek-aspek yang belum terungkap sebelumnya dalam literatur ilmiah mengenai hubungan interpersonal di era digital ini.

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Adapun pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses dari perkembangan tahapan hubungan romantis pasangan dalam *game online*?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

- 1) Mengetahui bagaimana proses dari perkembangan tahapan hubungan romantis pasangan dalam *game online*

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

#### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Pada penelitian ini, diharapkan agar dapat berkontribusi pada pemahaman tentang dinamika hubungan dalam konteks *game online*, dan wawasan yang dapat digunakan untuk memperkaya teori komunikasi interpersonal. Penelitian ini diharapkan juga bisa menjadi sebuah sumber referensi untuk para peneliti lainnya yang tertarik pada eksplorasi aspek-aspek komunikasi interpersonal dan pengembangan pengetahuan baru tentang bagaimana hubungan awal berkembang dalam ranah kencan *online* melalui *game*.

#### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Pada penelitian ini, diharapkan mampu memberikan wawasan kepada khalayak mengenai bagaimana komunikasi interpersonal sangat berpengaruh pada antarindividu yang bertemu saat bermain *game online* sebagai bentuk keputusan perkembangan hubungan awal. Dengan memahami dinamika komunikasi dan perkembangan hubungan dalam *game online*, *developer* juga dapat menciptakan lingkungan *game* yang lebih kondusif untuk para pemainnya. *Developer* juga dapat memperbaiki fitur serta alat komunikasi mereka, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pemain dan memfasilitasi pembentukan hubungan yang lebih positif.

### 1.5.3 Kegunaan Sosial

Pada penelitian ini, diharapkan bisa membantu khalayak untuk memahami lebih baik tentang perkembangan hubungan modern berkembang dalam era digital melalui *game online* yang memengaruhi pembentukan dan perkembangan hubungan romantis. Hal ini dapat membantu mengurangi stigma negatif terhadap pasangan yang bertemu secara *online* dan mendorong penerimaan masyarakat yang lebih luas terhadap hubungan yang dimediasi oleh teknologi. Selain itu, pemahaman yang lebih baik tentang dinamika hubungan dalam *game online* dapat memperkaya literatur mengenai hubungan interpersonal di era digital, memberikan perspektif baru untuk studi lanjutan, serta menginformasikan kebijakan dan program yang mendukung kesejahteraan emosional dan sosial pengguna platform *game*.

### 1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan yaitu yang pertama, penggunaan pendekatan kualitatif dan studi kasus dalam penelitian ini membuat hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk semua pasangan yang bertemu melalui *game online*, mengingat variasi dalam pengalaman individu dan jenis permainan yang dimainkan. Kedua, data yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan analisis interaksi mungkin dipengaruhi oleh bias subjektif informan, yang dapat memengaruhi objektivitas temuan. Ketiga, penelitian ini terbatas pada pasangan yang bersedia berbagi pengalaman mereka secara terbuka, sehingga mungkin tidak mencakup perspektif dari pasangan yang lebih tertutup atau enggan untuk diwawancarai. Terakhir, perubahan cepat dalam teknologi dan dinamika *game online* dapat menyebabkan temuan penelitian ini menjadi kurang relevan seiring waktu, sehingga diperlukan studi lanjutan untuk terus memantau dan memahami perkembangan di bidang ini.