

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

*Game* merupakan hiburan di kala bosan atau mencari hiburan setelah penat menjalani aktivitas keseharian. Sekarang *game* juga bisa untuk mencari teman karena berbagai fitur interaktif yang terdapat di *game* tersebut. Fitur-fitur yang mendukung seperti menambahkan teman, chat, dan lain-lain ini sangat membantu untuk orang yang sulit berinteraksi secara langsung.

Dalam bab ini, penulis memaparkan hasil dari pengumpulan data melalui wawancara yang disajikan dalam bentuk tulisan deskriptif yang detail dan spesifik. Dalam deskripsi ini penulis akan memaparkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan kelima informan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil wawancara yang sudah dipaparkan nantinya akan ditarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah penelitian berupa Bagaimana pemanfaatan fitur interaktif *Game* online *Werewolf Party* sebagai media komunikasi untuk mendapatkan jodoh.

Dalam penelitian ini, penulis telah melakukan penelitian terhadap lima informan, yaitu mahasiswa yang menggunakan aplikasi *Game Werewolf Party*. Kelima informan tersebut merupakan mahasiswa dari berbagai kota, ada yang dari Salatiga, Tangerang Selatan, Tuban, Bogor, Blitar . Kelima informan tersebut merupakan pengguna aktif dalam *Game Werewolf Party*.

#### 4.1.1 Karakteristik Informan

Karakteristik informan diambil menggunakan *purposive sampling* dengan jenis *snowball sampling* sehingga peneliti mendapatkan data yang bisa dipercaya dan tepat. Informan adalah mahasiswa/mahasiswi pengguna *Game Werewolf Party* dari berbagai kota. Kategori informan dapat dilihat pada table 1.

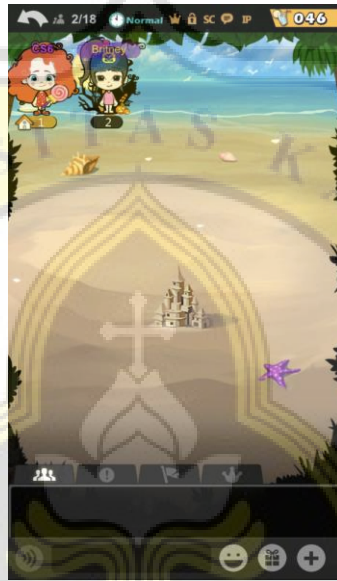
Tabel 4.1 Kategori Informan

Nama	Usia	Jenis Kelamin	Kota Asal
Izzulhaq	21 tahun	Laki-laki	Salatiga
Rizma	23 tahun	Perempuan	Tangerang Selatan
Tiara	22 tahun	Perempuan	Blitar
Yessy	22 tahun	Perempuan	Tuban
Fahira	23 tahun	Perempuan	Bogor

#### 4.1.2 Mengenal *Game Werewolf Party*

Dari kelima informan, tiga diantaranya pertama kali bermain pada tahun 2016 yaitu Izzulhaq, Rizma, dan Fahira serta dua informan lainnya pada tahun 2017 dan 2018 yaitu Yessy dan Tiara. Izzulhaq, Rizma, dan Fahira juga mengetahui *Game Werewolf Party* dari temannya. Izzulhaq mengetahui *Game Werewolf Party* yaitu dari ajakan seorang temannya, lalu Rizma dan Fahira mengenal *game* ini melalui teman kuliahnya. Kemudian untuk Yessy dan Tiara mengetahuinya dari saudara sepupu, Yessy mengatakan “Aku tau dari *game* ini dari sepupuku, seingetku tahun 2017.” Tiara mengatakan “Awal mulanya itu dari sepupuku sekitar tahun 2018 tapi belum tau kalo ada fitur-fitur seperti *couple*, dan lain-lain baru tau tahun 2020.”

Sampai saat ini tahun 2022, keempat informan masih menggunakan *game* ini secara aktif, kecuali Fahira yang hanya melakukan login lalu masuk ke *rest room* tanpa melakukan interaksi kepada pemain lain dan meninggalkannya begitu saja sampai aplikasi tersebut tertutup sendiri. Maka dapat dilihat ilustrasi seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 4. 1 Rest Room**

Sumber: Tangkapan layar *Game Werewolf Party* (2022)

Pada tahun 2017 ada salah satu informan yang sempat berhenti sementara (vakum) dari bermain *game* yaitu Yessy. Hal ini karena Yessy sedang sibuk dengan kegiatan di sekolahnya sehingga tidak ada waktu untuk bermain *game*. Tidak hanya itu, Yessy juga sering diajak untuk pergi bermain bersama teman sekolah.

#### **4.1.3 Ketertarikan Bermain *Game Werewolf Party***

Kelima informan memiliki alasan berbeda-beda dalam menggunakan *Game Werewolf Party*. Izzulkhaq menyatakan *game* ini menarik “Karena bisa digunakan

dengan santai atau melakukan kegiatan lain seperti makan, di kamar mandi, dan lain-lain.” Sedangkan Rizma dan Yessy, menggunakan *game* ini karena bisa digunakan untuk mencari teman yang susah bergaul atau introvert apalagi di situasi pandemi pada tahun 2020. Selanjutnya Tiara, memutuskan “Bermain *game* ini karena dalam *game* tersebut bisa menebak-nebak peran.” Dalam menebak peran bisa terjadi dua kemungkinan benar atau salah. Ketika Tiara menebak peran dengan benar maka ia merasa puas sehingga Tiara selalu ingin mencoba lagi *game* tersebut.

Informan terakhir Fahira mengatakan, “Awalnya aku memandang sebelah mata ini *game* kaya apaan sih gajelas pencet-pencet gitu. Aku liat temenku heboh banget maen *game* ini. Terus pas liburan semester aku iseng nyobain *game*. Awal aku maen sih kayak aneh ya di suatu *room* ada 18 orang tapi aku merasa kayak sendirian walaupun ada temen-temenku. Setelah aku pikir-pikir bisa kenal orang dari macam-macam daerah gitu makin lama aku liat-liat kok bisa jadi ajang mendapatkan jodoh hehe.”

Ketertarikan bermain *Game Werewolf Party* dapat dilihat dari kelima informan yang menggunakan *game* tersebut dengan bermacam-macam. Ada yang menggunakan karena *gamenya* santai, ada juga yang mencari teman karena dirinya introvert, dan lain-lain. *Game Werewolf Party* mempunyai berbagai fitur yang membuat pemainnya menjadi tertarik untuk memainkannya, jadi sekarang bermain *game* tidak hanya digunakan untuk menghilangkan rasa bosan melainkan juga bisa dijadikan media interaksi antar pemain.

#### 4.1.4 Fitur-fitur yang Terdapat *Game Werewolf Party* sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh

*Game Werewolf Party* mempunyai beberapa fitur yang mendukung untuk melakukan sebuah interaksi. Fitur-fitur tersebut diantaranya *room play*, *room music*, *message*, *add friends*, *couple*, dan *clan*. Berdasarkan hasil wawancara dari kelima informan, setiap informan mempunyai tujuan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *Game Werewolf Party*. Izzulhaq mengatakan “Untuk fitur-fitur yang terdapat di *Game Werewolf Party* salah satunya *couple* ini dapat dijadikan untuk mencari jodoh tapi awalnya dimulai dari bermain di *room play* lalu menambahkan teman, dengan catatan jika kedua belah pihak cocok dan sepakat untuk melanjutkan ke hubungan yang lebih intim.” Sedangkan menurut Rizma “Kurang, karena kebanyakan ada yang cuma senang-senang doang terus yang serius beberapa saja.” Rizma juga menjelaskan fitur yang menarik yaitu “*Couple* atau bisa disebut cp-an terus dari *couple* itu ada challenge setiap main bareng sama *couple* itu akan menambah *intimacy* dari 0 sampai 59.000, setiap skor tertentu mendapatkan reward.”

Tiara mengungkapkan bahwa, “Fitur-fitur *Game Werewolf Party* menurutku si bisa aja soalnya kita bisa PDKT di *room music* terus mencari hiburan dengan bermain di *room play* tapi balik lagi tergantung individual masing-masing.” Yessy mengatakan, “Bisa buat menjalin hubungan karena bisa melihat sebuah profil yang menampilkan nama akun, usia, deskripsi diri dan foto. Apalagi 1 kota bisa sampai bertemu walaupun awalnya hanya dari *game*.” Lalu untuk informan terakhir yaitu Fahira menjelaskan “Menurut aku sih bisa, asal kedua *player* saling jaga

komitmen walau dari berbagai daerah bisa aja sih. Kadang ada juga yang sampai menikah dari *game* itu, mungkin lebih dari 10 pasangan. Setau aku sih gitu.”

#### 4.1.5 Pemanfaatan *Game* sebagai Media Interaksi

Kelima informan mengetahui bahwa dalam *game* ini bisa dimanfaatkan sebagai media interaksi. Izzulkhaq bercerita tentang menjalin hubungan yang dilalui dengan *Game Werewolf Party* “Pernah, jadi karena komunikasi secara intens jadi timbul sebuah rasa nyaman. Jadi awalnya menambahkan teman, ngobrol-ngobrol di *room music* melalui *chat* lalu lanjut tukeran kontak media sosial. Jika salah satu pihak ada keinginan untuk bertemu dan mempunyai persiapan yang cukup juga bisa bertemu.”

Rizma juga menjelaskan pengalamannya menjalin hubungan melalui *Game Werewolf Party* “Awalnya ketemu di *room play* lalu sama-sama jomblo mungkin karena ketemu di *room* lalu di lempar lah ring, ring itu sebagai tanda bahwa sudah *couple-an* atau *wedding*. Biasanya kalo sudah *couple* berlanjut ke media sosial seperti Line, WA, Ig. Ketika sudah bertukar kontak dan *chat-nya* sering akan menimbulkan rasa suka dan bisa saja timbul rasa nyaman lalu sayang satu sama lain.”

Lalu Tiara mengatakan “Aku pernah *couple-an* dengan inisial K selama satu setengah tahun *chat* di luar *game* hanya untuk mengajak main bareng tidak lebih tapi kalo waktu di *game* WWP justru menanyakan kegiatan sehari hari.” Ketika ditanya apakah kedua belah pihak ada kesepakatan untuk melanjutkan ke hubungan



yang lebih intim. Tiara menjawab “Aku heran sih sebenarnya sama si K ini kalo ditanya sama temennya bilang *real* tapi dia sendiri tidak pernah membicarakan hubungan ini sama aku. Jadi menurutku ini hanya hubungan yang ada di dalam sebuah *game* gak lebih.”

Fahira menceritakan pengalamannya menjalin hubungan di dalam *Game Werewolf Party* “Aku pernah sih menjalin hubungan sama seseorang cowok cuma karena beda daerah, terpaut jarak, dan gabisa menjalani satu sama lain cuma online saja jadi yaudah akhirnya putus atau *break up*.”

Dari kelima informan masing-masing memberikan pendapat mengenai menjalin hubungan melalui *Game Werewolf Party*, kecuali salah satu orang yaitu Yessy. Ketika ditanya semaksimal apa menggunakan *Game Werewolf Party*. yessy menjawab “Karena cuma *game* jadi *have fun* aja kecuali temen deket yang bisa dipercaya. Untuk sampai saat ini yessy belum ada keinginan untuk menjalin hubungan yang serius di dalam *Game Werewolf Party*.”

#### **4.1.6 Pemanfaatan *Game Werewolf Party***

Pada saat ini kelima informan mempunyai pengalaman yang berbeda dalam memainkan *Game Werewolf Party*. Izzulhaq menjelaskan pertengahan tahun 2022 saat ini tidak ada niatan untuk mencari *couple* di *game*. “Saat ini sih lebih ke *have fun* aja ngobrol sama main bareng temen-temen. Cuma biasanya kalo aku main dulu di room nanti kalo bosen ngobrol sama temen-temen di *room chat*.”

Rizma mengatakan bahwa untuk saat ini menggunakan *Game Werewolf Party* “Sepertinya jarang, nambah temen agak susah karena sudah banyak circle tersendiri, mau berbaur juga susah dan gunain *game* karna bosan saja. Tapi ada sih beberapa kali gabung sama temen-temen lama sekedar untuk berbagi cerita.” Tiara berpendapat “Untuk cari hiburan aja sih soalnya gabut gara gara liburan.” maka dari itu Tiara sering bermain *Game Werewolf Party* untuk bermain dan kadang gabung temannya di *room chat* untuk mengobrol.

Yessy mengungkapkan bahwa “Akhir-akhir ini hanya bermain di *room play* bersama temen.” Untuk menghilangkan kegabutan, Yessy bermain *Game Werewolf Party*, mendengarkan lagu dan mengobrol bersama temannya di *room chat*. Fahira menyatakan untuk akhir-akhir ini “Semakin kesini aku menilai WWP kayak biasa aja mungkin karena berkurangnya partisipan player. Kadang kayak pengen tau aja perkembangan yang ada di wwp sekarang gimana, ya kalo gitu-gitu aja ya yauda sebentar aja on nya.”

#### **4.2 Pembahasan**

Interaksi yang terjadi di dalam penggunaan *Game Werewolf Party* menyebabkan perkembangan hubungan interpersonal antar penggunanya. Perkembangan hubungan dalam perspektif teori penetrasi sosial berbicara tentang pertukaran informasi, keterbukaan (*selfdisclosure*), penetrasi, dan depenetrasi.



#### 4.2.1 Pertukaran Informasi dalam *Game Werewolf Party*

Pertukaran informasi merupakan lapisan terluar dari diri kita. Dalam penelitian ini, pertukaran informasi terjadi pada saat pemain berada di *room play* lalu memulai percakapan yang menimbulkan rasa ingin tau antar pemain seperti bertanya tinggal dimana dan lain-lain.

Melalui percakapan tersebut secara tidak langsung pemain melakukan pertukaran informasi di mulai dari menambahkan teman, menanyakan sebuah nama, lalu berlanjut bermain bersama hingga menimbulkan rasa keakraban. Dalam proses pertukaran informasi terdapat masing-masing profil akun *game* milik pemain.

Pertukaran informasi juga bisa di *room music*. Dalam *room music* pemain bisa memutar lagu dan melakukan *chat*. Proses terjadinya perkenalan, diawali dengan pemain yang bergabung ke *room music* untuk mendengarkan lagu. Pemain menyapa lalu meminta untuk memutar lagu, karena dirasa mempunyai satu genre dari situ obrolan terus berlanjut dari menanyakan lagu dan lain-lain.

Dalam melakukan sebuah pertukaran informasi tidak selalu mengarah kepada penetrasi ada juga depenetrasi, seperti hanya mengenal nama orang tersebut dalam *room play* tapi tidak sampai kumpul bersama untuk saling berbagi cerita di *room music* atau lainnya. Pertukaran tersebut terjadi karena sering bertemu di *room play* akan tetapi pemain tidak melakukan pengenalan lebih dalam. Pemain mengetahui juga karena profile yang menampilkan nama, usia, deskripsi, dan foto.

Tidak hanya itu saja pemain juga bisa dengan mudah berkenalan jika mempunyai bahasa daerah yang sama sehingga untuk memulai percakapan tidak

canggung, karena mempunyai cara tersendiri untuk melakukan sebuah pertukaran informasi. Seperti Izzulhaq, Tiara, dan Yessy yang mempunyai bahasa daerah yang sama yaitu bahasa jawa, mereka sering berkomunikasi menggunakan bahasa jawa.

#### **4.2.2 Keterbukaan dalam *Game Werewolf Party***

Komponen keterbukaan (*self disclosure*), merupakan keterbukaan antar pemain. Keterbukaan yang terjadi dalam *Game Werewolf Party* bermacam-macam ada yang mempelajari karakter seseorang terlebih dahulu, dalam lingkup pertemanan tentu kita mempunyai beberapa teman dekat dan dipercaya untuk menceritakan hal-hal yang bersifat pribadi.

Lalu ada juga beberapa pemain yang jarang sekali membuka percakapan dengan lawan bicara tetapi harus diajak untuk berkomunikasi lebih dahulu oleh pemain lain. Pemain yang seperti ini biasanya cukup tertutup oleh pemain lain namun jika sudah kenal dan akrab. Berdasarkan data yang telah didapatkan bahwa biasanya pemain seperti ini mendapatkan teman melalui teman dekatnya.

Keterbukaan terjadi karena *Game Werewolf Party* mempunyai banyak fitur salah satunya yaitu *room music*. Dalam *room music* tersebut bisa berbagi cerita atau pengalaman akan tetapi tidak semua mau membuka diri sepenuhnya seperti menceritakan pengalaman yang pribadi. Biasanya pemain hanya bercerita kepada yang dianggap teman dekatnya karena tidak semua pemain dapat dipercaya.

Jadi keterbukaan yang ada di dalam *Game Werewolf Party* bermula dari pertemanan yang akrab dan bisa dipercaya maka dari itu keterbukaan akan timbul dengan sendirinya.

#### **4.2.3 Penetrasi yang Terjadi dalam *Game Werewolf Party***

komponen penetrasi, merupakan awal menjalin sebuah hubungan. Dalam penelitian ini, menjalin sebuah hubungan dalam *Game Werewolf Party* terdapat berbagai macam ada yang sebagai teman bermain. Biasanya pemain seperti ini menggunakan *Game Werewolf Party* hanya bersenang-senang untuk bermain di *room play* bersama teman-temannya. Setelah itu mengobrol bersama di *room chat* untuk berbagi cerita tentang berita terbaru yang ada di *Game Werewolf Party*.

Berkaca pada perspektif tingkatan hubungan ditemukan bahwa pemain yang menjalin hubungan sepasang kekasih karena komunikasi sering. Komunikasi yang sering ini bisa menimbulkan rasa nyaman dari kedua belah pihak. Melalui komunikasi tersebut juga bisa mendapatkan chemistry yang nantinya menyebabkan ketertarikan dengan seseorang. Ketika kedua belah pihak tertarik maka akan terjadilah sebuah pertukaran kontak media sosial seperti Line, Instagram, dan lain-lain yang nantinya hubungan tersebut tidak hanya sebatas dalam *game*.

Jika dalam menjalin sebuah hubungan mampu melewati masa-masa pembentukan hubungan yang stabil seperti hubungan jarak jauh (LDR), tidak pernah bertemu, dan lain sebagainya. Maka hubungan tersebut biasanya akan bertahan lama.

#### **4.2.4 Depenetrasi Hubungan dalam *Game Werewolf Party***

Komponen depenetrasi, merupakan proses hubungan yang awalnya dekat makin lama menjauh. Dalam sebuah hubungan tidak selamanya baik- baik saja tentu juga ada hambatannya. Apalagi dalam *Game Werewolf Party* yang hanya dunia maya, tentu banyak hambatan menjalin sebuah hubungan salah satunya putus pacaran karena LDR atau hubungan jarak jauh.

Hubungan ini awalnya baik-baik saja waktu menjalin hubungan namun lama kelamaan salah satu pihak merasa tidak nyaman karena kedua belah pihak membicarakan mengenai pertemuan. Hubungan yang awalnya dekat tiba-tiba menjadi merasa jauh karena terdapat hambatan faktor geografis, waktu dan perbedaan kepentingan sehingga memicu depenetrasi. Beberapa orang belum tentu mampu untuk menjalani LDR maka dari itu hubungan berakhir.

Depenetrasi tidak hanya terjadi pada pemain yang menjalin hubungan sebagai sepasang kekasih melainkan dalam hubungan pertemanan juga bisa. Apabila pemain tersebut dalam waktu lama tidak online dan tidak berkomunikasi maka hubungan tersebut akan memudar.

Jadi hubungan yang terjadi dalam *Game Werewolf Party* biasanya jarak jauh (LDR) kemungkinan untuk bertemu hanya sedikit karena terbatas oleh jarak dan waktu. Belum lagi kalo ada kondisi ekonomi yang kurang mendukung jadi tidak ada kesempatan untuk hubungan itu berlanjut.

#### **4.2.5 Pemanfaatan *Game Werewolf Party* sebagai Media Pendukung Mendapatkan Jodoh**

*Game Werewolf Party* adalah *game* sosial kasual online sekaligus menggabungkan logika, penalaran, dan kinerja. Dalam *Game Werewolf Party* mempunyai fitur-fitur yang interaktif untuk mengembangkan sebuah hubungan di *game* ini. Pada teori penetrasi sosial terdapat tingkatan hubungannya sebagai berikut:

Tahapan pertama yaitu mengenai informasi umum, seperti pemain *Werewolf Party* saling menanyakan sebuah nama, umur, dan tempat tinggal pada saat di *room play*. Percakapan itu akan menimbulkan komunikasi yang berlanjut karena kedua belah pihak saling menerima dan memberi informasi dengan yang baru kita kenal. Tahapan tersebut biasanya di sebut dengan tahapan orientasi.

Tahapan kedua berbicara tentang pertukaran eksploratif, *Game Werewolf Party* ini mempunyai fitur *chat* yang terdapat pada *room music*. Dari data yang sudah saya temukan pemain *Werewolf Party* yang melakukan pendekatan dengan lawan jenis jika bosan bermain *game* di *room play* maka akan menuju ke *room music* untuk melakukan *chat* untuk menanyakan hal-hal yang disukai dan tidak disukai atau memutar lagu sembari chat di dalam *room music*.

Tahapan yang ketiga yaitu pertukaran afektif, pertukaran yang terjadi pada antar pemain biasanya sudah ke hal-hal yang pribadi seperti kegiatan sehari-hari, masalah pribadi, dan lain-lain. Proses pertukaran terjadi di *room music* jika kedua

pemain mempunyai kedekatan sehingga tidak malu untuk bercerita mengenai hal-hal yang bersifat pribadi.

Tahapan yang terakhir yaitu menjelaskan tentang hubungan antar satu sama lain dan perasaan yang dialami. Berdasarkan data yang di temukan pada bab sebelumnya pemain *Werewolf Party* yang mempunyai hubungan dan melakukan komunikasi secara intens lalu bertukar sosial media. Hubungan tersebut bertahan lama akan berlanjut menjadi sepasang kekasih.

Dalam mengembangkan hubungan dapat dilihat dari teori penetrasi sosial pada komponen penting antara lain :

Dalam komponen ini setiap pemain mempunyai sebuah profile seperti nama akun, usia, deskripsi diri, dan foto. Proses pertukaran informasi terjadi ketika bermain di *room play* lalu salah satu pemain menyapa ke pemain lain. Interaksi tersebut player melihat profile player lain dan menambahkan teman. Seperti salah satu informan yaitu Izzulhaq ketika membuka profile salah satu cewek dan menambah teman karena ketertarikan setelah melihat foto.

Pada komponen berikutnya yaitu keterbukaan antar pemain dalam *Game Werewolf Party*, dari hasil temuan peneliti cara membuka diri pemain bermacam-macam. Proses terjadinya keterbukaan diawali dengan bertemu di *room music* lalu membuka topik obrolan seperti menanyakan hal yang umum ( meminta memutar lagu, hobi, dan-lain lain) hingga mengarah ke privasi seperti menanyakan kegiatan sehari-hari.

Kemudian lanjut ke komponen penetrasi, menjalin hubungan dalam *Game Werewolf Party*. Awal mula terjalin hubungan dimulai dari komunikasi yang sering

dan kedua belah pihak cocok dengan topik tersebut. Lalu karena komunikasi yang sering ini menimbulkan kenyamanan dan hubungan akan berlanjut lebih intim.

Yang terakhir ada depenetrasi, dalam menjalin sebuah hubungan tentunya berliku-liku tidak hanya senang-senang saja yang dirasakan namun juga ada marah, sedih, dan lain-lain. Apalagi dalam sebuah dunia maya seperti *Game Werewolf Party* ini. Hubungan yang terjalin tidak selamanya mulus-mulus saja, ada yang awalnya berteman dekat lalu menjauh karena ada teman baru, ada juga yang mempunyai hubungan real yang putus karena hubungan jarak jauh.

Jadi fenomena yang terjadi pada *Game Werewolf Party* adalah game ini bisa digunakan untuk media interaksi dan dapat digunakan mengembangkan hubungan karena fitur-fitur yang mendukung para pemain melakukan proses komunikasi. Ada yang mengembangkan hubungan sebagai sepasang kekasih, sahabat, dan lain-lain.