

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

“*Human being cannot not communicate*” (Watzlawick, Bavelas, Jackson, & O'Hanlon, 2011). Pernyataan Watzlawick et.al menggambarkan dengan tepat kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Sehingga jika kita berbicara mengenai manusia, maka kita akan selalu berbicara mengenai interaksi.

Pada abad ke-21 ini, interaksi manusia ikut berkembang dengan revolusi industry 4.0. Terciptanya internet, menjadi titik awal interaksi modern manusia yang termediasi. Meski sempat diragukan, namun fakta membuktikan bahwa hubungan interpersonal dapat dan bisa terbentuk dalam komunikasi yang termediasi oleh komputer, atau yang sering kita kenal dengan *Computer Mediated Communication* (CMC).

Diawali oleh Joseph Walther (Walther, 1992) dengan teorinya yang terkenal yaitu *Social Information Processing* (SIP). Walther berargumen bahwa, sangatlah mungkin, hubungan terbentuk melalui CMC. Keterbatasan informasi dalam CMC digantikan dengan waktu interaksi yang ditambah. Namun, seiring berkembangnya teknologi, maka batasan-batasan CMC mulai terhapus satu per satu. Sebagai contoh, keterbatasan interaksi dengan teks, terhapus dengan adanya fitur telephone, keterbatasan secara visual dihapuskan dengan *video call*. Hal tersebut menjadi salah satu alasan berkembangnya hubungan jarak jauh atay *Long Distance Relationship* (LDR).

LDR makin populer, terutama di kalangan seumur remaja (Maguire & Kinney, 2010). Namun rata-rata hubungan LDR tidak bertahan lama. Hal ini terbukti dalam tingkat statistik bahwa hubungan LDR rata-rata berakhir dalam 4.5 bulan saja (Guldner, 2004).

Gottman dan Silver (Gottman & Silver, 2012) berpendapat bahwa perpisahan dalam hubungan romantik terjadi karena kurangnya rasa percaya terhadap pasangan sebab, kunci keberlangsungan sebuah hubungan interpersonal terutama hubungan romantik adalah kepercayaan terhadap kedua belah pihak. Gottman dan Silver menambahkan bahwa hal tersebut berlaku baik dalam hubungan romantik yang normal (bertatap muka atau yang dapat bertemu secara langsung) ataupun LDR.

Kepercayaan yang dimaksud Gottman dan Silver adalah keadaan dimana seseorang mengetahui dan percaya bahwa tindakan yang dilakukan oleh pasangannya, dilakukan untuk kepentingannya orang itu bukan hanya untuk kepentingan pasangannya (Gottman & Silver, 2012). Dengan kata lain, absennya perasaan curiga, dapat dikategorikan sebagai kepercayaan.

Gottman dan Silver (Gottman & Silver, 2012) berargumen bahwa, pandangan positif dalam menghadapi masalah bersama adalah salah satu cara terbaik untuk membangun kepercayaan. Jiang dan Hancock, (Jiang & Hancock, 2013) menambahkan bahwa di dalam hubungan LDR ataupun yang berjarak dekat tidak ada perbedaan dalam perkembangan kepercayaan yang ada, hanya situasi yang membentuk perspektif seseorang terhadap pasangannya yang membedakan perkembangan kepercayaan pada setiap pasangan.

Hal ini menjadi menarik, bila dikaitkan dengan fakta dimana kondisi ini sering terjadi di dalam sebuah *game online*. Di dalam *game online*, terdapat suatu sistem kelompok yang terdiri dari beberapa orang yang secara temporer bekerja sama untuk mengerjakan sesuatu bersama; dalam *game online* yang paling umum untuk menyelesaikan suatu misi yang sama. Sistem tersebut biasa disebut sebagai *party*. Di dalam *party* setiap orang akan mendapatkan pembagian *experience point* yang sama jika menyelesaikan suatu misi; misalnya, bila berhasil mengalahkan satu musuh di dalam game.

Jika kita mengkaitkan hubungan jarak jauh dan kepercayaan yang dibangun melalui pandangan positif akan suatu masalah maka, hubungan jarak jauh orang yang gemar bermain *game online* menjadi suatu hal yang menarik untuk diamati.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan empat studi sebelumnya, didapati tiga kekurangan dari penelitian dan fenomena yang terjadi, yaitu:

1. Perbedaan lingkungan antara pasangan yang tidak bermain online game didapati memiliki hobi yang berbeda sementara pasangan yang gemar bermain online game mendapati perkembangan hobi yang sama dan terlebih lagi adanya kondisi dimana mereka memiliki pandangan positif untuk menyelesaikan masalah bersama.
2. Minimnya penelitian mengenai hubungan romantik jarak jauh kepada orang yang gemar bermain *game online*, dan secara spesifik bertemu melalui *game online*
3. Belum ada penelitian sebelumnya yang melakukan pada studi tentang kepercayaan orang-orang yang menjalin hubungan melalui *game online*

Penelitian sebelumnya:

Biblio	Jenis	Metode	Fokus
Neustaedter, C., & Greenberg, S. (2001). <i>Intimacy in Long-Distance Relationships over Video Chat</i> . Calgary, AB, Canada: Department of Computer Science, University of Calgary.	Riset	Wawancara semi terstruktur	Intimasi melalui komunikasi dengan media video

Hwang, E., Kirkham, R., Monk, A., & Olivier, P. (2018). Respectful Disconnection: Understanding Long Distance Family Relationships in a South Korean Context. <i>the 2018</i> , (pp. 733-745). doi:10.1145/3196709.3196751	Jurnal	Studi diari dan wawancara	Hubungan LDR pada keluarga di Korea Selatan
Hampton, A. J., Rawlings, J., Treger, S., & Sprecher, S. (2018). Channels of Computer-Mediated Communication and Satisfaction in Long-Distance Relationships. <i>Interpersona: An International Journal on Personal Relationships</i> , 11(2), 171-187. doi:10.5964/ijpr.v11i2.273	Jurnal	Sampel <i>Online</i>	Kepuasan hubungan dalam LDR
Sadowski, A. S., & Lomanowska, A. (2018). Virtual Intimacy: Propensity for Physical Contact Between Avatars in an Online Virtual Environment. <i>Computers in Human Behavior</i> , 78, 1-9.	Jurnal	Observasi	Interaksi yang terjadi dalam dunia virtual menggunakan avatar

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana “*trust*” berkembang dalam hubungan LDR yang diawali melalui game *online*?

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memahami bagaimana “*trust*” berkembang dari sebuah hubungan LDR yang diawali oleh game.
2. Untuk memahami bagaimana membangun “*trust*” untuk sebuah hubungan LDR yang diawali oleh game.

Manfaat dari studi ini disediakan untuk kepentingan akademik:

1. Untuk memberikan pemahaman baru akan perkembangan “*trust*” dalam hubungan LDR yang diawali dari game.
2. Untuk memberikan pemahaman baru akan bagaimana peran sebuah “*trust*” dalam hubungan LDR yang diawali oleh sebuah game.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Social Information Processing (SIP)

Social Information Processing (SIP) yang diciptakan oleh Joseph Walther (Walther, 1992) menjelaskan bahwa hubungan romantik dapat terjalin melalui CMC; meskipun dengan absennya komunikasi non-verbal. Walther berargumen (Walther, 1992) bahwa, dalam SIP isyarat non-verbal diekspresikan melalui teks.

SIP beranggapan bahwa interaksi terjadi secara *online* dan memotivasi individu yang terlibat untuk membangun hubungan, dengan alasan pribadi masing-masing individu. Namun, seiring dengan berkembangnya teori SIP, diidentifikasi dua faktor yang mendasari motivasi seorang individu membangun hubungan secara *online* (Littlejohn & Foss, 2009, pp. 897-899):

1. Antisipasi interaksi di masa datang

Antisipasi, atau harapan terjadinya interaksi di masa depan, dapat memotivasi individu untuk membangun hubungan secara *online*. Dengan adanya interaksi di masa depan yang berkelanjutan, maka kesempatan hubungan interpersonal terbentuk secara *online* akan semakin besar.

2. Pandangan Skeptis

Pandangan skeptis mengacu pada pandangan individu yang terlibat dalam interaksi melalui CMC, mengenai kesempatan membangun hubungan interpersonal secara *online*. Individu

yang meyakini bahwa hubungan interpersonal dapat terbangun melalui CMC akan membangun hubungan interpersonal dengan lebih banyak orang daripada, orang yang meyakini bahwa hubungan interpersonal tidak dapat terbentuk melalui CMC.

Pada hubungan romantik jarak jauh *gamers*, segala interaksi yang terjadi dimediasi oleh media *internet*. SIP akan digunakan sebagai alat analisa, untuk melihat perkembangan hubungan melaluiantisipasi dan pandangan setiap individu akan CMC. SIP juga dapat menunjukkan peran media dalam perkembangan hubungan romantik jarak jauh para *gamers*.

1.5.2 Social Penetration Theory (SPT)

Hubungan interpersonal adalah hubungan yang selalu berkembang (Devito, 2008; Wood, 1997; Wood, 2016). Dimulai dari hubungan impersonal atau yang tidak personal hingga menjadi personal; dengan pengecualian beberapa kasus seperti hubungan orang tua dan anak.

Sama halnya dengan hubungan interpersonal pada umumnya, LDR dimulai dengan sebuah perkenalan. Yang membedakan LDR adalah interaksi yang terjadi diperantarai oleh media komputer.

Sebuah teori yang dicetuskan oleh Altman dan Taylor (Altman & Taylor, Social penetration: The development of interpersonal relationships, 1973) yakni *Social Penetration Theory* (SPT) menjelaskan tentang bagaimana sebuah hubungan interpersonal berkembang. SPT menjelaskan dalam sebuah hubungan interpersonal akan selalu ada perubahan dalam kedalaman dan keluasan dalam keterbukaan diri masing-masing pribadi yang terlibat dalam hubungan; seiring dengan berkembangnya tingkat hubungan interpersonal yang terjalin. Lamanya waktu yang

dihabiskan bersama, komitmen dalam hubungan, lingkungan, kondisi, dan besarnya manfaat yang didapat dalam berhubungan; merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kedalaman dan kekeluasan hubungan yang ada (Altman & Taylor, 1975).

1.5.2.1 Kedalaman

Altman dan Taylor mengibaratkan manusia seperti sebuah bawang bombai yang memiliki beberapa *layer* atau lapisan kepribadian. Seperti bawang merah yang memiliki lapisan kulit, kedalaman hubungan interpersonal diibaratkan seperti membuka setiap lapisan kulit bawang satu per satu hingga akhirnya tersisa inti dari bawang bombai; lapisan kepribadian terdalam yang biasa disebut kepribadian asli seseorang (Altman & Taylor, 1973). Lapisan kepribadian terdalam ini tidak terbuka bagi semua orang, hanya orang-orang terdekat seperti pasangan suami istri yang dapat mengetahui lapisan terdalam ini. Altman dan Taylor mengkonsepkan kedalaman hubungan menjadi empat lapisan berdasarkan informasi yang dibagikan:

1. *Surface*

Surface atau permukaan, menunjukkan tahap terluar dalam kedalaman hubungan. Informasi yang diberikan berupa informasi yang sangat umum; dengan kata lain tidak ada salahnya dalam mengungkapkan informasi tersebut. Contohnya, informasi mengenai cuaca; atau informasi lain yang dapat diketahui hanya dengan melihat orang tersebut atau fakta lingkungan sekitar yang tidak menyinggung orang lain. Altman dan Taylor (*Altman & Taylor, Self-disclosure as a function of reward-*

cost outcomes, 1975) berpendapat bahwa percakapan pada level *surface*, akan selalu terjadi meskipun hubungan yang ada telah mencapai level terdalam.

2. *Periphery*

Tahap *periphery* dimaknai dimana kedalaman hubungan berada pada tahap luar. Informasi yang diberikan berupa informasi yang biasa diberikan pada kehidupan sosial seperti hobi, nama, tempat tinggal, dll. Sebagai contoh, orang dengan hobi yang sama misalnya sama-sama penyuka *game online DOTA 2* berkata pada sesama penyuka *DOTA 2* “oh, aku juga main *DOTA*”.

3. *Intermediate*

Pada tahap *Intermediate*, pertukaran informasi yang ada berada pada tahap yang lebih dalam dan tidak dapat diberikan pada semua orang. Terdapat pertukaran pendapat mengenai hal-hal yang tidak semua orang bisa menerima. Contohnya, preferensi politik “saya mendukung Jokowi”.

4. *Central*

Tahap *Central* adalah tahap terdalam pada sebuah hubungan interpersonal. Informasi yang ada, hanya bisa dibagikan pada orang yang sangat dekat seperti sahabat, suami-istri, atau orang tua; karena informasi yang ada merupakan informasi privat mengenai jati diri asli seseorang. Sebagai contoh, bila kita mengambil contoh preferensi politik diatas, maka tidak hanya menyatakan dia mendukung seorang politikus, namun mengenai alasan dia mendukung yang mungkin mencakup pengalaman pribadinya kepada politikus tersebut.

Altman dan Taylor (Altman & Taylor, 1973) menyatakan bahwa perkembangan hubungan interpersonal akan selalu mengikuti setiap tahap dari kedalaman hubungan; dan biasanya tidak akan melompati tahap yang ada.

1.5.2.2 Keluasan

Selain dari pada kedalaman, SPT melihat perkembangan hubungan melalui keluasan komunikasi yang terjadi. Keluasan hubungan dalam SPT merujuk pada topik yang menjadi pembicaraan dalam setiap lapisan kepribadian seseorang; topik yang dibicarakan dapat berbeda satu sama lain, tergantung kepada setiap individu yang terlibat di dalamnya (Altman & Taylor, 1973). Contohnya, seorang mungkin memulai pembicaraan dengan topik seputar hobi seperti music, dll. Sedangkan orang lain mungkin memulai pembicaraan seputar isu politik yang berkembang di masyarakat.

Altman dan Taylor (Altman & Taylor, 1973) mengatakan bahwa keluasan topic komunikasi tidak semuanya berada pada kedalaman yang sama. Oleh sebab itu, keluasan topik dapat digunakan untuk melihat kedalaman hubungan seseorang. Altman dan Taylor (Altman & Taylor, 1987) menjelaskan bahwa semakin luas topik pembicaraan dan semakin prihatin topik yang dibicarakan, menunjukkan bahwa hubungan berkembang semakin dalam.

1.5.3.3 Tahap Hubungan

Dengan menggabungkan konsep kedalaman dan keluasan komunikasi dalam sebuah hubungan, Altman dan Taylor (Altman & Taylor, Social penetration: The development of

interpersonal relationships, 1973) merumuskan tahap perkembangan hubungan interpersonal:

1. *Orientation*

Tahap *orientation* adalah tahap pengenalan. Kedalaman hubungan yang ada berada pada tahap *surface*, dimana setiap individu yang terlibat berbagi sedikit informasi yang bersifat sangat umum. Studi dari Ayers (Ayers, 1979) menunjukkan bahwa pada tahap orientasi, setiap individu berusaha untuk tidak menyinggung lawan bicaranya; oleh karena itu, pembicaraan yang terjadi cenderung bersifat deskriptif.

2. *Exploratory*

Berbeda dengan tahap orientasi, pada tahap eksploratori telah adanya sedikit kedekatan, sehingga topik pembicaraan sudah mulai lebih luas. Ayres (Ayers, 1979) mengatakan, bahwa pembicaraan pada tahap eksploratori tidak lagi deskriptif namun cenderung evaluatif. Altman dan Taylor (Altman & Taylor, 1973) menambahkan bahwa pada tahap eksploratori, setiap tidak canggung dalam mengungkapkan pendapatnya.

3. *Affective*

Menurut Altman dan Taylor (Altman & Taylor, 1987), pada tahap afektif, hubungan yang ada tidak stabil dan ambigu. Pada tahap ini, kedua individu lebih dari pada teman, namun belum bisa sepenuhnya terbuka mengenai diri mereka. Pada tahap ini, kedalaman yang ada telah mencapai tahap *central*, dan keluasan topik yang ada mencakup hal-hal yang bersifat pribadi. Meskipun demikian, ada topik tertentu yang tidak bisa dibuka pada

tahap ini, karena belum adanya keterbukaan total akan semua informasi yang ada. Dalam hubungan interpersonal, biasanya tahap ini dikenal sebagai teman dekat, atau tahap pendekatan jika situasi yang ada merupakan calon pasangan.

4. *Stable*

Pada tahap stabil, setiap individu dapat bertukar informasi mengenai apapun dengan bebas tanpa ada rasa takut (Altman & Taylor, *Communication in interpersonal relationships: social penetration theory.*, 1987). Hubungan yang ada menjadi hal yang sangat penting bagi kedua individu.

5. *Dissolution.*

Dissolution atau perpisahan dapat terjadi dalam setiap hubungan. Altman dan Taylor (Altman & Taylor, 1973) menjelaskan bahwa jika sebuah hubungan mengalami kemunduran, maka kedalaman dan keluasan komunikasi akan berjalan mundur. Pada akhirnya, jika sebuah hubungan mengalami kemunduran secara terus-menerus maka akan terjadi perpisahan; kedua individu menjadi orang asing seperti semula.

1.5.3 Interpersonal Trust

Beberapa peneliti seperti Baier, Boyle dan Bonacich, Hosmer, dll (Baier, 1986; Boyle & Bonacich, 1970; Hosmer, 1995) mendefinisikan kepercayaan atau *trust*. Oleh sebab itu, tidak kurang dari lima puluh definisi yang berbeda dari berbagai fokus atau domain ilmu pengetahuan. Namun, McKnight dan Chervany (McKnight & Chervany, 2001) berusaha mendefinisikan kepercayaan dengan cara

menarik membandingkan dan menganalisa definisi kepercayaan dari enam puluh lima sumber yang berbeda. Mereka berpendapat bahwa kepercayaan dapat didefinisikan berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh orang yang dipercayai.

Berkaitan dengan kepercayaan dalam hubungan interpersonal, McKnight dan Chervanny mengategorikan tiga bentuk kepercayaan beserta karakteristik atau indikator dari setiap jenis kepercayaan tersebut.

Trusting Belief's	Trusting Intentions	Trust-related Behaviour
<ul style="list-style-type: none"> • Competence • Benevolence • Integrity • Predictability 	<ul style="list-style-type: none"> • Willingness to Depend • Subjective Probability of Depending 	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperation • Information Sharing • Decreasing Control • Accepting Influence • Granting Autonomy

Table 1.5.3.1: Tabel Interpersonal Trust oleh McKnight dan Chervanny

Kepercayaan yang pertama disebut *Trusting Beliefs*. *Trusting beliefs* melihat bahwa kemampuan dan kemauan seseorang untuk bertidak bagi kepentingan orang yang memercayainya, menjadi dasar seseorang mempercayai orang lain (Driver, Russell, Cafferty, & Allen, 1968; McLain & Hackman, 1995; McKnight & Chervany, 2001). Berdasarkan kemampuan dan kemauan seseorang untuk bertidak bagi kepentingan orang lain, McKnight dan Chervany (McKnight & Chervany, 2001) merumuskan empat karakteristik yang mendasari *Trusting Beliefs* yakni:

1. *Competence* atau kompetensi

Kompetensi dalam *trusting beliefs* yang digambarkan dari kemampuan seseorang melakukan sesuatu bagi kepentingan orang yang mempercayainya. Contohnya, di dalam sebuah game online; orang yang memiliki level rendah percaya bahwa orang yang memiliki level lebih tinggi mampu untuk membantu mereka meningkatkan level dengan cepat.

2. *Benevolence* atau perbuatan baik

Perbuatan baik dalam *trusting beliefs* dimaknai dengan kemauan seseorang untuk bertindak bagi kepentingan orang yang mempercayainya tanpa menuntut imbalan. Dalam kasus di dalam game, maka tindakan *benevolence* dapat dilihat bila seseorang membantu menaikkan level orang lain tanpa mendapat imbalan apapun.

3. *Integrity* atau integritas (dalam hal ini ketulusan hati)

Integritas atau ketulusan hati dimaknai sebagai tindakan etis, jujur, dan tulus bagi orang yang mempercayainya. Tindakan seperti menepati janji masuk dalam kategori *integrity* atau integritas dalam *trusting beliefs*.

4. *Predictability* atau prediktabilitas

Prediktabilitas adalah asumsi bahwa seseorang yang dipercayai akan melakukan tindakan yang cenderung konsisten sehingga dapat diprediksi aksi dan reaksi orang tersebut. Contohnya, di dalam sebuah game orang yang memiliki peran sebagai kesatria akan berperan sebagai pelindung, dan akan melindungi teman satu tim dari serangan musuh.

Yang Kedua disebut *trusting intentions*. McKnight dan Chervany (McKnight & Chervany, 2001) mengatakan bahwa *trusting*

intentions digambarkan sebagai jenis kepercayaan yang menunjukkan rasa aman untuk bergantung kepada seseorang meskipun terdapat kemungkinan negatif dari kebergantungan tersebut. Mereka mengatakan bahwa ada empat ide dasar dari *trusting intentions*, yakni:

1. Terdapat kemungkinan negatif, resiko, atau ketidakpastian sebagai konsekuensi bergantung pada orang lain (Gambetta, 2000; Zand, 1972; Giffin, 1967; Riker, 1971; Shapiro, 1987; Mishra, 1996; Rempel, Holmes, & Zanna, 1985)
2. Kemauan untuk menggantungkan diri, adalah inti dari *trusting intentions* (Giffin, 1967; Lewis & Weigert, 1985; Ring & Van de Ven, 1994). Bila seseorang tidak bersedia atau mau untuk bergantung pada orang lain, maka tidak mungkin *trusting intentions* ada dalam sebuah hubungan.
3. Aspek ketiga yang menjadi ide dasar dari *trusting intentions* adalah perasaan aman dan aman dalam mempercayai orang lain. Kebergantungan pada orang lain bila adanya rasa aman dan nyaman saat bergantung pada orang lain (Lewis & Weigert, 1985; Rempel, Holmes, & Zanna, 1985).
4. Ketika seseorang bergantung pada seseorang, maka ia tidak memiliki kontrol akan tindakan orang yang ia percayai. Dengan kata lain, kepercayaan yang ada tidak didasarkan pada control atau kuasa akan seseorang, melainkan kepercayaan akan kemauan dan kemampuan individu untuk bertindak sesuai dengan kepentingan orang yang mempercayai.

Berdasarkan ide diatas, McKnight dan Chervany (McKnight & Chervany, 2001) merumuskan dua karakteristik yang menandai *trusting intentions*, yakni:

1. *Willingness to Depend*

Willingness to Depend atau kemauan untuk bergantung bermakna; dengan rasa aman dan nyaman, maka seseorang dengan sadar menggantungkan dirinya kepada seseorang.

2. *Subjective Probability of Depending*

Subjective Probability of Depending bermakna, seseorang yang menggantungkan dirinya kepada orang lain bermakna bahwa ia percaya akan kemampuan dan kemauan untuk bertindak untuk kepentingan orang tersebut. Seiring dengan berkembangnya kedalaman kepercayaan yang ada, maka seseorang yang mengantungkan dirinya pada orang lain, dapat atau mampu mengetahui respon atau tindakan yang akan diambil oleh orang tersebut.

Trust-related behaviour adalah jenis kepercayaan yang akan digunakan dalam melihat kepercayaan dalam hubungan interpersonal pada studi ini. McKnight dan Chervany (McKnight & Chervany, 2001) menjelaskan bahwa kepercayaan didasarkan pada ketergantungan yang suka rela. Berbeda dengan *trust intentions*, *trust-related behaviour* menunjukkan ketergantungan sebagai sebuah tindakan nyata; tidak sebagai sebuah hal yang abstrak. Ketergantungan dalam *trust-related behaviour* ditunjukkan dalam tindakan nyata yang melibatkan orang lain yang dipercayai dalam keberhasilan suatu tindakan atau hubungan. McKnight dan Chervany (McKnight & Chervany, 2001) mejabarkan tindakan yang mengindikasikan adanya *trust-related behaviour*, yakni:

1. *Cooperation*

Kooperasi dimaknai sebagai tindakan yang mengikat seseorang dengan orang lain untuk mencapai sesuatu tujuan yang sama. Dalam hal ini, kedua pihak menggantungkan dirinya pada satu sama lain, meskipun terdapat resiko negatif

seperti pengkhianatan. Contohnya dalam sebuah hubungan interpersonal, mereka berkooperasi membangun hubungan dengan serius; namun ada kemungkinan pengkhianatan dalam suatu hubungan.

2. *Information sharing*

Information sharing dalam hal ini merupakan berbagi informasi mengenai hal-hal yang sensitif atau pribadi. Hal ini digolongkan dalam *trust-related behaviour* karena informasi yang bersifat sensitif atau pribadi dapat menjadi potensi bahaya atau merugikan bila digunakan dengan salah oleh pihak yang dipercayai.

3. *Reducing control*

Reducing control dimaknai sebagai sebuah kepercayaan saat kita membuka kesempatan bagi efek negatif yang diakibatkan tindakan seseorang yang kita percaya berdampak bagi kita. Sebagai contoh, dalam hubungan interpersonal saat kita membebaskan pasangan kita bertindak sesuai yang dia kehendaki; ada kemungkinan tindakan yang dia lakukan merugikan kita.

4. *Influence*

Dengan membiarkan seseorang mempengaruhi kita, perilaku tersebut dianggap sebuah kepercayaan terhadap orang yang mempengaruhi. Dengan kata lain kita menggantungkan pandangan kita akan sebuah kebenaran atau sesuatu yang baik dilakukan sesuai dengan pandangan orang yang kita percayai. Contohnya, bila saya dipengaruhi pasangan saya untuk menjadi sabar dalam menghadapi orang, maka pandangan pasangan saya bahwa sabar itu baik beserta

seluruh konsekuensinya menjadi sebuah tindakan yang saya anggap benar.

1.5.4 Expectancy Violation Theory (EVT)

Expectancy Violation Theory (EVT) pada dasarnya berbicara mengenai persepektif individu pada reaksi orang lain dalam sebuah interaksi (Burgoon & Hale, *Nonverbal Expectancy Violations: Model Elaboration and Application to Immediacy Behaviors*, 1988). Dalam setiap interaksi, setiap individu memiliki ekspektasi mengenai reaksi dari orang lain yang terlibat dalam interaksi tersebut. Namun reaksi diluar dari ekpektasi dalam perspektif setiap individu, memiliki pengaruh besar dalam interaksi tersebut; bisa berdampak positif dan negatif (Burgoon & Jones, 1976).

Pada awalnya EVT berbicara mengenai wilayah personal. Burgoon dan Jones mengatajan bahwa apabila di dalam sebuah interaksi, ekpektasi seorang individu dilanggar atau tidak terpenuhi dan berdampak negatif; maka ia akan cenderung menjaga wilayah personalnya. Namun seiring berjalannya waktu, EVT tidak hanya melihat wilayah personal, namun juga level hubungan yang ada seperti intensitas interaksi dan kecepatan membalas pesan dalam hubungan jarak jauh (Miller-Ott & Kelly, 2015).

Burgoon dan Jones (Burgoon & Jones, *Toward a Theory of Personal Space Expectations and their Violations*, 1976) menjelaskan ada dua jenis ekpektasi dalam interaksi yaitu:

1. Prediktif

Prediktif melihat ekpektasi yang ditempatkan pada suatu keadaan atau konteks tertentu dalam sebuah interaksi.

2. Perpektif

Perpektif adalah sikap normal menurut setiap individu, dalam situasi tertentu.

Burgoon dan Jones (Burgoon & Jones, Toward a Theory of Personal Space Expectations and their Violations, 1976) juga menjelaskan bahwa ada tiga hal yang menentukan ekspektasi seseorang:

1. Karakteristik

Karakteristik seperti, usia, jenis kelamin, dll. Menentukan ekspektasi yang akan diberikan sesuai dengan perspektif masing masing individu terhadap karakteristik tertentu.

2. Karakteristik Interpesonal

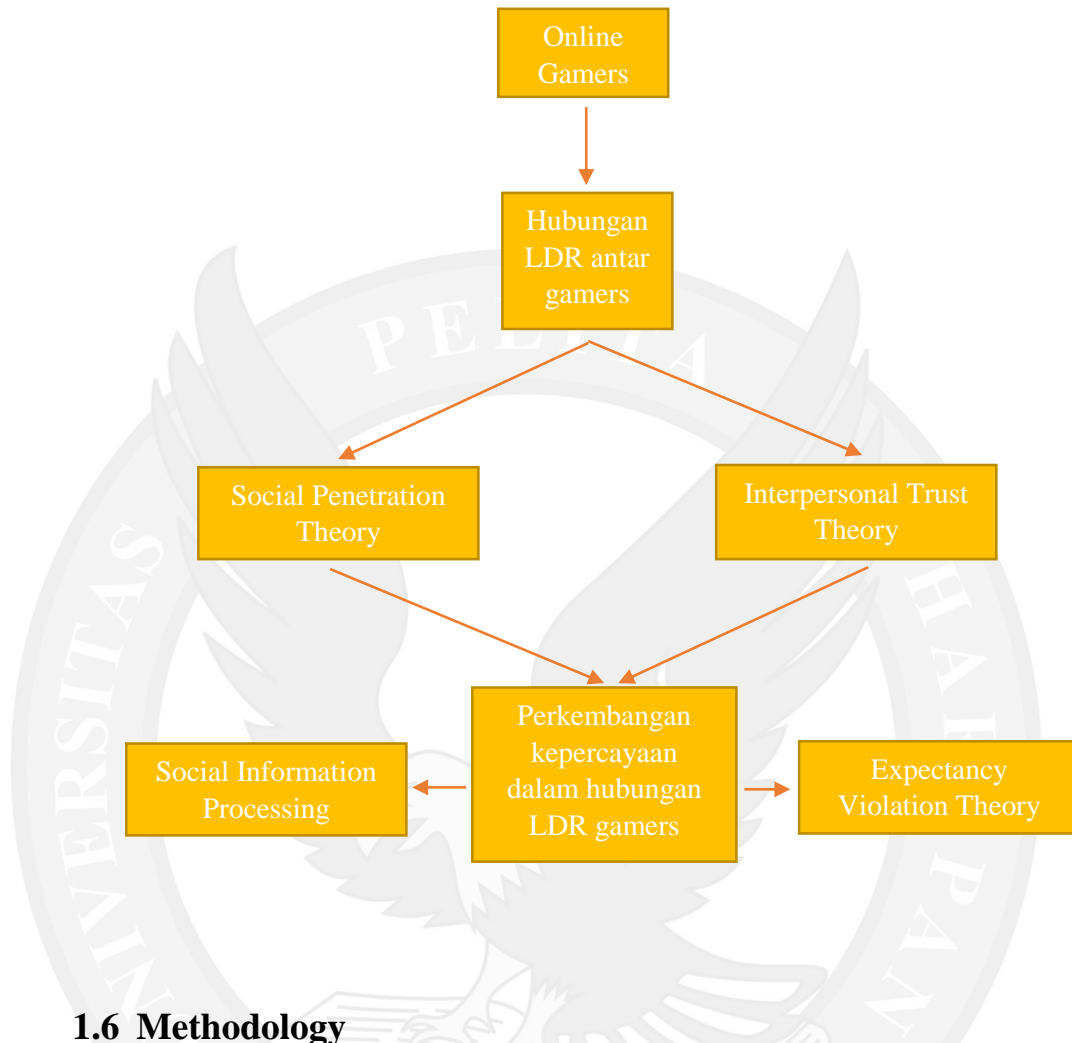
Karakteristik interpersonal berbicara mengenai hubungan antar individu dalam sebuah interaksi. Ekspektasi yang diberikan suami terhadap istrinya, tentu berbeda dengan yang ia berikan dengan wanita lain.

3. Lingkungan

Lingkungan berbicara mengenai pengaruh budaya dan lingkungan sosial. Hal tersebut membentuk perpektif individu terhadap individu lainnya

Dalam tesis ini, EVT akan digunakan sebagai alat analisa untuk mengetahui bagaimana sebuah kepercayaan dan hubungan berkembang, dilihat dari ekpektasi yang terpenuhi dan dilanggar.

1.5.5 Kerangka Berpikir



1.6 Methodology

1.6.1 Perspektif Penelitian

Dalam studi ini, saya menggunakan paradigma interpretatif. Paradigma interpretatif menjelaskan bahwa dunia dimaknai sebagai pengalaman subjektif setiap individu. Paradigma ini, saya yakini sesuai dengan studi yang saya lakukan, dimana dapat membantu saya untuk menganalisa lebih jauh bagaimana *trust* dalam sebuah hubungan yang dimulai dari pertemuan di dalam game terbentuk.

1.6.2 Data Collection Techniques

Untuk mendapatkan data, saya akan melakukan interview mendalam sebagai cara utama mendapatkan data. Saya menggunakan interview mendalam, karena dengan interview mendalam dimungkinkan untuk mendapatkan data pembicaraan yang dapat menggambarkan secara detil pengalaman setiap individu yang terlibat didalamnya. Untuk mendapatkan data yang akurat dan dalam, maka saya akan melakukan pendekatan terlebih dahulu dengan informan sebelum melakukan wawancara mendalam.

Dikarenakan batasan geografis, maka dalam proses wawancara saya akan mengaplikasikan dua metode yang berbeda; tatap muka atau pesan instant. Dalam bentuk tatap muka maka proses pembicaraan akan direkam dan bisajikan dalam bentuk teks atau transkrip wawancara. Sedangkan proses wawancara dalam bentuk pesan instant akan direkam dalam bentuk *screen capture* dan disajikan dalam bentuk teks atau transkrip wawancara.

1.6.3 Coding and Categorizing Procedures

Proses koding dalam studi ini, terbagi dalam dua proses yang berkesinambungan yaitu kategorisasi dan interpretasi.

Proses kategorisasi dilakukan ke dalam dua tahap. Tahap pertama dilakukan dengan memberikan nomor sesuai urutan pembicaraan. Hal ini dilakukan agar pembicaraan yang dikutip dapat dibedakan dan dikategorikan dengan mudah.

223	R: Ya, gua sih ya... hahaha. Ya kadang-kadang gua ya.... Bilang “cuma bercanda” gitu kan, terus “inikan cuma game” gitu kan. Terus ya... muji-muji dia dikit lah...
224	P: Biar seneng lagi
225	R: Tapi masalahnya dia juga kadang-kadang, kalo gua cuekin masalah kaya gitu ya.... Di kadang-kadang sembuh sendiri gitu kan kaya penyakit,

hahaha

Tahap kedua dari proses kategorisasi adalah tabulasi berdasarkan tahap hubungan (SPT) dan kepercayaan yang berkembang (*Interpersonal Trust*) dalam setiap tahap hubungan.

Relationship Stages	Trusting Belief	Trusting Institution	Trust-related Behaviour
Stable Stage	Tapi masalahnya dia juga <u>kadang-kadang, kalo gua cuekin masalah kaya gituan ya.... Dia kadang-kadang sembuh sendiri</u> gitu kan kaya penyakit, hahaha (225)	X	x

Pemberian nomor dilakukan untuk memudahkan proses pengutipan kalimat di dalam tabulasi. Dengan adanya nomor yang menandakan bagian mana dari transkrip yang dirujuk, kemungkinan untuk pengutipan ganda dapat dihindari.

Proses terakhir yang dilakukan dalam koding adalah interpretasi hasil kategorisasi. Proses koding dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah interpretasi hasil wawancara dari setiap informan yang ada. Setelah hasil wawancara di interpretasikan, maka akan dibandingkan dengan pasangan dari setiap informan yang ada untuk melihat dengan jelas, perkembangan kepercayaan dalam setiap pasangan yang ada. Tahap terakhir adalah perbandingan dan penarikan kesimpulan umum dari setiap pasangan yang ada.

1.7 Subjek & Objek

Objek penelitian ini adalah cara orang mengekspresikan emosinya melalui CMC. Saya akan melihat penggunaan kata *filler*, *emoji*, *sticker*, dll untuk menentukan cara seseorang menyampaikan emosinya sebagai ekspresi dalam CMC. Diharapkan dengan memperhatikan dan menganalisa hal tersebut, dapat ditemukan pola atau beberapa konsep akan cara ekspresi emosi dituangkan dalam bentuk teks.

Merujuk dari objek penelitian yang berupa ekspresi emosi dalam CMC, maka subjek penelitian saya adalah orang yang kesehariannya terbiasa berkomunikasi menggunakan pesan berbasis teks. Dengan merujuk pada subjek yang berusia 20 hingga 25 tahun. Batasan tersebut ditetapkan dengan asumsi orang dengan rentang usia tersebut berkomunikasi menggunakan pesan berbasis teks.

