

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa intensitas pengungkapan diri di kalangan anggota komunitas Mobile Legends Indonesia berada pada tingkat yang sangat tinggi. Anggota komunitas cenderung sering berbagi informasi pribadi, pendapat, dan emosi, yang mencerminkan tingkat keterbukaan dan kepercayaan yang tinggi dalam komunitas ini. Di sisi lain, keintiman relasi antar anggota komunitas juga sangat tinggi. Hal ini terlihat dari kuatnya hubungan emosional, pertukaran intelektual yang intens, dan kedekatan fisik di antara mereka.

Analisis menggunakan Teknik Korelasi Product Moment Pearson mengungkapkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas pengungkapan diri dan tingkat keintiman relasi. Nilai korelasi Pearson yang positif dan kuat, berkisar antara 0,590 hingga 0,926, menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas pengungkapan diri anggota komunitas, semakin tinggi pula tingkat keintiman relasi yang terbentuk. Artinya, berbagi informasi dan emosi pribadi secara terbuka memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keintiman dan kualitas hubungan antar anggota komunitas.

Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa intensitas pengungkapan diri yang tinggi berkontribusi signifikan terhadap pembentukan dan pemeliharaan keintiman relasi dalam komunitas Mobile Legends. Ini menunjukkan bahwa komunikasi yang terbuka dan jujur adalah kunci untuk membangun hubungan yang mendalam dan bermakna antar anggota komunitas, yang pada gilirannya memperkuat ikatan sosial dan memperkaya pengalaman berkomunitas mereka.

B. Saran

1. Saran Akademik

Kelemahan penelitian ini terletak pada metodologi pengumpulan data yang mungkin terbatas oleh penggunaan kuesioner atau survei, yang sangat bergantung pada kejujuran dan keterbukaan responden, sehingga bias responden bisa mempengaruhi hasil penelitian. Selain itu, sampel yang digunakan mungkin tidak mewakili seluruh anggota komunitas Mobile Legends, sehingga penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan lebih beragam diperlukan untuk memberikan hasil yang lebih generalizable. Keterbatasan waktu juga menjadi faktor, karena penelitian ini mungkin dilakukan dalam jangka waktu yang terbatas, yang tidak cukup untuk menangkap perubahan dinamika dalam komunitas seiring waktu. Maka dari itu, ada beberapa saran dari peneliti untuk peneliti berikutnya:

- a. Penggunaan Metode Kualitatif: Selain kuesioner, penggunaan metode kualitatif seperti wawancara mendalam atau focus group discussion (FGD) dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengungkapan diri dan keintiman relasi.
- b. Variabel Tambahan: Meneliti variabel tambahan yang mungkin mempengaruhi keintiman relasi, seperti pengaruh media sosial, jenis aktivitas yang dibagikan, dan peran kepemimpinan dalam komunitas.
- c. Memperhatikan perbedaan jenis *chat* yang ada dalam platform Discord, yaitu ruang *chat* umum dan ruang *chat private*

- d. Penelitian selanjutnya agar memperhatikan bahwa realitas komunikasi interpersonal di dunia digital (computer mediated communication) berbeda dengan komunikasi interpersonal secara tatap muka.

2. Saran Praktik

Dalam komunitas Mobile Legends, ada berbagai aktivitas sosial yang dapat dirancang untuk meningkatkan pengungkapan diri. Aktivitas-aktivitas ini bertujuan untuk membangun rasa saling percaya, mendorong keterbukaan, dan memperdalam hubungan antar anggota. Berikut ini beberapa saran dari peneliti yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan tersebut:

- a. Sesi Curhat dan Motivasi: Mengadakan sesi di mana anggota dapat berbicara tentang tantangan pribadi mereka dan mendapatkan dukungan dari anggota lain. Sesi ini akan membantu membangun rasa kebersamaan dan saling percaya di antara anggota komunitas, serta meningkatkan keterbukaan dan keintiman relasi.
- b. Acara Kebersamaan: Mengadakan acara komunitas seperti gathering, turnamen, atau kegiatan sosial yang memungkinkan anggota berinteraksi secara langsung dan membangun kepercayaan. Aktivitas-aktivitas ini dapat memperkuat ikatan sosial dan memberikan kesempatan bagi anggota untuk berinteraksi lebih mendalam di luar lingkungan permainan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., & Muhidin, S. A. (2011). Panduan praktis memahami penelitian. Pustaka Setia, Bandung.
- Basir, R. U., & Naryoso, A. (2022). Komunikasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara “Gamers Online”. *Interaksi Online*, 10(2), 14-26.
- Muninggar, A. (2023). keterbukaan Diri Pada Pengguna Aplikasi Kencan Daring Ditinjau Dari Harga Diri Dan Kepercayaan (Trust) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Catherina, C., Boer, R. F., Talia, M., & Cecilia, S. (2021). Pembentukan Konsep Keintiman Berdasarkan Social Information Processing Theory pada Komunitas Sehatmental. *id. Jurnal Komunikasi*, 14(1), 63-72.
- DeVito, J. A. (2019). *The interpersonal communication book*. Instructor, 1, 18.
- Fitriyani, A. D., & Iswahyuningtyas, C. E. (2020). Online Dating dalam Relasi Percintaan Friends with Benefit di Media Sosial Whisper. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(3), 340-351.
- Fraenkel R.J. & Wallen E.N. (2006) *How to Design and Evaluate Research in Education*. McGraw-Hill, New York.
- Ghazali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Karina, S. M. (2012). Pengaruh keterbukaan diri terhadap penerimaan sosial pada anggota komunitas backpacker Indonesia regional Surabaya dengan kepercayaan terhadap

dunia maya sebagai intervening variabel. *Jurnal Psikologi Kepribadian dan Sosial*, 1(2).

Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*, 3(2).

Mobile Legends: Bang Bang. (n.d.). Diakses pada 10 Mei 2023, dari <https://www.mobilelegends.com/>

Mustofani, D. (2023). Analisis Hubungan Antara Pemakaian Obat Rata-Rata dengan Beberapa Variabel Ketersediaan Obat Menggunakan Pendekatan Korelasi Pearson Di Puskesmas. *UJMC (Unisa Journal of Mathematics and Computer Science)*, 9(1), 1-8.

Narimawati, U. (2008). Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif, teori dan aplikasi. Bandung: Agung Media, 9.

Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12.

Saragih, W. N. (2023). Pengaruh Intensitas Menonton Konten Kreator Satwa Liar di YouTube dan Tingkat Pengetahuan Mengenai Satwa Liar terhadap Sikap Masyarakat pada Kepemilikan Satwa Liar sebagai Peliharaan (Doctoral dissertation, FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS DIPONEGORO).

Shabati, S. M. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Jenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) " Mobile Legend" dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 4(1), 51.

Sudjana, M.A. 1996. *Metode Statistika*. Penerbit Tarsito. Bandung

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional).

West, R., & Turner, L. H. (2022). Interpersonal communication. Sage Publications.



KUISIONER
MENGUKUR INTENSITAS PENGUNGKAPAN DIRI DAN KEINTIMAN RELASI
ANTAR ANGGOTA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS

Terima kasih atas partisipasi anda menjadi salah satu peserta survey dan secara sukarela mengisi kuesioner ini. Nama saya Anastasia Nadine Kelana Hartono, Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta jurusan Ilmu Komunikasi. Pada saat ini sedang melakukan penelitian tentang Pengaruh keterbukaan diri terhadap keintiman relasi anggota komunitas Mobile Legends. Saya sangat menghargai kejujuran anda dalam mengisi kuesioner ini. Saya menjamin kerahasiaan anda yang terkait dengan kuesioner. Hasil survey ini semata-mata akan digunakan untuk tujuan penelitian dan bukan tujuan komersial.

Cara mengisi kuisisioner Pilihlah skala dengan melihat gambar/citra yang ditampilkan kemudian isi kuisisioner dengan memilih SALAH SATU PERNYATAAN menggunakan tanda (√).

I. Variabel Intensitas Pengungkapan Diri

1. Keluasan Topik

Banyaknya topik yang dibahas dalam setiap kali pertemuan dengan anggota lain.

- a. 5
- b. 4
- c. 3
- d. 2
- e. 1

2. Keluasan Waktu

Jumlah waktu yang dihabiskan untuk berkomunikasi dalam setiap kali pertemuan dengan anggota lain.

- a. 8-10 jam
- b. 6-8 jam
- c. 4-6 jam
- d. 2-4 jam
- e. <2 jam

3. Kedalaman

Frekuensi dan intensitas pembicaraan tentang topik-topik pribadi atau emosional dalam setiap kali pertemuan dengan anggota lain.

- a. Sangat tinggi
- b. Tinggi
- c. Sedang
- d. Rendah
- e. Sangat rendah

II. Variabel Keintiman Relasi

1. Kedekatan Fisik

Jumlah sentuhan atau kontak fisik (berjabat tangan, berpelukan, berangkulan, dan lain-lain) dalam setiap kali pertemuan dengan anggota lain.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Sesekali
- d. Jarang

- e. Sangat Jarang

2. Keintiman Intelektual

Frekuensi dan kedalaman diskusi atau pertukaran gagasan dalam setiap kali perjumpaan dengan anggota lain

- a. Sangat tinggi
- b. Tinggi
- c. Sedang
- d. Rendah
- e. Sangat Rendah

3. Keintiman Emosional

Tingkat keterbukaan dan ekspresi emosi dalam setiap kali perjumpaan dengan anggota lain.

- a. Sangat tinggi
- b. Tinggi
- c. Sedang
- d. Rendah
- e. Sangat Rendah

4. Berbagi Aktivitas

Jumlah dan variasi kegiatan atau hobi yang dilakukan bersama dalam setiap kali perjumpaan dengan anggota lain.

- a. Sangat banyak
- b. Banyak
- c. Sedang

- d. Sedikit
- e. Sangat sedikit

Seberapa sering Anda dan anggota lainnya menghadiri acara sosial bersama, seperti pesta atau piknik, dalam setiap kali pertemuan?

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Sedang
- d. Jarang
- e. Sangat jarang



