

## BAB I Pendahuluan

### Latar Belakang Masalah

Media sosial diketahui menjadi salah satu cara yang paling tepat untuk mencari identitas diri dan mengekspresikan diri seseorang, media sosial mempermudah pengguna untuk menemukan teman baru, memberikan update mengenai banyak informasi (Amirullah, 2017). Menurut Simbar (2016). adanya media sosial mempermudah terjadinya penyebaran dan pertukaran budaya, penggunaan internet memudahkan individu dalam mengetahui kebudayaan dari negara lain.

Salah satu negara yang banyak diminati budayanya ialah budaya Korea Selatan, yang telah menyebarkan produknya ke dunia internasional dan menghasilkan fenomena yang disebut sebagai *Korean Wave*. Para penggemar sendiri umumnya berpartisipasi dalam menikmati tulisan dari fandom-nya yaitu kelompok penggemar suatu *idol*, tulisan ini mencakup komunikasi secara visual atau berbasis suara. Adapun keragaman tindakan komunikatif ini dapat diketahui dalam berbagai platform media sosial. *Roleplay* merupakan kegiatan yang menggunakan idolanya sebagai identitas dirinya di media sosial dan tidak boleh membocorkan informasi tentang identitas atau kegiatan dalam *real self* nya (Lainsyamputty, 2021).

Pemain dalam kegiatan tersebut disebut dengan *roleplayer*, para *roleplayer* mendapatkan banyak teman untuk memberitahu *roleplayer* lain tentang masalah hidup mereka secara rinci dan mendalam. Sekumpulan orang menyebut fenomena ini sebagai *role-playing game*. Bermain peran, atau disebut juga bermain peran, adalah suatu bentuk akting karakter sesuai dengan peran yang dipilihnya untuk dimainkan, dengan menggunakan identitas, ekspresi, kepribadian, dan hobi karakter tersebut. *Roleplaying* di Telegram adalah bentuk aktivitas penggemar di mana penggemar

bermain peran atau berpura-pura memainkan karakter favorit mereka dan menggunakan karakter untuk digunakan di akun Telegram mereka.

Dengan memainkan peran idola bersama pemain peran lain dalam kehidupan sehari-hari, mereka dapat mengungkapkan kekaguman mereka dan membuat mereka terlihat sangat menarik (Safitri, 2014). Di media sosial Telegram, para *Roleplayer* akan terlihat seperti idola yang dia mainkan melalui foto profil, nama pengguna, profil, dan penampilan di *timeline* yang terkait dengan idola asli. Dalam permainan peran, drama pada dasarnya berkembang dari penciptaan peran tiruan yang dramatis secara sosial. Dalam konteks komunikasi, aspek penting dari teori drama adalah konsep penonton dan hubungan antar individu dan kedekatannya dalam hubungan antar individu.

Dalam dunia *roleplay* mereka berkomunikasi secara anonim, idola Korea yang menjadi identitas profil akun mereka. sehingga, ketika individu yang telah terbiasa berkomunikasi dengan antar individu maupun komunitas memiliki permasalahan hidup yang tidak ingin diketahui oleh orang yang mengenali individu tersebut, dunia *roleplay* menjadi salah satu pilihan untuk mencurahkan permasalahan yang privat ketika individu tersebut telah mempercayai *couple* / *fams* / *bestie* nya dalam dunia *roleplay* tersebut. namun, para *roleplayer* tidak tahu siapa sebenarnya seseorang dibalik akun anonimitas tersebut sehingga untuk mencurahkan permasalahan hidup yang bersifat privasi kepada *roleplayer* lainnya tidak selalu memberikan pengaruh positif, bisa mempengaruhi secara negatif pula ketika *couple* / *fams* / *bestie* tersebut memiliki niat yang buruk. Maka dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu mengingatkan akan kepercayaan interpersonal dan *self disclosure* untuk bermain dengan bijak ataupun lebih menghargai keberadaan orang terdekat yang mengenali diri mereka untuk lebih dekat sehingga bisa lebih mempercayai antar

satu dengan yang lainnya.

Dari hasil penyebaran kuesioner dengan pertanyaan *open question* penelitian pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 12 sampai tanggal 17 Desember 2020 dengan subjek penelitian 44 orang pemain *Korean Roleplay* di media sosial Telegram dengan rentang usia 50% 11-15 tahun, 47,7% berusia 16-20 tahun, dan 2,3 berusia 21-25 tahun mengatakan bahwa ketika bercerita tentang dirinya dengan menggunakan *real self* nya kepada teman merasa kurang nyaman, sedangkan dengan bermain *roleplay* mereka merasa nyaman dan bisa bersosialisasi dengan *roleplayer* lainnya karena merasa lebih bebas menentukan keinginan, kesukaan, atau nasib karakter atau chara yang mereka perankan,

Dengan jenis kelamin subjek 92,9% Perempuan dan 7,1% Laki-laki dan tiga puluh tiga dari empat puluh empat responden (33%). Terlihat jauh perbedaannya antara jumlah responden laki-laki dan perempuan dikarenakan pria lebih berorientasi terhadap ideologi dan rasional, sedangkan perempuan lebih mengutamakan menggunakan perasaan dan perbedaan tersebut yang membuat *Interpersonal trust* antara laki-laki dan perempuan berbeda (Ramadhini, 2015) dan kaum wanita adalah makhluk sosial. Salah satunya adalah pertukaran informasi antara perempuan dan lawan jenis. Hal ini sangat erat kaitannya dengan penyaluran pikiran dan emosi yang dirasakan secara bersamaan. Selain itu, wanita umumnya merasa nyaman saat diajak curhat, karena mereka mempunyai banyak kesamaan. Aspek nilai pengungkapan diri ini mempunyai efek yang berbeda pada orang yang mengungkapkan dan pendengarnya (Helpiastuti, 2017), baik pada orang yang mengungkapkan diri maupun pendengarnya, namun disisi lain dari survey penelitian data awal ini juga mereka merasa nyaman karena bisa berandai-andai memerankan tentang kehidupan yang sangat mereka inginkan tanpa harus memberi tahu identitas asli mereka dalam waktu

yang cukup lama.

Secara psikologis, jika dilihat dari sifat atau kepribadiannya, terdapat terdapat dua jenis pengguna sosial media, orang-orang yang mempunyai tipe karakter tertutup dan individu yang mempunyai tipe karakter suka bersosialisasi. Eysenck menghimpun orang dalam dua tipe karakter, yaitu tipe karakter introvert dan extrovert (Suryabrata, 2008). Individu yang introvert menunjukkan kecenderungan untuk mendorong simptom dari depresi dan ketakutan, yang digambarkan oleh kecenderungan untuk mudah terbawa perasaan, kesal, tidak responsif, dan sistem sensorik otonom mereka yang tidak stabil. Seperti yang ditunjukkan oleh penjelasan mereka sendiri, perasaan mereka mudah terusik, sangat khawatir, mengalami efek buruk dari kepercayaan diri yang rendah, sering melamun, mengalami masalah istirahat, mempunyai wawasan yang cukup tinggi, mempunyai kemampuan verbal yang baik, dan tidak mudah tergoyah akan pendiriannya dan cenderung keras kepala. Mereka yang mempunyai tempat dengan tipe karakter ini, pada umumnya teliti namun lamban, tingkat tujuan mereka tinggi namun ada kecenderungan untuk salah menilai prestasi mereka sendiri, mereka agak kaku (tidak fleksibel), dan menunjukkan sedikit perubahan intrapersonal (Dakwati, 2012)

Sedangkan, individu yang mempunyai tipe karakter extrovert menunjukkan lebih fokus pada mendorong simptom histeris, menunjukkan sedikit kapasitas untuk fokus, riwayat kerja yang tidak menguntungkan, dan hipokondriasis. Mereka mengalami masalah karena terbata-bata, cenderung mengalami kecelakaan, sering tidak masuk kerja karena penyakit, kecewa, sering merasa putus asa, mempunyai pengetahuan yang agak rendah, tidak adanya jargon, dan cenderung tidak patuh pada prinsipnya. posisi. Orang-orang yang mempunyai tempat dengan tipe karakter ini sebagian besar cepat tetapi tidak dapat diandalkan, tujuan mereka rendah tetapi

mereka salah menilai pencapaian mereka. Demikian juga, mereka kurang lentur dan menampilkan kemampuan perubahan intrapersonal yang luar biasa (Dakwati, 2012)

Mengingat perbedaan kepribadian yang disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa mengelola internet, individu yang mempunyai tipe karakter introvert umumnya akan bertindak dan bertindak sewajarnya. Ini menyiratkan bahwa individu yang bijaksana akan terus-menerus melibatkan internet sebagai alat untuk berbaur dan berbagi. Karena individu kontemplatif hampir tidak mempunyai hubungan dengan orang lain dan mempunyai sifat yang lebih tertutup, hiburan virtual dipandang mempunyai pilihan untuk memperluas perasaan sosialisasi mereka untuk mengurangi kepercayaan diri yang rendah. Oleh karena itu, orang-orang yang mempunyai tipe karakter introvert dapat menggunakan internet untuk berbagi pemikiran, pertimbangan, atau berbicara dengan orang lain di seluruh dunia tanpa harus berhadapan. Mereka yang mempunyai tempat dengan tipe karakter ini sangat suka duduk lama melalui hiburan virtual daripada menyesuaikan diri dengan orang lain. Mereka tidak mengerti bahwa dia tertutup untuk korespondensi sosial karena menakutkan bahwa internet dilihat oleh penyendiri sebagai salah satu media yang paling tepat untuk mengatasi masalah karakter mereka. Dengan demikian, ia akan membuat dan menunjukkan karakter yang benar-benar unik dalam hubungannya dengan dirinya yang sebenarnya. Pada akhirnya, orang-orang seperti itu menyukai karakter lain yang dirancang dengan alasan bahwa karakter seperti itu dianggap bagus untuk karakter introvert

(Itriyah, 2004).

Sedangkan, orang-orang yang dominan extrovert akan lebih sering memanfaatkan hiburan virtual sebagai media atau perangkat untuk mendapatkan data, menambah informasi atau sekadar mencari hiburan. Hal ini terjadi karena orang-orang

yang outgoing biasanya akan mempunyai sosialisasi yang baik dengan keadaan mereka saat ini. Selanjutnya, mereka akan melibatkan internet sebagai instrumen sosialisasi. Ini menyiratkan bahwa semua data di internet dapat mereka terangkan kembali kepada orang lain karena itu adalah salah satu kualitas utamanya. Mengenai penggambaran yang diungkapkan di atas, bisa dikatakan bahwa secara mental, tingkat intensitas penggunaan hiburan virtual bukanlah sesuatu yang sangat mirip antara orang yang satu dengan yang lainnya. Hal ini terjadi karena setiap individu bertindak sesuai karakternya, serta berbagai sudut pandang yang turut mempengaruhi cara berperilakunya, seperti jenis kelamin. Hiburan virtual digunakan untuk melepaskan diri dari hal-hal yang berhubungan dengan karakter mereka, atau dengan alasan orang-orang seperti ini kecewa atau benci pada diri sendiri karena rendahnya rasa percaya diri, rasa malu dan rasa hina untuk berhubungan dengan orang lain (Itriyah, 2004)

*Self disclosure* adalah bagian dari referensi diri yang dikomunikasikan yang diberikan individu secara lisan pada suatu kelompok kecil. Sedangkan menurut ginau dalam Gamayanti, Mahardianisa, & Syafe (2018) Wheelless mengartikan *self disclosure* sebagai tindakan seseorang dalam memberikan informasi yang bersifat pribadi pada orang lain secara sukarela dan disengaja untuk maksud memberi informasi akurat tentang dirinya.

Istilah yang digunakan dalam psikologi untuk menggambarkan aktivitas berbagi atau mengkomunikasikan informasi diri dengan orang lain disebut dengan keterbukaan diri (Hasan, 2016). Pengungkapan diri, yaitu aktivitas Berbagi informasi tentang perilaku, sikap, perasaan, keinginan, dan motivasi dengan orang lain, Dan pemikiran yang terkandung dalam diri individu (Dayakisni & Hudaniah, 2006). (Wheelless, Nesser, & Mccroskey, 1086) menjelaskan bahwa pengungkapan diri

adalah referensi pribadi, dikomunikasikan secara lisan oleh individu kepada kelompok. Konsep diri pengungkapan itu sendiri merupakan cara untuk menunjukkan kepada siapa kami juga mengungkapkan kebutuhan kami (Leung, 2002). Menurut Ekasari (2013), terdapat keterbukaan diri seseorang dapat mengungkapkan pendapatnya, perasaan, cita-cita, dan lain lain. seiring waktu, pengungkapan diri biasa selesai tatap muka dan saat ini sedang berubah cenderung di media sosial.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *self disclosure* merupakan bentuk komunikasi yang membuat pikiran, keinginan, dan perasaan seseorang diketahui orang lain . menurut Devito (2011) dimensi pengungkapan diri dapat dibagi menjadi lima bagian : Tingkat pengungkapan diri ditentukan oleh frekuensi dan durasi komunikasi yang bersifat pengungkapan diri, atau waktu yang diperlukan untuk menjelaskan pengungkapan tersebut. *Valensi* kedua. Keberanian adalah aspek positif atau negatif dari pengungkapan diri. Individu dapat mengomentari hal-hal yang menyenangkan atau menyinggung mereka, memuji apa yang unik bagi mereka, atau merendahkan diri mereka sendiri.

Faktor nilai juga mempengaruhi jenis dan luas penilaian diri. Ketiga, akurasi dan kejujuran. Keakuratan pengungkapan diri individu dibatasi oleh seberapa baik individu tersebut mengenal dirinya sendiri. Pengungkapan diri bervariasi dalam hal ketulusan, individu dapat benar-benar jujur atau berlebihan, mengabaikan poin penting atau berbohong. Keempat, maksud dan tujuan. Sejauh mana seorang individu mengungkapkan apa yang ingin dia ungkapkan dan sejauh mana seorang individu mempunyai kendali atas informasi yang disampaikan kepada orang lain. Kelima, kedalaman. Individu dapat mengungkapkan detail paling intim dari kehidupan mereka. Hubungan intim adalah orang-orang yang dapat mengungkapkan sesuatu yang pribadi dan khusus tentang diri mereka sendiri. Sejauh mana kedalaman



pengungkapan diri ditentukan tergantung pada seberapa dekat individu dengan mitra komunikas (Mustari, 2020)

menjelaskan jika sejatinya, *self disclosure* merupakan suatu hal yang menjadi penting bagi seseorang, karena pada saat tersebut individu khususnya mulai menggunakan sarana yang ada untuk membangun hubungan dengan orang lain. Sedangkan *self disclosure* dilakukan akan kebutuhan eksistensi diri. Penting bagi seseorang untuk menggunakan media sosial dengan bijaksana. (Devito, 2011) mengungkapkan *self disclosure* mempunyai beberapa faktor yang mempengaruhinya diantaranya ialah, besar kelompok, perasaan menyukai, perasaan mempercayai, efek diadik, budaya, gender, usia dan kepribadian.

Kepribadian merupakan suatu karakter pada diri. Individu yang melekat dan bersifat unik dan kepribadian merupakan keseluruhan dari sebuah pola tingkah laku yang aktual dan menjadi potensial dari organisme. hal ini ditentukan melalui lingkungan maupun faktor hereditas lainnya. Terdapat tiga tipe kepribadian menurut Eysenck dalam Hall & Lindzey (1985) diantaranya tipe kepribadian *extrovert vs introvert*, *neuroticism*, dan *psychoticism*. dalam penelitian ini peneliti memilih tipe kepribadian *extrovert* karena terdapat tujuh faktor yang mempengaruhi *self disclosure* itu sendiri, karena kepribadian yang selalu ingin menunjukkan eksistensi diri pada lingkungannya dan cenderung menunjukkan perilaku yang eksentrik yaitu tipe kepribadian *extrovert*. ketujuh aspek tipe kepribadian *extrovert* tersebut adalah *activity*, *sociability*, *risk taking*, *impulsiveness*, *expressiveness*, *practicality*, *irresponsibility*

Eysenck dalam (Hall & Lindzey, 1985) menjelaskan tiga tipe kepribadian tersebut, pada tipe kepribadian extraversion dijelaskan sebagai karakteristik yang cenderung kurang peka, mempunyai banyak teman, mudah bergaul, membutuhkan



orang lain untuk berbicara, cenderung tidak suka kesendirian, mencari sensasi, mudah berubah dan mudah tertarik dengan sesuatu. Karakteristik tipe kepribadian *introversion* mempunyai kecenderungan bergantung pada suasana hati, mudah cemas, kaku, pemalu, tenang, cenderung suka sendiri, introspektif, serius, bersikap hati-hati dan menjaga jarak. Selanjutnya *neuroticism*, merupakan tipe kepribadian yang bertendensi pada pengalaman emosional yang cenderung negatif, hal ini mencakup kesedihan, rasa takut, rasa marah, kecemasan, ketidakpastian, antisipasi akan kesalahan, adapun tipe kepribadian ini mempunyai kesulitan dalam mengatur emosi dikarenakan telah menghadapi pengalaman negatif. Terakhir ialah, tipe *psychoticism* dijelaskan sebagai individu yang mempunyai sifat egosentris, mudah curiga, bersifat dingin, agresif dan anti sosial.

Melalui penelitian sebelumnya, yang banyak mengaitkan kepribadian pada perilaku seseorang dalam bersosial media. Penelitian yang dilakukan (Widiantari & Herdiyanto, 2013) pada siswa SMA di Denpasar Bali, penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan intensitas komunikasi melalui media sosial, ditinjau melalui tipe kepribadian *extraversion vs introversion* tipe *extraversion* menunjukkan intensitas komunikasi di media sosial yang lebih tinggi dibandingkan tipe *introversion*. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan (Maisarah, NoviekayatI, & Pratitis, 2018) yang menunjukkan bahwa tipe kepribadian *extraversion* lebih mempunyai kecenderungan untuk melakukan *cyberbullying* di media sosial.

Tipe kepribadian *extraversion* secara signifikan memprediksi motivasi untuk mencari koneksi baru dan hiburan. *Extraversion* merupakan individu yang mempunyai kebutuhan sosial yang tinggi dan bertujuan untuk memperluas jaringan sosial mereka (Eaves & H, 1975) Selain itu, *introversion* mungkin merasa tidak nyaman mencari teman baru karena banyaknya informasi yang mungkin akan tersedia

di media sosial mengenai dirinya. Ini juga akan menjelaskan peningkatan nilai hubungan yang ditemukan oleh orang-orang *extraversion* secara online.

Hal ini dapat mengakibatkan pada tingkat *self disclosure* yang lebih tinggi atau perilaku yang lebih negatif, seperti peningkatan agresi. Terakhir, pada *neuroticism* tinggi dilaporkan lebih cenderung menggunakan sosial media untuk pelarian. Para pengguna ini menemukan sosial media sebagai arena pelarian dari kehidupan offline mereka. Hal ini mungkin diakibatkan pengguna *neuroticism* menganggap lingkungan sosial media kurang menimbulkan kecemasan daripada interaksi 'sehari-hari' dan karena itu termotivasi untuk menggunakannya sebagai saluran sosial. Mungkin juga orang-orang *neurotik* menikmati gangguan yang diberikan sosial media kepada mereka dari kecemasan sehari-hari (Ellison & OrchardWebb, 2014). Melalui penjabaran diatas, dapat diketahui setiap manusia mempunyai tingkat keterbukaan berbeda-beda, sehingga menimbulkan banyak cara bersosialisasi yang beragam, ada yang mudah untuk menunjukkan *real self* nya dan ada juga yang kurang nyaman untuk menunjukkan *real self* mereka secara keseluruhan.

Faktor *self disclosure* lainnya kepercayaan telah dicirikan sebagai bagian integral dari interaksi manusia, karena hal tersebut memungkinkan seseorang untuk terlibat dalam pertukaran yang membuat kedua belah pihak lebih baik (Devito, 2011). (Golbeck & Hendler, 2006) menyebutkan definisi kepercayaan interpersonal yang sangat sesuai untuk mengkarakterisasi hubungan di media sosial, bahwa kepercayaan pada seseorang adalah komitmen untuk tindakan berdasarkan keyakinan bahwa tindakan masa depan orang itu akan mengarah pada hasil yang baik. Reputasi telah digambarkan sebagai alat yang berguna dan penting untuk menentukan kepercayaan orang lain untuk interaksi online (Cheshire & Cook 2004). Dikarenakan fenomena

dalam penelitian kali ini adalah sebuah kegiatan di dalam social media yang bersifat komunikasi antar personal namun tanpa memberi tahu identitas aslinya maka sangat sesuai untuk mengkarakterisasi hubungan di media sosial dengan melihat karakteristik aspek dari kepercayaan interpersonal yaitu *reliability* (Keterandalan), *emotional* (Emosi) dan *honestly* (Kejujuran)

(Rempel, Holmes, & Zanna, 1985) menjelaskan kepercayaan interpersonal sebagai tingkat kepercayaan seseorang jika orang lain akan bertindak sesuai dengan harapan. Kepercayaan interpersonal sendiri terdiri dari beberapa komponen seperti keadaan yang diramalkan, keadaan yang dapat diandalkan dan keyakinan (Rempel, Holmes, & Zanna, 1985). Kepercayaan interpersonal merupakan pendapat pribadi yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pengalaman masa lalu dengan orang lain dan teman-temannya, pendapat kita tentang tindakan yang dilakukan orang tersebut, rumor, dan pengaruh pendapat orang lain (Golbeck & Hendler, 2006)

Kepercayaan sendiri menunjukkan pengurangan risiko dari privasi yang dirasakan, sehingga mendorong pengguna sosial media untuk terlibat dalam lebih banyak perilaku pengungkapan diri dan dalam berbagi lebih banyak informasi pribadi dengan orang yang mereka percayai. Tingkat kepercayaan yang tinggi pada seseorang harus menjadi lebih penting dalam situasi berisiko, seperti hal-nya berbagi konten yang sifatnya bisa lebih sensitif, seperti foto (Gilbert & Karahalios, 2009). Kepercayaan interpersonal sendiri menjadi faktor yang penting dalam mempengaruhi pengungkapan diri secara online.

Menurut Michener & DeLamater (1999) orang dengan harga diri tinggi percaya diri, terbuka dan mempunyai keyakinan pada diri sendiri. Sikap tegas ini memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan siapa diri yang sebenarnya, sehingga pengungkapan diri tidak bertindak sebagai topeng untuk menyembunyikan kelemahan

seseorang. Orang dengan harga diri rendah menunjukkan perilaku yang menghambat pengungkapan diri. Orang-orang ini merasa sulit untuk mengekspresikan diri, perasaan, dan pikiran mereka karena evaluasi negatif terhadap diri mereka sendiri dan orang lain dan keyakinan bahwa hubungan mereka dengan orang lain cenderung mengancam (Srisayekti & Setiady, 2015). *Self disclosure* dapat dilaksanakan oleh siapapun, anak-anak hingga orang muda hingga orang tua. Salah satu manfaat pengungkapan diri yaitu dapat meningkatkan keamanan psikologis dalam berinteraksi (Wood, 2013), Ketika seseorang membuka diri, orang tersebut memahami perbedaan pendapat dan mampu mengungkapkan pendapat tanpa kehadiran orang lain. Menyinggung atau membuat marah. Dalam keterbukaan diri, biasanya kita memilih orang yang kita percaya agar tidak mengalami penolakan. Ketika melakukan pengungkapan diri, biasanya seseorang akan memilih orang yang dapat dipercaya agar tidak mengalami penolakan, karena tidak menutup kemungkinan lawan bicara orang tersebut merasa tidak senang atau tidak nyaman dengan apa yang diungkapkan (Wood, 2013)

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh peneliti adalah apakah terdapat pengaruh tipe kepribadian *extrovert* dan kepercayaan interpersonal terhadap *self disclosure* pada *Korean Kroleplayer* di Telegram?

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui adakah pengaruh tipe kepribadian *extrovert* dan kepercayaan interpersonal terhadap *self disclosure* pada *Korean Roleplayer* di Telegram?

### **Kegunaan Penelitian**

Kegunaan teoritis penelitian ini dari segi kegunaan teoritis diharapkan dapat memberikan tambahan informasi bagi para pengembang teori psikologi, dan menjadi salah satu rujukan untuk penelitian selanjutnya. Peneliti mengharapkan kegunaan praktis dalam penelitian ini yaitu para pemain *Korean Roleplay* lebih mendapatkan ilmu tentang *self disclosure* dan kepercayaan interpersonal, sehingga dapat bermain dengan bijak.

