

BAB IV

PEMBAHASAN SINTESIS MAKNA TEKSTURAL DAN STRUKTURAL KOMUNIKASI UNTUK PEMELIHARAAN HUBUNGAN PERTEMANAN ANTARA GAMERS ONLINE

Peneliti telah menjelaskan pengalaman yang dialami oleh informan dalam melakukan komunikasi untuk mengembangkan hubungan pertemanan antara *gamers online* dalam sebuah komunitas. Temuan peneliti tersebut telah disajikan dalam bentuk deskripsi tekstural, juga deskripsi struktural serta penggabungan antara deskripsi tekstural dan struktural. Tahapan selanjutnya dalam studi fenomenologi setelah menguraikan deskripsi temuan penelitian, yaitu menyusun sintesis dari makna tekstural dan struktural yang berasal dari informan yakni individu yang tergabung dalam komunitas *gamers online*. Pada bab ini akan menjelaskan tentang pembahasan dari temuan penelitian dari pengalaman yang melibatkan ketiga informan dalam mengembangkan hubungan pertemanan. Isi dari bab keempat ini akan menganalisis temuan penelitian dari ketiga tema yang didapatkan berdasarkan deskripsi tekstural dan struktural yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan dengan memahami pola komunikasi dari individu yang tergabung dalam sebuah komunitas *game online*,

mendeskripsikan pemeliharaan hubungan pertemanan yang terjalin antara individu serta melihat kendala yang terjadi dari pengalaman unik yang dialami oleh informan. Terdapat beberapa individu yang belum bisa memahami keinginan teman-teman lainnya di kelompoknya, sedangkan informan lainnya menganggap dirinya telah saling mengetahui keinginan serta sifat dari teman-teman lainnya yang berada dalam komunitas *game online* tersebut.

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan, sintesis makna tekstural dan struktural disusun berdasarkan tema yang sudah ditetapkan pada bab sebelumnya, yaitu:

1. Pola interaksi dalam komunitas *game online*. Sub-tema ini akan menganalisis pola komunikasi antar individu dengan teman lainnya yang ada dalam berkomunikasi ketika bermain bersama dalam sebuah *game online*.
2. Pemeliharaan hubungan pertemanan antara individu dalam komunitas *game online*. Sub-tema ini berisikan analisis mengenai pemeliharaan hubungan pertemanan antar individu dalam sebuah komunitas *game online*.
3. Kendala yang dihadapi dalam pertemanan di komunitas *game online*.

4.1. Bertukar Informasi dan Bermain Bersama Komunitas *Game Online*

Komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan non-verbal yang melibatkan dua orang atau lebih (Devito, 2008).

Komunikasi yang terjadi antar individu dalam sebuah komunitas *game* online dilakukan ketika individu tersebut berkumpul bersama untuk bermain. Komunikasi yang dilakukan oleh antar individu dalam komunitas *game* online adalah jenis komunikasi antarpribadi. Komunikator dan komunikan berbicara untuk mengetahui harapan dan pemahaman mereka mengenai interaksi, topik dan gaya komunikasi yang sesuai dan tidak sesuai dan sifat dari hubungan itu sendiri (Wood, 2006). Dalam komunikasi antarpribadi yang dialami oleh ketiga informan tersebut, masing-masing individu memiliki bentuk komunikasinya yang unik. Pola komunikasi antarpribadi memiliki efek yang berlainan pada masing-masing hubungan antarpribadi (Rakhmat, 2007). Namun seringkali komunikasi antarpribadi terjadi tidak akan menjamin pada hubungan antar individu tersebut akan menjadi semakin baik. Hubungan baik antar individu bergantung pada proses komunikasi yang berlangsung serta bagaimana komunikasi tersebut dilakukan dan bukan bergantung kepada intensitas dari komunikasi antarpribadi yang dilakukan.

Komunikasi antarpribadi merupakan alat utama yang digunakan untuk membangun masa depan untuk diri sendiri dan untuk hubungan diantara masing-masing individu terkait (Dixson & Duck dalam Wood, 2006). Komunikasi juga memungkinkan individu untuk membangun sejarah atau pengalaman bersama individu lainnya. Interaksi rutin yang dilakukan oleh individu dalam bermain *game* online juga dapat membuat pengalaman bersama antar individu yang terlibat didalamnya. Komunikasi interpersonal

yang terjadi antara individu dalam komunitas *game* online juga dapat membangun, menyempurnakan serta mengubah hubungan dari pertemanan antara individu yang ada dalam kelompok tersebut.

Informan mengakui bahwa komunikasi yang baik merupakan kunci dari hubungan pertemanan yang baik pula diantara individu tersebut. Selain itu informan juga tidak memiliki pola komunikasi khusus atau perlakuan khusus yang dilakukan kepada teman virtual maupun di dunia nyata. Informan juga mencoba terbuka kepada teman virtual, sama seperti yang ia lakukan pada teman yang bertemu secara langsung. Namun informan juga mengakui bahwa dirinya masih terdapat jarak antara teman virtual jika dibandingkan teman yang bertemu secara langsung karena tidak adanya pertemuan tatap muka yang membuat pertemanan di dunia virtual menjadi kurang intim. Meskipun informan menemukan perbedaan dari bahasa dan cara berkomunikasi karena ia sadar bahwa tiap individu berasal dari latar belakang, suku, serta ras dan agama yang berbeda-beda. Namun demikian, informan tetap berusaha untuk membuat suasana komunikasi menjadi baik karena ia menyadari bahwa komunikasi yang dilakukan hanya melalui ruang virtual ini sangat rentan karena hanya bisa mengira-ngira kondisi lawan bicara hanya melalui nada suaranya dan dapat menimbulkan *miss communication*.

Menurut Devito (2013) komunikasi interpersonal yang baik dapat tercapai jika memenuhi 5 karakteristik yaitu:

1. *Openness* (Keterbukaan)

Keterbukaan dalam komunikasi antarpribadi memiliki arti sebagai sebuah harapan agar individu bisa terbuka pada saat melakukan interaksi dengan individu lain. Kualitas dari keterbukaan diri seseorang mengacu pada tiga aspek, yaitu komunikator harus terbuka pada komunikan serta juga sebaliknya, selain itu terdapat kemauan dari komunikator untuk berkata jujur terhadap stimulus yang diberikan, serta mengakui pikiran dan dapat mempertanggungjawabkan perkataannya tersebut.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan, masing-masing informan berusaha untuk terbuka kepada lawan bicaranya dalam komunitas *game* online pada saat bermain bersama. Informan berusaha terbuka dengan menceritakan tentang kehidupannya sehari-hari atau mencoba untuk saling bertukar informasi mengenai permainan terbaru atau tentang masalah-masalah yang terjadi di kehidupannya sehari-hari. Informan I mengatakan bahwa ia mencoba untuk terbuka kepada teman virtual di komunitas *game* online tersebut, namun ia juga mengatakan bahwa dirinya lebih merasa terbuka kepada teman di dunia nyata karena dirinya masih merasa terdapatnya jarak yang menyebabkan kurangnya rasa intim dalam berbicara dan berkomunikasi dalam dunia virtual jika dibandingkan dengan teman yang bertemu secara tatap muka. Meskipun informan sudah berusaha untuk terbuka dan menceritakan atau bertukar informasi mengenai masalah ataupun kesulitan yang dihadapinya sehari-hari, informan I merasa dirinya masih merahasiakan

beberapa hal karena masih merasa terdapat jarak jika hanya bertemu melalui luring.

2. *Empathy* (Empati)

Empati dalam komunikasi antarpribadi diartikan sebagai kapasitas masing-masing individu untuk melakukan pemahaman atau pengertian terhadap perasaan dari lawan bicaranya dari sudut pandang individu tersebut. Individu yang bisa berempati mampu memahami perasaan, sikap, harapan serta keinginan individu lain untuk masa mendatang sehingga dapat berkomunikasi serta memahami individu lainnya dengan mengkomunikasikan empati secara baik.

Dalam komunikasi antarpribadi yang terjadi dalam komunitas *game* online ini, masing-masing informan merasa bahwa dirinya telah bisa memahami dan mengerti bahwa tiap individu yang tergabung dalam komunitas *game* online tersebut memiliki perilaku serta emosi dan perasaan yang berbeda-beda. Contohnya ketika salah satu anggota yang sedang bermain bersama mempunyai performa yang buruk dalam permainannya, anggota lainnya mencoba untuk memotivasi individu tersebut agar bisa bermain lebih fokus. Contoh lainnya adalah ketika salah satu individu ingin bermain untuk mengejar kemenangan, anggota lainnya berusaha untuk membantu individu tersebut dengan mencoba untuk bermain lebih serius dan bekerjasama agar mencapai kemenangan yang diinginkan. Disisi lainnya, masing-masing individu yang tergabung dalam kelompok tersebut juga bisa

memahami ketika anggotanya mengalami musibah dengan saling mendukung dengan memberikan ucapan supportif kepada individu tersebut. Masing-masing informan sudah bisa dikatakan cukup baik dalam memahami dan mengerti teman-teman lainnya yang berada di dalam komunitas karena sudah bergabung dalam komunitas tersebut dalam waktu yang cukup lama.

3. *Supportiveness* (Dukungan)

Situasi yang terbuka sangat dibutuhkan agar dapat mendukung komunikasi berjalan efektif. Hubungan komunikasi antarpribadi dapat berjalan efektif jika terdapat sikap saling mendukung antara masing-masing individu yang terlibat. Dalam komunikasi yang terjadi pada komunitas *game* online sikap dukungan dapat dilihat dari kerjasama yang terbangun di antara para anggota, kerjasama dapat terbangun ketika para anggota dapat mendukung individu lainnya untuk bekerja bersama demi mengejar tujuan yang sama yakni kemenangan.

Selain itu, bentuk dukungan yang terdapat dalam komunitas *game* online juga dapat dilihat dari masing-masing individu yang menghargai batasan-batasan privasi yang dimiliki orang lain. Batasan privasi yang dimaksudkan adalah seperti mengenai kehidupan ataupun hal-hal sensitif lainnya dari masing-masing individu. Masing-masing informan mencoba untuk saling menghargai batasan privasi yang dimiliki oleh teman-teman dalam komunitasnya.

Informan juga mengakui terdapatnya kerjasama yang terbangun karena intensitas bermain serta berkomunikasi yang baik pada saat bermain bersama. Selain itu juga menurut informan, dengan dikomunikasikannya kemauan serta tujuan dari individu yang ada dapat menimbulkan kerjasama yang baik diantara para anggota.

4. *Positiveness* (Sikap Positif)

Sikap positif dalam komunikasi interpersonal dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi dengan menyatakan sikap positif dan mendorong lawan bicara dalam interaksi yang dilakukan secara positif. Sikap positif dapat juga dilakukan dengan melakukan hal-hal positif dalam interaksi dan mengalah dalam perdebatan atau konflik untuk membuat lawan bicara menjadi senang dan membuat suasana menjadi kondusif untuk membuat interaksi komunikasi yang efektif.

Pada komunikasi yang dilakukan dalam komunitas *game* online, sikap positif dapat dilihat dari informan yang berusaha untuk membuat suasana komunikasi senyaman mungkin. Informan I selalu berusaha untuk membuat suasana menjadi nyaman untuk berinteraksi dan bermain bersama karena menurut dirinya *mood* ketika bermain bersama bergantung kepada masing-masing individu yang ada. Selain itu, informan juga mencoba meminta maaf ketika terjadi kesalahan serta mencoba untuk mengalah dalam perdebatan.

5. *Equality* (Kesetaraan)

Kesetaraan dalam komunikasi interpersonal mengacu kepada perilaku yang memperlakukan setiap manusia sebagai individu yang krusial pada setiap interaksi. Komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasana dalam interaksi setara. Artinya, adanya pengakuan bahwa kedua belah pihak saling menghargai, saling berguna, serta mempunyai sesuatu yang penting. Namun, pada kenyataannya dapat dipastikan terdapatnya ketimpangan dalam hubungan dari masing-masing individu, seperti salah satu individu yang merasa lebih tinggi pada sebuah hirarki organisasi.

4.2. Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara *Gamers Online*

Pemeliharaan hubungan pada umumnya mengacu pada sebuah perilaku, tindakan, dan aktivitas yang digunakan untuk mempertahankan keadaan relasi yang diinginkan (Littlejohn dan Karen A. Foss, 2009). Menjalin hubungan pertemanan yang baik di dalam komunitas *game* online adalah salah satu faktor penting dalam sebuah komunikasi. Hubungan interpersonal antara anggota dalam komunitas *game* online akan menjadi baik apabila terdapat faktor-faktor pendukung seperti sikap positif serta keterbukaan di antara masing-masing individu yang terkait.

Hubungan komunikasi yang terjalin dengan baik dapat memberikan kepuasan pada individu yang terlibat akan mengarah pada kualitas hubungan

yang lebih baik. Pada sebuah komunitas yang memiliki beraneka ragam individu dengan kepentingan dan tujuan yang berbeda-beda, hubungan antar individu akan tetap berjalan baik apabila masing-masing individu merasa hubungan tersebut bermanfaat bagi dirinya.

Menurut Kathryn Dindia dan Daniel Canary (dalam Littlejohn 2009) menjelaskan bahwa terdapat empat definisi umum dari perilaku pemeliharaan hubungan, yaitu:

1. Pemeliharaan hubungan dalam menjaga hubungan atau relasi yang sudah ada. Definisi ini dapat dipahami sebagai cara untuk mempertahankan hubungan atau relasi yang sudah ada dan mencakup perilaku rutin sehari-hari. Informan selalu berusaha untuk tetap berkumpul bersama dalam media komunikasi *online* setiap akhir pekan untuk bertukar informasi dan bermain bersama, meskipun tidak memiliki aturan dalam waktu berkumpul namun bermain pada akhir pekan sudah seperti aturan tidak tertulis bagi para anggota komunitas. Informan merasa bahwa dengan berkumpul tiap akhir pekan merupakan salah satu cara untuk menjaga hubungan atau relasi yang sudah terjalin dengan baik dengan anggota lainnya di dalam komunitas tersebut. Informan menganggap bahwa jika memiliki hubungan pertemanan yang baik merupakan sebuah keuntungan bagi dirinya karena bisa memiliki teman ketika bermain

game online serta teman untuk berbagi pengalaman ketika bermain *game online* dan saling bertukar informasi.

2. Pemeliharaan hubungan dalam digunakan untuk menjaga hubungan atau relasi dalam keadaan atau kondisi tertentu yang lebih spesifik. Informan saling bertukar informasi di luar permainan melalui sosial media ataupun pesan singkat hanya untuk menanyakan kabar ataupun saling bertukar informasi mengenai *gadget* ataupun *game online*.
3. Pemeliharaan hubungan digunakan untuk menjaga sebuah hubungan dalam kondisi yang memuaskan. Definisi ini mengacu pada kebutuhan individu untuk mempertahankan hubungan yang memuaskan. Informan membutuhkan kondisi yang baik dalam hubungan pertemanan di dalam komunitas *game online* agar dapat bermain bersama dalam sebuah permainan dengan baik serta agar dapat mencapai kemenangan dan tujuan bersama.
4. Pemeliharaan hubungan yang digunakan untuk menjaga hubungan yang belum maupun telah mengalami konflik. Definisi ini dapat diartikan untuk memperbaiki hubungan yang telah rusak. Jika terjadi ketegangan atau konflik, informan berusaha untuk memperbaiki hubungan tersebut dengan mencari sumber masalahnya dan berusaha untuk meminta maaf serta memperbaiki hubungan pertemanan mereka agar dapat kembali memiliki hubungan yang baik antar individu.

Definisi pemeliharaan hubungan adalah menjaga hubungan dalam keadaan stabil, sehingga mencegah hubungan tersebut dari penurunan atau peningkatan (Canary, 2003). Menurut (Canary,2003), terdapat sepuluh elemen pemeliharaan hubungan jarak jauh, yaitu:

1. *Positivity*, merupakan cara untuk membangun pola interaksi yang lebih menyenangkan. Dalam komunikasi yang terjalin pada komunitas *game online*, informan mengatakan bahwa pola interaksi yang baik sangat berpengaruh kepada suasana komunitas pada saat bermain. Informan juga mengatakan bahwa di komunitas tersebut masing-masing individu ikut berpartisipasi dalam mendukung serta mengangkat moral satu sama lain sehingga terdapat pola interaksi yang positif. Ketika bermain bersama anggota komunitas yang lain, informan berusaha membangun pola komunikasi yang ceria, hal tersebut dilakukan agar masing-masing individu merasa nyaman ketika bermain dan bisa berhasil mencapai tujuan dari permainan tersebut dengan sempurna. Informan juga berusaha memotivasi anggota lain ketika bermain agar memiliki performa yang baik dan berhasil mencapai kemenangan bersama.
2. *Openness*, merupakan kondisi untuk membuka diri dan pikiran, perasaan, serta masalah dan saran. Pasangan saling membuka diri dan bertukar pikiran. Pada interaksi dalam komunitas *game online*, keterbukaan merupakan

hal yang sangat penting agar masing-masing individu bisa mengerti dan memahami keinginan dari teman lainnya. Namun, tidak semua informan merasa nyaman untuk terbuka kepada teman di komunitas *game* online. Terdapat beberapa informan yang masih merasakan adanya *gap* di antara teman di komunitas tersebut.

3. *Assurances*, adalah sikap atau bentuk dalam memberikan kepastian atau jaminan tentang komitmen dari hubungan tersebut kepada pasangan. Semua informan mengatakan bahwa dirinya akan mempertahankan hubungan pertemanan dengan beberapa teman yang cocok dengan dirinya. Informan biasanya memiliki waktu atau hari tertentu untuk bermain bersama setiap minggu, hal tersebut dilakukan agar memberikan kepastian bahwa mereka akan tetap bermain bersama.

4. *Sharing Task*, merupakan sikap melakukan tugas dan pekerjaan yang relevan dalam hubungan secara bersama.

5. *Social Networks*, adalah sikap menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dan berkenalan dengan orang-orang disekitar pasangan. Pada waktu tertentu, informan berusaha mengenalkan teman diluar komunitas tersebut untuk ikut bermain bersama serta berkenalan dengan anggota komunitas tersebut dengan tujuan untuk memperluas lingkup pertemanan.

6. *Joint Activities*, adalah sikap melakukan kegiatan atau menghabiskan waktu bersama. Informan biasanya saling bertukar informasi mengenai *game online* baru yang bisa dimainkan secara bersama secara

bergantian, hal tersebut dilakukan ketika salah satu informan merasakan jenuh dengan satu permainan namun tetap ingin bermain bersama.

7. *Mediated Communication*, merupakan sikap berkomunikasi menggunakan media lain seperti surat, telepon dan teknologi lainnya.

8. *Avoidance*, adalah sikap menghindari diri dari pasangan dalam situasi atau isu tertentu seperti konflik. Informan berusaha menghindari untuk bermain bersama dengan salah satu individu yang sedang memiliki masalah atau konflik agar tidak terjadi konflik lainnya yang mungkin akan terjadi dimasa mendatang.

9. *Antisocial* adalah sikap yang tidak ramah atau menggunakan kekerasan pada pasangan.

10. *Humor*, adalah sikap menggunakan berbagai macam humor untuk membuat suasana menjadi menyenangkan. Informan terkadang berusaha untuk mencairkan suasana dengan menggunakan humor atau melontarkan candaan agar suasana bermain lebih menyenangkan.

Pola komunikasi yang dilakukan di dunia maya pada dasarnya memiliki kesamaan dengan pola komunikasi yang dilakukan pada dunia nyata. Informan I tidak memiliki perlakuan khusus yang dilakukan guna berkomunikasi dengan teman di virtual maupun di dunia nyata. Namun begitu, informan masih merasakan terdapatnya jarak yang ada di antara dirinya dan teman-temannya di komunitas *game* online karena tidak merasakan adanya kedekatan secara fisik. Meskipun begitu, dirinya tetap berusaha untuk

mencairkan suasana agar interaksi diantara individu saling terjalin dengan baik. Informan berusaha untuk membangun pola komunikasi yang positif karena dengan terbangunnya suasana komunikasi yang positif, suasana dalam permainan pun akan semakin baik. Masing-masing individu berusaha untuk membangun suasana dan saling mendukung serta memberikan motivasi membangun agar tujuan dalam *game online* tersebut bisa tercapai.

Informan I mencoba terbuka dengan teman virtual di dalam komunitas *game online* sama seperti yang ia lakukan pada teman yang bertemu secara langsung. Namun, dirinya mengungkapkan bahwa dirinya masih merasakan jarak yang ada diantara teman virtual karena tidak kontak langsung secara tatap muka. Keterbukaan dirinya pada teman-teman yang ada dalam komunitas *game online* hanyalah sebatas mengenai dirinya dan tentang hal-hal yang terkait mengenai *game online*. Ia masih merasakan terdapatnya jarak yang ada pada teman virtual meskipun mereka bertemu secara virtual secara rutin karena dirinya merasakan tetap tidak dekat karena tidak pernah bertemu secara langsung dan tatap muka. Informan lainnya mengatakan bahwa dirinya tidak merasa nyaman untuk terbuka kepada teman di komunitas *game online*. Hal tersebut dirasakan karena tidak adanya kedekatan secara personal dengan masing-masing individu yang ada dalam komunitas tersebut.

Namun demikian, masing-masing informan mempunyai keinginan untuk terus mempertahankan hubungan pertemanan mereka dengan komunitas *game online* tersebut. Namun, informan merasa dirinya hanya akan

mempertahankan hubungan pertemanan dengan individu lain yang menguntungkan bagi dirinya. Masing-masing informan memiliki caranya sendiri dalam mempertahankan hubungan pertemanan dalam komunitas *game online*. Informan I akan berusaha meminta maaf dan meredakan situasi jika terjadi konflik pada saat bermain *game online* bersama. Sementara informan II merasa bahwa jika teman di komunitas tersebut bisa saja di masa yang akan mendatang menjadi teman yang bisa bertemu secara langsung dan menjadi rekan kerjanya di masa mendatang.

4.3. Kendala yang dihadapi Dalam Pertemanan di Komunitas *Game Online*

Dalam interaksi dengan komunitas *game online* tidak dapat terhindarkan dari permasalahan-permasalahan yang akan menimbulkan sebuah kendala atau konflik dalam hubungan pertemanan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, permasalahan atau kendala yang dialami oleh informan terjadi ketika terdapat perbedaan yang muncul dari masing-masing individu dalam komunitas tersebut. Informan I menemukan kendala yakni terdapat individu-individu yang memiliki perbedaan tata krama dan kurangnya sopan santun dalam berkomunikasi sehingga membuat hubungan pertemanan dirinya dengan teman di komunitas lainnya menjadi tidak nyaman bahkan terkadang menghambat hubungan pertemanan tersebut. Informan juga menemukan kendala lain berupa perbedaan bahasa serta budaya dalam

berkomunikasi dikarenakan anggota komunitas yang tersebar dari berbagai daerah membuat dirinya kesulitan dalam memahami serta dipahami oleh teman dalam komunitas tersebut.

Informan II menemukan kendala dalam pola interaksi antara individu di dalam komunitas *game* online tersebut. Dirinya menemukan perbedaan latar belakang dari masing-masing individu seperti tidak berasal dari satu daerah yang sama dengan dirinya membuat komunikasi yang dilakukan menjadi terhambat. Anggota komunitas *game online* yang menjadi tempat berkumpulnya individu-individu dari berbagai macam daerah serta budaya menciptakan berbagai macam perbedaan yang kemudian menciptakan perbedaan diantara individu yang ada. Perbedaan bahasa, budaya serta latar belakang yang terdapat di dalam komunitas *game online* membuat informan menjadi terhambat dalam berkomunikasi dengan teman-teman lain. Perbedaan tersebut membuat interaksi antar individu menjadi bias dan bahkan menjadi tidak nyaman karena terdapatnya perbedaan bahasa. Selain itu, informan juga menemukan perbedaan cara berkomunikasi dari masing-masing individu, perbedaan tersebut membuat dirinya menjadi kesulitan dalam berinteraksi karena perbedaan cara berbahasa.

Sementara informan III menemukan kendala dengan sifat serta karakter dari masing-masing individu yang ada dalam komunitas tersebut. Perbedaan usia yang terdapat dalam komunitas *game online* menciptakan perbedaan sifat serta karakter dari masing-masing individu yang ada menjadi beragam serta

berbeda antar individu. Informan menemukan perbedaan karakter dan sifat yang masih mengedepankan ego dari diri sendiri membuat dirinya menjadi kurang nyaman. Karakter dari individu yang ingin menang sendiri membuat dirinya merasa *superior* atau lebih tinggi dibandingkan individu lain yang ada. Permasalahan tersebut terkadang membuat informan menjadi kurang nyaman dalam interaksinya. Selain itu, informan juga menemukan sifat kekanak-kanakan dari beberapa individu yang ada, hal tersebut juga membuat interaksi menjadi terhambat.