

LAPORAN SKRIPSI
PENGARUH INTENSITAS KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM
BERMAIN *GAME GTA V ROLEPLAY SERVER* INDOPRIDE
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL



Disusun Oleh:
REYNALDI RAJA SIREGAR
18.M1.0074

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023

LAPORAN SKRIPSI
**PENGARUH INTENSITAS KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM
BERMAIN *GAME GTA V ROLEPLAY SERVER* INDOPRIDE
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL**

**Diajukan kepada Fakultas Hukum dan Komunikasi guna memenuhi salah
satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-1 dalam Ilmu
Komunikasi**



Disusun oleh:
REYNALDI RAJA SIREGAR
18.M1.0074

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Reynaldi Raja Siregar
NIM : 18.M1.0074
Progdi/ Konsentrasi : Ilmu Komunikasi/ Jurnal
Fakultas : Hukum dan Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Pengaruh Intensitas Komunikasi Virtual dalam Bermain Game GTA V Roleplay Server Indopride Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 27 Januari 2023

Yang memberi pernyataan,



METERAL
TEMPIL
EABDCAKX168693613

Reynaldi Raja Siregar

18.M1.0074

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi:

PENGARUH INTENSITAS KOMUNIKASI *VIRTUAL* DALAM BERMAIN *GAME GTA V ROLEPLAY SERVER INDOPRIDE* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI *INTEPERSONAL*

Disusun oleh :

Nama: Reynaldi Raja Siregar

NIM: 18.M1.0074

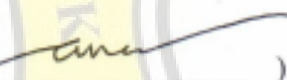
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal :

Dosen Penguji :

1 Abraham Wahyu Nugroho, S.I.kom., M.A

()

2 Vincentia Ananda Arum P, S.I.Kom., M.I.Kom.

()

3 F. Aggiornamento Sainio, S.Fil., M.I.Kom.


()

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I Ilmu Komunikasi

Pada tanggal :

Semarang, ... Januari 2023




Dr. Marcella Elwina Simandjuntak, SH. CN. M.Hum
Dekan Fakultas Hukum dan Komunikasi
Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reynaldi Raja Siregar
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Hukum dan Komunikasi
Jenis Karya : Laporan Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Non Eksklusif atas karya ilmiah yang berjudul Pengaruh Intensitas Komunikasi Virtual dalam Bermain Game GTA V Roleplay Server Indopride Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir ini selamat tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 27 Januari 2023
Yang memberi pernyataan,



Reynaldi Raja Siregar
18.M1.0074

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, penulis ucapkan banyak terima kasih atas bimbingan dan dukungan yang diberikan selama penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Ilmu Komunikasi, Fakultas Hukum dan Komunikasi. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Intensitas Komunikasi Virtual dalam Bermain *Game GTA V Roleplay Server Indopride* Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal”, yang merupakan hasil karya penulis sendiri dengan bimbingan dari Bapak Abraham Wahyu Nugroho, S.I.Kom., M.A., Ibu Vincentia Arum Ananda Arum Permatasari S.I.Kom., M.I.Kom., serta Bapak Fidelis Aggiornamento Sainio, S.Fil., M.I.Kom selaku dosen penguji.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menerima dukungan dari berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai referensi yang bermanfaat. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semarang, 27 Januari 2023
Yang memberi pernyataan,



Reynaldi Raja Siregar
18.M1.0074

ABSTRAK

PENGARUH INTENSITAS KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM BERMAIN GAME *GTA V* ROLEPLAY SERVER INDOPRIDE TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL

Reynaldi Raja Siregar
Universitas Katolik Soegijapranata
2023

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya pengguna *tiktok* @rowizav dan @rafialvary yang berkomentar di postingan video *tiktok* @stuckinmind, yang mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal* ketika sering berkomunikasi *virtual* dalam bermain game *GTA V Roleplay*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh komunikasi *virtual* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan data primer yang diperoleh melalui kuesioner *online*. Survei dilakukan dengan 100 responden yang terpilih dengan karakteristik pemain game *GTA V Roleplay Server Indopride*, sekaligus pernah berkomunikasi dalam game tersebut. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa intensitas komunikasi *virtual* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal* dengan nilai *r-square* (koefisien determinasi) sebesar 6,9%.

Kata Kunci: intensitas, komunikasi virtual, *game gta v roleplay*, komunikasi *interpersonal*

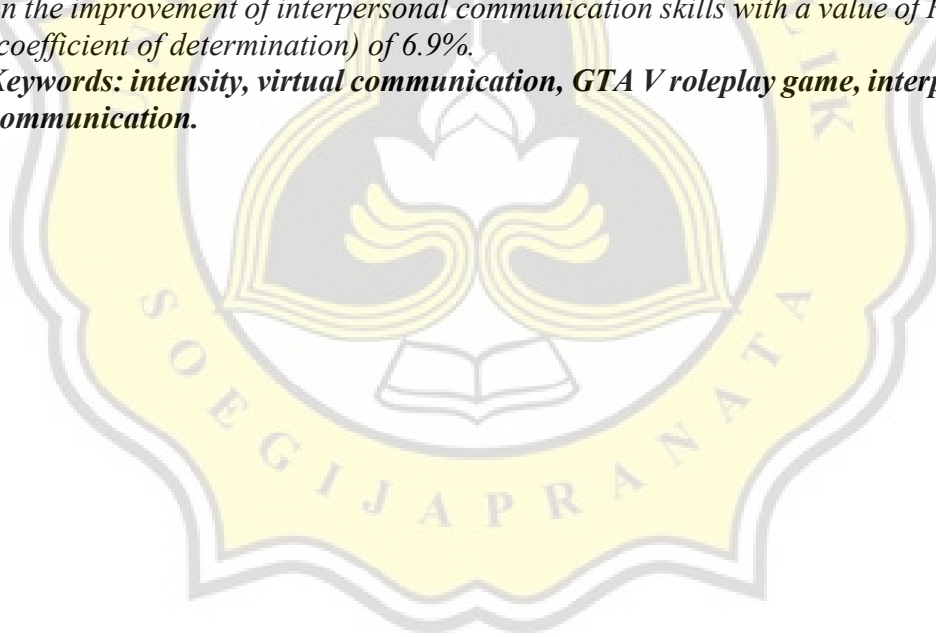
ABSTRACT

The Effect of Virtual Communication Intensity in Playing GTA V Roleplay Server Indopride on the Improvement of Interpersonal Communication Skills

Reynaldi Raja Siregar
Soegijapranata Catholic University
2022

This research is motivated by the existence of TikTok users @rowizav and @rafialvary who commented on a video post by @stuckinmind, revealing that there is an increase in interpersonal communication skills when frequently communicating virtually while playing the game GTA V Roleplay. The purpose of this research is to determine the effect of virtual communication on the improvement of interpersonal communication skills. This research uses a quantitative method with primary data obtained through an online questionnaire. The survey was conducted with 100 selected respondents with the characteristics of players on the GTA V Roleplay Server Indopride, who also communicated in the game. The results of this study prove that the intensity of virtual communication has a positive effect on the improvement of interpersonal communication skills with a value of R-square (coefficient of determination) of 6.9%.

Keywords: intensity, virtual communication, GTA V roleplay game, interpersonal communication.



Daftar Isi

DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Kegunaan Penelitian	11
BAB II	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Penelitian Terdahulu	12
2.2 Tinjauan Pustaka/ Kerangka Teori	14
2.2.1 Intensitas Komunikasi Virtual dalam Bermain <i>Game GTA V Roleplay</i>	14
2.2.2 Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal	15
BAB III	22
METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis penelitian	22
3.2 Populasi dan Sampel	23
3.3 Teknik Sampling	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5 Sumber Data	26
3.6 Variabel Penelitian	27
3.7 Definisi Konsep	27
3.7.1 Intensitas Komunikasi <i>Virtual</i> dalam Bermain <i>Game GTA V Roleplay</i>	27
3.7.2 Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal	28
3.8 Operasionalisasi Konsep	29
3.9 Hipotesis Penelitian	33
3.10 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	34
3.10.1 Uji Validitas	34
3.10.2 Uji Reliabilitas	34
3.11 Analisis Data	35

3.11.1	Analisis Deskriptif Variabel	35
3.11.2	Uji Linearitas dan Normalitas	35
3.11.3	Uji Korelasi	36
3.11.4	Uji Regresi Linear Sederhana	37
BAB IV		38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Gambaran Umum	38
4.1.1	Profil Objek (<i>GTA V Roleplay Server Indoprider</i>)	38
4.1.2	Profil Responden (Pemain <i>Game GTA V Roleplay</i>)	39
4.2	Hasil Uji Instrumen	41
4.2.1	Uji Validitas	41
4.2.1.1	Uji Validitas Variabel X	41
4.2.1.2	Uji Validitas Variabel Y	42
4.2.2	Uji Reliabilitas	44
4.2.2.1	Uji Reliabilitas Variabel X	44
4.2.2.2	Uji Reliabilitas Variabel Y	45
4.3	Analisis Data	46
4.3.1	Analisis Deskriptif Variabel	46
4.3.1.1	Variabel X (Intensitas Komunikasi Virtual dalam Bermain Game <i>GTA V Roleplay Server Indoprider</i>)	46
4.3.1.2	Variabel Y (Peningkatan Kemampuan Komunikasi <i>Interpersonal</i>)	52
4.3.2	Uji Linieritas dan Normalitas	76
4.3.2.1	Uji Linieritas	76
4.3.2.2	Uji Normalitas	76
4.3.3	Uji Korelasi	78
4.3.4	Uji Regresi Linear Sederhana	79
4.3.5	Uji Hipotesis	81
BAB V PENUTUP		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	84
5.2.1	Bagi Objek	84
5.2.2	Bagi Peneliti Selanjutnya	84
Daftar Pustaka		86

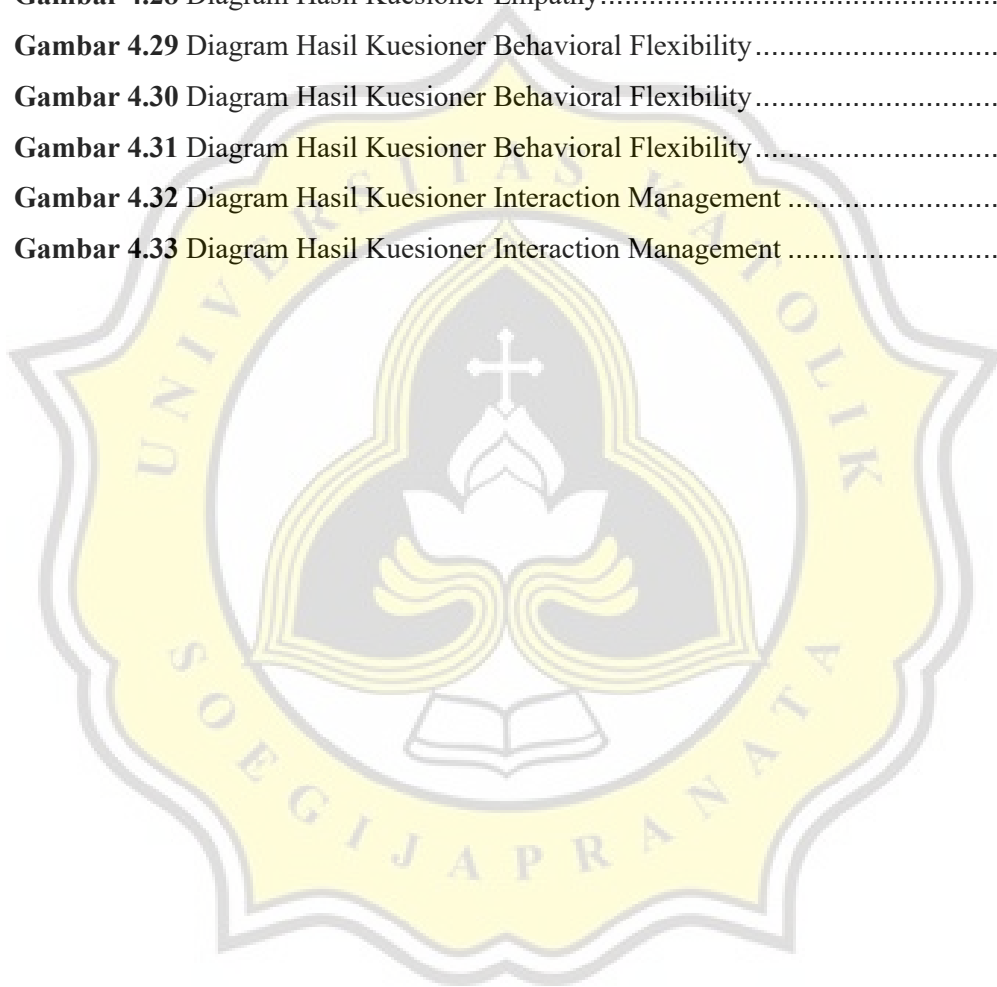
Lampiran	89
1. Kuesioner	89
2. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner	95
3. R Tabel dan T Tabel	96
4. Tabel Skor Responden	98
4.1 Variabel X (Intensitas Komunikasi <i>Virtual</i> dalam Bermain <i>Game GTA V Roleplay</i>)	98
4.2 Variabel Y (Peningkatan Kemampuan Komunikasi <i>Interpersonal</i>)	100
5. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	105
5.1 Validitas Variabel X	105
5.2 Reliabilitas Variabel X	105
5.3 Validitas Variabel Y	106
5.4 Reliabilitas Variabel Y	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Pengguna Internet di Indonesia pada Tahun 2022	1
Gambar 1.2	Pengguna Internet Dikategorikan Berdasarkan Tujuan	2
Gambar 1.3	Urutan Banyaknya Pemain Game Berdasarkan Negara.....	3
Gambar 1.4	Daftar Server GTA V Roleplay di Indonesia Berdasarkan Jumlah Pemain .	5
Gambar 1.5	Jumlah Pemain GTA V ROLEPLAY di Server Indopride.....	6
Gambar 1.6	Beberapa Pekerjaan Yang Dapat Diperankan oleh Pemain.....	7
Gambar 1.7	Unggahan Video Tik Tok @stuckinmind	8
Gambar 1.8	Komentar Pengguna Tik Tok @rowizav & @rafialvary pada Video TikTok yang Diunggah Pengguna Tik Tok @stuckinmind	9
Gambar 4.1	Profil Responden Berdasarkan Seberapa Sering dalam Seminggu Responden Berkomunikasi dalam Game.....	39
Gambar 4.2	Profil Responden Berdasarkan Waktu yang Dhabiskan dalam Sehari untuk Berkomunikasi dalam Game GTA V Roleplay Server Indopride.....	40
Gambar 4.3	Diagram Hasil Kuesioner Frekuensi Komunikasi Virtual.....	46
Gambar 4.4	Diagram Hasil Kuesioner Durasi Komunikasi Virtual	47
Gambar 4.5	Diagram Hasil Kuesioner Durasi Komunikasi Virtual	48
Gambar 4.6	Diagram Hasil Kuesioner Durasi Komunikasi Virtual	49
Gambar 4.7	Diagram Hasil Kuesioner Durasi Komunikasi Virtual	50
Gambar 4.8	Diagram Hasil Kuesioner Durasi Komunikasi Virtual	51
Gambar 4.9	Diagram Hasil Kuesioner General Competence	52
Gambar 4.10	Diagram Hasil Kuesioner General Competence	53
Gambar 4.11	Diagram Hasil Kuesioner General Competence	54
Gambar 4.12	Diagram Hasil Kuesioner General Competence	55
Gambar 4.13	Diagram Hasil Kuesioner General Competence	56
Gambar 4.14	Diagram Hasil Kuesioner General Competence	57
Gambar 4.15	Diagram Hasil Kuesioner Affiliation/Support	58
Gambar 4.16	Diagram Hasil Kuesioner Affiliation/Support	59
Gambar 4.17	Diagram Hasil Kuesioner Affiliation/Support	60
Gambar 4.18	Diagram Hasil Kuesioner Affiliation/Support	61
Gambar 4.19	Diagram Hasil Kuesioner Affiliation/Support	62
Gambar 4.20	Diagram Hasil Kuesioner Social Relaxation	63
Gambar 4.21	Diagram Hasil Kuesioner Social Relaxation	64

Gambar 4.22 Diagram Hasil Kuesioner Social Relaxation	65
Gambar 4.23 Diagram Hasil Kuesioner Social Relaxation	66
Gambar 4.24 Diagram Hasil Kuesioner Social Relaxation	66
Gambar 4.25 Diagram Hasil Kuesioner Empathy.....	67
Gambar 4.26 Diagram Hasil Kuesioner Empathy.....	68
Gambar 4.27 Diagram Hasil Kuesioner Empathy.....	69
Gambar 4.28 Diagram Hasil Kuesioner Empathy.....	70
Gambar 4.29 Diagram Hasil Kuesioner Behavioral Flexibility.....	71
Gambar 4.30 Diagram Hasil Kuesioner Behavioral Flexibility.....	72
Gambar 4.31 Diagram Hasil Kuesioner Behavioral Flexibility.....	73
Gambar 4.32 Diagram Hasil Kuesioner Interaction Management	74
Gambar 4.33 Diagram Hasil Kuesioner Interaction Management	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Korelasi.....	37
Tabel 4.1 Uji Validitas Variabel X	42
Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel Y	42
Tabel 4.3 Nilai Cronbach's Alpha pada Variabel X	44
Tabel 4.4 Nilai Cronbach's Alpha pada Variabel Y	45
Tabel 4.5 Hasil Uji Linieritas	76
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	77
Tabel 4.7 Hasil Uji Koefisien Korelasi	78
Tabel 4.8 Coefficients.....	79
Tabel 4.9 Model Summary	80
Tabel 4.10 Coefficients.....	81

