

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Peneliti menggunakan metode kuantitatif dikarenakan peneliti ingin menguji hipotesis. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif cocok digunakan untuk penelitian pada populasi yang luas, permasalahan sudah jelas, teramati, terukur, dan serta cocok untuk menguji hipotesis. Sugiyono (2013:8), menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat angka/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif asosiatif. Penelitian kuantitatif asosiatif yaitu penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih, Sugiyono (2013: 57). Hubungan yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal. Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat yang terdiri dari variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi) Sugiyono (2013: 59). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel, khususnya pada penelitian ini, yaitu

variabel (X) intensitas komunikasi virtual dalam *game GTA V Roleplay* terhadap variabel (Y) peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

### **3.2 Populasi dan Sampel**

Populasi merupakan wilayah yang terdiri atas objek dan subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diteliti oleh peneliti. Populasi bukan hanya terdiri atas orang, tetapi juga objek dan benda-benda lainnya. Populasi tidak hanya merupakan jumlah dari objek atau subyek yang diteliti, tetapi juga meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek (Sugiyono 2013:80). Dalam penelitian ini, populasinya adalah pemain game *GTA V Roleplay* pada server *indopride*.

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti. Sampel merupakan representasi dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu. Menurut Sugiyono (2013:81), sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih oleh peneliti untuk dianalisis dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel dipilih oleh peneliti dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang cukup dan akurat mengenai populasi yang diteliti.

### **3.3 Teknik Sampling**

Teknik sampling merupakan salah satu cara untuk menentukan bagaimana sampel akan diambil dari suatu populasi untuk diteliti (Sugiyono 2013:81). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode non probability sampling untuk memilih sampel yang akan diteliti dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Menurut Sugiyono

(2017:82), non probability sampling adalah metode pengambilan sampel di mana tidak semua anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Salah satu jenis non probability sampling adalah purposive sampling, yaitu metode pemilihan sampel yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu atau *purposive sampling* (Sugiyono, 2013:85).

Karena peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh intensitas komunikasi virtual dalam *game GTA V Roleplay* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal, maka pertimbangan sampel yang ditetapkan peneliti sebagai berikut:

- a. Seseorang yang bergabung dalam komunitas di *platform discord GTA V Roleplay* pada *server* Indopride, yang juga merupakan *player* atau pemain dalam server tersebut.
- b. Pemain yang telah melakukan komunikasi virtual dalam *game GTA V Roleplay* pada *server* Indopride.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampelnya. Menurut Rumus Statistik dalam Sari (2022:33), rumus slovin merupakan salah satu rumus yang digunakan untuk menghitung jumlah sampel minimum dalam suatu survei populasi terbatas. Rumus ini dianggap akurat dan efektif dalam memperkirakan jumlah sampel yang diperlukan agar hasil survei dapat representatif terhadap kondisi populasi yang sebenarnya. Untuk mengetahui jumlah sampel pada populasi penelitian ini, berikut rumus slovin yang digunakan (Rumus Statistik dalam Sari, 2022:33):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n: jumlah sampel = belum diketahui.

N: jumlah populasi = 70620 pemain *game GTA V Roleplay* pada server indopride.

e: batas toleransi kesalahan = 10% (0,1).

Berdasarkan rumus tersebut, hasil atau jumlah sampelnya adalah 99,8 yang akan dibulatkan oleh peneliti menjadi 100 sampel. Maka jumlah sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah 100 sampel. Jumlah tersebut tersebut sekiranya dapat mewakili dengan jumlah populasi yaitu sebanyak 70620 pemain *game GTA V Roleplay* pada server indopride, dengan total kesalahan 10%.

#### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah metode kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan berupa tulisan kepada responden, untuk dijawab (Sugiyono, 2013:142). Menurut Sugiyono (2013:142) kuesioner cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data ini (kuesioner) dikarenakan cocok, karena jumlah responden yang tersebar di wilayah yang luas dan berbeda-beda.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala pengukuran *likert*. Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif (Sugiyono 2013:92). Skala *likert* merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok tentang fenomena sosial (Sugiyono 2013:92). Jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* memiliki beberapa opsi dari sangat positif hingga sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain (Sugiyono 2013:93):

- |    |                                     |               |
|----|-------------------------------------|---------------|
| 1. | Sangat setuju/selalu/sangat positif | Diberi skor 5 |
| 2. | Setuju/sering/positif               | Diberi skor 4 |
| 3. | Netral/ragu-ragu                    | Diberi skor 3 |
| 4. | Tidak setuju/kadang-kadang/negatif  | Diberi skor 2 |
| 5. | Sangat tidak setuju/tidak pernah    | Diberi skor 1 |

Karena penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif maka jawaban diberikan skor (Sugiyono 2013:94).

### **3.5 Sumber Data**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan data primer. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2013:137). Data primer pada penelitian ini merupakan kuesioner yang dibagikan peneliti kepada responden.

### 3.6 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:61) variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

1. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah intensitas komunikasi virtual dalam *game GTA V Roleplay*.
2. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

### 3.7 Definisi Konsep

#### 3.7.1 Intensitas Komunikasi *Virtual* dalam Bermain *Game GTA V Roleplay*

Tubbs & Moss, 2000 dalam (Febryanta, 2015: 1422) mengatakan bahwa intensitas jumlah waktu dapat diukur melalui frekuensi dan durasi. Sedangkan menurut Griffiths, dkk (dalam Septia & Indrawati, 2018: 2) Intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game online*. Durasi bermain *game online* dikatakan sangat tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong tinggi, 1-2 jam tergolong rendah, kurang dari 1 jam tergolong sangat rendah (Hanna, 2017 dalam Sandya & Ramadhani, 2021: 204). Frekuensi bermain games dikatakan sangat tinggi apabila individu bermain dengan frekuensi setiap hari, 3-5 kali dalam seminggu tergolong tinggi dan 2 kali dalam seminggu tergolong rendah, dan 1 kali dalam seminggu

tergolong sangat rendah (Hanna, 2017 dalam Sandya & Ramadhani, 2021: 204).

Komunikasi *virtual* merupakan cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan menggunakan fitur *voice chat* dilakukan melalui dunia maya (Sihombing & Darman 2022:70).

Dari pengertian intensitas menurut Tubbs & Moss, 2000 dalam (Febryanta, 2015: 1422), Griffiths, dkk (dalam Septia & Indrawati, 2017:2) dan pengertian komunikasi virtual menurut (Sihombing & Darman 2022:70). Intensitas komunikasi virtual dalam bermain game *GTA V Roleplay* dapat didefinisikan sebagai, seberapa sering seseorang dalam berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan menggunakan fitur *voice chat*, di dunia maya khusus nya pada game *GTA V Roleplay Server Indopride*, yang memiliki tolak ukur frekuensi atau seberapa sering dan durasi banyaknya jam (rata-rata) seseorang berkomunikasi dalam bermain game tersebut.

### **3.7.2 Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal**

Wiemann 1997 dalam (Sypher, 2009:125) menyatakan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal merupakan sebuah kemampuan “untuk memilih diantara perilaku komunikasi yang tersedia” untuk mencapai “tujuan interpersonal nya sendiri saat bertemu dengan individu” dari “berkomunikasi dengan individu lain dalam suatu kondisi atau situasi yang tegang atau terdapat kendala”.

Komunikasi *interpersonal* merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap individu menangkap reaksi individu lain secara langsung (Mulyana, 2000: 81).

Dari uraian diatas peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal dapat didefinisikan sebagai peningkatan kemampuan, “untuk memilih diantara perilaku komunikasi yang tersedia” untuk mencapai “tujuan *interpersonal* nya sendiri saat bertemu dengan individu secara tatap muka” dari “berkomunikasi dengan individu lain dalam suatu kondisi atau situasi yang tegang atau terdapat kendala” antara orang-orang secara tatap muka.

### 3.8 Operasionalisasi Konsep

Variabel	Definisi Operasional & Konsep	Dimensi	Indikator	Skala
Intensitas komunikasi virtual dalam bermain game <i>GTA V Roleplay</i> (X).	Dari pengertian intensitas menurut Tubbs & Moss, 2000 dalam (Febryanta, 2015: 1422), Griffiths, dkk (dalam Septia & Indrawati, 2017:2) dan	Frekuensi	Seberapa sering Responden berkomunikasi dalam bermain <i>game GTA V Roleplay</i> pada <i>server</i> <i>Indopride</i> / minggu.	<i>Likert</i>



	<p>pengertian komunikasi virtual menurut (Sihombing &amp; Darman 2022:70). Intensitas komunikasi virtual dalam bermain game <i>GTA V Roleplay</i> dapat didefinisikan sebagai, seberapa sering seseorang dalam berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan menggunakan fitur <i>voice chat</i>, di dunia maya khususnya pada game <i>GTA V Roleplay Server Indopride</i>, yang memiliki tolak ukur frekuensi atau seberapa sering dan durasi banyaknya jam (rata-rata) seseorang berkomunikasi dalam bermain game tersebut.</p>	<p>Durasi Komunikasi <i>Virtual</i></p>	<p>Berapa lama durasi waktu yang dihabiskan Responden dalam melakukan komunikasi <i>virtual</i> yang menggunakan fitur <i>voice chat</i> dalam bermain game <i>GTA V Roleplay</i> pada server <i>Indopride</i> / hari (pagi, siang sore, dan malam)</p>	
<p>Peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal (Y).</p>	<p>Peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal merupakan sebuah peningkatan kemampuan “untuk memilih diantara perilaku komunikasi yang tersedia” untuk</p>	<p><i>General competence</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Responden merasa mudah bergaul dengan orang lain.</li> <li>2. Responden merasa percaya diri untuk diajak berkomunikasi.</li> <li>3. Responden dapat berhubungan dengan orang</li> </ol>	<p><i>Likert</i></p>

	<p>mencapai “tujuan interpersonal nya sendiri saat bertemu dengan individu” dari “berkomunikasi dengan individu lain dalam suatu kondisi atau situasi yang tegang atau terdapat kendala” antara orang-orang secara tatap muka (Wiemann, 1997, dalam Sypher, 2009:125).</p>		<p>lain secara efektif.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Responden lancar atau mudah untuk berkomunikasi.</li> <li>5. Responden umumnya mengatakan hal yang benar pada waktu yang tepat.</li> <li>6. Responden tidak keberatan bertemu dengan orang asing.</li> </ol>	
		<p><i>Affiliation / support</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Responden merupakan pendengar yang baik.</li> <li>8. Responden menyukai kedekatan dengan orang lain.</li> <li>9. Responden memiliki sifat supportive dengan orang lain.</li> <li>10. Responden adalah orang yang menyenangkan.</li> <li>11. Orang lain dapat pergi atau bercerita ke Responden.</li> </ol>	
		<p><i>Social relaxation</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>12. Responden suka menggunakan suara dan gaya tubuh secara ekspresif.</li> <li>13. Responden santai dan nyaman ketika berkomunikasi dengan orang</li> </ol>	

			<p>lain.</p> <p>14. Responden umumnya santai saat berbicara dengan kenalan baru.</p> <p>15. Responden menikmati pertemuan sosial di mana dia bisa bertemu dengan orang asing.</p> <p>16. Responden tidak takut berbicara dengan orang yang memiliki wewenang.</p>	
		<i>Empathy</i>	<p>17. Responden tidak akan berdebat dengan seseorang hanya untuk membuktikan bahwa dia benar.</p> <p>18. Responden umumnya tahu bagaimana perasaan orang lain.</p> <p>19. Responden mendengarkan apa yang orang katakan padanya.</p> <p>20. Responden dapat dengan mudah menempatkan dirinya pada posisi orang lain.</p>	
		<i>Behavioral flexibility</i>	<p>21. Responden dapat</p>	

			beradaptasi terhadap situasi yang berubah. 22. Responden memperlakukan orang sebagai individu. 23. Responden peka terhadap kebutuhan orang lain pada situasi tertentu.
		<i>Interaction management</i>	24. Responden tidak menyela pembicaraan. 25. Responden dapat merubah pembicaraan topik ke topik berikutnya dengan halus ketika berkomunikasi.

### 3.9 Hipotesis Penelitian

Pada penelitian kuantitatif yang berlandaskan hipotesis atau dugaan sementara sekaligus menggambarkan rumusan masalah yang perlu dijawab oleh peneliti (Sugiyono, 2013:42). Berikut hipotesis pada penelitian ini:

H<sub>a</sub>: Ada pengaruh antara intensitas komunikasi virtual dalam bermain *game GTA V Roleplay* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh antara intensitas komunikasi virtual dalam bermain *game GTA V Roleplay* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

### 3.10 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

#### 3.10.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono, (2013: 121) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid artinya alat ukur yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013:121). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment pearson* dengan menggunakan *software SPSS (Statistics Package Social Science)*. Berikut dasar pengambilan keputusan uji validitas (Arifin, 2017:78):

- a. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka pernyataan valid.
- b. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pernyataan tidak valid.

#### 3.10.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono, (2013: 121) suatu instrumen atau alat ukur dapat dikatakan reliabel apabila, alat ukurnya dapat digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, dan menghasilkan data yang sama. Untuk menguji reliabilitas, cara yang dilakukan peneliti yaitu, dengan menggunakan pengukuran *one shot* atau pengukuran sekali saja (Nunnally, 1994 dalam Ghozali, 2018: 46). Menurut Arifin, (2017: 79) pengukuran sekali yang dilakukan yaitu dengan membandingkan nilai *cronbach alpha* dengan 0,6 (Arifin 2017: 79).

### **3.11 Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan (Sugiyono, 2017: 207). Untuk mengukur dan mengetahui pengaruh antara variabel (X) dan variabel (Y). Peneliti akan menggunakan uji deskriptif, uji normalitas data, uji linieritas, uji korelasi, uji regresi linier sederhana, dan uji hipotesis.

#### **3.11.1 Analisis Deskriptif Variabel**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis data deskriptif, peneliti akan mencari skor terbanyak dipilih oleh responden pada indikator atau pertanyaan dan pernyataan pada variabel x (intensitas komunikasi virtual) dan variabel y (peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal) (Ghozali, 2018:19).

#### **3.11.2 Uji Linearitas dan Normalitas**

##### **3.11.2.1 Uji Linieritas**

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat bersifat linier atau tidak (Sugiyono dan Susanto, 2015 dalam Dewi & Nathania, 2018: 66). Uji linieritas dapat diuji melalui *Test of Linearity* (Sugiyono dan Susanto, 2015 dalam Dewi & Nathania, 2018: 66). Kriteria yang berlaku jika nilai *sig* pada *linearity* <

0,05 maka terdapat hubungan yang linier (Sugiyono dan Susanto, 2015 dalam Dewi & Nathania, 2018: 66).

### **3.11.2.2 Uji Normalitas**

Uji normalitas adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi apakah data dari suatu penelitian terdistribusi secara normal atau tidak (Arifin, 2017: 89-90). Ini dilakukan untuk menentukan apakah nilai residual (variabel pengganggu) yang dihasilkan dari model regresi tersebut terdistribusi secara normal (Ghozali, 2018: 161). Nilai residual merupakan selisih antara nilai observasi aktual dan nilai yang diharapkan dari model regresi, menurut Ghozali (2018: 161), agar model regresi dapat diterima, maka nilai residual harus terdistribusi secara normal. Cara untuk menentukan apakah data terdistribusi secara normal adalah dengan membandingkan nilai Asymp. Sig. dengan 0,5, jika nilai tersebut lebih besar, maka data tersebut dapat dikatakan terdistribusi secara normal, sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Arifin (2017: 89-90), nilai Asymp. Sig. dapat digunakan sebagai acuan dalam mengevaluasi apakah data terdistribusi secara normal atau tidak.

### **3.11.3 Uji Korelasi**

Untuk mengetahui kekuatan hubungan antara dua variabel maka peneliti melakukan uji korelasi (Arifin, 2017: 135). Untuk menguji korelasi peneliti menggunakan metode analisis korelasi pearson dengan bantuan *software SPSS*. Berikut kriteria yang dinyatakan oleh (Arifin, 2017: 137) untuk dapat mengetahui tingkat kekuatan hubungan antara dua variabel.

**Tabel 3.1** Kriteria Korelasi

Koefisien Korelasi	Tingkat Kekuatan Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

#### **3.11.4 Uji Regresi Linear Sederhana**

Untuk dapat mengetahui arah pengaruh intensitas komunikasi *virtual* dalam bermain *game GTA V Roleplay server indopride* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal, maka dalam penelitian ini digunakan uji regresi linier sederhana (Arifin, 2017: 145).

#### **3.11.5 Uji Hipotesis**

Peneliti melakukan uji t untuk menguji hipotesis, atau untuk mengetahui pengaruh variabel x terhadap variabel y. Untuk melakukan uji t, maka tahapan pertama yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara merumuskan hipotesis, kedua membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05, ketiga menentukan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , keempat membuat kriteria pengujian, kelima memberikan kesimpulan hipotesis (Arifin, 2017: 151-153).