

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

4.1.1 Profil Objek (*GTA V Roleplay Server Indopride*)

GTA V Roleplay adalah permainan peran (Putri Tiza, 2022).

Pemain dapat memerankan suatu karakter sesuai dengan cerita yang diinginkan oleh pemain itu sendiri (Putri Tiza, 2022). Dalam game tersebut pemain akan bertemu dengan player lain dan berkomunikasi, lalu membentuk sebuah cerita roleplay (Putri Tiza, 2022). Setiap server *GTA Roleplay* memiliki peraturan yang mewajibkan pemain untuk memiliki microphone, hal ini dilakukan agar komunikasi yang dilakukan antara pemain dapat berjalan dengan baik (Putri Tiza, 2022).

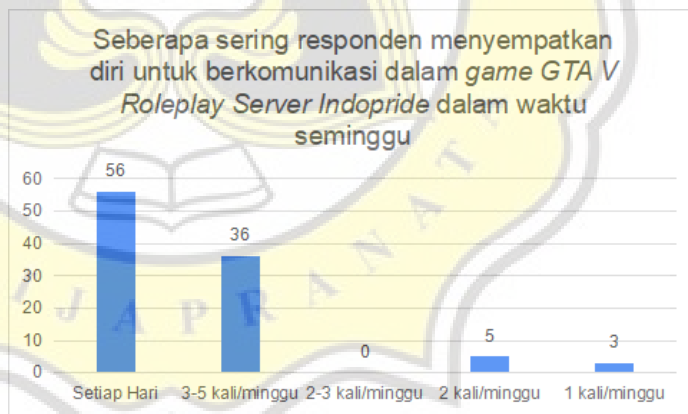
Di Indonesia juga terdapat beberapa server yang cukup aktif. Jika dilihat dari jumlah pemain yang aktif atau *online* di Indonesia, *INDOPRIDE ROLEPLAY INDONESIA* merupakan *server* yang populer dengan jumlah pemain yang sedang online mencapai 643 orang. Menurut data statistik pada laman resmi *indopride* terdapat total pemain pada server *indopride* berjumlah 70620 warga atau pemain per 8 Agustus 2022. Berdasarkan tulisan pada laman resmi *indopride*, *indopride* merupakan salah satu komunitas *game online* dari *GTA V* modifikasi untuk bermain game *GTA V Roleplay*.

4.1.2 Profil Responden (Pemain *Game GTA V Roleplay*)

Profil responden merupakan gambaran mengenai identitas responden. Profil responden pada penelitian ini dideskripsikan berdasarkan frekuensi/seberapa sering dan durasi/waktu yang dihabiskan responden dalam berkomunikasi dalam *game* tersebut.

a. Profil Responden Berdasarkan Seberapa Sering dalam Seminggu Responden Berkomunikasi dalam *Game GTA V Roleplay Server Indopride*

Berikut adalah data mengenai profil responden atau gambaran responden berdasarkan seberapa sering responden menyempatkan diri dalam seminggu untuk berkomunikasi dalam *game GTA V Roleplay Server Indopride*.



Gambar 4.1 Profil Responden Berdasarkan Seberapa Sering dalam Seminggu Responden Berkomunikasi dalam Game

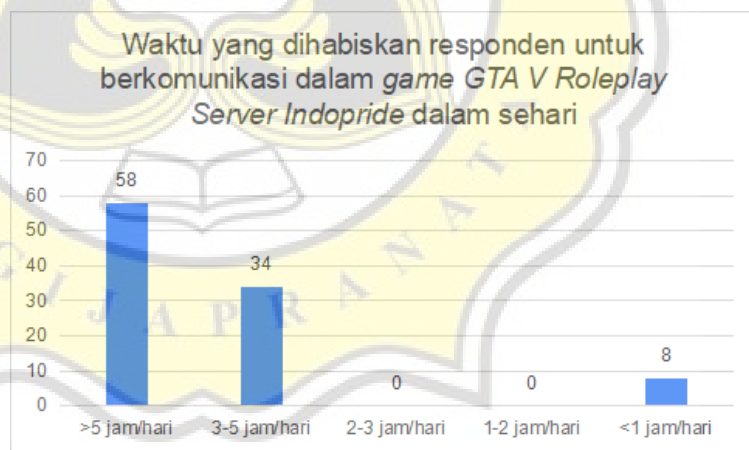
Sumber: Data Primer, Desember 2022

Dari 100 responden terdapat 56 responden atau 56% yang menyempatkan diri untuk berkomunikasi setiap hari dalam *game* tersebut, 36 responden atau 36% yang menyempatkan

diri untuk berkomunikasi 3-5 kali/minggu dalam *game* tersebut, 5 responden atau 5% yang menyempatkan diri untuk berkomunikasi 2 kali/minggu dalam *game* tersebut, dan 3 responden atau 3% yang menyempatkan diri untuk berkomunikasi 1 kali/minggu.

b. Profil Responden Berdasarkan Waktu yang Dhabiskan dalam Sehari untuk Berkomunikasi dalam *Game GTA V Roleplay Server Indopride*

Berikut adalah data mengenai profil responden atau gambaran responden berdasarkan waktu yang dihabiskan responden dalam sehari untuk berkomunikasi dalam *game GTA V Roleplay Server Indopride*.



Gambar 4.2 Profil Responden Berdasarkan Waktu yang Dhabiskan dalam Sehari untuk Berkomunikasi dalam *Game GTA V Roleplay Server Indopride*

Sumber: Data Primer, Desember 2022

Dari 100 responden terdapat 58 responden atau 58% yang menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dalam bermain

game tersebut lebih dari 5 jam/hari, 34 responden atau 34% menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dalam bermain *game* tersebut 3-5 jam/hari, dan 8 responden atau 8% yang menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dalam *game* tersebut kurang dari 1 jam hari.

4.2 Hasil Uji Instrumen

4.2.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono, (2013: 121) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Untuk menguji validitas pada instrumen atau alat ukur, peneliti membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Untuk menentukan *degree of freedom (df)* yaitu jumlah sampel (n) - 2 (Ghozali, 2018: 51). Jumlah sampel (n) pada penelitian ini adalah 100 responden. Maka untuk mengetahui *df*, yaitu $100-2 = 98$. Diketahui *df*, yaitu 98 dan taraf signifikansi 5%, maka r_{tabel} nya adalah 0,1966 yang akan peneliti bulatkan menjadi 0,197.

4.2.1.1 Uji Validitas Variabel X

Dasar pengambilan keputusan pada uji validitas yaitu jika r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} , kuesioner pada variabel x dapat dinyatakan valid (Arifin, 2017: 78). Untuk melihat r_{hitung} dan r_{tabel} peneliti telah melampirkan tabel hasil uji validitas variabel x dibawah. Dari tabel 4.1 dapat ditarik kesimpulan, kuesioner atau alat

ukur pada variabel x valid, karena keseluruhan hasil r_{hitung} memiliki nilai lebih besar daripada r_{tabel} (0,197).

Tabel 4.1 Uji Validitas Variabel X (Intensitas Komunikasi Virtual dalam Bermain Game GTA V Roleplay Server Indopride)

Indikator Pertanyaan	R hitung	R tabel	Keterangan
Frekuensi Komunikasi Virtual			
FKV1	0,634	0,197	VALID
Durasi Komunikasi <i>Virtual</i>			
DKV1	0,515	0,197	VALID
DKV2	0,702	0,197	VALID
DKV3	0,678	0,197	VALID
DKV4	0,660	0,197	VALID
DKV5	0,737	0,197	VALID

Sumber: Data primer, November 2022

4.2.1.2 Uji Validitas Variabel Y

Dasar pengambilan keputusan pada uji validitas yaitu jika r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} , kuesioner pada variabel y dapat dinyatakan valid (Arifin, 2017: 78). Untuk melihat r_{hitung} dan r_{tabel} peneliti telah melampirkan tabel hasil uji validitas pada variabel y dibawah. Dari tabel 4.2 dapat ditarik kesimpulan, kuesioner atau alat ukur pada variabel y valid, karena keseluruhan hasil r_{hitung} memiliki nilai lebih besar daripada r_{tabel} (0,197).

Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel Y (Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal)

Indikator Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
<i>General Competence</i>			
GC1	0,671	0,197	VALID
GC2	0,671	0,197	VALID
GC3	0,659	0,197	VALID
GC4	0,689	0,197	VALID
GC5	0,705	0,197	VALID
GC6	0,610	0,197	VALID
<i>Affiliation/ support</i>			
AS1	0,684	0,197	VALID
AS2	0,784	0,197	VALID
AS3	0,631	0,197	VALID
AS4	0,747	0,197	VALID
AS5	0,616	0,197	VALID
<i>Social Relaxation</i>			
SR1	0,656	0,197	VALID
SR2	0,658	0,197	VALID
SR3	0,650	0,197	VALID
SR4	0,725	0,197	VALID
SR5	0,600	0,197	VALID
<i>Empathy</i>			
E1	0,549	0,197	VALID
E2	0,698	0,197	VALID
E3	0,770	0,197	VALID
E4	0,833	0,197	VALID

<i>Behavioral Flexibility</i>			
BF1	0,787	0,197	VALID
BF2	0,728	0,197	VALID
BF3	0,644	0,197	VALID
<i>Interaction Management</i>			
IM1	0,700	0,197	VALID
IM2	0,663	0,197	VALID

Sumber: Data primer, Oktober 2022

4.2.2 Uji Reliabilitas

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.

4.2.2.1 Uji Reliabilitas Variabel X

Tabel 4.3 Nilai *Cronbach's Alpha* pada Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.707	6

Sumber: Data primer, November 2022

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat diketahui bahwa terdapat enam pertanyaan atau pernyataan pada variabel x (intensitas komunikasi *virtual*) hasil nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,707. Hasil tersebut menunjukkan jika kuesioner pada

penelitian ini dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* 0,707 lebih besar dari 0,6.

4.2.2.2 Uji Reliabilitas Variabel Y

Tabel 4.4 Nilai *Cronbach's Alpha* pada Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.951	25

Sumber: Data primer, November 2022

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 25 pertanyaan atau pernyataan pada variabel y (peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal*) memiliki hasil *Cronbach's Alpha* yaitu 0,964. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kuesioner pada penelitian ini reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* 0,951 lebih besar dari 0,6.

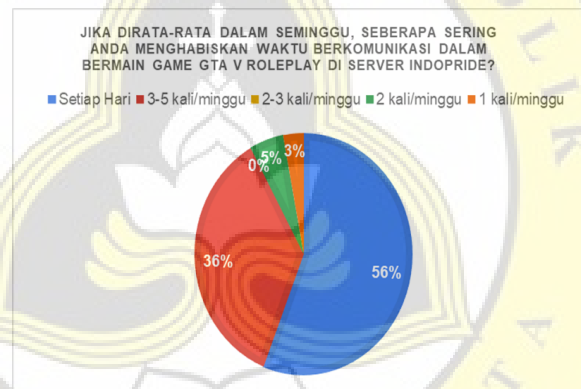
4.3 Analisis Data

4.3.1 Analisis Deskriptif Variabel

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).

4.3.1.1 Variabel X (Intensitas Komunikasi Virtual dalam Bermain Game GTA V Roleplay Server Indorpipe)

a. Frekuensi Komunikasi Virtual (FKV)

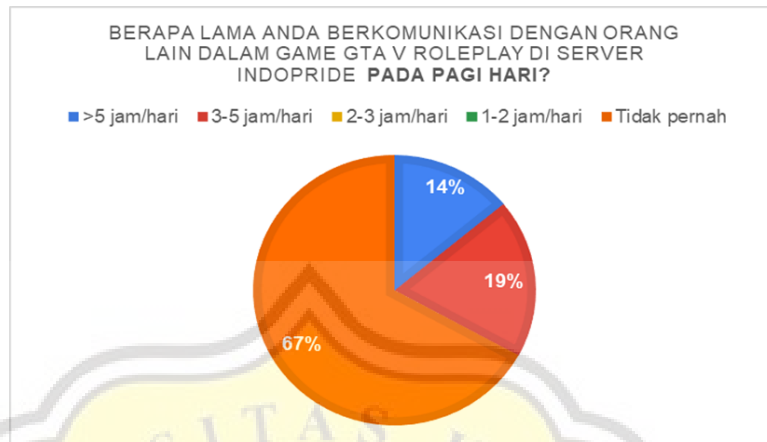


Gambar 4.3 Diagram Hasil Kuesioner Frekuensi Komunikasi Virtual

Sumber: Data primer, November 2022

Pada diagram diatas atau FKV 1, skor terbanyak yang dipilih oleh responden yaitu pada skor 5 (setiap hari). Dari 100 responden terdapat 56 responden yang menyatakan setiap hari, 36 yang menyatakan 3-5 kali/minggu, 5 yang milih 2 kali/minggu, dan 3 yang menyatakan 1 kali/minggu. Data tersebut menunjukkan bahwa 56% sebagian besar responden menyempatkan waktunya setiap hari untuk berkomunikasi dalam bermain *game* tersebut.

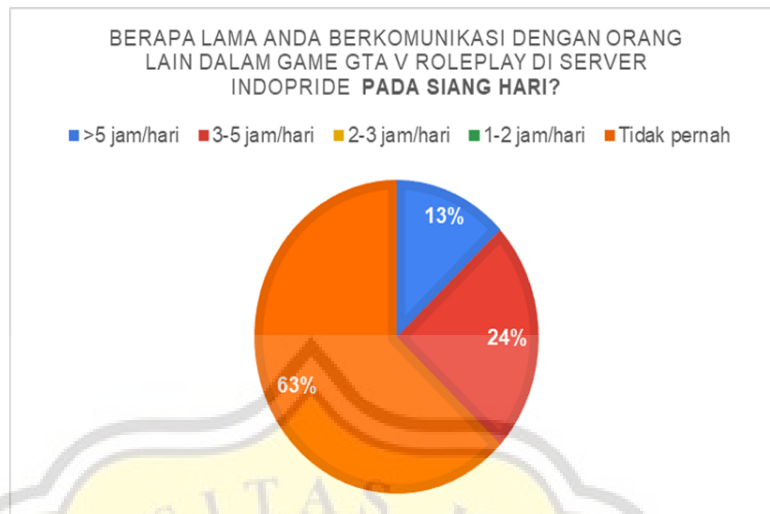
b. Durasi Komunikasi Virtual (DKV)



Gambar 4.4 Diagram Hasil Kuesioner Durasi Komunikasi Virtual

Sumber: Data primer, November 2022

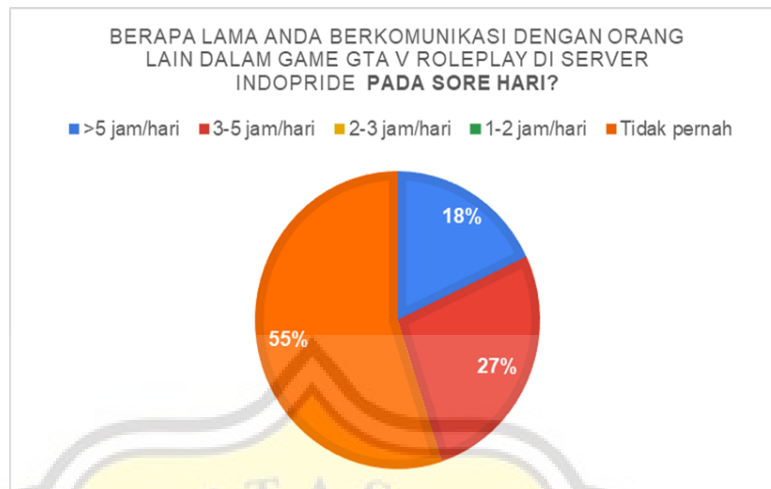
Pada diagram diatas atau DKV1, hasil skor terbanyak yang dipilih oleh responden yaitu pada skor 1 (tidak pernah bermain di pagi hari). Dari 100 responden terdapat 67 responden yang tidak bermain di pagi hari, 19 responden menyatakan bahwa pada pagi hari responden menyempatkan waktu berkomunikasi dalam game tersebut selama 3-5 jam/hari, dan 14 responden menyempatkan waktu berkomunikasi dalam game tersebut selama lebih dari 5 jam/hari. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden atau pemain *game GTA V Roleplay* pada *server indopride* tidak bermain di pagi hari.



Gambar 4.5 Diagram Hasil Kuesioner Durasi Komunikasi Virtual

Sumber: Data primer, November 2022

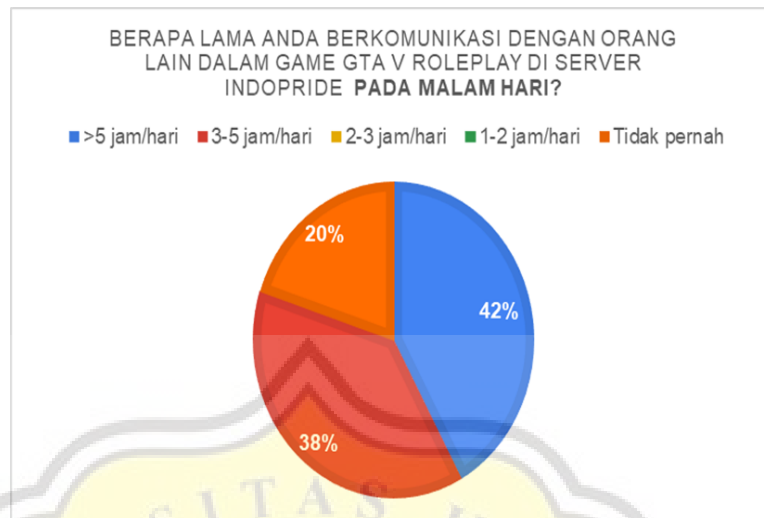
Pada diagram diatas atau DKV2, skor terbanyak yang dipilih oleh responden yaitu skor 1 (tidak pernah bermain di siang hari). Dari 100 responden terdapat 63 responden yang tidak bermain pada siang hari, 24 responden menyempatkan waktu untuk berkomunikasi dalam game tersebut selama 3-5 jam/hari, dan 13 responden yang menyempatkan waktu untuk berkomunikasi dalam game tersebut selama lebih dari 5 jam/hari. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden atau pemain *game gta v server indopride* tidak bermain di siang hari.



Gambar 4.6 Diagram Hasil Kuesioner Durasi Komunikasi Virtual

Sumber: Data primer, November 2022

Pada diagram diatas atau DKV 3, skor terbanyak yang dipilih oleh responden yaitu skor 1 (tidak pernah bermain di sore hari). Dari 100 responden terdapat 55 responden yang tidak bermain pada sore hari, 27 responden menyempatkan waktu untuk berkomunikasi dalam game tersebut selama 3-5 jam/hari, dan 18 responden menyempatkan waktu untuk berkomunikasi dalam game tersebut selama 1-2 jam/hari. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden atau pemain *game gta v roleplay server indopride* tidak bermain di sore hari.



Gambar 4.7 Diagram Hasil Kuesioner Durasi Komunikasi Virtual

Sumber: Data primer, November 2022

Pada diagram DKV4, skor terbanyak yang dipilih oleh responden adalah skor 5 (lebih dari 5 jam). Dari 100 responden, 42 orang menyempatkan waktu untuk berkomunikasi dalam game selama 5 jam per hari, 38 orang menyempatkan waktu untuk berkomunikasi dalam game selama 3-5 jam per hari, dan 20 orang menyempatkan waktu untuk berkomunikasi dalam game selama 2-3 jam per hari. Data tersebut menunjukkan bahwa 42% responden terbanyak menghabiskan waktunya untuk berkomunikasi dalam bermain game pada malam hari dengan durasi lebih dari 5 jam. Ini juga menunjukkan bahwa intensitas waktu atau durasi yang dihabiskan responden untuk berkomunikasi dalam bermain game pada malam hari lebih tinggi dibandingkan pada pagi, siang, dan sore.



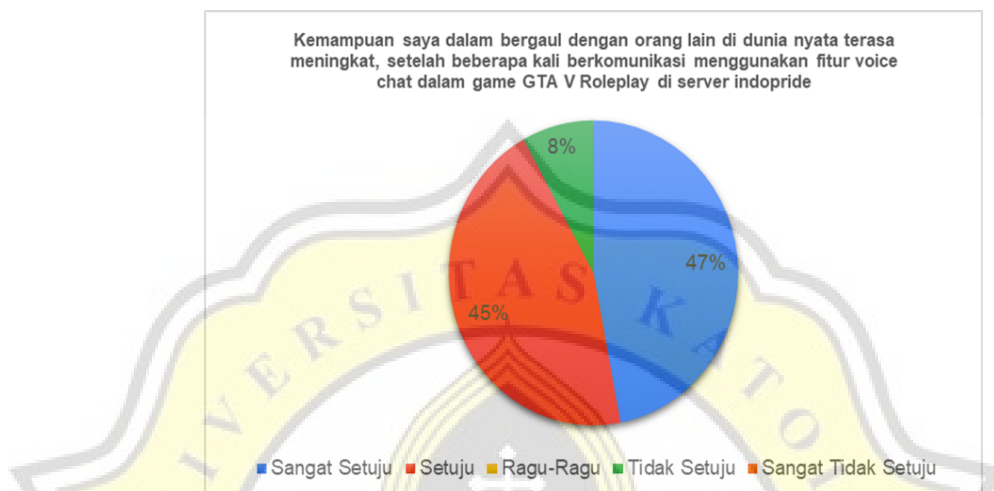
Gambar 4.8 Diagram Hasil Kuesioner Durasi Komunikasi Virtual

Sumber: Data primer, November 2022

Pada diagram DKV 5, skor terbanyak yang dipilih oleh responden adalah skor 5 (lebih dari 5 jam per hari). Dari 100 responden, 58 orang menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dalam bermain game lebih dari 5 jam per hari, 34 orang menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dalam bermain game 3-5 jam per hari, dan 8 orang yang menghabiskan waktu kurang dari 1 jam per hari. Data tersebut menunjukkan bahwa para responden sangat banyak menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dalam bermain game tersebut.

4.3.1.2 Variabel Y (Peningkatan Kemampuan Komunikasi *Interpersonal*)

a. *General Competence (GC)*



Gambar 4.9 Diagram Hasil Kuesioner *General Competence*

Sumber: Data primer, November 2022

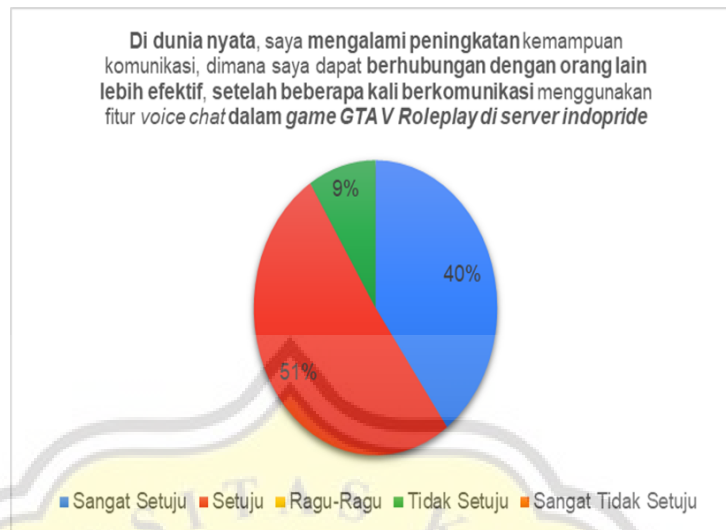
Dalam diagram GC1, 47 dari 100 responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa kemampuan bergaul dengan orang lain di dunia nyata telah meningkat setelah berkomunikasi menggunakan fitur voice chat di server *GTA V Roleplay indopride*. 45 responden lainnya menyatakan setuju dan hanya 8 responden yang menyatakan tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa fitur voice chat tersebut telah membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan bergaul dengan orang lain di dunia nyata.



Gambar 4.10 Diagram Hasil Kuesioner *General Competence*

Sumber: Data primer, November 2022

Dalam diagram GC2, 51 dari 100 responden menyatakan bahwa mereka setuju bahwa mereka merasa lebih bermanfaat untuk diajak bicara atau berkomunikasi setelah berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* di server *GTA V Roleplay indopride*. 43 responden lainnya menyatakan sangat setuju dan hanya 6 responden yang menyatakan tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa fitur *voice chat* tersebut telah membantu mereka dalam menjadi lebih bermanfaat untuk diajak bicara atau berkomunikasi.



Gambar 4.11 Diagram Hasil Kuesioner *General Competence*

Sumber: Data primer, November 2022

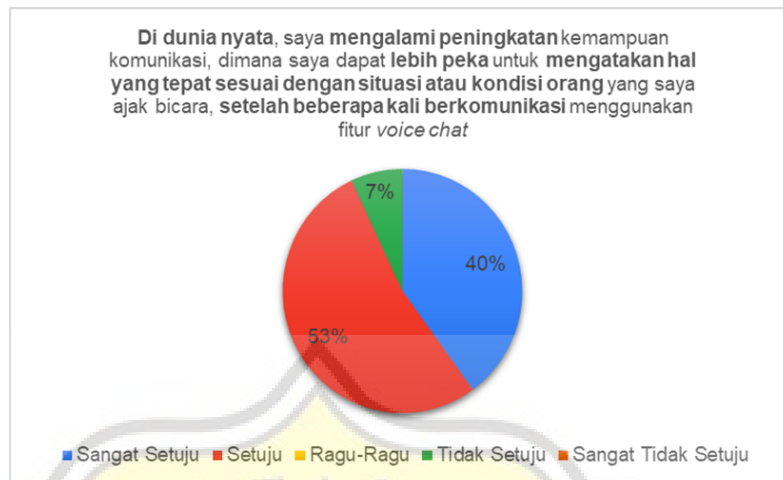
Dalam diagram GC3, 51 dari 100 responden menyatakan bahwa mereka setuju bahwa mereka mengalami peningkatan kemampuan komunikasi, dimana mereka dapat berhubungan dengan orang lain dengan lebih efektif atau lebih mudah setelah berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* di server *GTA V Roleplay indopride*. 40 responden lainnya menyatakan sangat setuju dan hanya 9 responden yang menyatakan tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa fitur *voice chat* tersebut telah membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dengan orang lain.



Gambar 4.12 Diagram Hasil Kuesioner *General Competence*

Sumber: Data primer, November 2022

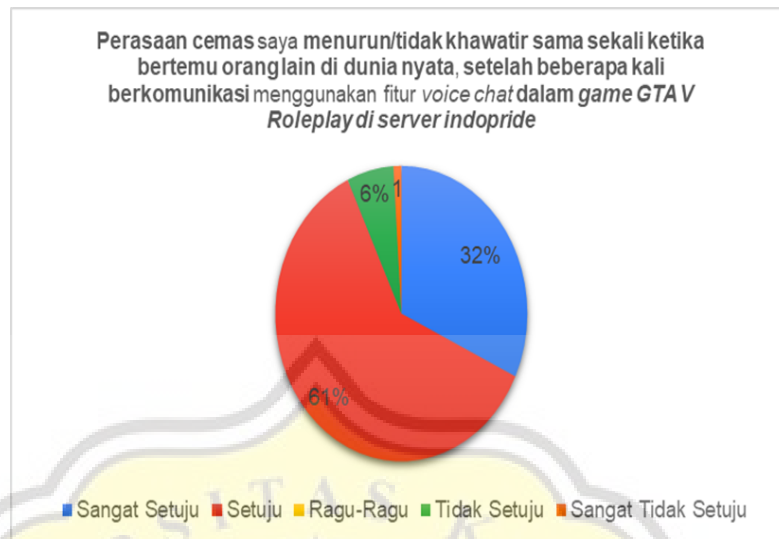
Dalam diagram GC4, 55 dari 100 responden menyatakan bahwa mereka setuju bahwa mereka dapat lebih lancar atau mudah untuk berkomunikasi di dunia nyata setelah berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat di server GTA V Roleplay indopride*. 37 responden lainnya menyatakan sangat setuju dan hanya 8 responden yang menyatakan tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa fitur *voice chat* tersebut telah membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi di dunia nyata.



Gambar 4.13 Diagram Hasil Kuesioner *General Competence*

Sumber: Data primer, November 2022

Dalam diagram GC5, 53 dari 100 responden menyatakan bahwa mereka setuju bahwa di dunia nyata, mereka mengalami peningkatan komunikasi, dimana mereka dapat lebih peka untuk mengatakan hal yang tepat sesuai dengan situasi atau kondisi orang yang sedang diajak bicara setelah berkomunikasi menggunakan fitur voice chat di *server GTA V Roleplay indopride*. 40 responden lainnya menyatakan sangat setuju dan hanya 7 responden yang menyatakan tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa fitur voice chat tersebut telah membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan komunikasi di dunia nyata dengan lebih peka terhadap situasi atau kondisi orang yang sedang diajak bicara.

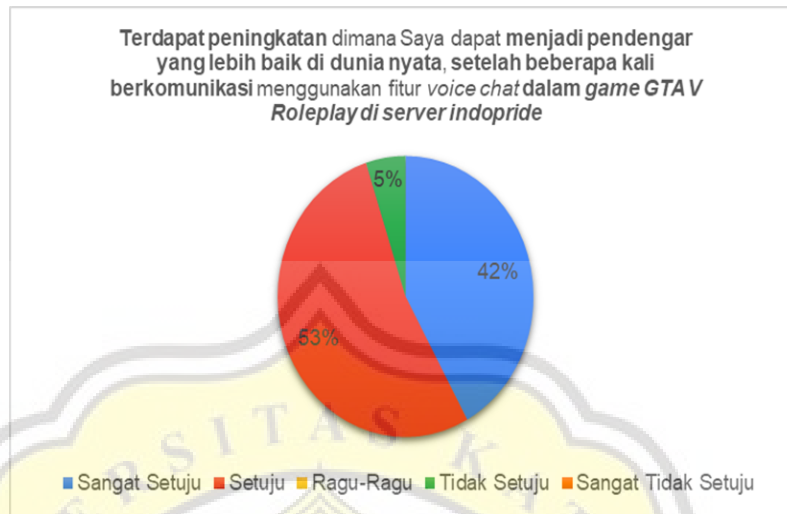


Gambar 4.14 Diagram Hasil Kuesioner *General Competence*

Sumber: Data primer, November 2022

Dalam diagram GC6, 61 dari 100 responden menyatakan bahwa mereka setuju bahwa perasaan cemas mereka menurun atau tidak khawatir sama sekali ketika bertemu orang lain di dunia nyata setelah berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* di server *GTA V Roleplay indopride*. 32 responden lainnya menyatakan sangat setuju, 6 responden menyatakan tidak setuju, dan hanya 1 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa fitur *voice chat* tersebut telah membantu mereka dalam mengurangi perasaan cemas ketika bertemu orang lain di dunia nyata.

b. Affiliation/support (AS)



Gambar 4.15 Diagram Hasil Kuesioner *Affiliation/Support*

Sumber: Data primer, November 2022

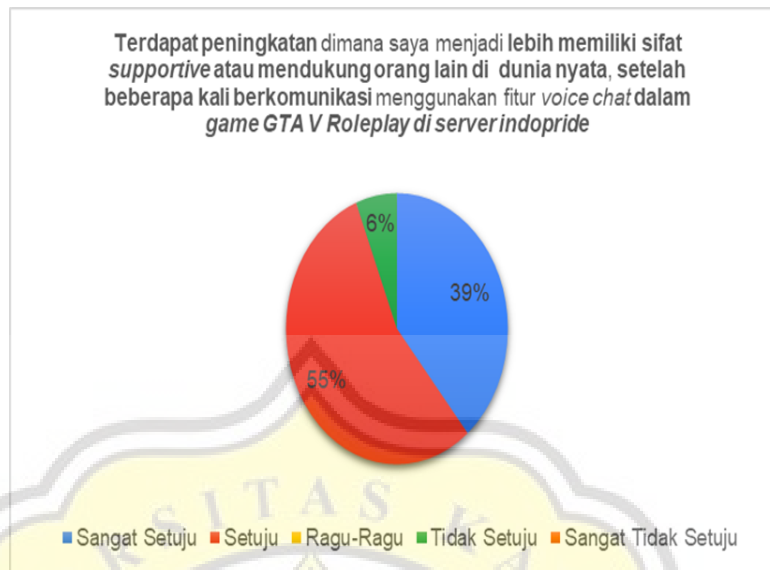
Pada diagram AS1, skor terbanyak yang dipilih oleh responden adalah skor 4 (setuju). Dari 100 responden, 53 orang menyatakan setuju, 42 orang menyatakan sangat setuju, dan 5 orang tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas atau kebanyakan responden menyatakan bahwa ada peningkatan di mana mereka dapat menjadi pendengar yang lebih baik di dunia nyata setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* di server *GTA V Roleplay indopride*.



Gambar 4.16 Diagram Hasil Kuesioner *Affiliation/Support*

Sumber: Data primer, November 2022

Pada diagram AS2, skor terbanyak yang dipilih oleh responden adalah skor 4 (setuju). Dari 100 responden, 57 orang menyatakan setuju, 31 orang menyatakan sangat setuju, dan 12 orang tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas atau kebanyakan responden menyatakan bahwa kebiasaan mereka terhadap kedekatan dengan orang lain secara fisik di dunia nyata meningkat setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* di server *GTA V Roleplay indopride*.

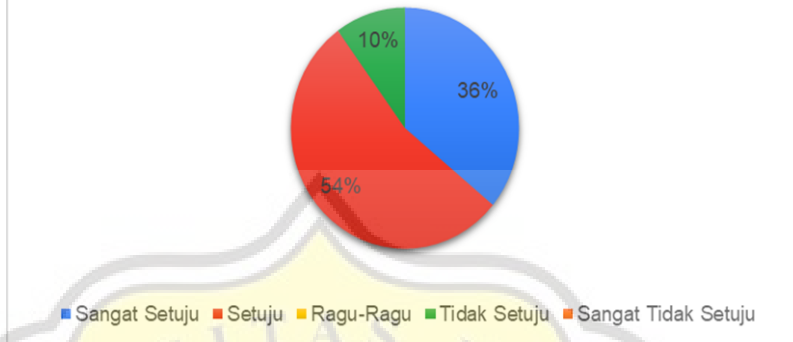


Gambar 4.17 Diagram Hasil Kuesioner *Affiliation/Support*

Sumber: Data primer, November 2022

Pada diagram AS3, skor terbanyak yang dipilih oleh responden adalah skor 4 (setuju). Dari 100 responden, 55 orang menyatakan setuju, 39 orang menyatakan sangat setuju, dan 6 orang tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas atau kebanyakan responden menyatakan bahwa ada peningkatan di mana mereka lebih memiliki sifat mendukung orang lain di dunia nyata setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur voice chat di server *GTA V Roleplay indopride*.

Di dunia nyata, saya merasa menjadi orang yang lebih menyenangkan, setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* dalam *game GTA V Roleplay* di *server indopride*



Gambar 4.18 Diagram Hasil Kuesioner *Affiliation/Support*

Sumber: Data primer, November 2022

Pada diagram AS4, skor terbanyak yang dipilih oleh responden adalah skor 4 (setuju). Dari 100 responden, 54 orang menyatakan setuju, 36 orang menyatakan sangat setuju, dan 10 orang tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas atau kebanyakan responden menyatakan bahwa di dunia nyata, mereka merasa menjadi orang yang lebih menyenangkan setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* di *server GTA V Roleplay indopride*.

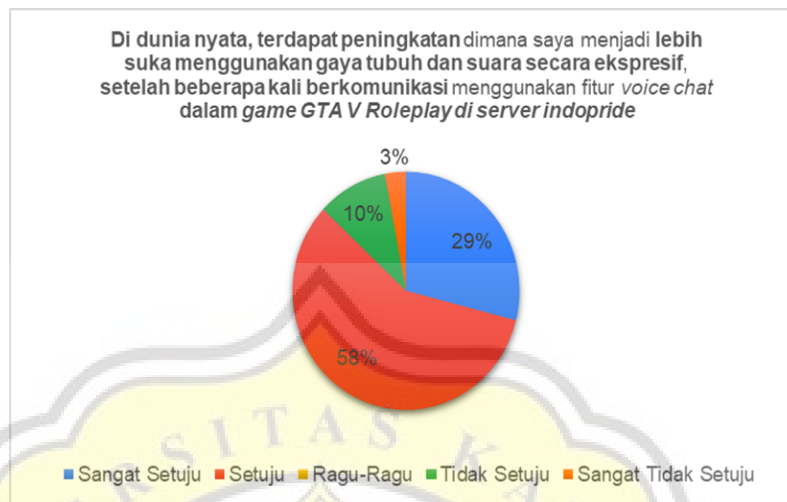


Gambar 4.19 Diagram Hasil Kuesioner *Affiliation/Support*

Sumber: Data primer, November 2022

Dalam diagram AS5, 54 dari 100 responden menyatakan bahwa mereka setuju bahwa di dunia nyata, mereka merasa menjadi tempat yang lebih nyaman bagi orang yang ingin curhat setelah berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* di *server GTA V Roleplay indopride*. 35 responden lainnya menyatakan sangat setuju, 10 responden menyatakan tidak setuju, dan hanya 1 responden yang menyatakan tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas atau kebanyakan responden merasa bahwa fitur *voice chat* tersebut telah membantu mereka dalam menjadi tempat yang lebih nyaman bagi orang yang ingin curhat di dunia nyata.

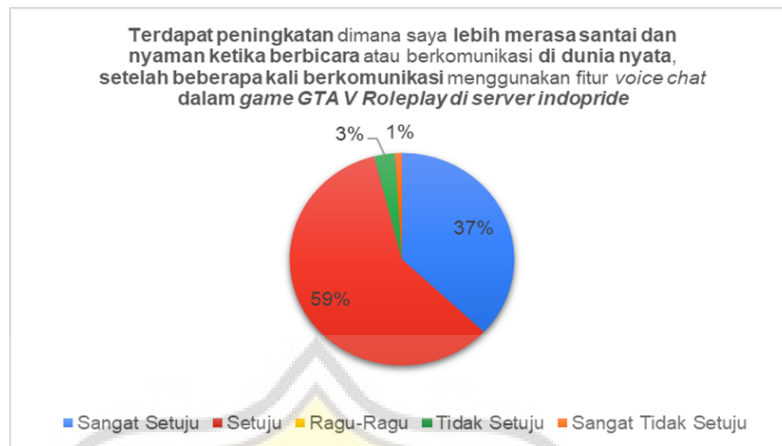
c. Social relaxation (SR)



Gambar 4.20 Diagram Hasil Kuesioner *Social Relaxation*

Sumber: Data primer, November 2022

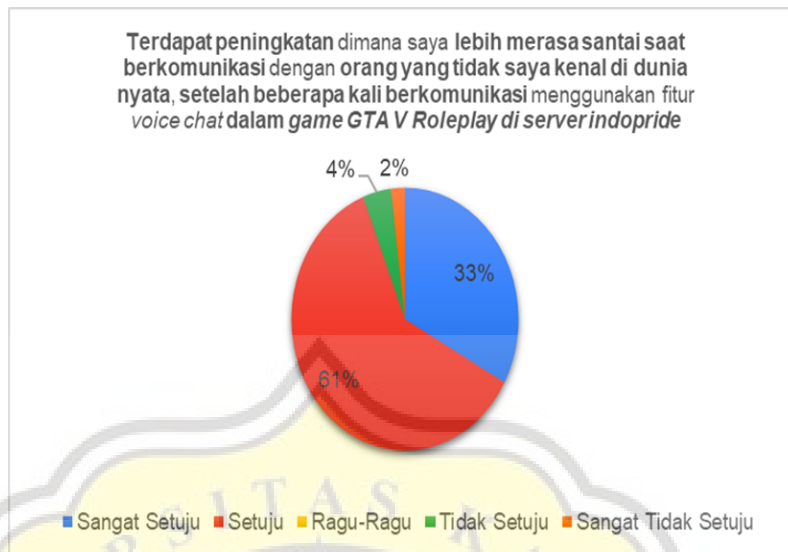
Berdasarkan data yang tersedia pada diagram SR1, skor 4 (setuju) merupakan skor terbanyak yang dipilih oleh responden. Dari jumlah responden sebanyak 100 orang, terdapat 58 orang yang menyatakan setuju, 29 orang yang menyatakan sangat setuju, 10 orang yang menyatakan tidak setuju, dan 3 orang yang menyatakan sangat tidak setuju. Analisis data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* pada game *GTA V Roleplay* server *indopride*, mereka merasa lebih suka menggunakan gaya tubuh dan suara secara ekspresif di dunia nyata.



Gambar 4.21 Diagram Hasil Kuesioner *Social Relaxation*

Sumber: Data primer, November 2022

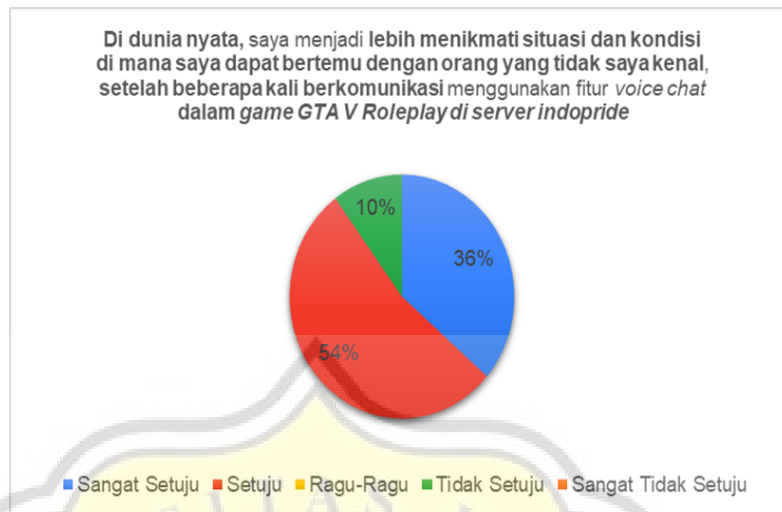
Dari hasil yang tercantum dalam diagram SR2, 59 dari 100 responden mengindikasikan bahwa mereka setuju bahwa mereka merasa lebih santai dan nyaman saat berkomunikasi di dunia nyata setelah menggunakan fitur *voice chat* di server *GTA V Roleplay* indopride. 37 responden lainnya menyatakan sangat setuju, 3 responden menyatakan tidak setuju, dan hanya 1 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa bahwa fitur *voice chat* tersebut telah membantu mereka dalam merasa lebih santai dan nyaman saat berkomunikasi di dunia nyata.



Gambar 4.22 Diagram Hasil Kuesioner *Social Relaxation*

Sumber: Data primer, November 2022

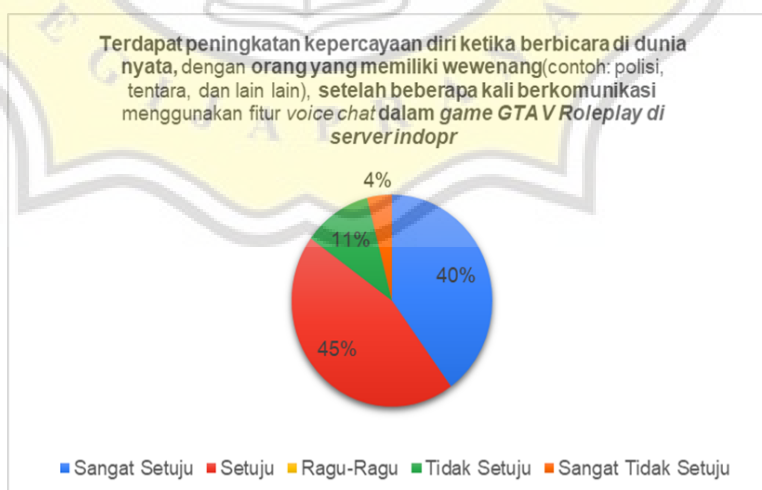
Pada diagram di atas atau SR3, skor yang paling banyak dipilih oleh responden adalah skor 4 (setuju). Dari 100 responden, terdapat 61 orang yang menyatakan setuju, 33 orang yang menyatakan sangat setuju, 4 orang yang menyatakan tidak setuju, dan 2 orang yang menyatakan sangat tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden mengatakan bahwa setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* di server *GTA V Roleplay indopride*, mereka merasa lebih santai saat berkomunikasi dengan orang-orang yang tidak dikenal di dunia nyata.



Gambar 4.23 Diagram Hasil Kuesioner *Social Relaxation*

Sumber: Data primer, November 2022

Diagram di atas atau SR4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* di server *GTA V Roleplay indopride*, mereka merasa lebih nyaman dan menikmati situasi saat bertemu orang-orang yang tidak dikenal di dunia nyata. Dari 100 responden, 54 orang setuju, 36 orang sangat setuju, dan 10 orang tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

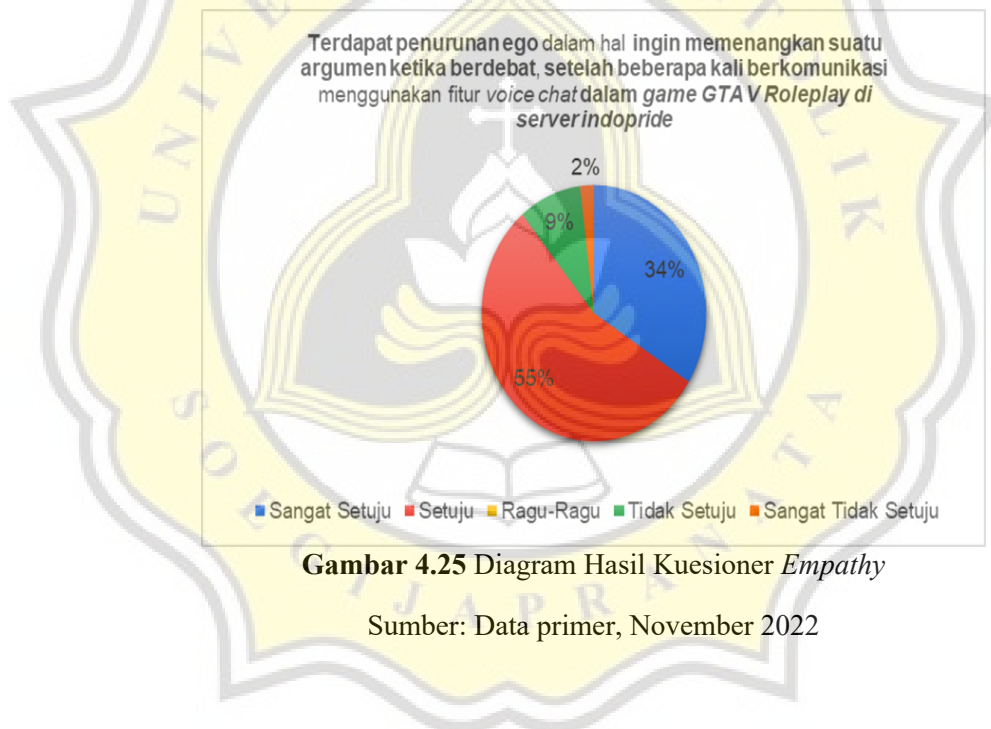


Gambar 4.24 Diagram Hasil Kuesioner *Social Relaxation*

Sumber: Data primer, November 2022

Hasil survei menunjukkan bahwa skor 4 (setuju) adalah pilihan terbanyak dari 100 responden pada SR5. Terdapat 45 responden yang setuju, 40 responden yang sangat setuju, 11 responden yang tidak setuju, dan 4 responden yang sangat tidak setuju. Mayoritas responden menyatakan bahwa setelah berkomunikasi menggunakan fitur voice chat dalam game GTA V Roleplay server indopride, terdapat peningkatan kepercayaan diri ketika berbicara di dunia nyata dengan orang yang memiliki wewenang.

d. Empathy (E)

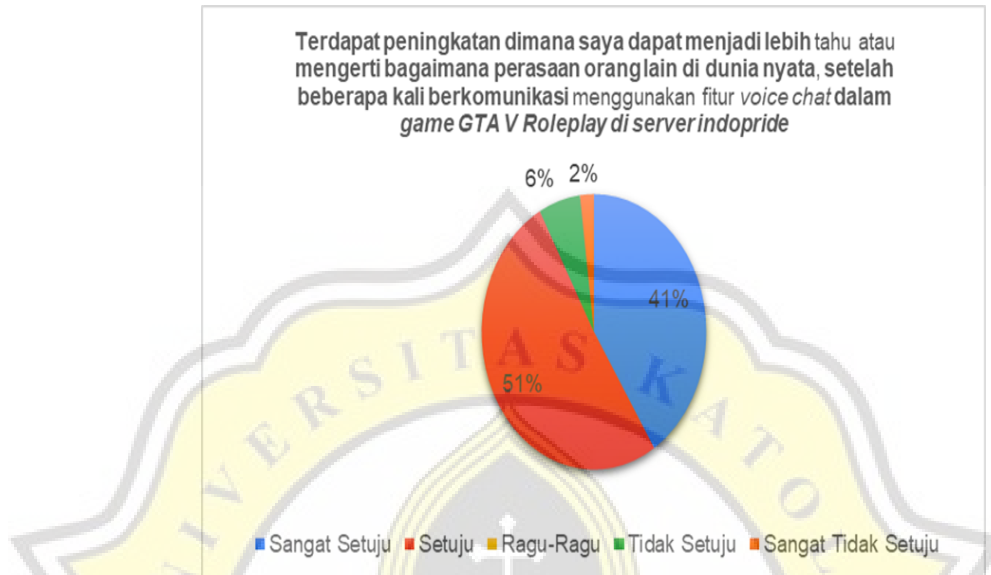


Gambar 4.25 Diagram Hasil Kuesioner *Empathy*

Sumber: Data primer, November 2022

Menurut data yang tertera pada diagram atau E1, skor yang paling banyak dipilih oleh responden adalah skor 4 (setuju). Dari 100 responden, terdapat 55 orang yang menyatakan setuju, 34 orang yang menyatakan sangat setuju, 9 orang yang menyatakan tidak setuju, dan 2 orang yang menyatakan sangat tidak setuju. Kebanyakan responden menyatakan bahwa

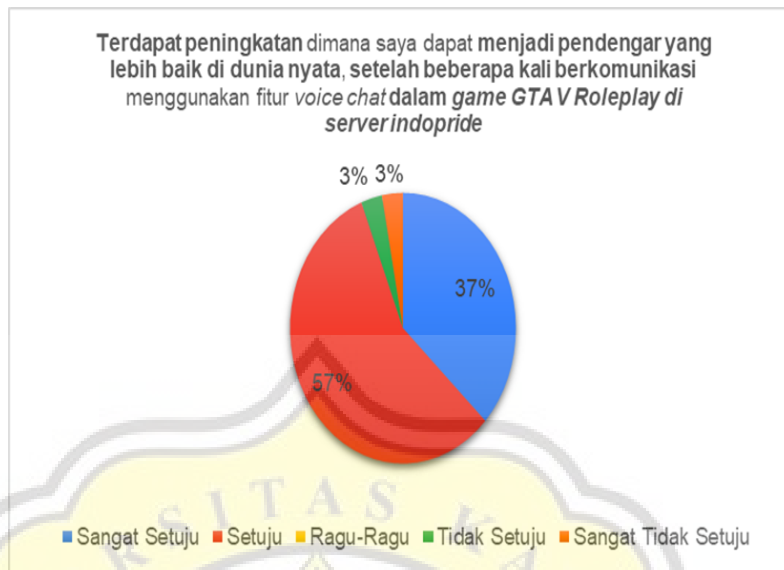
setelah berkomunikasi menggunakan fitur voice chat di *server GTA V Roleplay indopride*, ada penurunan ego saat berdebat dengan orang lain.



Gambar 4.26 Diagram Hasil Kuesioner *Empathy*

Sumber: Data primer, November 2022

Berdasarkan diagram E2, 51 dari 100 responden mengindikasikan bahwa mereka setuju bahwa mereka dapat lebih memahami bagaimana perasaan orang lain di dunia nyata setelah berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* di *server GTA V Roleplay indopride*. 41 responden lainnya menyatakan sangat setuju, 6 responden menyatakan tidak setuju, dan hanya 2 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa fitur *voice chat* tersebut telah membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan memahami perasaan orang lain di dunia nyata.



Gambar 4.27 Diagram Hasil Kuesioner *Empathy*

Sumber: Data primer, November 2022

Berdasarkan data yang tercantum dalam diagram E3, mayoritas responden yang memilih skor 4 (setuju) menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mereka sebagai pendengar di dunia nyata setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* dalam *game GTA V Roleplay server indopride*. Dari 100 responden, terdapat 57 orang yang setuju, 37 orang yang sangat setuju, 3 orang yang tidak setuju, dan 2 orang yang sangat tidak setuju.

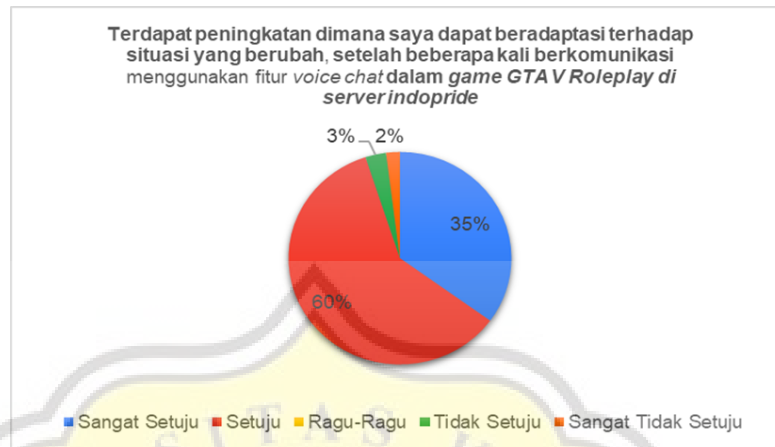


Gambar 4.28 Diagram Hasil Kuesioner *Empathy*

Sumber: Data primer, November 2022

Berdasarkan diagram E4, 56 dari 100 responden mengindikasikan bahwa mereka setuju bahwa mereka lebih mudah memahami perasaan orang lain atau memposisikan diri mereka pada orang lain di dunia nyata setelah berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* dalam *game GTA V Roleplay server indopride*. 38 responden lainnya menyatakan sangat setuju, 4 responden menyatakan tidak setuju, dan hanya 2 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa fitur *voice chat* tersebut telah membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan memahami perasaan orang lain dan memposisikan diri mereka pada orang lain di dunia nyata.

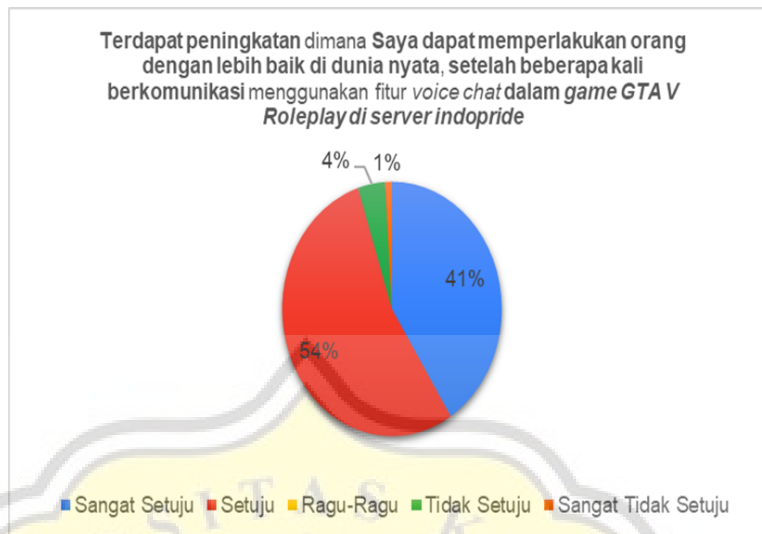
e. Behavioral flexibility (BF)



Gambar 4.29 Diagram Hasil Kuesioner *Behavioral Flexibility*

Sumber: Data primer, November 2022

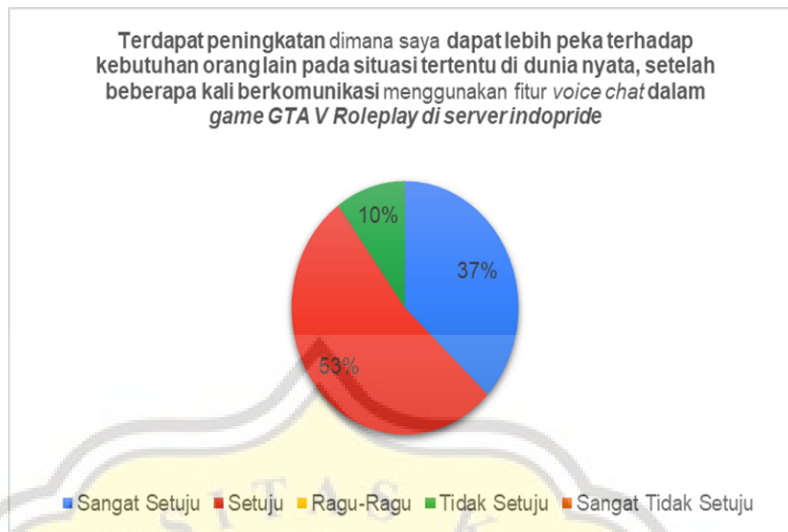
Mayoritas responden menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan adaptasi terhadap perubahan situasi di dunia nyata setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* dalam *game GTA V Roleplay server indopride*. Berdasarkan hasil data yang menunjukkan bahwa dari 100 responden, 60 orang menyatakan setuju, 35 orang menyatakan sangat setuju, 3 orang menyatakan tidak setuju, dan 2 orang menyatakan sangat tidak setuju pada skor 4 (setuju) yang dipilih pada diagram BF1.



Gambar 4.30 Diagram Hasil Kuesioner *Behavioral Flexibility*

Sumber: Data primer, November 2022

Mayoritas dari 100 responden yang dipilih pada diagram diatas atau BF2 menyatakan setuju dengan skor 4. Dari jumlah tersebut, 54 responden menyatakan setuju, 41 responden menyatakan sangat setuju, 4 responden menyatakan tidak setuju, dan 1 responden menyatakan sangat tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* dalam *game GTA V Roleplay server indopride*, responden mengalami peningkatan dalam hal memperlakukan orang dengan lebih baik di dunia nyata.

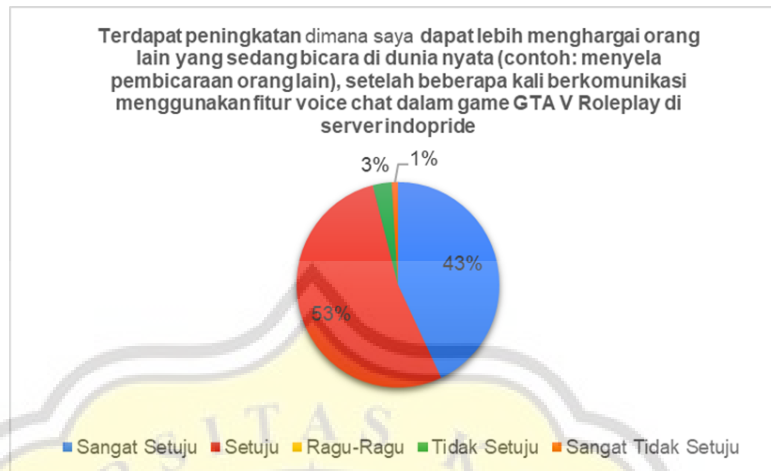


Gambar 4.31 Diagram Hasil Kuesioner *Behavioral Flexibility*

Sumber: Data primer, November 2022

Mayoritas responden pada diagram diatas atau BF3 menyatakan setuju pada skor 4. Dari 100 responden, 53 menyatakan setuju, 37 menyatakan sangat setuju, dan 10 menyatakan tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* dalam *game GTA V Roleplay server indopride*, responden mengalami peningkatan dalam kepekaan terhadap kebutuhan orang lain dalam situasi tertentu di dunia nyata.

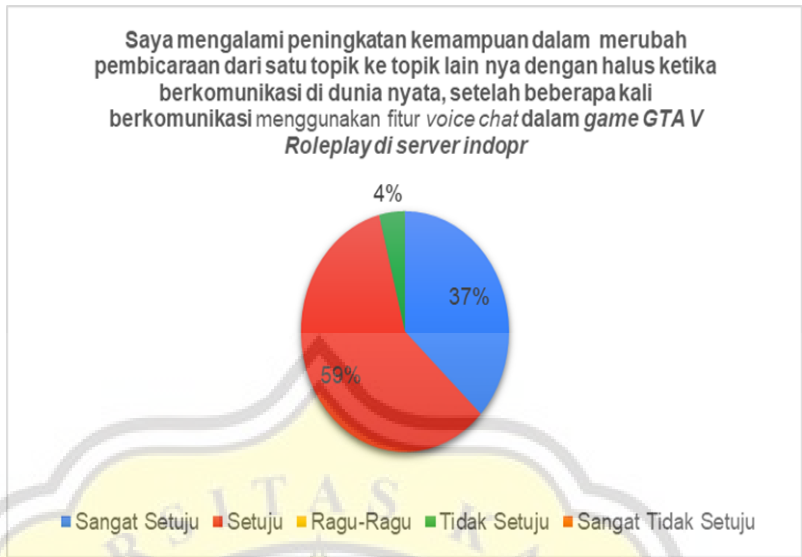
f. Interaction Management (IM)



Gambar 4.32 Diagram Hasil Kuesioner *Interaction Management*

Sumber: Data primer, November 2022

Diagram IM1 menunjukkan bahwa 53 dari 100 responden setuju bahwa ada peningkatan dalam menghargai orang lain yang sedang berbicara setelah berkomunikasi menggunakan fitur voice chat dalam game GTA V roleplay server Indopride. Berikut beberapa pernyataan responden lainnya, ada 43 orang sangat setuju, 3 orang tidak setuju, dan 1 orang sangat tidak setuju. Mayoritas atau kebanyakan responden setuju dengan peningkatan tersebut.



Gambar 4.33 Diagram Hasil Kuesioner *Interaction Management*
 Sumber: Data primer, November 2022

Diagram IM2 menunjukkan bahwa 59 dari 100 responden setuju bahwa terdapat peningkatan kemampuan dalam merubah pembicaraan dari satu topik ke topik lain dengan halus ketika berkomunikasi di dunia nyata, setelah beberapa kali berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* dalam game *GTA V Roleplay server indopr*. Berikut beberapa pernyataan responden lainnya, 43 orang menyatakan sangat setuju, 3 orang tidak setuju, dan 1 oprang sangat tidak setuju. Mayoritas atau kebanyakan responden setuju dengan peningkatan tersebut.

4.3.2 Uji Linieritas dan Normalitas

4.3.2.1 Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, bersifat linier atau tidak (Sugiyono dan Susanto, 2015 dalam Dewi & Nathania, 2018: 66). Berikut hasil uji linieritas pada penelitian ini.

Tabel 4.5 Hasil Uji Linieritas

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal * Intensitas Komunikasi Virtual	Between Groups	(Combined)	5407.590	21	257.504	1.389	.150
		Linearity	1375.497	1	1375.497	7.422	.008
		Deviation from Linearity	4032.093	20	201.605	1.088	.379
	Within Groups		14456.120	78	185.335		
	Total		19863.710	99			

Sumber: Data primer, Desember 2022

Berdasarkan hasil uji linieritas diatas, dapat diketahui bahwa nilai *sig* pada *linearity* X terhadap Y memiliki nilai sebesar .008 ($< 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan linier antara variabel intensitas komunikasi virtual dengan peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal. Hubungan linier yang dimaksud pada variabel x dan y tersebut adalah perubahan pada nilai x akan diikuti oleh perubahan yang sama pada nilai y. Secara sederhana, garis yang terbaik untuk mewakili hubungan antara kedua variabel tersebut adalah garis lurus atau linier.

4.3.2.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui nilai residual (variabel pengganggu) yang dihasilkan dari model regresi apakah data pada penelitian ini, terdistribusi secara normal atau tidak (Ghozali, 2018: 161). Berikut hasil

uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test*.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.66563672
Most Extreme Differences	Absolute	.071
	Positive	.049
	Negative	-.071
Test Statistic		.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber: Data primer, November 2022

Uji normalitas pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal, dengan nilai *Asymp. Sig.* atau *P-value* lebih besar dari 0,05. Nilai *Asymp. Sig* yang tertera adalah .200. Maka data sampel dari variabel x dan variabel y terdistribusi secara normal (Arifin, 2017: 89-90).

Maka dapat dinyatakan bahwa data yang didapatkan dari kuesioner variabel x dan y terdistribusi normal atau data memiliki nilai rata-rata yang sama dengan nilai modus (nilai yang paling sering muncul) dan nilai median (nilai tengah). Hal ini berarti jika penulis mengambil sampel dari data tersebut, maka penulis akan mendapatkan sampel yang memiliki nilai yang beragam dan tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata.

4.3.3 Uji Korelasi

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan dan kekuatan hubungan antara variabel x dengan variabel y, maka peneliti melakukan uji korelasi (Arifin 2017: 139). Berikut hasil uji koefisien korelasi:

Tabel 4.7 Hasil Uji Koefisien Korelasi

		Intensitas Komunikasi Virtual	Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal
Intensitas Komunikasi Virtual	Pearson Correlation	1	.263**
	Sig. (2-tailed)		.008
	N	100	100
Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal	Pearson Correlation	.263**	1
	Sig. (2-tailed)	.008	
	N	100	100

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data Primer, November 2022

Berdasarkan hasil uji korelasi yang terlihat pada gambar di atas, nilai *Sig*-nya adalah .008, yang angkanya lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara variabel intensitas komunikasi virtual dengan variabel peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal. Maka dapat dikatakan bahwa perubahan nilai pada variabel x mempengaruhi perubahan nilai pada variabel y.

Jadi jika intensitas komunikasi virtual semakin tinggi, maka kemampuan komunikasi interpersonal juga semakin meningkat. Akan tetapi jika melihat tabel 4.7 diatas, nilai dari hubungan antara variabel intensitas komunikasi virtual dan variabel peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal adalah 0,263, dimana nilai tersebut memiliki kekuatan hubungan yang lemah berdasarkan tabel kriteria korelasi (Arifin, 2017: 137). Karena hubungan pada kedua variabel memiliki hubungan yang lemah, maka variabel intensitas komunikasi *virtual* tidak akan memiliki

dampak yang signifikan pada perubahan variabel peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal*.

4.3.4 Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi sederhana pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui arah pengaruh antara variabel x terhadap variabel y (Ghozali, 2018: 96). Dibawah ini merupakan *output* atau hasil dari analisis regresi linier sederhana:

Tabel 4.8 Coefficients

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	92.225	5.008		18.415	.000
	Intensitas Komunikasi Virtual	.669	.248	.263	2.700	.008

a. Dependent Variable: Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Sumber: Data primer, November 2022

Berdasarkan *output* pada tabel 4.8 diatas, dapat dijelaskan sebagai berikut (Arifin, 2017: 150) :

Nilai dari *constant/a*: merupakan angka konstan, yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada variabel intensitas komunikasi virtual (X) maka nilai variabel peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal* (Y) sebesar 92.225.

Nilai dari b: merupakan nilai koefisien regresi, memiliki arti bahwa setiap penambahan nilai satuan intensitas komunikasi *virtual* (X), maka variabel peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal* (Y) akan meningkat sebesar .669. Sebaliknya jika angka koefisien regresi negatif (-), maka kemampuan komunikasi *interpersonal* menurun.

Berdasarkan nilai koefisien regresi, nilai tersebut tidak bernilai negatif (-). Jadi dapat dikatakan bahwa variabel intensitas komunikasi *virtual* berpengaruh positif terhadap variabel peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal*. Dari nilai konstan dan nilai koefisien regresi, dapat dijelaskan bahwa setiap penambahan intensitas komunikasi *virtual*, meningkatkan nilai peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal* sebesar .669, dimana angka koefisien regresi tersebut cenderung kecil, yang artinya bahwa perubahan pada variabel intensitas komunikasi virtual tidak akan memiliki dampak yang signifikan pada perubahan variabel peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal*.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel x terhadap y atau dapat dilihat pada nilai *r square* pada *output* SPSS bagian *model summary* dengan cara mengkonversi nilai *r square* ke persen.

Tabel 4.9 Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.263 ^a	.069	.060	13.735

a. Predictors: (Constant), Intensitas Komunikasi Virtual

Sumber: Data primer, November 2022

Dari *output* diatas diketahui bahwa nilai *r square* (koefisien determinasi) sebesar .069. Artinya 6,9% peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal*, dapat dijelaskan dengan menggunakan variabel intensitas komunikasi virtual. Sisanya 93,1% disebabkan faktor lain atau variabel lain.

4.3.5 Uji Hipotesis

Tabel 4.10 *Coefficients*

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	92.225	5.008		18.415	.000
Intensitas Komunikasi Virtual	.669	.248	.263	2.700	.008

a. Dependent Variable: Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Sumber: Data primer, November 2022

Pengujian hipotesis ini menggunakan uji t, pengujian ini dilakukan dengan tingkat kepercayaan 0,05 atau 5%. Dibawah ini merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti beserta hasil atau *output* dari uji hipotesis:

a. Merumuskan Hipotesis

Jika H_0 diterima dan H_a ditolak, maka intensitas komunikasi virtual dalam bermain game *GTA V Roleplay* tidak berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

Jika H_a diterima dan H_0 ditolak, maka intensitas komunikasi virtual dalam bermain game *GTA V Roleplay* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

b. Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05

Dari hasil uji spss atau output pada tabel 4.9 dapat diketahui signifikansi sebesar 0,008. Jika dibandingkan nilai *Sig* 0,008 kurang dari 0,05, artinya intensitas komunikasi virtual berpengaruh

terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal (Arifin, 2017: 151-153).

c. Menentukan nilai T_{hitung} dan T_{tabel}

Dapat dilihat pada tabel 4.8, nilai T_{hitung} yang positif senilai 2.700 dan nilai pada T_{tabel} di tentukan berdasarkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 (Arifin, 2017: 152).

$$\begin{aligned} T_{tabel} &= t(a/2 ; n-k-1) \\ a = 5\% &= t(0,05/2 ; 100-1-1) \\ &= 0,025;98 \text{ (} T_{tabel} \text{ terlampir di lampiran)} \\ &= 1,984 \end{aligned}$$

d. Kriteria pengujian

Jika T_{hitung} kurang dari T_{tabel} maka, H_0 diterima, artinya intensitas komunikasi virtual dalam bermain game *GTA V Roleplay* server indopride tidak terdapat pengaruh dalam peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

Jika T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} maka, H_a diterima, artinya intensitas komunikasi virtual dalam bermain game *GTA V Roleplay* server indorpide berpengaruh dalam peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

e. Kesimpulan hipotesis

Dari hasil uji t dapat diketahui bahwa nilai T_{hitung} untuk intensitas komunikasi virtual dalam bermain game *GTA V Roleplay* (X) sebesar 2.700, maka T_{hitung} lebih besar dari nilai T_{tabel} yaitu 1.984

($T_{hitung} 2.700 > T_{tabel} 1.984$). Nilai signifikansi intensitas komunikasi virtual dalam bermain *game GTA V Roleplay server indopride* dapat dilihat pada tabel 4.9, dengan nilai signifikansi 0,008 yang artinya lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05. Karena nilai *Sig* (0,008) lebih kecil daripada nilai probabilitas (0,05) Maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Jadi kesimpulannya adalah, intensitas komunikasi *virtual* dalam bermain *game GTA V Roleplay server indopride* berpengaruh dalam peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal*.

