

**PENGARUH INTERAKSI SOSIAL DAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI PADA PEMAIN GAME
GTA 5 *ROLEPLAY***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai bagian dari persyaratan dalam menyelesaikan
Program Strata-I Psikologi**



Diajukan oleh :

Abdul Afif

2107016144

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2025

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO FAKULTAS
PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : PENGARUH INTERAKSI SOSIAL DAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI PADA PEMAIN
GAME GTA 5 ROLEPLAY

Nama : Abdul Afif
NIM : 2107016144
Jurusan : Psikologi

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh dosen penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Psikologi.

Semarang, 3 Juli 2025

DEWAN PENGUJI

Penguji I


Prof. Dr. IKHROM, M.Ag
NIP. 196503291994031002

Penguji II


Nadya Ariyani, H. N. M.Psi., Psikolog
NIP. 199201172019032019

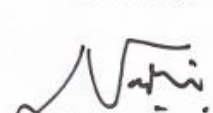
Penguji III


RETI WAHYUNI, M.Pd
NIP. 199201212020122005

Penguji IV


WENING WIHARATI, S.Psi., M.Si
NIP. 197711022006042004

Pembimbing I


Dr. Nadiatus Salama, M. Si, PhD.
NIP. 197806112008012016

Pembimbing II


Nadya Ariyani, H. N. M.Psi., Psikolog
NIP. 199201172019032019

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Afif

NIM : 2107016144

Program Studi : Psikologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ Pengaruh interaksi sosial dan keterampilan komunikasi terhadap kepercayaan diri pada pemain game GTA 5 ROLEPLAY” merupakan karya hasil yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Karya ini sepanjang sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 17 Mei 2025



Abdul Afif

NIM. 210701614

PERSETUJUAN PEMBIMBING I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.

Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu 'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH INTERAKSI SOSIAL DAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI DI
DALAM GAME TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI PADA PEMAIN GAME
GTA 5 ROLEPLAY

Nama : Abdul Afif

NIM : 2107016144

Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Komprehensif.

Wassalamu 'alaikum. wr. wb.

Semarang, 5 Mei 2025

Mengetahui
Pembimbing I,

Nadiatus Salama, M.Si.
NIP. 197806112008012016

Yang bersangkutan

Abdul Afif
NIM. 2107016144

PERSSETUJUAN PEMBIMBING II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : Judul kapital
Nama : Abdul Afif
NIM : 2107016144
Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Komprehensif.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Semarang, 2 Mei 2025

Mengetahui
Pembimbing II,

Nadya Ariyani Hasanah Nuriyyatiningrum, S. Psi, M. Psi.,
Psikolog.
NIP. 199201172019032019

Yang bersangkutan

Abdul Afif

NIM.2107016144

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan inayah serta pertolongan yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengaruh interaksi sosial dan keterampilan komunikasi terhadap kepercayaan diri pada pemain *Game* GTA 5 Roleplay” ini dengan baik dan benar.

Penelitian dan penyusunan skripsi ini juga memiliki hambatan dan rintangan. Namun, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai. Secara khusus saya sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Nizar Ali., M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. Baidi Bukhori, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Dewi Khurun Aini. M.A selaku Ketua Jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
4. Nadiatus Salama, M.Si, pembimbing 1 yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk mendampingi, membimbing dan mengarahkan penulis dari awal sampai menyelesaikan skripsi ini.
5. Nadya Ariyani Hasanah Nuriyyatiningrum, S Psi, M. Psi., Psikolog selaku pembimbing 2 yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk mendampingi, membimbing dan mengarahkan penulis dari awal sampai menyelesaikan skripsi ini.

6. Dosen Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu serta inspirasi kehidupan selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh civitas akademik Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas yang menunjang.
8. Pemain *Game* GTA 5 *Roleplay* di INDOPRIDE yang berkenan menjadi responden dalam penelitian ini.
9. Semua pihak yang sudah memberikan partisipasi dalam penulisan skripsi ini yang namanya tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Peneliti mengakui penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Akan tetapi, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siapa pun yang membacanya.

Semarang, 17 Mei 2025



Abdul Afif

NIM. 2107016144

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi saya persembahkan kepada:

1. Almamater Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Kedua orang tua penulis, Ayah tercinta alm. Pulya Saputra dan Ibu tersayang Verawati terima kasih telah mendidik penulis hingga di titik ini. Terima kasih atas kasih sayang, do'a dan pengorbanan tanpa batas yang selalu menjadi cahaya dalam setiap langkah penulis. Semoga apa yang penulis capai ini dapat menjadi kebanggaan bagi kalian, sebagaimana kalian selalu menjadi kebanggaan penulis.
3. Kepada partner terbaik penulis yaitu Rina Ariyani, terima kasih dan segala doa yang baik adanya untukmu dan mimpimu yang mulia.
4. Sahabat-sahabat saya, Ashabul Barbar, terima kasih karena sudah menemani penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini.
5. Juga, kepada CV. Eka Adhikari Cipta yang telah memberikan cuti sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan tepat waktu.

MOTTO

"FORTIS FORTUNA ADIUVAT"

(Keberuntungan Berpihak Pada yang Berani)

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING I	iv
PERSSETUJUAN PEMBIMBING II	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	1
DAFTAR BAGAN	2
DAFTAR LAMPIRAN	2
<i>ABSTRACT</i>	3
ABSTRAK	4
BAB I PENDAHULUAN	5
A. Latar Belakang	5
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Keaslian Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Kepercayaan Diri	16
1. Pengertian Kepercayaan Diri	16
2. Aspek-Aspek Kepercayaan Diri	17
3. Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri	18
4. Kepercayaan Diri dalam Perspektif Islam	20
B. Interaksi Sosial	21
1. Pengertian interaksi sosial	21

2. Aspek-Aspek Interaksi Sosial	22
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	24
4. Perspektif Islam terhadap Interaksi Sosial	25
C. Keterampilan Komunikasi	26
1. Pengertian Keterampilan Komunikasi	26
2. Aspek-Aspek Keterampilan Komunikasi.....	28
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Komunikasi	30
4. Perspektif Islam terhadap Keterampilan Komunikasi.....	32
D. Pengaruh Interaksi Sosial dan Keterampilan Komunikasi di dalam Terhadap Kepercayaan Diri	32
E. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	39
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	39
1. Variabel Penelitian.....	39
2. Definisi Operasional	40
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	42
1. Populasi Penelitian.....	42
2. Sampel dan Teknik Sampling	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
1. Skala kepercayaan diri	45
2. Skala Interaksi sosial.....	46
3. Skala Keterampilan Komunikasi	47
F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	48
1. Validitas Alat Ukur	48
2. Daya Beda Aitem.....	49
3. Reliabilitas Alat Ukur	49
G. Teknik Analisis Data	49
1. Uji Asumsi Klasik.....	50

2. Uji Hipotesis	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

TABEL BAB III

Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Skala.....	45
Tabel 3. 2 <i>Blueprint</i> Kepercayaan Diri.....	46
Tabel 3.3 <i>Blueprint</i> Interaksi Sosial	47
Tabel 3. 4 <i>Blueprint</i> Keterampilan Komunikasi.....	47
Tabel 3. 5 <i>Blueprint</i> Kepercayaan Diri.....	52
Tabel 3. 6 <i>Blueprint</i> Interaksi Sosial	53
Tabel 3. 7 <i>Blueprint</i> Keterampilan Komunikasi.....	53
Tabel 3. 8 Reliabilitas Skala Kepercayaan Diri Sebelum Gugur.....	54
Tabel 3. 9 Reliabilitas Skala Kepercayaan Diri Setelah Gugur.....	54
Tabel 3. 10 Reliabilitas Skala Interaksi Sosial Sebelum Gugur	55
Tabel 3. 11 Reliabilitas Skala Interaksi Sosial Setelah Gugur	55
Tabel 3. 12 Reliabilitas Skala Keterampilan Komunikasi Sebelum Gugur.....	55
Tabel 3. 13 Reliabilitas Skala Keterampilan Komunikasi Setelah Gugur.....	55

TABEL BAB IV

Tabel 4. 1 Deskripsi Asal Provinsi Subjek Penelitian	60
Tabel 4 2 Deskriptif Data	61
Tabel 4 3 Rentang Kategorisasi Variabel Kepercayaan Diri	62
Tabel 4. 4 Distribusi Data Kepercayaan Diri	62
Tabel 4 5 Rentang Kategorisasi Variabel Interaksi Sosial.....	63
Tabel 4 6 Distribusi Data Interaksi Sosial	63
Tabel 4.7 Rentang Kategorisasi Variabel Keterampilan Komunikasi	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Data Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	59
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Blueprint Penelitian Sebelum Uji Coba.....	92
Lampiran 2 Skala Uji Coba.....	98
Lampiran 3 Bukti Hasil Ujicoba Skala	104
Lampiran 4 Hasil Uji Daya Beda Item dan Uji Reliabilitas.....	106
Lampiran 5 Skala Penelitian	109
Lampiran 6 Bukti Penelitian	115
Lampiran 7 Hasil Penelitian.....	117
Lampiran 8 Uji Normalitas	118
Lampiran 9 Hasil Uji Linearitas.....	119
Lampiran 10 Uji Multikolinearitas.....	119
Lampiran 11 Uji Hipotesis	120
Lampiran 12 Riwayat Hidup.....	123

ABSTRACT

Low self-confidence is a psychological condition that hinders individuals from expressing themselves, making decisions, and engaging in social environments. In today's digital era, virtual platforms such as GTA 5 Roleplay offer spaces that simulate real-life situations and allow players to develop social interaction and communication skills. This study aims to examine the influence of social interaction and communication skills on self-confidence among GTA 5 Roleplay players. The research employed a quantitative approach with a causal method. A total of 196 respondents were selected using purposive sampling from Indonesian GTA 5 Roleplay communities. Data were collected using self-confidence, social interaction, and communication skills scales and analyzed with multiple linear regression. The results showed that social interaction significantly affected self-confidence ($p = 0.001$, $R^2 = 0.277$), as did communication skills ($p = 0.001$, $R^2 = 0.412$). Both variables simultaneously influenced self-confidence ($p = 0.001$, Adjusted $R^2 = 0.227$). It is recommended that players maximize the potential of social interaction and communication in the game as a means of building self-confidence in real-life situations.

Keywords: self confidence, social interaction, communication skills.

ABSTRAK

Rendahnya kepercayaan diri masih menjadi masalah yang sering dialami oleh individu, terutama dalam konteks sosial maupun digital. Banyak individu merasa cemas, ragu, dan tidak yakin pada kemampuan diri mereka ketika berhadapan dengan situasi sosial baru, termasuk dalam lingkungan virtual seperti game. Salah satu platform yang menyediakan ruang sosial virtual kompleks adalah GTA 5 Roleplay, di mana pemain terlibat dalam interaksi dan komunikasi secara intens. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh interaksi sosial dan keterampilan komunikasi terhadap kepercayaan diri pada pemain GTA 5 Roleplay. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kausalitas. Jumlah sampel adalah 196 responden yang dipilih melalui teknik purposive sampling dari komunitas GTA 5 Roleplay di Indonesia. Instrumen penelitian terdiri dari skala kepercayaan diri, interaksi sosial, dan keterampilan komunikasi. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri dengan signifikansi 0,001 dan R^2 sebesar 0,277. Keterampilan komunikasi juga berpengaruh signifikan dengan signifikansi 0,001 dan R^2 sebesar 0,412. Secara simultan, interaksi sosial dan keterampilan komunikasi berpengaruh terhadap kepercayaan diri dengan signifikansi 0,001 dan Adjusted R^2 sebesar 0,227. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pemain GTA 5 Roleplay memanfaatkan interaksi sosial dan keterampilan komunikasi dalam permainan sebagai sarana untuk mengembangkan kepercayaan diri dalam kehidupan nyata.

Kata kunci: kepercayaan diri, interaksi sosial, keterampilan komunikasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kepercayaan diri, menurut Willis (1985), adalah keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam menghadapi berbagai situasi dan memberikan dampak positif pada orang lain. Menurut Goleman (2007), individu dengan kepercayaan diri yang tinggi akan lebih tegas, pasti, dan terasa kehadirannya dalam berbagai situasi. Kepercayaan diri memungkinkan individu untuk berani mengekspresikan diri, mengambil keputusan, dan berinteraksi dengan lingkungan secara positif. Al-Uqshri (2005) menyatakan bahwa kepercayaan diri adalah kunci sukses dalam hidup. Dengan memiliki rasa percaya diri, individu akan lebih mampu menghadapi tantangan, berani mencoba hal baru, dan membuka peluang untuk meraih kesuksesan di berbagai aspek kehidupan. Penelitian Baidi Bukhori (2016) menunjukkan bahwa kepercayaan diri berdampak signifikan terhadap kecemasan berbicara di depan umum, sehingga kepercayaan diri adalah elemen penting dalam kehidupan sosial, termasuk dalam dunia game.

Pentingnya kepercayaan diri juga ditekankan oleh Petrus dkk. (2020), yang menyatakan bahwa kepercayaan diri akan meningkatkan kemampuan individu dalam interaksi sosial. Individu yang percaya diri cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan sosial, membangun relasi yang sehat, serta mampu menyampaikan ide dan pendapatnya dengan jelas. Sebaliknya, Triningtyas (2013) menyatakan bahwa kepercayaan diri rendah berkontribusi pada rendahnya prestasi akademik, karena individu sering kali meragukan kemampuan mereka sendiri. Selain itu, menurut Rustanto (2016), rendahnya kepercayaan diri juga memengaruhi kemampuan dalam mengambil keputusan karir, sehingga individu cenderung menghindari tantangan profesional. Saragih dan Opod (2016) mencatat bahwa kepercayaan diri rendah dapat memicu perasaan rendah diri, pesimisme, dan isolasi sosial, yang semakin memperburuk

kesehatan mental seseorang. Asiyah dan Kusumah (2019) menambahkan bahwa kurangnya kepercayaan diri sering kali mengurangi motivasi individu untuk berprestasi, baik dalam aspek akademik maupun profesional. Lebih jauh lagi, Maulida (2022) menekankan bahwa individu dengan kepercayaan diri rendah menjadi lebih rentan terhadap dampak negatif bullying, yang pada akhirnya memengaruhi kesehatan emosional mereka.

Perkembangan dunia *game* dalam beberapa dekade terakhir menunjukkan perubahan signifikan dalam perannya di kehidupan masyarakat modern. *Game* tidak lagi hanya dianggap sebagai alat hiburan semata, melainkan telah menjadi media sosial yang kompleks, mampu menciptakan ruang untuk interaksi dan komunikasi yang bermakna. Hal ini didorong oleh kemajuan teknologi, terutama internet, yang memungkinkan pengembangan fitur *multiplayer* dan komunitas daring yang semakin berkembang pesat. McGonigal (2011) menyatakan bahwa *game* menciptakan lingkungan yang kondusif untuk berkolaborasi, berkompetisi, dan mengasah keterampilan interpersonal. Hal ini menjadikan *game* sebagai sarana untuk pembelajaran sosial dan pengembangan diri, tidak hanya sebagai pengisi waktu luang. Pada era digital ini, dunia virtual telah sudah menjadi hal yang biasa dari kehidupan sehari-hari. *Game* online, yang melibatkan interaksi sosial antar pemain, memberikan pengalaman baru yang menyerupai kehidupan nyata. Dalam konteks ini, dunia virtual sering kali menjadi "cermin" realitas, di mana pemain dapat menjalani kehidupan dengan peran tertentu, menghadapi tantangan, dan membangun hubungan sosial. Salah satu contoh *game* yang menunjukkan kompleksitas ini adalah *Grand Theft Auto V* (GTA 5), yang merupakan bagian dari seri *Grand Theft Auto* yang terkenal.

GTA 5 menawarkan konsep *open world* yang memberikan kebebasan bagi pemain untuk menjelajahi lingkungan, mengambil keputusan, dan menjalankan berbagai aktivitas. Menurut Jenkins (2004), konsep dunia terbuka seperti yang diterapkan dalam

GTA 5 mendorong pemain untuk terlibat secara kognitif dan emosional, karena mereka dapat mengeksplorasi lingkungan secara bebas tanpa batasan yang kaku. Selain itu, fitur *multiplayer* dalam GTA 5 memungkinkan untuk berinteraksi satu sama lain dan menciptakan dinamika sosial yang unik.

Salah satu mode yang menarik perhatian dalam GTA 5 adalah *ROLEPLAY*, di mana pemain dapat memerankan karakter dengan latar belakang yang mereka tentukan sendiri. Mode ini berbeda dari mode permainan biasa, karena pemain tidak hanya mengikuti narasi yang disediakan oleh *game*, tetapi juga berimprovisasi dan menciptakan jalan cerita mereka sendiri. Gee (2007) menyatakan bahwa *ROLEPLAY* menawarkan pengalaman pembelajaran berbasis simulasi, yang memungkinkan pemain untuk mengalami berbagai situasi yang menyerupai dunia nyata. Dalam GTA 5 *ROLEPLAY*, pemain dapat memilih berbagai peran seperti polisi, dokter, pengusaha, atau bahkan kriminal. Masing-masing peran memiliki tantangan, tanggung jawab, dan interaksi sosial yang berbeda, yang memerlukan keterampilan tertentu dari pemain. Pemain harus mampu beradaptasi dengan dinamika sosial yang terjadi di dalam permainan, termasuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Turkle (2011) berpendapat bahwa dunia virtual memberikan kesempatan bagi individu untuk bereksperimen dengan identitas dan peran, yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri.

Mode *ROLEPLAY* dalam GTA 5 menuntut pemain untuk bertindak seolah-olah mereka adalah bagian dari masyarakat nyata. Mereka harus menjalankan tugas sesuai peran, berinteraksi dengan pemain lain, dan menyelesaikan berbagai masalah yang muncul. Hal ini menciptakan situasi yang mirip dengan dunia nyata, di interaksi sosial dan mana keterampilan komunikasi dibutuhkan. Dampak dari mode *roleplay* terhadap kepercayaan diri pemain tidak dapat diabaikan. Haliza dan Nugrahani (2021) menemukan bahwa pengalaman bermain dalam *roleplay* dapat meningkatkan

kepercayaan diri pemain hingga 83%. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan, seperti menyelesaikan misi bersama atau menjalankan kehidupan virtual, membantu pemain mengembangkan keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan nyata. Dengan seringnya berinteraksi di dunia virtual, pemain dapat belajar cara berkomunikasi, memahami sudut pandang lain, dan bernegosiasi, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri mereka di dunia nyata.

Berdasarkan wawancara pra-penelitian yang dilakukan pada 10 November 2024 dengan sepuluh pemain *GTA 5 ROLEPLAY*, ditemukan Hasil wawancara menunjukkan bahwa 7 dari 10 responden mengalami masalah kepercayaan diri yang signifikan, sementara 3 lainnya menunjukkan kepercayaan diri yang baik. Menurut De Angelis (2001), aspek-aspek kepercayaan diri meliputi aspek perilaku, aspek emosi dan aspek spiritual. Dalam aspek perilaku, responden menyatakan sering bermalas-malasan untuk menyelesaikan tugas secara mandiri dan cenderung menghindari tanggung jawab. Mereka menunjukkan kecenderungan untuk menunda-nunda pekerjaan atau berharap masalah akan selesai dengan sendirinya. Selain itu, perilaku seperti menghindari tantangan dan mencari jalan pintas dalam penyelesaian tugas juga sering muncul. Pada aspek emosi, banyak responden mengungkapkan kesulitan dalam mengelola tekanan, terutama dalam situasi yang menegangkan. Mereka sering kali merasa kewalahan oleh emosi negatif seperti kecemasan dan frustrasi.

Beberapa responden melaporkan kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan sosial, merasa murung, atau mengalami ledakan emosi seperti marah-marah secara tidak terkontrol saat menghadapi stres. Ketidakmampuan untuk mengelola emosi ini menyebabkan tekanan psikologis yang signifikan serta memengaruhi hubungan sosial mereka. Dalam aspek spiritual, beberapa responden menyatakan merasa kurang yakin bahwa nilai-nilai spiritual dapat membantu mereka menghadapi tantangan hidup. Mereka meragukan apakah Tuhan peduli atau mendengar doa mereka, yang menyebabkan

perasaan kehilangan pijakan emosional dan spiritual. Kurangnya keyakinan ini membuat mereka merasa terisolasi dan semakin sulit untuk menghadapi tekanan dalam kehidupan sehari-hari. Responden yang memiliki kepercayaan diri tinggi mampu menghadapi tantangan dengan optimis, mengelola emosi secara positif, dan memiliki keyakinan spiritual yang kuat, yang semuanya berkontribusi pada keseimbangan dalam kehidupan mereka. Kepercayaan diri dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Iswidharmanjaya (2004), faktor eksternal yang mempengaruhi kepercayaan diri meliputi lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah, teman sebaya, dan media massa. Faktor-faktor ini berhubungan erat dengan kualitas interaksi sosial yang dialami individu dalam kehidupan sehari-hari.

Interaksi sosial memainkan peran kunci dalam membentuk kepercayaan diri individu, karena melalui interaksi yang positif, individu mendapatkan dukungan emosional, pengakuan, dan rasa dihargai yang berdampak pada peningkatan kepercayaan diri. Menurut Santrock (2007) bahwa interaksi sosial yang sehat memberikan individu kesempatan untuk belajar memahami dan membangun relasi yang positif dengan orang lain. Lingkungan yang mendukung dan komunikasi yang terjalin baik dalam keluarga, sekolah, atau kelompok teman sebaya memungkinkan individu untuk merasa aman dan diterima, yang pada akhirnya membangun rasa percaya diri yang kokoh. Penelitian oleh Putri et al. (2020) menemukan bahwa siswa yang aktif dalam hubungan sosial positif memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang cenderung menarik diri. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas interaksi sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan kepercayaan diri, karena interaksi yang baik menciptakan lingkungan kondusif bagi individu untuk merasa diakui dan dihargai. Penelitian oleh Susanto dan Riyanto (2018) lebih lanjut memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa kualitas interaksi sosial yang positif, seperti mendapatkan dukungan emosional dan pengakuan dari lingkungan, dapat meningkatkan rasa percaya diri secara

signifikan. Sebaliknya, isolasi sosial atau kurangnya hubungan yang mendukung dapat menyebabkan penurunan kepercayaan diri.

Selain itu, keterampilan komunikasi menjadi faktor penting yang mendukung kepercayaan diri. Menurut Argyle (1975), keterampilan komunikasi melibatkan kemampuan untuk mendengarkan secara aktif, memahami perasaan orang lain, dan merespons dengan tepat dalam situasi tertentu. Individu yang memiliki keterampilan komunikasi yang baik akan lebih mampu mengekspresikan diri, menyampaikan pendapat dengan percaya diri, serta membangun hubungan positif dengan orang lain. Penelitian oleh Dinar dan Purnomo (2016) menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara keterampilan komunikasi dan tingkat kepercayaan diri. Semakin tinggi keterampilan komunikasi individu, semakin besar kemampuan mereka untuk beradaptasi dalam interaksi sosial dan mengatasi rasa canggung atau takut saat berkomunikasi dengan orang lain. Dalam konteks permainan *GTA 5 ROLEPLAY*, pemain harus mampu menyampaikan pesan dengan jelas, bernegosiasi, dan bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan.

Pemain yang mahir dalam berkomunikasi di dunia virtual dapat mentransfer keterampilan tersebut ke kehidupan nyata, yang pada akhirnya meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam interaksi sosial di dunia nyata. Penelitian oleh (Nur Haliza & Fibria Nugrahani, 2021) menunjukkan bahwa mode *roleplay* menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi, yang berdampak positif pada kepercayaan diri mereka. Dalam konteks permainan *GTA 5 ROLEPLAY*, pemain harus mampu menyampaikan pesan dengan jelas, bernegosiasi, dan bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan. Penelitian oleh (Nur Haliza & Fibria Nugrahani, 2021) menunjukkan bahwa mode *ROLEPLAY* menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi, yang berdampak positif pada kepercayaan diri mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh interaksi sosial dan keterampilan komunikasi terhadap kepercayaan diri pada pemain *GTA 5 ROLEPLAY*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana interaksi sosial dan keterampilan komunikasi dalam permainan dapat memengaruhi kepercayaan diri pemain, serta kontribusi dunia virtual dalam pembentukan karakter individu di kehidupan nyata.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang masalah penelitian yang diterangkan melalui uraian diatas, peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian antara lain:

1. Adakah pengaruh Interaksi Sosial di Terhadap Kepercayaan Diri Pada Pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY* ?
2. Adakah pengaruh Keterampilan Komunikasi Terhadap Kepercayaan Diri Pada Pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY* ?
3. Adakah Pengaruh Interaksi Sosial dan Keterampilan Komunikasi Terhadap Kepercayaan Diri Pada Pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY* ?

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan dengan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas, peneliti memiliki tujuan penelitian antara lain:

1. Untuk menguji secara empiris tentang pengaruh interaksi sosial terhadap Kepercayaan Diri Pada Pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY* ?
2. Untuk menguji secara empiris tentang pengaruh keterampilan komunikasi terhadap Kepercayaan Diri Pada Pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY* ?
3. Untuk menguji secara empiris tentang pengaruh interaksi sosial dan keterampilan komunikasi terhadap Kepercayaan Diri Pada Pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY* ?

D. Manfaat Penelitian

Adapun berbagai manfaat yang kelak diperoleh pada penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis

- a. Menjadikan bahan acuan untuk penelitian sejenis yang mungkin akan melakukan penelitian serupa.
- b. Menjadikan sumber tambahan literatur di bidang psikologi yang membahas tentang harga diri, religiusitas dan kesejahteraan psikologis.
- c. Menjadikan referensi bagi mahasiswa untuk memperbanyak wawasan serta memajukan pengetahuan khususnya dalam bidang psikologi mengenai interaksi sosial, keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri pada pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pemain, penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi pemain untuk lebih memahami bagaimana interaksi sosial dan keterampilan komunikasi di dalam game dapat berdampak pada kepercayaan diri mereka di dunia nyata. Pemain juga diharapkan dapat menjadikan pengalaman bermain sebagai sarana untuk mengembangkan aspek psikologis dan sosial secara positif.
- b. Bagi Orang Tua, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan pengingat bahwa aktivitas digital seperti game, khususnya *roleplay*, bukan semata-mata hiburan, tetapi juga dapat berkontribusi terhadap perkembangan kepercayaan diri anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam memberikan dukungan, pemantauan, dan pemahaman terhadap dunia game anak menjadi sangat penting.

- c. Bagi Dunia *roleplay* atau Pengelola Komunitas Game, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat, suportif, dan edukatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong pengelola server dan komunitas *roleplay* untuk memperhatikan aspek interaksi sosial dan komunikasi antarpemain sebagai bagian penting dalam membangun pengalaman bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat secara psikologis.

E. Keaslian Penelitian

Guna menghindari adanya temuan atas kajian yang sama dari orang lain yang membahas masalah yang serupa dalam karya ilmiah seperti skripsi, jurnal, atau bentuk tulisan lainnya, penulis akan memberikan informasi dan menjelaskan keterkaitan antara pertanyaan yang diajukan sebagai bahan penelitian dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan. Selain itu, penulis akan menguraikan berbagai temuan yang berkaitan dengan penelitian ini. Berikut adalah studi-studi relevan yang menjadi acuan:

Sebuah penelitian membahas pengaruh interaksi sosial terhadap tingkat kepercayaan diri pada siswa kelas VII di sebuah SMP. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa dengan interaksi sosial yang baik cenderung memiliki kepercayaan diri lebih tinggi (Adolph, 2016). Studi ini memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini dalam hal variabel interaksi sosial dan pendekatan kuantitatif, namun berbeda pada subjek penelitian, di mana penelitian ini berfokus pada pemain *GTA 5 ROLEPLAY*.

Penelitian lain mengkaji hubungan antara interaksi keluarga dan kepercayaan diri dengan kemandirian anak. Hasilnya mengungkap bahwa interaksi positif dalam keluarga serta rasa percaya diri berpengaruh signifikan terhadap kemandirian (Sahrip, 2017). Persamaannya terletak pada variabel kepercayaan diri, namun penelitian saat ini mengeksplorasi interaksi dalam konteks game online yang memiliki dinamika berbeda dibanding interaksi keluarga.

Studi serupa juga menemukan bahwa kemampuan komunikasi berkorelasi positif dengan tingkat kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Semakin baik kemampuan komunikasi seseorang, semakin tinggi pula kepercayaan dirinya (Wasis, 2020). Meski variabel komunikasi menjadi fokus bersama, penelitian ini berbeda karena mengkaji komunikasi virtual dalam game, bukan interaksi tatap muka.

Penelitian lain menunjukkan bahwa interaksi sosial di lingkungan sekolah dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa (Putri dkk., 2020). Interaksi yang intens dan positif menciptakan peluang bagi pengembangan karakter. Persamaannya terletak pada peran interaksi sosial, namun penelitian saat ini berfokus pada interaksi dalam dunia virtual game yang memiliki struktur dan aturan berbeda.

Sebuah studi tentang perilaku konsumen di media sosial menemukan bahwa interaksi digital, seperti testimoni dan komunikasi online, memengaruhi keputusan transaksi (Syaiful & Sari, 2016). Meski sama-sama membahas interaksi digital, penelitian ini berbeda karena berfokus pada dampak interaksi game *roleplay* terhadap kepercayaan diri.

Penelitian terkait media sosial mengungkap bahwa perbandingan sosial dapat menurunkan self-esteem, sementara rasa syukur berperan sebagai moderator (Putra, 2018). Meski sama-sama membahas faktor eksternal yang memengaruhi kepercayaan diri, penelitian saat ini mengeksplorasi konteks unik interaksi dalam game *roleplay*

Berdasarkan kajian terdahulu, interaksi sosial dan keterampilan komunikasi terbukti berpengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri. Namun, penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan mengeksplorasi dinamika interaksi dalam GTA 5 *ROLEPLAY* dan dampaknya terhadap kepercayaan diri pemain di dunia nyata. Dunia virtual game menciptakan lingkungan interaktif yang kompleks dan terstruktur, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Temuan penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi dalam memahami pengaruh pengalaman virtual terhadap aspek psikologis individu.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kepercayaan Diri

1. Pengertian Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri adalah kemampuan individu untuk merasa yakin terhadap kemampuan diri dalam menjalani berbagai situasi kehidupan. Bandura (1977) menyebutkan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan individu untuk dapat bertindak sesuai kebutuhan dalam mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini mencakup kemampuan untuk menerima kekuatan dan kelemahan diri secara positif. Hakim (2002) menambahkan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan terhadap kemampuan diri, baik aspek positif maupun negatif, yang terbentuk melalui proses belajar dan bertujuan untuk mencapai kebahagiaan. Kepercayaan diri juga berkaitan dengan kesadaran individu terhadap dirinya sendiri, seperti yang dijelaskan oleh Fahmi (2004), yang menyebutkan bahwa kepercayaan diri mencerminkan penerimaan diri secara utuh, melibatkan kemampuan mengenali kelebihan dan kekurangan, serta bertindak objektif sesuai kondisi diri.

Menurut Kartini (2019) menggambarkan kepercayaan diri sebagai kemampuan dan harga diri yang disertai kesadaran diri yang kuat. Oleh karena itu, saat individu percaya diri maka akan mampu untuk menunjukkan dirinya dengan penuh keyakinan, berani untuk menyatakan perbedaan dengan individu lain, serta mampu untuk memutuskan sesuatu meskipun di dalam keadaan yang sulit.

Menurut Syam & Amri (2017), kepercayaan diri adalah atribut esensial yang memungkinkan individu mengaktualisasikan potensinya dan mengelola emosi serta persepsi diri dalam hubungan sosial, sehingga mereka mampu menghadapi tantangan dengan efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan kepercayaan diri adalah keyakinan individu untuk bertindak sesuai kebutuhan dan penerimaan diri secara utuh guna mengelola hubungan sosial dengan efektif.

2. Aspek-Aspek Kepercayaan Diri

Menurut Rosenberg (1965) ada beberapa aspek penting dari kepercayaan diri, yaitu:

a. Keyakinan akan kemampuan diri

Kepercayaan diri mencerminkan keyakinan individu bahwa ia mampu memenuhi harapan dan melaksanakan tugas tanpa bantuan orang lain. Sikap ini melibatkan keberanian menghadapi risiko dan percaya pada kemampuan untuk mencapai hasil yang memuaskan.

b. Optimis

Optimisme adalah kemampuan individu untuk berpikir positif terhadap masa depan dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kegagalan. Individu yang optimis menganggap kegagalan hanya sebagai hambatan sementara yang dapat diatasi.

c. Menerima apa adanya

Menerima diri sendiri berarti merasa puas dan senang dengan kenyataan diri, termasuk kelebihan dan kekurangan yang dimiliki.

Menurut Daradjat (1990) aspek-aspek kepercayaan diri yaitu:

a. Rasa Aman

Rasa aman mencakup keyakinan bahwa lingkungan sekitar mendukung, tidak mengancam, dan individu tidak beraktifitas dengan sulit atau penuh tekanan.

b. Ambisi Normal

Ambisi normal adalah dorongan untuk mencapai tujuan yang realistis dan sesuai dengan kemampuan individu.

c. Kemandirian

Kemandirian adalah kemampuan individu untuk mengambil keputusan, bertindak, dan bertanggung jawab atas pilihan yang dibuat tanpa terlalu bergantung pada orang lain.

d. Toleransi

Toleransi adalah kemampuan untuk menerima perbedaan dan menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan harapan tanpa kehilangan keseimbangan emosional.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan aspek yang dari Drajat (1990) dikarenakan teori tersebut paling relevan untuk digunakan di dalam penelitian ini dan lebih lengkap dibandingkan aspek yang dikemukakan oleh teori lainnya. Ada empat aspek kepercayaan diri yaitu rasa mman, ambisi normal, kemandirian, dan toleransi.

3. Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri

Menurut Santrock (2003), faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri diantaranya yaitu:

a. Penampilan fisik

Penampilan fisik, meliputi persepsi individu terhadap tubuh mereka, termasuk aspek-aspek seperti wajah, berat badan, tinggi badan, dan gaya berpakaian.

b. Konsep diri

Konsep diri adalah cara individu memandang dirinya sendiri, mencakup penilaian terhadap kemampuan, nilai, dan karakteristik pribadi.

c. Hubungan dengan teman sebaya

Interaksi dengan teman sebaya memberikan dukungan, validasi, dan kesempatan untuk berbagi pengalaman, yang semuanya membantu membentuk rasa percaya diri.

Kepercayaan diri dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait. Kartini (2019) mengidentifikasi beberapa faktor utama, antara lain:

a. Keadaan fisik

Menurut Lauster (2012) menjelaskan bahwa kepercayaan diri dipengaruhi oleh keadaan fisik, cita-cita, sikap hari-hati, dan pengalaman hidup. Ketidaksempurnaan fisik sering kali memunculkan perasaan rendah diri yang menghambat rasa percaya diri. Sebaliknya, penerimaan diri terhadap keadaan fisik dapat meningkatkan kepercayaan diri.

b. Konsep diri (*self concept*)

Konsep diri meliputi keyakinan, perasaan, dan cara pandang seseorang terhadap dirinya sendiri. Menurut Novita (2021) mengatakan bahwa terdapat pengaruh antara konsep diri dengan kepercayaan diri. Maka dari itu, perlu adanya perhatian terhadap faktor konsep diri tanpa mengabaikan faktor yang memengaruhi lainnya (Daulay, 2007).

Menurut Dayakisni (2015) menyatakan bahwa harga diri merupakan elemen yang dari evaluasi terhadap konsep diri. Maka dari itu. Dengan konsep diri yang stabil, individu dapat menghadapi interaksi sosial tanpa rasa cemas, gelisah, atau takut berlebihan.

c. Harga diri

Harga diri adalah rasa menghargai dan menerima diri sendiri secara realistis. Menurut Ghufron dan Suminta (2010) juga menegaskan bahwa harga diri menjadi salah satu faktor kepercayaan diri. Oleh karena itu, individu yang mempunyai harga diri rendah cenderung menyebabkan perasaan tidak aman dan menghambat individu dalam berinteraksi secara efektif.

d. Interaksi Sosial

Gerungan (2004) mengungkapkan bahwa interaksi sosial, terutama dengan keluarga dan teman sebaya, memengaruhi kepercayaan diri individu. Dukungan sosial dari orang tua, teman, dan lingkungan sekitar memberikan rasa aman dan dorongan positif. Hal ini memungkinkan individu untuk mengembangkan rasa percaya diri yang tinggi melalui proses komunikasi dan interaksi yang konstruktif.

e. Jenis Kelamin

Jenis kelamin juga memengaruhi tingkat kepercayaan diri. Laki-laki cenderung menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi dibandingkan perempuan, yang sering kali lebih fokus pada penampilan fisik. Penelitian menunjukkan bahwa penilaian sosial dan penerimaan kelompok dapat memengaruhi kepercayaan diri perempuan lebih besar dibandingkan laki-laki.

4. Kepercayaan Diri dalam Perspektif Islam

Kepercayaan diri dalam Islam merupakan sikap mental yang didasarkan pada keyakinan kepada Allah SWT, yang mendorong individu untuk tetap teguh, tidak merasa lemah, dan terus berusaha dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam QS. Ali Imran ayat 139:

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمُ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

Artinya:

"Janganlah kamu merasa lemah dan jangan pula bersedih hati, padahal kamu paling tinggi derajatnya jika kamu orang-orang yang beriman."

Menurut Quraish Shihab (2021), ayat tersebut menegaskan bahwa Allah SWT mengajarkan kepada umat-Nya untuk senantiasa beriman, karena keimanan yang kuat akan memberikan keyakinan serta kepercayaan diri. Orang yang beriman memiliki derajat yang tinggi di sisi Allah, sehingga mereka tidak perlu merasa rendah diri atau kehilangan harapan dalam menghadapi berbagai ujian kehidupan. Kepercayaan diri dalam Islam bukan hanya tentang keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, tetapi juga keyakinan bahwa Allah selalu memberikan pertolongan kepada hamba-Nya yang beriman dan berusaha.

B. Interaksi Sosial

1. Pengertian interaksi sosial

Interaksi sosial merupakan proses dasar dalam kehidupan manusia yang menjadi fondasi bagi terbentuknya hubungan sosial dan struktur sosial. Menurut Gillin (1992), interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis antara individu dengan individu lain atau dengan kelompok, atau antar kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa manusia, sebagai makhluk sosial, tidak bisa hidup tanpa kehadiran orang lain. Bonner menjelaskan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara dua orang atau lebih yang aksinya dapat memengaruhi atau mengubah kehidupan individu lain. Pandangan ini menekankan pada adanya pengaruh timbal balik yang terjadi dalam proses interaksi. Walgito (1999) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik yang dapat memberikan pengaruh terhadap individu atau kelompok lain, termasuk hubungan antar kelompok yang saling berhubungan. Definisi ini menegaskan bahwa interaksi sosial melibatkan proses saling memengaruhi antara pihak-pihak yang terlibat.

Soerjono Soekanto (2002) mengungkapkan bahwa interaksi sosial adalah proses sosial yang berkaitan dengan cara berhubungan antara individu dan kelompok untuk membangun sistem dalam hubungan sosial. Artinya, interaksi sosial tidak hanya bersifat individual, tetapi juga menciptakan struktur sosial yang lebih luas.

Partowisastro (2003) menambahkan bahwa interaksi sosial adalah relasi sosial yang berfungsi menjalin berbagai jenis relasi sosial yang dinamis, baik antar individu, kelompok, maupun keduanya. Dinamika inilah yang membuat interaksi sosial menjadi unsur penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Setiadi dan Kolip (2011) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau antar kelompok dalam bentuk kerja sama, persaingan, maupun pertikaian berdasarkan nilai dan norma sosial. Murdiyatmo dan Handayani menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang dibangun seseorang dengan orang lain yang dalam prosesnya membentuk struktur sosial dan hubungan saling memengaruhi antar individu. Ini menekankan bahwa interaksi sosial bukan hanya soal hubungan semata, melainkan juga proses terbentuknya tatanan sosial.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah proses dinamis yang terjadi dalam hubungan antara individu dan kelompok yang saling memengaruhi dan membentuk struktur sosial. Interaksi ini dapat berupa kerja sama, konflik, persaingan, atau bentuk relasi sosial lainnya yang dilandasi oleh norma dan nilai sosial yang berlaku.

2. Aspek-Aspek Interaksi Sosial

Menurut Nelson dan Jones (1996), interaksi sosial memiliki beberapa aspek penting yang dapat memengaruhi hubungan antarindividu, yaitu:

- a. Keakraban

Keakraban mencakup kedalaman hubungan, kebebasan diri, dan rasa kekeluargaan. Hal ini melibatkan kemampuan untuk berbagi perasaan dan pikiran secara mendalam dengan orang lain. Keakraban mendorong hubungan yang lebih dekat dan bermakna.

b. Persahabatan

Persahabatan menyediakan sistem dukungan yang kompleks, memberikan rasa aman, dan mendorong hubungan yang lebih akrab. Persahabatan yang sehat meningkatkan kemampuan individu untuk beradaptasi dan merasa diterima dalam lingkungan sosial.

c. Membantu orang lain

Interaksi sosial sering kali melibatkan tindakan membantu orang lain. Hal ini mencerminkan kepedulian dan empati terhadap sesama, yang pada akhirnya memperkuat hubungan sosial dan rasa saling percaya.

d. Kesehatan fisik

Kesehatan fisik juga berhubungan erat dengan interaksi sosial. Berpartisipasi dalam kegiatan bersama, seperti olahraga, dapat meningkatkan kesehatan fisik dan mental serta mempererat hubungan sosial.

Menurut Sisrazeni (2017) aspek-aspek dari interaksi sosial meliputi :

- a) Individu dalam kelompok bersifat terbuka, yaitu keterbukaan individu terhadap kelompok dan penerimaan partisipasi kelompok dalam kelompok.
- b) Kerja sama individu dalam kelompok, yaitu keterlibatan individu dalam kegiatan kelompok berupa ide bagi kemajuan kelompok.
- c) Frekuensi hubungan individu dalam kelompok yaitu intensitas manusia dalam bertemu dengan kelompok dan saling berbicara dalam hubungan yang dekat.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan aspek dari Soekanto (2003) dikarenakan teori tersebut paling relevan untuk digunakan di dalam penelitian ini dan lebih lengkap dibandingkan aspek yang dikemukakan oleh teori lainnya.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menentukan kualitas dan intensitasnya, diantaranya yaitu:

1. Kepribadian: Sifat individu, seperti keterbukaan, rasa percaya diri, atau empati, yang memengaruhi cara individu berhubungan dengan orang lain.
2. Lingkungan sosial: Situasi di sekitar, seperti keluarga, sekolah, atau masyarakat, yang menyediakan konteks bagi terjadinya interaksi.
3. Teknologi: Perkembangan teknologi memungkinkan interaksi yang lebih mudah dan luas melalui berbagai platform digital.
4. Nilai dan norma: Aturan sosial yang berlaku dalam masyarakat menjadi pedoman yang mengarahkan interaksi agar sesuai dengan harapan bersama.

Menurut Gerungan (2006), terdapat beberapa faktor yang memengaruhi terjadinya interaksi sosial, yaitu:

a. Imitasi

Imitasi memainkan peran penting dalam proses interaksi sosial. Sisi positifnya adalah membantu individu mematuhi norma dan nilai-nilai yang berlaku, sementara sisi negatifnya adalah meniru perilaku yang tidak sesuai.

b. Sugesti

Sugesti terjadi ketika individu menerima pandangan atau sikap dari pihak lain tanpa analisis rasional. Hal ini biasanya terjadi pada individu dengan emosi yang labil atau pada situasi tertentu.

c. Identifikasi

Identifikasi adalah proses mendalam di mana individu meniru sifat atau perilaku orang lain yang dianggap ideal. Proses ini dapat berlangsung secara sadar maupun tidak sadar.

d. Simpati

Simpati adalah perasaan tertarik kepada orang lain yang mendorong terjalinnya hubungan yang positif. Simpati sering kali menjadi awal dari kerjasama yang baik dalam hubungan sosial.

4. Perspektif Islam terhadap Interaksi Sosial

Interaksi sosial dalam Islam merupakan prinsip dasar yang menekankan pentingnya hubungan yang harmonis antara sesama manusia. Allah SWT menciptakan manusia dengan beragam perbedaan agar mereka dapat saling mengenal, memahami, dan belajar satu sama lain. Hal ini dijelaskan dalam QS. Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya :

"Wahai manusia, sesungguhnya kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah maha mengetahui lagi maha teliti."

Menurut Quraish Shihab (2021), kata تَعَارَفُوا (*ta'ara'fu*) yang digunakan dalam ayat ini berasal dari kata عَرَفَ (*'arafa*), yang memiliki arti "mengenal". Penggunaan bentuk kata ini menunjukkan bahwa proses mengenal dalam Islam bersifat timbal balik, di mana setiap individu saling berinteraksi dan memberikan manfaat satu sama lain. Semakin dalam seseorang mengenal individu atau kelompok lain, semakin besar kesempatan untuk bertukar pengalaman, wawasan, dan nilai-nilai kehidupan. Oleh karena itu, ayat ini menegaskan pentingnya membangun hubungan sosial yang baik, karena dengan saling mengenal, manusia dapat mengambil pelajaran dari satu sama lain, meningkatkan ketakwaan kepada Allah SWT, serta menciptakan kehidupan yang harmonis dan damai, baik di dunia maupun di akhirat.

C. Keterampilan Komunikasi

1. Pengertian Keterampilan Komunikasi

Komunikasi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia, baik dalam lingkungan sosial, pendidikan, maupun profesional. Salah satu bentuk kemampuan penting dalam proses komunikasi adalah keterampilan komunikasi, yaitu kemampuan untuk menyampaikan, menerima, dan merespons pesan secara efektif agar tercapai pemahaman bersama. Shannon dan Weaver (1949) melalui *Mathematical Theory of Communication* menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses transmisi pesan dari sumber (*sender*) kepada penerima (*receiver*) melalui saluran tertentu, yang bertujuan menimbulkan efek tertentu. Dalam teori ini, komunikasi tidak hanya sebatas penyampaian makna, tetapi juga mencakup efektivitas dan efisiensi proses penyampaian pesan yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor pengganggu (*noise*).

Selanjutnya, Chaplin (2006) dalam *Dictionary of Psychology* mengemukakan bahwa keterampilan (*skill*) merupakan kapasitas untuk melakukan suatu tindakan dengan tepat, lancar, dan efisien sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. Dalam konteks komunikasi, keterampilan komunikasi mencerminkan kemampuan individu

dalam menyampaikan informasi atau pesan secara efektif berkat pengalaman dan pembelajaran yang dimiliki.

Menurut Eggen (2004), keterampilan komunikasi adalah pengetahuan dan kemampuan yang digunakan dalam teknik komunikasi lisan, gerakan tubuh, ekspresi wajah, serta media komunikasi lainnya untuk menjalin interaksi dan hubungan yang efektif.

Effendy (2009) juga menjelaskan bahwa komunikasi merupakan proses pertukaran pesan antara dua orang atau lebih, yang melibatkan kesamaan makna agar informasi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh pihak penerima. Keterampilan komunikasi dalam hal ini mencakup kemampuan menyusun pesan yang jelas, tepat, dan sesuai dengan konteks serta karakteristik lawan bicara.

Chatab (2007) mengungkapkan bahwa keterampilan komunikasi adalah kemampuan menjalin hubungan melalui individu atau media sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas dan efektif. Ia menekankan pentingnya kejelasan, ketepatan, serta kemampuan adaptasi dalam menyampaikan pesan kepada audiens yang beragam. Spitzberg dan Cupach (1984) mengembangkan teori Communication Competence yang menyatakan bahwa keterampilan komunikasi merupakan kombinasi dari tiga komponen utama, yaitu motivasi, pengetahuan, dan keterampilan. Motivasi merujuk pada keinginan individu untuk terlibat dalam komunikasi, pengetahuan mengacu pada pemahaman mengenai aturan komunikasi yang sesuai, dan keterampilan merupakan kemampuan teknis untuk menyampaikan pesan secara efektif sesuai dengan situasi. Terakhir, Budiono dan Abdurrohman (2020) menyatakan bahwa keterampilan komunikasi adalah kemampuan untuk mengungkapkan sudut pandang dan gagasan secara jelas dan persuasif, menyampaikan instruksi dengan efektif, serta menginspirasi orang lain melalui pesan yang disampaikan. Dalam konteks

ini, keterampilan komunikasi juga mencerminkan kecerdasan interpersonal dan kemampuan memengaruhi orang lain secara positif.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan keterampilan komunikasi adalah bagaimana menyampaikan pesan secara efektif dan efisien sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima.

2. Aspek-Aspek Keterampilan Komunikasi

Nelson (2012) mengungkapkan bahwa keterampilan komunikasi terdiri dari tiga aspek utama:

a. Keterampilan verbal

Keterampilan ini meliputi penggunaan bahasa formal, bahasa informal, dan isi materi yang disampaikan. Penguasaan bahasa membantu individu untuk menyampaikan ide secara jelas dan efektif.

b. Keterampilan vokal

Keterampilan vokal mencakup aspek suara seperti artikulasi, intonasi (tinggi-rendah), tempo (kecepatan bicara), aksentuasi (penekanan), dan volume. Aspek ini sangat penting untuk memberikan makna yang tepat pada pesan yang disampaikan.

c. Keterampilan nonverbal

Keterampilan komunikasi nonverbal meliputi penggunaan ekspresi wajah, kontak mata, gerak tubuh, dan sentuhan. Ekspresi wajah seperti tersenyum atau menunjukkan empati melalui kontak mata membantu memperkuat pesan yang disampaikan. Sentuhan lembut juga dapat mengekspresikan rasa peduli terhadap lawan bicara.

d. Keterampilan mendengar

Keterampilan mendengar aktif melibatkan perhatian penuh kepada lawan bicara, mempertahankan kontak mata, dan memberikan tanggapan yang relevan dan

informatif. Mendengar secara aktif membantu menciptakan komunikasi yang efektif dan empati.

Menurut Greenstein (2012) keterampilan komunikasi melibatkan berbagai aspek yaitu :

a. Menyampaikan pesan kepada target terpilih

Kemampuan untuk menyampaikan ide atau informasi kepada audiens tertentu, seperti individu lain atau kelompok target tertentu. Hal ini mencakup penguasaan teknik berbicara yang sesuai dengan kebutuhan audiens.

b. Menerima komunikasi

Melibatkan kemampuan membaca, mendengar, berpendapat, dan memanfaatkan berbagai sumber informasi untuk memahami ide. Proses ini mencakup keterbukaan terhadap masukan dan pandangan dari pihak lain.

c. Keterampilan berbicara

Meliputi kemampuan untuk mengkomunikasikan ide dengan jelas, menggunakan tata bahasa yang baik, dan menyampaikan pesan secara efektif tanpa menimbulkan kesan menghakimi.

d. Keterampilan mendengar

Mendengarkan secara aktif, yang ditandai dengan mempertahankan kontak mata, memberikan perhatian penuh, dan memberikan tanggapan yang relevan. Hal ini bertujuan untuk memahami maksud lawan bicara secara menyeluruh.

e. Keterampilan nonverbal

Melibatkan penggunaan ekspresi wajah, kontak mata, bahasa tubuh, dan sentuhan untuk mendukung komunikasi verbal. Ekspresi wajah seperti tersenyum atau gerak tubuh tertentu dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

f. Menggunakan banyak sumber informasi

Individu yang terampil berkomunikasi dapat mengintegrasikan berbagai sumber informasi untuk mendukung argumen atau pendapatnya. Hal ini mencerminkan kecakapan dalam mencari, menganalisis, dan menyampaikan informasi secara efektif.

g. Menghargai pendapat orang lain

Keterampilan komunikasi juga mencakup kemampuan untuk menghormati pandangan orang lain, sekaligus menyampaikan ide atau gagasan sendiri secara tegas namun tetap menghargai perbedaan pendapat.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan aspek yang dari Nelson (2012) dikarenakan teori tersebut paling relevan untuk digunakan di dalam penelitian ini dan lebih lengkap dibandingkan aspek yang dikemukakan oleh teori lainnya

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Komunikasi

Menurut Yusuf (2000) faktor dari keterampilan komunikasi meliputi:

a. Latar belakang kebudayaan

Makna suatu pesan sangat dipengaruhi oleh pola pikir individu yang terbentuk dari kebiasaan dan budaya tertentu. Jika pengirim dan penerima pesan memiliki latar belakang budaya yang sama, komunikasi menjadi lebih efektif. Pola pikir yang sejalan mempermudah pemahaman pesan dan mengurangi potensi salah tafsir.

b. Ikatan kelompok atau grup

Nilai-nilai yang dianut oleh suatu kelompok memiliki pengaruh besar terhadap keterampilan komunikasi individu. Semakin kuat ikatan dalam kelompok, semakin besar pengaruh nilai kelompok tersebut dalam membentuk cara berkomunikasi individu, baik secara verbal maupun nonverbal.

c. Intelegensi

Tingkat kecerdasan seseorang memengaruhi kemampuan individu dalam memahami, mengolah, dan menyampaikan pesan secara efektif. Semakin tinggi tingkat intelegensi individu, semakin cepat ia menguasai keterampilan komunikasi yang baik.

d. Hubungan keluarga

Hubungan keluarga yang dekat dan harmonis memiliki peran besar dalam mempercepat perkembangan keterampilan komunikasi, terutama pada anak. Hubungan yang hangat memberikan rasa aman dan meningkatkan kemampuan anak untuk mengekspresikan dirinya secara bebas.

Menurut Gerungan (2006), terdapat beberapa faktor yang memengaruhi terjadinya interaksi sosial, yaitu:

a. Imitasi

Imitasi memainkan peran penting dalam proses interaksi sosial. Sisi positifnya adalah membantu individu mematuhi norma dan nilai-nilai yang berlaku, sementara sisi negatifnya adalah meniru perilaku yang tidak sesuai.

b. Sugesti

Sugesti terjadi ketika individu menerima pandangan atau sikap dari pihak lain tanpa analisis rasional. Hal ini biasanya terjadi pada individu dengan emosi yang labil atau pada situasi tertentu.

c. Identifikasi

Identifikasi adalah proses mendalam di mana individu meniru sifat atau perilaku orang lain yang dianggap ideal. Proses ini dapat berlangsung secara sadar maupun tidak sadar.

d. Simpati

Simpati adalah perasaan tertarik kepada orang lain yang mendorong terjalinnya hubungan yang positif. Simpati sering kali menjadi awal dari kerjasama yang baik dalam hubungan sosial.

4. Perspektif Islam terhadap Keterampilan Komunikasi

Komunikasi dalam Islam tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, tetapi juga sebagai bentuk akhlak yang mencerminkan keimanan seseorang. Islam mengajarkan pentingnya berbicara dengan baik, sopan, dan penuh hikmah agar tidak menimbulkan perpecahan dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam QS. Al-Isra' ayat 53:

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُّبِينًا ﴿٥٣﴾

Artinya:

"Katakan kepada hamba-hamba-Ku supaya mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (dan benar). Sesungguhnya setan itu selalu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya setan adalah musuh yang nyata bagi manusia."

Menurut Quraish Shihab (2021), ayat ini mengajarkan bahwa Allah SWT memerintahkan umat-Nya untuk selalu berbicara dengan baik dan lemah lembut agar tidak menimbulkan perselisihan. Sikap ini tidak hanya ditujukan kepada sesama umat Muslim, tetapi juga kepada seluruh manusia tanpa membedakan latar belakang mereka. Lebih dari itu, meskipun seseorang mendapatkan perlakuan yang kasar atau menyakitkan dari orang lain, Allah SWT dan Rasul-Nya tetap mengajarkan agar umat Islam bersikap santun, menahan diri dari balasan yang buruk, serta memaafkan dengan penuh ketulusan.

D. Pengaruh Interaksi Sosial dan Keterampilan Komunikasi di dalam Terhadap Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam bertindak sesuai dengan tuntutan serta tantangan yang dihadapinya. Kepercayaan diri ini

mencakup sikap menerima kelebihan dan kekurangan diri secara positif, serta kemampuan untuk mengelola emosi, menjalin hubungan sosial, dan berinteraksi dengan lingkungan secara efektif (Lauster, 2012). Individu yang memiliki tingkat kepercayaan diri tinggi umumnya mampu menyampaikan pendapat, membuat keputusan, dan menyesuaikan diri dalam berbagai kondisi sosial. Sebaliknya, individu dengan kepercayaan diri rendah cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan menunjukkan gejala kecemasan.

Salah satu faktor yang berpengaruh besar terhadap kepercayaan diri adalah interaksi sosial. Menurut Gillin (1954), interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu lainnya maupun kelompok dalam berbagai situasi sosial. Interaksi sosial yang bersifat positif mampu memberikan dukungan emosional, meningkatkan keterampilan sosial, serta memperkuat rasa percaya diri individu dalam proses komunikasi dan keterlibatan sosialnya (Gerungan, 2004).

Hasil penelitian Dinar dan Purnomo (2016) menunjukkan bahwa interaksi sosial memberikan pengaruh sebesar 37,1% terhadap tingkat kepercayaan diri seseorang. Interaksi sosial yang intens dan berkualitas membuat individu merasa dihargai, menerima umpan balik yang membangun, serta lebih berani dalam menyampaikan pendapat dan mengambil tindakan. Sebaliknya, interaksi sosial yang minim dapat menimbulkan rasa ragu, cemas, dan menurunnya rasa percaya diri saat berinteraksi dengan orang lain.

Selain interaksi sosial, keterampilan komunikasi juga menjadi faktor penting dalam membentuk kepercayaan diri. Keterampilan komunikasi meliputi kemampuan seseorang dalam menyampaikan informasi, ide, maupun pesan kepada orang lain baik secara lisan maupun melalui bahasa tubuh (Cangara, 2008). Individu dengan keterampilan komunikasi yang baik cenderung mampu menyampaikan pikiran dengan jelas, memahami perspektif orang lain, dan menjalin hubungan sosial yang sehat. Hal tersebut mendukung

terbentuknya rasa percaya diri karena individu merasa mampu menyampaikan ide dan emosinya secara efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati (2015) mengungkapkan bahwa keterampilan komunikasi yang baik dapat meningkatkan keberanian seseorang dalam berbicara di depan umum serta berperan aktif dalam diskusi kelompok. Dengan keterampilan komunikasi yang efektif, individu akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, mengurangi rasa canggung, dan mempererat hubungan dengan orang lain. Sebaliknya, kurangnya keterampilan komunikasi dapat membuat seseorang cenderung menghindari interaksi sosial dan kesulitan dalam mengekspresikan diri, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya rasa percaya diri.

Dalam konteks permainan *GTA 5 ROLEPLAY*, keterampilan komunikasi dan interaksi sosial memegang peranan penting. Para pemain saling berinteraksi di dalam lingkungan virtual yang menyerupai dunia nyata, di mana mereka dapat bekerja, bersosialisasi, serta berkomunikasi dengan karakter lain. Melalui interaksi sosial yang intens dan keterampilan komunikasi yang efektif, pemain dapat melatih dan mengembangkan rasa percaya diri saat mengambil peran, melakukan negosiasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial di dalam game. Pengalaman ini berpotensi meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam kehidupan nyata, khususnya dalam kemampuan berbicara, mengambil keputusan, dan menjalin relasi sosial.

Terdapat sejumlah keterkaitan antara elemen dalam interaksi sosial (X1) dan keterampilan komunikasi (X2) terhadap aspek-aspek dalam kepercayaan diri (Y). Komunikasi, yang merupakan proses penyampaian informasi, ide, dan perasaan secara verbal maupun non-verbal (Soekanto, 2003), berhubungan erat dengan konsep diri, yakni bagaimana individu menilai dan memahami dirinya. Individu yang aktif dalam komunikasi cenderung memiliki pemahaman diri yang lebih baik dan merasa lebih percaya diri dalam mengevaluasi dirinya.

Kontak sosial merupakan tahap awal terjadinya interaksi, baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung melalui media (Soekanto, 2003). Kontak sosial berkaitan dengan harga diri, yaitu rasa menghargai dan menerima diri sendiri secara realistis. Semakin sering individu melakukan kontak sosial, semakin tinggi pula harga diri mereka karena merasa diterima di lingkungan sosialnya.

Respon sosial adalah reaksi dari individu atau kelompok terhadap tindakan sosial, yang bisa berupa persetujuan, penolakan, atau sikap netral (Soekanto, 2003). Respon sosial yang positif dapat meningkatkan rasa percaya diri individu dalam menghadapi situasi sosial, menumbuhkan keterampilan komunikasi, dan memperluas jaringan sosialnya.

Kerjasama diartikan sebagai usaha bersama antarindividu untuk mencapai tujuan yang saling menguntungkan, seperti kolaborasi atau aliansi (Soekanto, 2003). Lingkungan sosial yang suportif melalui kerjasama dapat membantu mengurangi stres dan kecemasan, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap meningkatnya kondisi psikologis dan kepercayaan diri seseorang.

Keterampilan verbal mencakup penggunaan bahasa formal dan informal serta isi dari pesan yang disampaikan (Nelson, 2012). Individu yang mampu berbicara dengan jelas dan terstruktur cenderung lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri, sehingga mendukung pembentukan konsep diri yang positif.

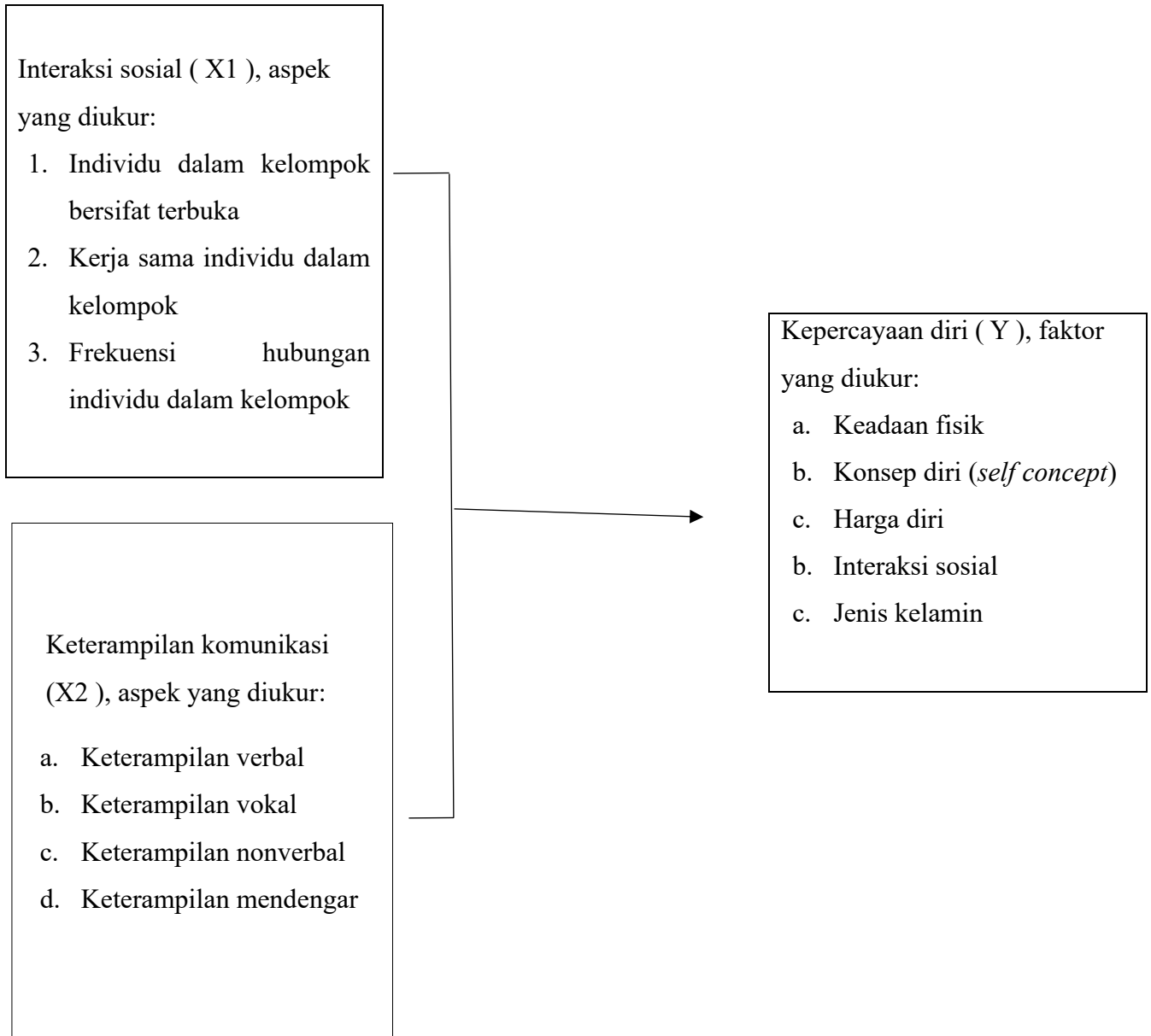
Keterampilan vokal meliputi pengendalian suara seperti artikulasi, intonasi, tempo, tekanan, dan volume (Nelson, 2012). Cara seseorang mengatur elemen vokalnya berpengaruh terhadap bagaimana dirinya dipersepsikan orang lain, yang kemudian berdampak pada harga diri.

Keterampilan nonverbal mencakup ekspresi wajah, kontak mata, bahasa tubuh, dan sentuhan fisik (Nelson, 2012). Bahasa tubuh yang positif dapat meningkatkan

kepercayaan diri seseorang saat berada dalam situasi sosial, yang pada gilirannya memperkuat interaksi sosial.

Keterampilan mendengar adalah kemampuan untuk menangkap dan memahami pesan yang disampaikan oleh lawan bicara dengan efektif (Nelson, 2012). Individu yang memiliki kemampuan mendengar yang baik cenderung lebih dihargai dalam percakapan, sehingga memperkuat rasa percaya dirinya. Berdasarkan uraian di atas, hubungan antara interaksi sosial, keterampilan komunikasi, dan kepercayaan diri pada pemain game *GTA 5 ROLEPLAY* dapat digambarkan dalam skema berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



E. Hipotesis

- 1) Adanya pengaruh interaksi sosial di dalam *game* terhadap kepercayaan diri pada pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY*.
- 2) Adanya pengaruh keterampilan komunikasi di dalam *game* terhadap kepercayaan diri pada pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY*.
- 3) Adanya pengaruh interaksi sosial dan keterampilan komunikasi terhadap kepercayaan diri pada pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jaya (2013) menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk angka dan dianalisis melalui prosedur statistik atau metode kuantifikasi lainnya. Fokus utama dalam pendekatan ini adalah pada gejala-gejala yang dapat diukur dan memiliki ciri khas tertentu dalam kehidupan manusia, yang dikenal sebagai variabel. Inti dari pendekatan kuantitatif adalah analisis terhadap hubungan antarvariabel secara objektif berdasarkan teori yang telah ada. Data statistik dalam pendekatan ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya, baik pada sampel maupun populasi (Sugiyono, 2013). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara dua atau lebih variabel. Dengan pendekatan kuantitatif, hasil penelitian dapat digunakan untuk menyusun teori yang berperan dalam menjelaskan, memprediksi, serta mengendalikan suatu fenomena (Jaya, 2013).

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan metode kausalitas. Menurut Sugiyono (2013), pendekatan kuantitatif kausalitas dimaksudkan untuk menguji hubungan sebab-akibat antarvariabel. Oleh karena itu, dalam penelitian ini terdapat variabel independen sebagai faktor yang memengaruhi, dan variabel dependen sebagai faktor yang dipengaruhi.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Menurut Jaya (2013), variabel penelitian adalah suatu hal yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan topik yang diteliti, yang dapat berupa atribut atau karakteristik dari

objek yang memiliki data pendukung. Sementara itu, Sugiyono (2013:38) mendefinisikan variabel sebagai atribut, sifat, atau nilai yang dimiliki oleh seseorang, objek, atau aktivitas tertentu yang bervariasi dan dipilih oleh peneliti untuk dianalisis serta dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel utama, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen (bebas) adalah variabel yang memberikan pengaruh atau menjadi faktor penyebab perubahan pada variabel lainnya. Sebaliknya, variabel dependen (terikat) adalah variabel yang menerima pengaruh, atau muncul sebagai akibat dari adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Dependen

Y : Kepercayaan diri

b. Variabel Independen

X1 : Interaksi sosial

X2 : Keterampilan komunikasi

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan aspek penting dalam penelitian yang menjelaskan bagaimana variabel-variabel penelitian akan diukur (Jaya, 2013). Tujuan dari definisi ini adalah untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai setiap variabel sebelum proses analisis dilakukan, serta untuk menentukan instrumen yang digunakan dan sumber data pengukuran.

Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kepercayaan diri

Kepercayaan diri merujuk pada keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menghadapi berbagai situasi sosial. Dalam penelitian ini, variabel kepercayaan

diri diukur menggunakan skala yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Drajat (1990), yaitu rasa aman, ambisi yang normal, kemandirian, dan toleransi. Semakin tinggi skor yang diperoleh seseorang pada skala ini, semakin tinggi pula tingkat kepercayaan dirinya. Sebaliknya, skor yang rendah menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah..

b. Interaksi sosial di dalam game

Interaksi sosial didefinisikan sebagai hubungan timbal balik antara individu yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan sosialnya di dalam game *GTA 5 ROLEPLAY*. Untuk mengukur variabel ini, digunakan skala yang disusun berdasarkan aspek-aspek menurut Sisrazeni (2017), individu dalam kelompok bersifat terbuka, kerjasama individu dalam kelompok, frekuensi hubungan individu dalam kelompok. Individu dengan skor tinggi pada skala ini dikategorikan memiliki tingkat interaksi sosial yang tinggi, sedangkan individu dengan skor rendah dikategorikan memiliki interaksi sosial yang rendah..

c. Keterampilan komunikasi di dalam game

Keterampilan komunikasi Keterampilan komunikasi adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan serta menerima pesan dengan cara yang efektif saat berada di dalam game. Dalam penelitian ini, variabel ini diukur menggunakan skala yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek dari Nelson (2012), yang mencakup keterampilan verbal, keterampilan vokal, keterampilan nonverbal, dan keterampilan mendengarkan. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin baik keterampilan komunikasi yang dimiliki individu. Sebaliknya, skor yang rendah mencerminkan keterampilan komunikasi yang kurang optimal.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada jejaring online komunitas GTA 5 *ROLEPLAY* yang terdapat di platform Discord dan Twitter. Platform ini dipilih karena menjadi tempat utama bagi pemain untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dalam game.

2. Waktu Penelitian

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan selama tiga hari pada tanggal 17-20 Juni 2025. Data dikumpulkan secara *online* dengan membagikan tautan *Google Form* kepada partisipan melalui platform *Discord* dan *Twitter*.

D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi Penelitian

Jaya (2013) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan unit atau individu yang terdiri dari manusia, lembaga, maupun objek lainnya yang memiliki karakteristik tertentu yang ingin diteliti. Sementara itu, menurut Priadana (2021), populasi merupakan keseluruhan subjek dalam suatu penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang dijadikan sumber data. Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah para pemain *game* GTA 5 *ROLEPLAY* yang aktif di server Indonesia. Setiap anggota dalam populasi ini memiliki peluang yang sama untuk berpartisipasi dalam penelitian.

2. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih dan dianggap dapat mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Sugiyono (2013) mengungkapkan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang digunakan untuk mewakili populasi dalam penelitian. Penentuan ukuran sampel menjadi aspek krusial dalam pendekatan

kuantitatif karena dapat memengaruhi keakuratan hasil analisis (Jaya, 2013). Dalam penelitian ini, pemilihan responden tidak hanya mempertimbangkan aspek demografis, tetapi juga pengalaman yang relevan dengan variabel yang dikaji agar hasil yang diperoleh lebih representatif. Meskipun menggunakan pendekatan kuantitatif, peneliti tetap memperhatikan konteks empatik dalam pemilihan partisipan, sebagaimana disampaikan oleh Salama dkk. (2020). Sedangkan validitas dalam riset juga dipengaruhi oleh kedalaman dan relevansi informasi dari partisipan (Salama & Chikudate, 2021).

Untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini, digunakan rumus Lemeshow karena jumlah populasi yang tidak diketahui secara pasti serta sifat populasi yang dapat berubah. Manaroinson (2013) menjelaskan bahwa rumus Lemeshow digunakan dalam penelitian dengan populasi tak diketahui secara pasti jumlahnya dan bersifat fluktuatif. Rumusnya sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= z^2 p (1-p) / d \\ &= 1,96^2 \cdot 0,5 (1-0,5) / 0,05 \\ &= 192,08 \end{aligned}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

z = Nilai standart = 1,96

p = Maksimal estimasi = 50% = 0,5

d = *sampling error* = 5%

Berdasarkan perhitungan di atas, jumlah minimal sampel dalam penelitian ini adalah 196 responden dengan tingkat kesalahan sebesar 5%.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan metode purposive sampling. Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa non-probability sampling adalah metode pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap individu dalam populasi untuk terpilih sebagai sampel. Sedangkan purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah ditentukan peneliti untuk memastikan bahwa subjek yang dipilih relevan dengan fokus penelitian. Kriteria sampel dalam penelitian ini meliputi:

- a. Pemain yang telah aktif bermain GTA 5 *ROLEPLAY* yang bermain di server Indonesia.
- b. Pemain yang tergabung dalam komunitas *online*, *Discord* atau *Twitter* terkait GTA 5 *ROLEPLAY*.
- c. Pemain bermain minimal 5 jam dalam seminggu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen skala, yang disusun berdasarkan aspek-aspek dari masing-masing variabel penelitian. Skala yang digunakan adalah skala Likert, yakni skala yang pertama kali dikembangkan oleh Likert (1967) dengan mempertimbangkan perilaku serta kondisi relevan yang mencerminkan karakteristik psikologis individu. Skala ini mencakup berbagai aspek, seperti dimensi dari kepercayaan diri, interaksi sosial, dan keterampilan komunikasi, yang kesemuanya bertujuan untuk mengukur kondisi psikologis responden secara menyeluruh.

Menurut Sugiyono (2013), skala Likert merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, serta persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial tertentu. Fenomena tersebut dijabarkan menjadi variabel yang spesifik, lalu

diturunkan ke dalam bentuk indikator. Indikator-indikator ini selanjutnya dijadikan dasar dalam menyusun item pernyataan atau pertanyaan pada instrumen penelitian.

Melalui penggunaan skala Likert, responden diberikan kesempatan untuk menyatakan tingkat persetujuannya terhadap item-item yang ada, sehingga peneliti dapat menganalisis persepsi dan pandangan responden terhadap variabel yang sedang dikaji. Dalam penelitian ini, digunakan model skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yakni: Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Netral (N), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS). Masing-masing jawaban diberikan nilai dari 1 hingga 5 untuk item yang bersifat favorable, yaitu pernyataan yang secara positif mendukung atau mencerminkan variabel yang diukur. Lalu untuk rentang 5 sampai 1 merupakan pernyataan *unfavorable*, yaitu pernyataan yang mencerminkan item negatif atau bertentangan dengan variabel tersebut.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Skala

Favorable	Skor	Unfavorable	Skor
Sangat sesuai (SS)	5	Sangat Tidak Sesuai (STS)	1
Sesuai (S)	4	Tidak sesuai (TS)	2
Netral (N)	3	Netral (N)	3
Tidak sesuai (TS)	2	Sesuai (S)	4
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	Sangat sesuai (SS)	5

Terdapat tiga skala yang akan digunakan dalam penelitian ini, skala yang akan digunakan yaitu:

1. Skala kepercayaan diri

Skala kepercayaan diri diukur menggunakan skala yang telah disusun oleh peneliti dan disusun berdasarkan aspek-aspek kepercayaan diri menurut Drajat (1990) aspek kepercayaan diri meliputi rasa aman, ambisi normal, kemandirian dan toleransi.

Tabel 3. 2 *Blueprint* Kepercayaan Diri

Aspek Kepercayaan Diri	Indikator	Item		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Rasa aman	Dukungan dari lingkungan sekitar	1, 17	5, 21	4
	Kenyamanan beraktifitas sehari-hari	9, 25	13, 29	4
Ambisi normal	Kesesuaian antara tujuan dan kemampuan diri	2, 18	6, 22	4
	Dorongan untuk mencapai tujuan secara realistis	10, 26	14, 30	4
Kemandirian	Kemampuan mengambil keputusan sendiri	3, 19	7, 23	4
	Tanggung jawab atas tindakan	11, 27	15, 31	4
Toleransi	Kesediaan menerima perbedaan	4, 20	8, 24	4
	Kontrol emosi dalam situasi yang tidak sesuai	12, 28	16, 32	4
Jumlah		16	16	32

2. Skala Interaksi sosial

Skala interaksi sosial diukur menggunakan skala yang telah disusun oleh peneliti dan disusun berdasarkan aspek-aspek interaksi sosial menurut Soekanto (2003) aspek interaksi sosial meliputi komunikasi, kontak sosial, respon sosial, kerjasama.

Tabel 3.3 *Blueprint* Interaksi Sosial

Aspek Interaksi Sosial	Indikator	Item		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Individu dalam kelompok bersifat terbuka	Kemampuan menyampaikan informasi	1, 17	5, 21	4
	Kemampuan menerima informasi	9, 25	13, 29	4
Kerjasama individu dalam kelompok	Kesedian untuk membuka diri	2, 18	6, 22	4
	Kemampuan untuk beradaptasi	10, 26	14, 30	4
Frekuensi hubungan individu dalam kelompok	Kemampuan menerima tindakan sosial	3, 29	7, 23	4
	Kemampuan merespon tindakan sosial	11, 27	15, 31	4
Jumlah		16	16	32

3. Skala Keterampilan Komunikasi

Skala interaksi sosial diukur menggunakan skala yang telah disusun oleh peneliti dan disusun berdasarkan aspek-aspek interaksi sosial menurut Nelson (2012) aspek keterampilan komunikasi adalah keterampilan verbal, keterampilan vokal, keterampilan nonverbal, keterampilan.

Tabel 3. 4 *Blueprint* Keterampilan Komunikasi

Aspek Keterampilan Komunikasi	Indikator	Item		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Keterampilan verbal	Penggunaan kata yang efektif	1, 17	5, 21	4

	Pengusaan bahasa yang digunakan	9, 25	13, 29	4
Keterampilan vokal	Pengaturan intonasi dan penekanan suara	2, 18	6, 22	4
	Artikulasi suara	10, 26	14, 30	4
Keterampilan nonverbal	Penggunaan ekspresi tubuh saat berbicara	3, 29	7, 23	4
	Menjaga kontak mata saat bicara	11, 27	15, 31	4
Keterampilan mendengar	Kemampuan menerima pesan	4, 20	8, 24	4
	Kesediaan mendengarkan lawan bicara	12, 28	16, 32	4
Jumlah		16	16	32

F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Validitas Alat Ukur

Validitas mengacu pada tingkat kesesuaian antara data yang berhasil dikumpulkan dengan kenyataan yang ada di objek penelitian (Sugiyono, 2013). Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang memang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013:121). Dengan kata lain, data dianggap valid jika mencerminkan keadaan sebenarnya. Validitas menjadi komponen penting dalam sebuah penelitian karena menunjukkan sejauh mana instrumen penelitian dapat menggambarkan variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen sesuai dengan tujuan penelitian serta mampu menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, validitas diuji melalui validitas konstruk dengan menggunakan pertimbangan dari para ahli (expert judgement).

2. Daya Beda Aitem

Untuk mengetahui sejauh mana masing-masing item dalam instrumen dapat membedakan antara responden yang memiliki tingkat karakteristik tinggi dan rendah, maka dilakukan uji daya beda item menggunakan aplikasi SPSS. Daya beda diperoleh dari hasil korelasi antara skor setiap item dengan skor total. Item dikatakan memiliki daya beda yang baik apabila nilai korelasi positif dan berada di atas 0,30. Sebaliknya, jika nilai korelasi berada di bawah 0,30 maka item tersebut dianggap tidak valid dan perlu direvisi atau dihilangkan (Sugiyono, 2013:126).

3. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi data yang dihasilkan oleh instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2013), data dianggap reliabel jika mampu memberikan hasil yang konsisten meskipun penelitian dilakukan oleh peneliti yang berbeda atau dalam waktu yang berbeda. Artinya, jika suatu alat ukur dapat menghasilkan data yang stabil dalam pengukuran yang berulang, maka alat ukur tersebut dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach melalui software SPSS versi 29. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha Cronbach $\geq 0,60$. Jika kurang dari nilai tersebut, maka item dinilai tidak reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019) langkah yang dilakukan setelah data diperoleh adalah melakukan analisis data. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kuantitatif untuk mengolah data yang telah terkumpul. Teknik analisis kuantitatif yang diterapkan dalam penelitian ini berbasis statistik, dimana proses analisis data akan menggunakan perangkat lunak SPSS 27 untuk Windows. Adapun langka-langkah yang akan dilakukan dalam menganalisis data akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Klasik

Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik berbantuan program SPSS versi 27. Adapun tahapan-tahapan analisis dijelaskan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Langkah awal dalam uji statistik adalah memeriksa apakah distribusi data mengikuti pola distribusi normal. Menurut Sugiyono (2019), distribusi normal ditunjukkan oleh pola simetris dan seimbang di sekitar nilai rata-rata. Uji ini menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS versi 29. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data terdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dianggap tidak normal (Santoso, 2014).

b. Uji Linearitas

Uji ini bertujuan mengetahui apakah terdapat hubungan linier antara dua variabel. Dengan menggunakan SPSS versi 29, hubungan linier dapat disimpulkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ (Widhiarso, 2010). Variabel bebas dan variabel terikat juga dapat dikatakan memiliki keterhubungan yang signifikan apabila memiliki skor linearitas pada *Deviation for Linearity* $> 0,05$.

b) Uji Multikolinearitas

Uji ini dilakukan untuk mendeteksi apakah terdapat korelasi tinggi antar variabel independen yang dapat mengganggu hasil regresi. Mengacu pada Sriningsih dkk. (2018), pengujian dilakukan dengan melihat nilai VIF (Variance Inflation Factor). Jika nilai VIF > 10 , maka terdapat multikolinearitas. Sebaliknya, jika VIF < 10 , maka tidak terjadi multikolinearitas sehingga hasil regresi dapat diinterpretasikan dengan lebih tepat.

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji pengaruh dua atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen, digunakan teknik analisis regresi linier berganda. Menurut Santoso (2017), regresi linier berganda membantu mengevaluasi pengaruh simultan dari beberapa variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Pengolahan data dilakukan dengan SPSS versi 29. Penentuan signifikansi hasil analisis berdasarkan nilai p-value. Menurut Azwar (2015) menyatakan bahwa kriteria untuk uji hipotesis regresi linier berganda adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($P < 0,05$), berarti hipotesis ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($P > 0,05$), berarti hipotesis ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

A. Hasil Uji Coba Alat Ukur

1. Uji Validitas Alat Ukur

- a. Kepercayaan diri

Skala kepercayaan diri untuk uji coba pada penelitian ini menggunakan 32 item yang diujicobakan terhadap 30 responden. Hasil uji validitas menunjukkan 26 item dinyatakan valid serta item lainnya gugur sebanyak 6 item dikarenakan $r < 0,30$.

Berikut tabel yang merupakan hasil uji coba skala kepercayaan diri yang sudah diujicobakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.5 *Blueprint* Kepercayaan Diri

Aspek Kepercayaan Diri	Indikator	Item		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Rasa aman	Dukungan dari lingkungan sekitar	1*, 17*	5, 21	4
	Kenyamanan beraktifitas sehari-hari	9, 25*	13, 29	4
Ambisi normal	Kesesuaian antara tujuan dan kemampuan diri	2, 18	6, 22	4
	Dorongan untuk mencapai tujuan secara realistis	10, 26	14, 30	4
Kemandirian	Kemampuan mengambil keputusan sendiri	3, 19*	7, 23	4
	Tanggung jawab atas tindakan	11, 27	15, 31	4
Toleransi	Kesediaan menerima perbedaan	4, 20	8, 24	4
	Kontrol emosi dalam situasi yang tidak sesuai	12*, 28*	16, 32	4
Jumlah		16	16	32

Keterangan: tanda bintang adalah tanda item yang gugur.

b. Interaksi Sosial

Skala interaksi sosial untuk uji coba pada penelitian ini menggunakan 24 item yang diujicobakan terhadap 30 responden. Hasil uji validitas menunjukkan 24 item dinyatakan valid serta item lainnya gugur sebanyak 2 item dikarenakan $r < 0,30$.

Berikut tabel yang merupakan hasil uji coba skala interaksi sosial yang sudah diujicobakan dalam penelitian ini:

Tabel 3. 6 *Blueprint* Interaksi Sosial

Aspek Interaksi Sosial	Indikator	Item		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Individu dalam kelompok bersifat terbuka	Kemampuan menyampaikan informasi	1, 13	4*, 16	4
	Kemampuan menerima informasi	7, 19	10, 22	4
Kerjasama individu dalam kelompok	Kesedian untuk membuka diri	2, 14	5, 17	4
	Kemampuan untuk beradaptasi	8, 20	11, 23	4
Frekuensi hubungan individu dalam kelompok	Kemampuan menerima tindakan sosial	3, 15	6, 18	4
	Kemampuan merespon tindakan sosial	9*, 21	12, 24	4
Jumlah		12	12	24

Keterangan: tanda bintang adalah tanda item yang gugur.

c. Keterampilan Komunikasi

Skala keterampilan komunikasi untuk uji coba pada penelitian ini menggunakan 32 item yang diujicobakan terhadap 30 responden. Hasil uji validitas menunjukkan 28 item dinyatakan valid serta 4 item lainnya gugur karena item memiliki $r < 0,3$.

Tabel 3. 7 *Blueprint* Keterampilan Komunikasi

Aspek Keterampilan Komunikasi	Indikator	Item		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Keterampilan verbal	Penggunaan kata yang efektif	1, 17	5, 21	4
	Pengusaan bahasa yang digunakan	9, 25*	13, 29	4
Keterampilan vokal	Pengaturan intonasi dan penekanan suara	2*, 18	6*, 22	4

	Penyesuain volume saat berbicara	10, 26	14, 30	4
Keterampilan nonverbal	Penggunaan ekspresi tubuh saat berbicara	3*, 29	7, 23	4
	Menjaga kontak mata saat bicara	11, 27	15, 31	4
Keterampilan mendengar	Kemampuan menerima pesan	4, 20	8, 24	4
	Kesediaan mendengarkan lawan bicara	12, 28	16, 32	4
Jumlah		16	16	32

Keterangan: tanda bintang adalah tanda item yang gugur.

2. Reliabilitas Alat Ukur

a.) Reliabilitas Kepercayaan Diri

Tabel 3. 8 Reliabilitas Skala Kepercayaan Diri Sebelum Gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.875	32

Tabel 3. 9 Reliabilitas Skala Kepercayaan Diri Setelah Gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.895	26

Hasil uji reliabilitas skala kepercayaan diri menggunakan *Alpha Cronbach* menunjukkan nilai sebesar 0,895 yang berarti skala kepercayaan diri dinyatakan reliabel karena memiliki nilai $>0,6$.

b.) Reliabilitas Interaksi Sosial

Tabel 3. 10 Reliabilitas Skala Interaksi Sosial Sebelum Gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.894	24

Tabel 3. 11 Reliabilitas Skala Interaksi Sosial Setelah Gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.905	22

Hasil uji reliabilitas skala interaksi sosial menggunakan *Alpha Cronbach* menunjukkan nilai sebesar 0.905 yang berarti skala interaksi sosial dinyatakan reliabel karena memiliki nilai $>0,6$.

c.) Reliabilitas Keterampilan Komunikasi Sebelum Gugur

Tabel 3. 12 Reliabilitas Skala Keterampilan Komunikasi Sebelum Gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.910	32

Tabel 3. 13 Reliabilitas Skala Keterampilan Komunikasi Setelah Gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.928	28

Hasil uji reliabilitas skala keterampilan komunikasi menggunakan *Alpha Cronbach* menunjukkan nilai sebesar 0.928 yang berarti skala Keterampilan Komunikasi dinyatakan reliabel karena memiliki nilai $>0,6$.

Lampiran Uji Daya beda item

1. Skala Kepercayaan Diri

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KD1	112.6000	202.800	.129	.877
KD2	112.4333	199.771	.408	.872
KD3	112.5333	197.775	.319	.873
KD4	112.3667	196.102	.470	.870
KD5	113.1333	192.051	.471	.870
KD6	113.5333	186.602	.615	.866
KD7	113.3667	186.309	.559	.867
KD8	113.0667	188.961	.558	.867
KD9	112.4000	198.386	.473	.871
KD10	112.4000	195.283	.489	.870
KD11	112.4000	196.938	.441	.871
KD12	112.8000	203.683	.127	.876
KD13	113.0667	190.754	.600	.867
KD14	113.3000	189.114	.615	.866
KD15	112.6333	195.068	.399	.871
KD16	113.4000	185.490	.589	.866
KD17	113.0333	199.206	.215	.876
KD18	112.4333	198.461	.380	.872
KD19	112.8333	209.178	-.108	.881
KD20	112.3000	199.321	.468	.871
KD21	113.4333	189.909	.532	.868
KD22	113.1333	191.499	.490	.869
KD23	113.5000	196.190	.317	.873
KD24	112.8667	193.361	.429	.871
KD25	112.7000	200.493	.225	.875
KD26	112.5333	194.326	.400	.871
KD27	112.6000	198.386	.328	.873
KD28	112.8333	201.247	.176	.876
KD29	113.1333	195.016	.368	.872
KD30	113.2000	189.959	.484	.869
KD31	113.0333	188.447	.452	.870
KD32	113.5333	196.120	.338	.873

2. Skala Interaksi Sosial

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IS01	85.2000	139.338	.350	.893
IS02	85.1000	134.507	.640	.887
IS03	85.1000	132.783	.552	.888
IS04	85.7667	142.806	.118	.899
IS05	85.5000	133.500	.546	.888
IS06	85.4000	131.007	.609	.886
IS07	84.7000	135.114	.590	.888
IS08	84.7000	134.976	.535	.889
IS09	85.1333	144.189	.057	.901
IS10	85.4333	135.978	.410	.892
IS11	84.9333	131.995	.582	.887
IS12	85.3333	131.057	.655	.885
IS13	85.2000	138.924	.372	.892
IS14	85.1667	133.799	.518	.889
IS15	85.4333	136.254	.367	.893
IS16	85.4667	135.913	.414	.892
IS17	85.3333	130.782	.618	.886
IS18	85.2667	134.961	.456	.891
IS19	84.8667	139.154	.345	.893
IS20	84.9000	131.334	.677	.885
IS21	84.8667	130.395	.708	.884
IS22	85.0000	136.966	.497	.890
IS23	84.8667	134.189	.578	.888
IS24	85.2667	136.340	.505	.889

3. Skala Keterampilan Komunikasi

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KK1	109.2667	248.064	.606	.905
KK2	110.3333	272.644	-.278	.917
KK3	109.4000	264.524	.003	.912
KK4	109.3333	252.506	.495	.907
KK5	110.2000	245.407	.594	.905
KK6	110.1667	267.040	-.090	.916
KK7	109.9000	249.955	.415	.908
KK8	109.8333	245.523	.667	.904
KK9	109.5000	247.155	.660	.905
KK10	109.6667	244.230	.606	.905
KK11	109.2000	254.993	.363	.909
KK12	109.2000	255.614	.360	.909
KK13	110.1333	251.913	.383	.909
KK14	110.0667	251.720	.430	.908
KK15	109.9667	241.620	.604	.905
KK16	109.6333	245.620	.526	.906
KK17	109.4667	247.085	.580	.906
KK18	109.6667	247.816	.580	.906
KK19	109.5000	253.500	.338	.909
KK20	109.4333	245.151	.544	.906
KK21	109.8333	243.385	.576	.905
KK22	109.5667	245.357	.577	.905
KK23	109.3667	247.482	.485	.907
KK24	109.9667	235.482	.724	.902
KK25	109.5000	257.017	.214	.911
KK26	109.6000	245.903	.537	.906
KK27	109.4333	253.357	.406	.908
KK28	109.4333	248.392	.596	.906
KK29	110.2667	245.582	.588	.905
KK30	109.7000	245.528	.457	.908
KK31	110.0667	240.961	.727	.903
KK32	109.6333	241.275	.658	.904

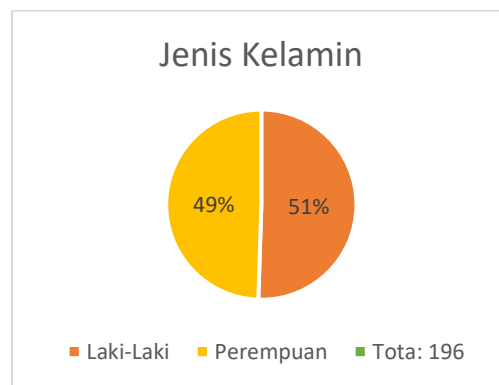
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek

Subjek di dalam penelitian ini yaitu pemain *GTA 5 ROLEPLAY*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 196 responden. Deskripsi data penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu kepercayaan diri, interaksi sosial, dan keterampilan komunikasi. Berikut adalah data subjek penelitian dari jenis kelamin dan asal kota.



Bagan 4. 1 Data Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

Sesuai dengan bagan 4.1 di atas, subjek penelitian berjumlah 196 orang. Presentase jumlah kelamin laki-laki pada pemain *GTA 5 ROLEPLAY* sebesar 51% yaitu 99 pemain dan subjek berjenis kelamin perempuan sebesar 49% yaitu 97 pemain.

Tabel 4. 1 Deskripsi Asal Provinsi Subjek Penelitian

Asal Provinsi	Jumlah
Jawa Tengah	53
Jawa Barat	51
DKI Jakarta	20
Jawa Timur	18
Riau	6
Banten	5
Sumatera Barat	3
Kalimantan Selatan	3
Sulawesi Selatan	3
Lampung	3
Sumatera Utara	2
DIY	2
Kalimantan Timur	2
Kepulauan Bangka Belitung	1
Bali	1
Jambi	1
Kepulauan Riau	1
Maluku Utara	1
Lainnya	20
Total	196

Berdasarkan data yang diperoleh, total jumlah responden adalah sebanyak 196 orang yang berasal dari berbagai provinsi di Indonesia. Mayoritas responden berasal dari Provinsi Jawa Tengah sebanyak 53 orang, diikuti oleh Jawa Barat sebanyak 51 orang. Responden dari DKI Jakarta berjumlah 20 orang, sama dengan jumlah responden yang tercatat dalam kategori “Lainnya” yang tidak disebutkan secara spesifik. Selanjutnya, terdapat 18 responden dari Jawa Timur, 6 dari Riau, dan 5 dari Banten. Masing-masing 3 responden berasal dari Sumatera Barat, Kalimantan Selatan, Sulawesi Selatan, dan Lampung. Provinsi Sumatera Utara dan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) masing-masing menyumbang 2 responden, sama halnya dengan Kalimantan Timur. Sementara itu, Kepulauan Bangka Belitung, Bali, Jambi, Kepulauan Riau, dan Maluku Utara masing-

masing menyumbang 1 responden. Data ini menunjukkan sebaran geografis yang cukup luas, meskipun didominasi oleh responden yang berasal dari Pulau Jawa.

2. Kategorisasi Variabel Penelitian

Penelitian ini meneliti variabel kepercayaan diri, interaksi sosial, dan keterampilan komunikasi. Setiap variabel yang digunakan dikategorisasikan berdasarkan hasil rata-rata (*mean*) dan standar deviasi. Kategorisasi pada variabel kepercayaan diri, interaksi sosial, dan keterampilan komunikasi dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu, rendah, sedang dan tinggi. Kategorisasi ini akan dibantu dengan program SPSS versi 27 *for windows*. Adapun hasil kategorisasi sebagai berikut:

Tabel 4 2 Deskriptif Data

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KepercayaanDiri	196	33	77	110	100.03	4.963
InteraksiSosial	196	42	63	105	89.60	7.751
KeterampilanKomunikasi	196	53	84	137	117.01	10.965
Valid N (listwise)	196					

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa variabel kepercayaan diri memiliki nilai minimum 77, nilai maksimum 110, nilai rata-rata yaitu 100,03 dan nilai standar deviasi yaitu 4,963. Pada variabel interaksi sosial diketahui nilai minimum sebesar 63 , nilai maksimum sebesar 105, nilai rata-rata sebesar 89,60 dan nilai standar deviasi sebesar 7,751. Selanjutnya untuk variabel keterampilan komunikasi skor data minimum adalah 84 skor data maksimum adalah 137, skor rata-rata sebesar 117,01 dan standar deviasi sebesar 10,965. Berdasarkan tabel deskriptif di atas, maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. Kategorisasi Variabel Kepercayaan Diri

Tabel 4.3 Rentang Kategorisasi Variabel Kepercayaan Diri

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (M - 1SD)$	$X < 95,068$	Rendah
$(M - 1SD) \leq X < (M + 1SD)$	$95,068 \leq X < 104,994$	Sedang
$X \geq (M + 1SD)$	$X \geq 104,994$	Tinggi

Berdasarkan rumus pada tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa kategorisasi kepercayaan diri pada pemain GTA 5 *ROLEPLAY* dikategorikan rendah apabila memiliki skor di bawah 95,067. Sementara yang dikategorikan sedang tingkat kepercayaan dirinya apabila memiliki skor antara 95,068 sampai 104,993. Terakhir, yang memiliki skor lebih besar atau sama dengan 104,994 adalah dengan tingkat yang tinggi. Berikut tabel distribusi jumlah subjek pada setiap kategori:

Tabel 4.4 Distribusi Data Kepercayaan Diri

Kategori Kepercayaan Diri		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	36	18.4	18.4	18.4
	Sedang	122	62.2	62.2	80.6
	Tinggi	38	19.4	19.4	100.0
	Total	196	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil bahwa pemain GTA 5 Roleplya sebanyak 122 responden (62,2%) mempunyai tingkat kepercayaan diri yang sedang. Kemudian sebanyak 38 responden (19,4%) memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, sedangkan sebanyak 36 responden (18,4%) mempunyai tingkat kepercayaan diri yang rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas kepercayaan diri pada

pemain GTA 5 *ROLEPLAY* memiliki tingkat kepercayaan diri yang sedang.

b. Kategorisasi Variabel Interaksi Sosial

Tabel 4.5 Rentang Kategorisasi Variabel Interaksi Sosial

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (M - 1SD)$	$X < 81,849$	Rendah
$(M - 1SD) \leq X < (M + 1SD)$	$81,849 \leq X < 97,351$	Sedang
$X \geq (M + 1SD)$	$X \geq 97,351$	Tinggi

Berdasarkan rumus pada tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa kategorisasi interaksi sosial pada pemain GTA 5 *ROLEPLAY* dikategorikan rendah apabila memiliki skor di bawah 81,848. Sementara yang dikategorikan sedang tingkat interaksi sosialnya apabila memiliki skor antara 81,848 sampai 97,350. Terakhir, yang memiliki skor lebih besar atau sama dengan 97,351. adalah tingkat interaksi sosial yang tinggi. Berikut tabel distribusi jumlah subjek pada setiap kategori:

Tabel 4.6 Distribusi Data Interaksi Sosial

Kategori Interaksi Sosial		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	37	18.9	18.9	18.9
	Sedang	124	63.3	63.3	82.1
	Tinggi	35	17.9	17.9	100.0
	Total	196	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil bahwa pemain GTA 5 *ROLEPLAY* sebanyak 124 responden (63,3%) mempunyai tingkat interaksi sosial yang sedang. Kemudian sebanyak 35 responden (17,9%) memiliki tingkat interaksi sosial yang tinggi, sedangkan sebanyak 37

responden (18,9%) mempunyai interaksi sosial yang rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat interaksi sosial pada pemain GTA 5 *ROLEPLAY* berada di tingkat yang sedang.

c. Kategorisasi Variabel Keterampilan Komunikasi

Tabel 4.7 Rentang Kategorisasi Variabel Keterampilan Komunikasi

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (M - 1SD)$	$X < 106,046$	Rendah
$(M - 1SD) \leq X < (M + 1SD)$	$106,046 \leq X < 124,761$	Sedang
$X \geq (M + 1SD)$	$X \geq 124,761$	Tinggi

Berdasarkan rumus pada tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa kategorisasi keterampilan komunikasi pada pemain GTA 5 *ROLEPLAY* dikategorikan rendah apabila memiliki skor di bawah 106,045. Sementara yang dikategorikan sedang tingkat keterampilan komunikasinya apabila memiliki skor antara 106,046 sampai 124,761. Terakhir, yang memiliki skor lebih besar atau sama 124,761 adalah tingkat keterampilan komunikasi yang tinggi. Berikut tabel distribusi jumlah subjek pada setiap kategori:

Tabel 4.8 Distribusi Data Keterampilan Komunikasi

KategorisasiKeterampilanKomunikasi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	30	15.3	15.3	15.3
	Sedang	113	57.7	57.7	73.0
	Tinggi	53	27.0	27.0	100.0
	Total	196	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil bahwa pada pemain GTA 5 *ROLEPLAY* sebanyak 113 responden (57,7%) mempunyai tingkat

keterampilan komunikasi yang sedang. Kemudian sebanyak 53 responden (27%) memiliki tingkat keterampilan komunikasi yang tinggi, sedangkan sebanyak 30 responden (15,3%) mempunyai tingkat keterampilan komunikasi yang rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas pemain GTA 5 *ROLEPLAY* memiliki keterampilan komunikasinya di tingkat yang sedang.

B. Hasil Uji Asumsi

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk apakah penelitian mempunyai persebaran data yang normal atau tidak. Data normal atau tidak dapat dinilai dengan menggunakan uji Kolmogorov smirnov yang dibantu dengan program SPSS versi 27 *for windows*.

Tabel 4.9 Tabel Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			196
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		4.33978880
Most Extreme Differences	Absolute		.057
	Positive		.031
	Negative		-.057
Test Statistic			.057
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.126
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.118
		Upper Bound	.135

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 221623949.

Berdasarkan tabel 4.9, dapat diketahui nilai *Asymp. Sig* sebesar 0,200 pada uji *one-sample Kolmogorov smirnov*. Berdasarkan data tersebut juga, nilai sig. > 0,05

sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa data penelitian ini terdistribusi normal.

2. Hasil Uji Linearitas

Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas Kepercayaan Diri dan Interaksi Sosial

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KepercayaanDiri * InteraksiSosial	Between Groups	(Combined)	1727.167	34	50.799	2.659	<,001
		Linearity	1000.745	1	1000.745	52.385	<,001
		Deviation from Linearity	726.423	33	22.013	1.152	.277
	Within Groups		3075.705	161	19.104		
	Total		4802.872	195			

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji linearitas pada variabel kepercayaan diri dan interaksi sosial menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi *linearity* sebesar $0,001 <$ dari $0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa kepercayaan diri dan interaksi sosial memiliki hubungan yang linier.

Tabel 4.11 Hasil Uji Linearitas Kepercayaan Diri dan Keterampilan Komunikasi

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KepercayaanDiri * KeterampilanKomunikasi	Between Groups	(Combined)	1697.812	44	38.587	1.876	.003
		Linearity	814.904	1	814.904	39.629	<,001
		Deviation from Linearity	882.908	43	20.533	.999	.484
	Within Groups		3105.060	151	20.563		
	Total		4802.872	195			

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji linearitas pada variabel interaksi sosial dan keterampilan komunikasi menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi *linearity*

sebesar $0,001 <$ dari $0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi memiliki hubungan yang linier.

Tabel 4.12 Kesimpulan Hasil Uji Linearitas

No.	Variabel	<i>Deviation from linearity</i>	<i>Linearity</i>	Keterangan
1.	Kepercayaan diri dan interaksi sosial	0,277	$<,001$	Linier
2.	Kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi	0,999	$<,001$	Linier

3. Uji Multikolinearitas

Tabel 4.13 Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Interaksi Sosial	.615	1.256
	Keterampilan Komunikasi	.615	1.256
a. Dependent Variable: Kepercayaan Diri			

Berdasarkan pengujian multikolinearitas, diketahui bahwa nilai *tolerance* $0,615 > 0,10$ dan *VIF* $1,256 < 10$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada masalah atau tidak terjadi gejala multikolinearitas pada model regresi di atas, sehingga model dapat digunakan pada tahap uji selanjutnya.

C. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4.14 Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	70.200	3.883		18.077	<.011
	Interaksi Sosial	.209	.051	.327	4.071	<.001
	Keterampilan Komunikasi	.095	.036	.209	2.609	<.010

Berdasarkan Tabel hasil uji pengaruh parsial interaksi sosial terhadap kepercayaan diri menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 (sig. <0,05) maka H1 diterima. Artinya terdapat pengaruh interaksi sosial terhadap kepercayaan diri pemain *game* GTA 5 *ROLEPLAY*.

Selain itu, tabel hasil uji pengaruh parsial keterampilan komunikasi terhadap kepercayaan diri menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,010 (sig. <0,05) maka H2 diterima. Artinya terdapat pengaruh keterampilan komunikasi terhadap kepercayaan diri *game* GTA 5 *ROLEPLAY*.

Tabel 4. 15 Hasil Uji ANOVA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1130.288	2	565.144	29.699	<.001^b
	Residual	3672.585	193	19.029		
	Total	4802.872	195			
a. Dependent Variable: Kepercayaan Diri						
b. Predictors: (Constant), Keterampilan Komunikasi, Interaksi Sosial						

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 (sig. <0,05) maka H3 diterima. Artinya terdapat pengaruh interaksi sosial dan keterampilan komunikasi terhadap kepercayaan diri *game* GTA 5 *ROLEPLAY*.

Tabel 4.16 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.485 ^a	.235	.277	4.362
a. Predictors: (Constant), KeterampilanKomunikasi,InteraksiSosial				
a. Dependent Variable: KepercayaanDiri				

Berdasarkan tabel, diketahui nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,277 yang berarti bahwa 27,7% kepercayaan diri dapat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan keterampilan komunikasi, sedangkan sisanya sebesar 76,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam riset ini

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas didapatkan hasil persamaan pengujian regresi sebagai berikut:

$$Y = 70,200 + 0,209 (X_1) + 0,095 (X_2)$$

$$Y(\text{KepercayaanDiri}) = 70,200 + 0,209 (\text{interaksi sosial}) + 0,095 (\text{keterampilan komunikasi}).$$

Berdasarkan hasil persamaan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai konstanta 70,200 adalah nilai kepercayaan diri dengan tidak adanya variabel interaksi sosial dan keterampilan komunikasi. Nilai koefisien interaksi sosial sebanyak 0,209 artinya tiap setiap interaksi sosial pada diri individu dapat memberikan peningkatan kepercayaan diri pada pemain GTA 5 *ROLEPLAY* sebesar 0,209. Jadi, apabila interaksi sosial pada individu menurun 1 satuan, maka kepercayaan diri pada pemain GTA 5 *ROLEPLAY* akan menurun sebanyak 0,209. Selain itu, nilai koefisien keterampilan komunikasi sebesar 0,095 artinya setiap

keterampilan komunikasi dalam diri individu dapat memberikan peningkatan kepercayaan diri pada pemain GTA 5 *ROLEPLAY* sebesar 0,095.

D. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh interaksi sosial dan keterampilan komunikasi terhadap kepercayaan diri pemain *game* GTA 5 *ROLEPLAY*. Penelitian ini melibatkan pemain GTA 5 *ROLEPLAY* yang bermain di server Indonesia. Responden penelitian ini berjumlah 196 responden. Responden dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Di mana kriterianya yaitu pemain GTA 5 *ROLEPLAY* yang bermain di server Indonesia dan tergabung di komunitas GTA 5 *ROLEPLAY* Indonesia, serta bermain selama 5 jam dalam seminggu.

Pada variabel kepercayaan diri, mayoritas responden berada pada kategori sedang yaitu sebesar 62,2%. Sementara itu, 19,4% responden berada pada kategori tinggi dan 18,4% berada pada kategori rendah. Kepercayaan diri dalam penelitian ini diukur berdasarkan sejauh mana pemain merasa yakin terhadap kemampuan dirinya, baik dalam konteks bermain maupun saat menghadapi interaksi di kehidupan nyata. Dalam konteks pemain *game* GTA 5 *ROLEPLAY*, tingkat kepercayaan diri dapat dipengaruhi oleh sejauh mana mereka merasa mampu menjalankan peran, berinteraksi dengan pemain lain, serta menghadapi dinamika dalam dunia *ROLEPLAY*. Hal ini selaras dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa pengalaman sosial dalam *game* dapat memberikan pengaruh terhadap konsep diri dan kepercayaan diri seseorang di dunia nyata.

Pada variabel interaksi sosial, mayoritas responden juga berada dalam kategori sedang yaitu sebesar 63,3%. Sementara itu, responden dalam kategori rendah sebesar 18,9% dan kategori tinggi sebesar 17,9%. Interaksi sosial dalam penelitian ini diukur berdasarkan seberapa aktif pemain berkomunikasi dan terlibat dalam kegiatan

sosial bersama pemain lain di dalam game. Semakin banyak interaksi sosial yang dilakukan, maka semakin besar kemungkinan individu merasa diterima dan diakui secara sosial, yang berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri.

Sedangkan pada variabel keterampilan komunikasi, hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada dalam kategori sedang sebesar 57,7%, lalu 27% dalam kategori tinggi, dan 15,3% dalam kategori rendah. Keterampilan komunikasi diukur berdasarkan kemampuan pemain dalam menyampaikan pesan secara efektif, baik secara verbal maupun non-verbal, dalam dunia *ROLEPLAY*. Pemain yang memiliki keterampilan komunikasi tinggi cenderung lebih mampu membangun koneksi sosial yang positif, menyelesaikan konflik, dan menegosiasikan peran secara efektif, sehingga turut mendukung rasa percaya diri mereka di dalam maupun luar game.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial berpengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri pemain game GTA 5 Roleplay. Berdasarkan hasil uji parsial, nilai signifikansi interaksi sosial terhadap kepercayaan diri sebesar 0,001 ($\text{sig.} < 0,05$), sehingga H1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas dan kualitas interaksi sosial yang dilakukan oleh pemain, maka semakin tinggi pula tingkat kepercayaan diri yang mereka miliki. Interaksi sosial dalam permainan GTA 5 Roleplay mencakup berbagai bentuk komunikasi dan kolaborasi antar pemain, seperti bekerja sama dalam misi, berdialog antar karakter, hingga menjalin hubungan sosial dalam komunitas game. Hal ini sejalan dengan teori Gillin (1954) yang menyebutkan bahwa interaksi sosial merupakan proses hubungan timbal balik antarindividu dalam berbagai situasi, yang dapat membentuk pemahaman diri melalui pengalaman sosial. Gerungan (2004) juga menekankan bahwa interaksi sosial yang positif dapat meningkatkan perasaan diterima, memperkuat harga diri, serta memberikan ruang bagi individu untuk merasa lebih mampu dalam menghadapi

tantangan sosial. Dengan demikian, interaksi sosial yang terjalin di dunia virtual roleplay memberi kontribusi nyata dalam membangun kepercayaan diri pemain, baik dalam konteks permainan maupun dalam kehidupan nyata.. Nilai koefisien pada variabel interaksi sosial yaitu sebesar 0,208, yang berarti pengaruh dari variabel interaksi sosial ke kepercayaan diri sebesar 20,8 %. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan adanya pengaruh yang signifikan antartinteraksi sosial terhadap kepercayaan diri.

Penelitian oleh Zahrotun dkk. (2022) dalam jurnal Jummy juga menguatkan bahwa aktivitas sosial dan hubungan interpersonal berdampak pada kemampuan adaptasi dan pengembangan karakter siswa. Ini mengindikasikan bahwa peran sosial aktif, baik di dunia nyata maupun virtual, berkontribusi besar terhadap aspek psikologis seseorang.

Selain itu, penelitian oleh Avitasari dkk. (2023) di lingkungan mahasiswa Buddhis menyatakan bahwa kemampuan komunikasi, terutama bicara, secara signifikan memengaruhi interaksi sosial ($R^2 = 0,60$). Ini mendukung argumen bahwa interaksi sosial di dalam game yang terjadi melalui dialog, percakapan, dan keterlibatan dalam skenario virtual mampu menciptakan koneksi yang membentuk kepercayaan diri pemain di dunia nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Helmi (2017) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri. Dalam penelitiannya terhadap remaja di panti asuhan, ditemukan bahwa mereka yang memiliki frekuensi dan kualitas interaksi sosial yang lebih baik menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi. Interaksi yang sehat membantu individu merasa diterima, dihargai, dan memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri secara terbuka. Hal ini mendukung pembentukan konsep diri positif dan perasaan mampu dalam menghadapi tantangan sosial.

Selain itu, penelitian oleh Hayati (2021) juga mendukung temuan tersebut, dengan fokus pada remaja di lingkungan sekolah. Ia menemukan bahwa interaksi sosial yang positif dan suportif dalam lingkungan sekolah dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Ketika individu terlibat dalam lingkungan sosial yang mendukung, mereka merasa lebih aman untuk mengekspresikan pendapat, menjalin relasi, dan mengatasi hambatan sosial yang mungkin dihadapi. Dukungan sosial yang diperoleh melalui interaksi tersebut juga memberikan rasa penghargaan yang berdampak langsung pada peningkatan kepercayaan diri. Kedua penelitian ini menegaskan bahwa interaksi sosial bukan hanya sebagai sarana berelasi, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam membentuk rasa percaya diri individu..

Selain interaksi sosial, keterampilan komunikasi juga terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri pemain GTA 5 Roleplay. Berdasarkan hasil uji parsial, keterampilan komunikasi memiliki nilai signifikansi sebesar 0,010 ($\text{sig.} < 0,05$), sehingga H2 diterima. Hal ini berarti bahwa semakin baik kemampuan komunikasi yang dimiliki pemain, maka semakin besar pula rasa percaya diri yang terbentuk. Dalam permainan ini, komunikasi menjadi elemen penting, baik melalui voice chat maupun teks, yang digunakan untuk menyampaikan informasi, memainkan peran, serta menjalin interaksi sosial. Pemain dengan keterampilan komunikasi yang baik, seperti berbicara dengan jelas, mengatur intonasi suara, hingga mampu mendengarkan dengan aktif, cenderung lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri dan berperan dalam komunitas. Penelitian ini mendukung pendapat Cangara (2008) yang menyatakan bahwa komunikasi efektif mencakup kemampuan menyampaikan dan menerima pesan secara verbal maupun nonverbal. Rachmawati (2015) juga menambahkan bahwa keterampilan komunikasi yang baik dapat meningkatkan keberanian berbicara di depan umum dan keaktifan dalam diskusi kelompok. Dengan kata lain, keterampilan komunikasi tidak hanya memperlancar interaksi dalam permainan, tetapi juga membentuk kepercayaan diri melalui proses

penyampaian dan penerimaan pesan yang berhasil. Nilai koefisien pada variabel interaksi sosial yaitu sebesar 0,412, yang berarti pengaruh dari variabel interaksi sosial ke kepercayaan diri sebesar 41,2 %. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan adanya pengaruh yang signifikan keterampilan komunikasi terhadap kepercayaan diri.

Penelitian dari RSIS International (2024) juga memperkuat bahwa keterampilan sosial dan kemampuan berbicara memiliki korelasi yang tinggi dengan efektivitas komunikasi, terutama dalam situasi kerja sama seperti caregiving—yang dapat dianalogikan dengan situasi kerja sama tim dalam game *ROLEPLAY*. Begitu pula penelitian Fitriani (2018) dari Universitas Tanjungpura menunjukkan bahwa pembinaan keterampilan komunikasi secara sistematis berdampak pada peningkatan rasa percaya diri siswa dalam berpartisipasi aktif di kelas, yang relevan juga dalam partisipasi aktif pemain dalam server game.

Penelitian oleh Handayani dan Suryani (2019) membuktikan bahwa keterampilan komunikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kepercayaan diri mahasiswa. Individu dengan kemampuan komunikasi yang baik mampu menyampaikan pikiran dan perasaan secara efektif, mengelola interaksi sosial dengan percaya diri, dan merespons lawan bicara dengan tepat, yang secara keseluruhan memperkuat konsep diri dan kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.

Lebih lanjut, Avitasari dkk. (2023) juga menekankan bahwa keterampilan berbicara secara langsung berdampak pada meningkatnya intensitas interaksi sosial mahasiswa. Dalam konteks *GTA 5 ROLEPLAY*, pemain yang mampu berkomunikasi secara efektif akan lebih mudah menjalin relasi, mengelola konflik, dan membangun reputasi sosial dalam server, yang pada akhirnya memperkuat kepercayaan diri mereka.

Penelitian serupa dilakukan oleh Anggraini (2020) yang memfokuskan pada hubungan antara keterampilan komunikasi interpersonal dan kepercayaan diri pada mahasiswa baru. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mahasiswa dengan keterampilan komunikasi interpersonal yang tinggi cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, lebih terbuka terhadap pengalaman sosial, dan memiliki kepercayaan diri yang lebih stabil. Kemampuan untuk mengatur alur komunikasi secara efektif memberikan rasa penguasaan diri dalam situasi sosial, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap rasa percaya diri. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi bukan hanya sebagai alat berinteraksi, tetapi juga sebagai mekanisme psikologis untuk membentuk rasa percaya diri dalam menghadapi lingkungan sosial yang kompleks.

Hipotesis ketiga, hasil analisis juga menunjukkan bahwa interaksi sosial dan keterampilan komunikasi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri pemain GTA 5 Roleplay. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($\text{sig.} < 0,05$), sehingga H3 diterima. Artinya, kedua variabel bebas tersebut memiliki kontribusi bersama terhadap pembentukan kepercayaan diri. Nilai R Square sebesar 0,235 mengindikasikan bahwa 23,5% variabilitas dalam kepercayaan diri dapat dijelaskan oleh interaksi sosial dan keterampilan komunikasi, sedangkan sisanya sebesar 76,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara interaksi sosial dan komunikasi bersifat saling melengkapi. Soekanto (2003) menyatakan bahwa komunikasi merupakan bagian integral dari interaksi sosial, dan keduanya membentuk dasar dari hubungan sosial yang sehat. Dalam lingkungan game seperti GTA 5 Roleplay, pemain tidak hanya berkomunikasi untuk kebutuhan teknis permainan, tetapi juga membangun koneksi sosial, memperoleh pengakuan, serta menjalankan peran sosial yang kompleks. Seluruh proses tersebut menciptakan pengalaman sosial yang dapat

memperkuat rasa percaya diri individu melalui partisipasi, penerimaan, dan keberhasilan dalam interaksi.

Studi dari PMC (2024) menyatakan bahwa dukungan sosial dan komunikasi interpersonal memengaruhi *self-confidence* secara langsung. Ini menunjukkan bahwa peran komunikasi dan hubungan sosial dalam *game* tidak bisa dianggap remeh, karena turut andil dalam pembentukan identitas diri yang lebih percaya diri. Sementara penelitian dari jurnal JKD Unila (2021) juga menguatkan bahwa keterampilan interpersonal dan komunikasi berperan dalam pembentukan persepsi diri, yang kemudian meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri dalam menghadapi berbagai situasi sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Putri (2020) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari interaksi sosial dan komunikasi interpersonal terhadap kepercayaan diri mahasiswa tahun pertama. Kombinasi keduanya mampu membentuk persepsi diri yang sehat karena individu merasa mampu diterima oleh lingkungannya serta memiliki kemampuan untuk menyampaikan pikiran dan perasaan secara terbuka dan jelas.

Dukungan terhadap hasil tersebut juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Arifianto (2021) yang mengkaji pengaruh interaksi sosial dan kemampuan komunikasi terhadap kepercayaan diri mahasiswa psikologi. Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi sosial yang positif dan keterampilan komunikasi yang memadai secara bersama-sama mampu meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam beraktivitas sosial maupun akademik. Individu yang mampu menjalin hubungan sosial yang sehat serta memiliki kompetensi dalam berkomunikasi lebih mampu mengelola tekanan sosial, menyelesaikan konflik interpersonal, dan berpartisipasi aktif dalam lingkungan sosialnya. Dengan demikian, kedua aspek tersebut secara simultan berkontribusi dalam pembentukan kepercayaan

diri, terutama pada masa transisi seperti masa kuliah atau awal dewasa, di mana individu sedang aktif membangun jati dirinya.

Selain itu, pemain *game* GTA 5 *Roleplay* juga mempunyai kriteria khusus untuk bermain *game* tersebut. Di mana pemain *game* GTA 5 *Roleplay* harus berusia 17 tahun untuk dapat bermain. Hal tersebut juga dapat dikaitkan dengan teori psikologi khususnya psikologi perkembangan, di mana individu yang memiliki usia minimal 17 tahun berada dalam dalam tahap *identity VS role confusion*. Tahapan ini menurut Erikson (1968) individu sedang membentuk identitas diri dan memiliki kapasitas refleksi yang mendukung terbentuknya kepercayaan diri melalui peran sosial yang di jalankan di dalam *game*. Di dalam penelitian ini, peneliti juga mempunyai kriteria khusus untuk menjadi subjek penelitian, di mana pemain *game* GTA 5 *Roleplay* yang bermain di dalam server dan bergabung di dalam komunitas *game* GTA S *Roleplay* Indonesia serta bermain *game* GTA 5 *Roleplay* minimal lima jam dalam kurun waktu satu minggu. Hal tersebut dilakukan karena untuk memastikan bahwa responden di dalam penelitian ini menunjukkan intensitas dalam bermain *game* yang cukup intens, ini penting untuk memastikan bahwasanya pengalaman sosial dan berkomunikasi dalam *game* cukup berkontribusi terhadap kepercayaan diri pemain. Alasan mengapa harus bergabung di dalam server Indonesia dan komunitas karena menjadi anggota komunitas menandakan bahwa individu tidak hanya bermain *game* untuk mengisi waktu luang, namun individu berpartisipasi secara aktif dalam interaksi yang berkelanjutan. Selanjutnya, untuk fokus pada server Indonesia untuk memastikan persamaan konteks budaya dan Bahasa, sehingga membuat data lebih homogen dan hasil lebih dapat di interpretasikan secara valid dalam konteks budaya lokal. Dalam teori komunikasi antar pribadi, konteks budaya memengaruhi gaya komunikasi dan makna simbolik. Dengan membatasi di server Indonesia, peneliti meminimalkan *culture noise* yang dapat memengaruhi pengukuran keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat implikasi penting yang perlu diperhatikan oleh berbagai pihak, termasuk komunitas *game*, pengembang server *ROLEPLAY*, serta praktisi psikologi. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas di dalam *game*, seperti interaksi sosial dan keterampilan komunikasi antar pemain dalam dunia virtual GTA 5 *ROLEPLAY*, memiliki pengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri pemain di dunia nyata. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi komunitas *ROLEPLAY* untuk terus menciptakan lingkungan bermain yang inklusif, suportif, dan edukatif. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya memahami bahwa aktivitas digital, khususnya dalam ruang bermain seperti *game ROLEPLAY*, tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga berkontribusi terhadap aspek psikologis pemain, termasuk kepercayaan diri.

Namun, penelitian ini belum dapat dikatakan sempurna karena masih memiliki beberapa keterbatasan. Pengambilan data yang dilakukan secara *online* melalui kuesioner daring dapat memunculkan risiko bias dalam pengisian, serta terbatasnya kontrol terhadap pemahaman responden terhadap item pertanyaan. Selain itu, jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini masih relatif terbatas, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasi secara menyeluruh terhadap seluruh populasi pemain GTA 5 *ROLEPLAY*.

Untuk itu, penelitian lanjutan sangat disarankan dengan cakupan populasi yang lebih luas serta pendekatan pengumpulan data yang lebih beragam. Penelitian ke depan juga dapat mempertimbangkan penambahan variabel lain, seperti motivasi bermain, durasi bermain, atau pengalaman sosial di luar *game*, guna memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai dinamika psikologis yang terjadi dalam *game ROLEPLAY* dan bagaimana hal tersebut berdampak pada kepercayaan diri pemain di dunia nyata. Penelitian mendatang diharapkan mampu menjawab

kompleksitas hubungan antara dunia virtual dan realitas psikologis dengan pendekatan yang lebih menyeluruh dan mendalam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari interaksi sosial di dalam game terhadap kepercayaan diri pada pemain *GTA 5 ROLEPLAY*.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari keterampilan komunikasi di dalam game terhadap kepercayaan diri pemain *GTA 5 ROLEPLAY*.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari interaksi sosial dan keterampilan komunikasi secara simultan terhadap kepercayaan diri pada pemain *GTA 5 ROLEPLAY*.

B. Saran

1. Bagi Pemain *Game GTA 5 ROLEPLAY*

Berdasarkan hasil penelitian, kepercayaan diri pemain *game GTA 5 Roleplay* terbagi dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Pemain dengan kepercayaan diri rendah perlu ditingkatkan melalui penguatan interaksi sosial dan keterampilan komunikasi di dalam game, agar lebih percaya diri dalam menghadapi situasi sosial. Pemain yang berada dalam kategori sedang juga perlu ditingkatkan dengan mendorong mereka untuk lebih aktif berinteraksi dan melatih komunikasi yang lebih efektif. Sementara itu, pemain dengan kepercayaan diri tinggi perlu dipertahankan dan diarahkan agar dapat menjadi contoh positif dalam menjalin interaksi sosial serta berkomunikasi secara asertif di lingkungan game maupun di luar game. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat memahami bahwa keterlibatan anak dalam *game ROLEPLAY* seperti GTA 5 tidak selalu berdampak negatif. Orang tua disarankan untuk memberikan dukungan dan bimbingan, serta memantau secara positif aktivitas bermain anak agar pengalaman tersebut dapat diarahkan menjadi proses belajar sosial yang memperkuat kepercayaan diri anak.

2. Bagi Dunia *ROLEPLAY* dan Komunitas Server *Game*

Komunitas game, khususnya pengelola server GTA 5 *ROLEPLAY*, diharapkan menciptakan lingkungan bermain yang inklusif dan suportif, dengan menumbuhkan budaya komunikasi yang sehat dan interaksi yang positif antar pemain. Penguatan nilai-nilai seperti saling menghargai, kerja sama, dan keberanian menyampaikan pendapat dapat menjadi kunci dalam mendukung pemain untuk tumbuh secara sosial dan psikologis.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi variabel-variabel lain yang turut memengaruhi kepercayaan diri pemain dalam *game ROLEPLAY*, seperti durasi bermain, motivasi bermain, peran karakter yang dimainkan, atau pengalaman negatif dalam *game*. Penelitian juga dapat dilakukan secara kualitatif untuk menggali lebih dalam pengalaman subjektif pemain mengenai bagaimana dunia *game* memengaruhi perkembangan diri mereka di kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap kepercayaan diri remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>.
- Adhicondro, M. O. (2015). Mengidentifikasi faktor-faktor motivasi yang memengaruhi perilaku memainkan game RPG (role-playing game) produksi luar negeri oleh pemain game di Kota Semarang. *Interaksi Online*, 3(4), 6.
- Adi, H. S. (2022). Hubungan antara kepercayaan diri dengan interaksi sosial pada mahasiswa jurusan psikologi Unissula Semarang. *Braz Dent Journal*, 33(1).
- Afiatin, T., & Martaniah, S. M. (1998). Peningkatan kepercayaan diri remaja melalui konseling kelompok. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 3(6). <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol3.iss6.art6>.
- Ainayya, A., & Marsofiyati. (2024). Pengaruh keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri terhadap public speaking mahasiswa. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 7(7). [https://doi.org/10.8734/Sindoro.v1i2.365:contentReference\[oaicite:0\]{index=0}](https://doi.org/10.8734/Sindoro.v1i2.365:contentReference[oaicite:0]{index=0})
- Amin, A. (2018). Hubungan kepercayaan diri dengan penyesuaian diri pada remaja. *Jurnal Psikologi*, 5(2), 8.
- Andiwijaya, D., & Liauw, F. (2019). Pusat pengembangan kepercayaan diri. *Jurnal STUPA*, 1(2), 1695–1704.
- Andreas, S. A. N., Komunitas, P., Lunarpride, R., Adiyatma, B., & Zamzamy, A. (2023). Konstruksi identitas virtual pada pemain *Grand Theft Auto San Andreas* pada komunitas *ROLEPLAY* Lunarpride. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(8), 4076–4083.
- Aqila, F. Y., Riyandanie, O. G., Fauziah, R. N., & Giri, R. S. (2020). Pengalaman remaja berusia di bawah 18 tahun. *Jurnal Psikologi Undip*, 16(1), 54–63.
- Arianti, R., Rosra, M., & Oktariana, Y. (2019). Hubungan antara percaya diri dengan interaksi sosial siswa SMK Darul Fikri Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(5), 1–17. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/19606>

- Arsanti, T. A. (2008). *Hubungan kesuksesan psikologis dengan self-efficacy*.
- Astria, D. N., & Liana, C. (2023). Pengaruh keterampilan komunikasi mahasiswa terhadap keberhasilan melaksanakan program pejuang muda kementerian sosial: Studi kasus pada mahasiswa peserta program pejuang muda tahun 2021. *Dawatuna Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(1), 143–157. <https://doi.org/10.47476/dawatuna.v3i1.2318>
- Aya Mamlu'ah. (2019). Konsep percaya diri dalam Al-Qur'an surat Al-Imran ayat 139. **Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 1*(1), 32.
- Ayustiani, H., & Saksono, L. (2019). Interaksi simbolik tokoh dalam novel *Demian: Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend* karya Hermann Hesse. *Identitaet*, 8(1), 1–8. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article>
- Beno, J., Silen, A. P., & Yanti, M. (2022). Dampak game online *Mobile Legend* terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan PAI FITK IAIN Ambon. *Braz Dent Journal*, 33(1).
- Bukhori, B. (2016). Kecemasan berbicara di depan umum ditinjau dari kepercayaan diri dan keaktifan dalam organisasi kemahasiswaan. *Jurnal Komunikasi Islam*, 6(1), 158–186.
- Damsuki, A. (2017). *Keterampilan komunikasi tertulis mahasiswa KPI konsentrasi penerbitan UIN Walisongo Semarang di media cetak*.
- Daulay, D. A., Rahmawati, A., & Rola, F. (2017, December). Self-Concept Differences between Obese and Non-Obese Adolescents: A Comparative Study of Senior High School Students in Medan City. In 2nd International Conference on Social and Political Development (ICOSOP 2017) (pp. 266-270). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icosop-17.2018.41>
- Dayakisni, Tri. (2015). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Deni, A. U., & Ifdil. (2016). Konsep kepercayaan diri remaja putri. *Amandha*, 2(2), 43–52. <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/view/72>
- Dhuhita Chandramaya Aulia, Mahbubah Imarotul, Ristanti Nadya Restu, Rosyidah Ainur, & Bustami Abdul Latif. (2024). Interaksi sosial peserta didik atlet dengan peserta didik reguler di SMA Widya Gama Malang dalam kajian

- teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead's. *Jurnal Masyarakat dan Kebudayaan*, 8(2), 1–11. <https://doi.org/10.30743/mkd.v8i2.9415>
- Dikdas, T. G. (2021). Pembelajaran 2. Interaksi sosial. *Modul Pembelajaran*, 41–74.
- Dinar, P., & Purnomo, H. (2016). Hubungan keterampilan komunikasi interpersonal dan kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Garum Kabupaten Blitar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 55–59. <http://journal.um.ac.id/index.php/bk>
- Dr. Vladimir, V. F. (1967). Hubungan antara body image dan kepercayaan diri pada remaja putri. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69).
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil kepercayaan diri remaja serta faktor-faktor yang mempengaruhi. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.29210/02017182>.
- Fikria, M., & Moefad, A. M. (2024). Analisis Teori Tindakan Sosial Max Weber dan Teori Fakta Sosial Emile Durkheim dalam Pengenalan Tradisi Lokal Kemasyarakatan. *An-Nuha: Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya dan Sosial*, 11(1), 109-119.
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2010). Teori-teori psikologi.
- Gnambs, T., Scharl, A., & Schroeders, U. (2018). The structure of the Rosenberg Self-Esteem Scale: A cross-cultural meta-analysis. **Zeitschrift für Psychologie Journal of Psychology*, 226*(1), 14–29. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000317>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Gusmulyadin, R. (2022). Pengaruh lingkungan organisasi dan kepercayaan diri terhadap keterampilan komunikasi. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 7–21.
- Haliza, R. N., & Nugrahani, R. F. (2021). Metode role play terhadap kepercayaan diri siswa. **Psikodinamika - Jurnal Literasi Psikologi*, 1*(2), 133–142. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.850>

- Huda, N. (2016). Konsep percaya diri dalam Al-Qur'an sebagai pembentukan karakter bangsa. *Inovatif*, 2(2), 65–90. <http://jurnal.iaih.ac.id/index.php/inovatif/article/view/57>
- Irwandika, G., Dharma, G., & Ni Luh, D. (2021). Variasi bahasa oleh warga kota Ministry of *ROLEPLAY* (MORP) Indonesia pada game *Grand Theft Auto V*. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (Semnalisa)*, 251–258.
- Izaah, S. (2012). *Perbedaan tingkat self-efficacy antara mahasiswa fakultas psikologi dan sains dan teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* [Tesis]. UIN Malang.
- Jeklin, A. (2016). *Hubungan citra raga dengan kepercayaan diri* [Skripsi]. Universitas Kristen Maranatha.
- Kartini, Sri. 2019. *Krisis Percaya Diri*. Semarang: Mutiara Aksara.
- Kim, S. Y., Song, D.-Y., Bong, G., Han, J. H., & Yoo, H. J. (2024). Descriptive analysis of social interaction and communication skills of autistic children according to sibling status and characteristics. *Psychiatry Investigation*, 21(1), 44–51. [https://doi.org/10.30773/pi.2023.0209:contentReference\[oaicite:1\]{index=1}](https://doi.org/10.30773/pi.2023.0209:contentReference[oaicite:1]{index=1})
- Klein, G. O. (2011). Metadata-an international standard for clinical knowledge resources. *Studies in Health Technology and Informatics*, 169, 839–843. <https://doi.org/10.3233/978-1-60750-806-9-839>
- Komara, I. B. (2016). Hubungan antara kepercayaan diri dengan prestasi belajar dan perencanaan karir siswa SMP. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v5i1.4474>
- Konadi, H., & Rambe, S. A. (2022). Mengembangkan kepercayaan diri melalui teknik role playing. *JUMPER: Journal of Educational Multidisciplinary Research*, 1(1), 34–40. <https://doi.org/10.56921/jumper.v1i1.35>.
- Lauster, P. (2012). *Tes kepribadian*. terjemahan D. H. Gulo. Bumi Aksara.
- Luckyta, L., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Peran kemampuan komunikasi terhadap sikap percaya diri siswa sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5019>
- Maros, H., & Juniar, S. (2016). *Komunikasi melalui negosiasi bisnis*.

- Martono, E. P., Solihatun, S., & Prasetyaningtyas, W. E. (2021). Pengaruh keterampilan sosial terhadap kepercayaan diri siswa terisolir. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(2), 167–174. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i2.5262>
- Maxwell, J. C. (2013). *The 4 levels of leadership*.
- Mazlan, M. P., & Wangid, M. N. (2023). The influence of role-playing methods on the social skills and self-confidence of grade V elementary school students. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 6(9), 4077–4085. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i9-19>
- Mujianto, H., & Nurhadi, Z. F. (2024). Dampak media sosial terhadap budaya pembentukan budaya “alone together.” *Scriptura*, 13(2), 120–128. <https://doi.org/10.9744/scriptura.13.2.120-128>
- Muliana, B. (2022). *Pengaruh interaksi sosial terhadap kepercayaan diri siswa kelas VIII di SMP Negeri 39 Semarang* (Skripsi, Universitas PGRI Semarang).
- Mulyaningsih, I. E. (2014). Pengaruh interaksi sosial keluarga, motivasi belajar, dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(4), 441–451. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i4.156>
- Muniroh, S., Asrosi, & Luhur, W. (2018). Pengaruh kepercayaan diri terhadap interaksi sosial siswa kelas X SMK Swasta Panca Bhakti Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(7), 1–10.
- Ningrum, D. A. W., & Abdullah, K. (2023). Implementasi metode role playing untuk meningkatkan self confidence siswa Kelas V SDN Pengasinan VIII Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 50–55. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.13860>.
- Novita, L. (2021). Pengaruh konsep diri terhadap kepercayaan diri siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah*. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i2.3608>
- Nur Haliza, R., & Fibria Nugrahani, R. (2021). Pengaruh metode role play terhadap kepercayaan diri siswa. *Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*, 1(2), 133–142.

- Nurika, B. (2016). Hubungan antara konsep diri dengan kepercayaan diri remaja yang mengunggah foto selfie di Instagram (ditinjau dari jenis kelamin dan usia). *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1).
- Permadi Purnomo, D., & Harmiyanto. (2016). Hubungan keterampilan komunikasi interpersonal dan kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Garum Kabupaten Blitar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 55–59. [http://journal.um.ac.id/index.php/bk:contentReference\[oaicite:3\]{index=3}](http://journal.um.ac.id/index.php/bk:contentReference[oaicite:3]{index=3})
- Prakoso, I. B., Budiyani, K., & Rinaldi, M. R. (2020). Kecenderungan Body Dysmorphic Disorder dengan kepercayaan diri pada mahasiswi. *PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian dan Pemikiran Psikologi)*, 15(1), 56. <https://doi.org/10.30587/psikosains.v15i1.2001>
- Pranata, H. R., & Hartati, U. (2017). Interaksi sosial Suku Sunda dengan Suku Jawa (kajian akulturasi dan akomodasi di Desa Buko Poso, Kabupaten Mesuji). *Jurnal Swarnadwipa*, 11, 179–190.
- Pratiwi, S. (2018). Pengaruh prestasi belajar terhadap kepercayaan diri siswa di sekolah menengah pertama negeri 2 Mlati. *Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4(6), 267–273. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/11850/11411>
- Pribadi, E. A., & Erdiansyah, R. (2019). Pengaruh kepercayaan diri dan harga diri terhadap keterampilan komunikasi interpersonal remaja di Jakarta. *Koneksi*, 3(2), 453. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i2.6454>
- Purnamaningsih, E. H., dkk. (2003). Kepercayaan diri dan kecemasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa Fakultas Ekonomi di UKRIM Yogyakarta. *Jurnal Psikologi*, 2(2), 67–71.
- Puspitasari, D., Retnaningdyastuti, M. T. S. R., & Maulia, D. (2022). Hubungan antara kepercayaan diri dengan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XII SMK N 1 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 859–866. [https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk:contentReference\[oaicite:4\]{index=4}](https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk:contentReference[oaicite:4]{index=4})

- Putra, J. S. (2018). Peran syukur sebagai moderator pengaruh perbandingan sosial terhadap self-esteem pada remaja pengguna media sosial. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(2), 197–210.
- Putri, A. N., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2020). Proses interaksi sosial untuk meningkatkan karakter percaya diri siswa kelas 1 SDN Tangerang 19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 157–169. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.17>
- Qadariah, N. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan menggunakan aplikasi Edmodo untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi mahasiswa. *Journal on Education*, 5(4), 14695–14707. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2533>
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan diri (self confidence) dan perkembangannya pada remaja. **Al-Irsyad*, 12*(1), 40. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v12i1.11935>
- Ramadhan, R. (2022). *Fenomena game GTA 5 role play di kalangan remaja*.
- Ressy Mardiyanti, & Aisyah, Y. L. D. (2022). Body image dan kepercayaan diri remaja putri PAC IPPNU Ngusikan. *Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 9(2), 223–232. <https://doi.org/10.35891/jip.v9i2.2743>
- Rohmatika, L., H., & Saniatuzzulfa, R. (2023). Hubungan antara need to belong dengan presentasi diri online pada remaja pengguna Instagram di SMP Al Azhar Syifa Budi Solo. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 8(2), 76. <https://doi.org/10.20961/jip.v8i2.64002>
- Sahrip, S. (2017). Pengaruh interaksi dalam keluarga dan percaya diri anak terhadap kemandirian anak. *Jurnal Golden Age*, 1(01), 33. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.480>
- Saputro, N. D., & Suseno, M. N. (2019). Hubungan antara kepercayaan diri dengan employability pada mahasiswa. *Jurnal Psikohumanika*.
- Sari, I. P., & Yendi, F. M. (2018). Peran konselor dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa disabilitas fisik. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(3), 80. <https://doi.org/10.23916/08408011>
- Sari, I. A., Seneru, W., & Sumarwan, E. (2023). The influence of communication skills toward social interaction students in Buddhist College. *Journal of*

Communication, Religious, and Social Sciences (JoCRSS), 1(1), 1–12.
[https://www.researchgate.net/publication/371991670:contentReference\[oaicite:5\]{index=5}](https://www.researchgate.net/publication/371991670:contentReference[oaicite:5]{index=5})

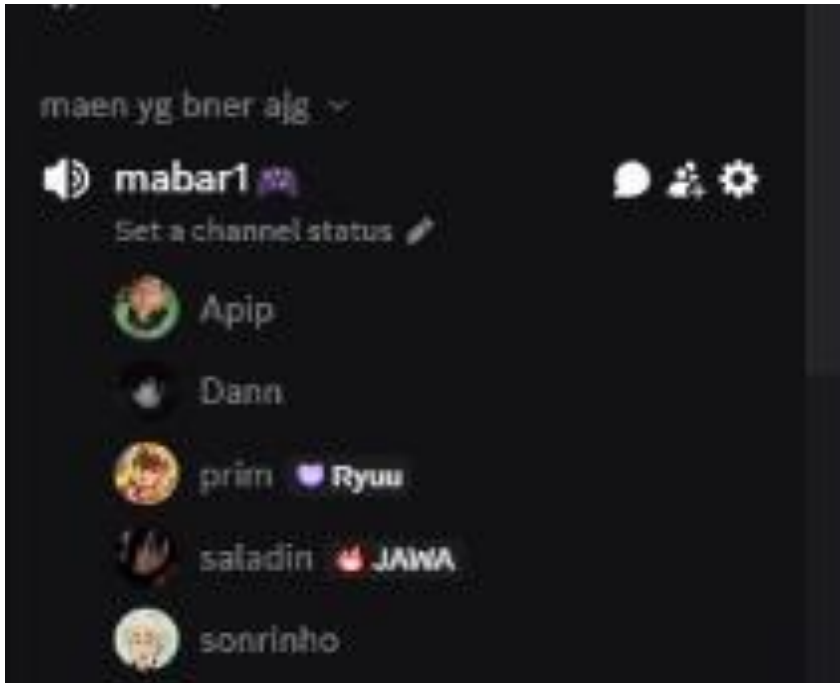
- Salama, N., & Chikudate, N. (2021). Religious influences on the rationalization of corporate bribery in Indonesia: a phenomenological study. *Asian Journal of Business Ethics*, 10(1), 85–102.
- Salama, N., El-Rahman, M., & Sholihin, M. (2020). Investigation into obedience in the face of unethical behavior. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 5(2), 207-218.
- Sestiani, R. A., & Muhid, A. (2022). Pentingnya dukungan sosial terhadap kepercayaan diri penyintas bullying: Literature review. *Jurnal Tematik*, 3(2), 245–251. <https://journals.usm.ac.id/index.php/tematik/article/view/4568>
- Sholihah, H. A., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2016). Metode pembelajaran Jigsaw dalam meningkatkan keterampilan komunikasi Siswa SMP. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 160–167.
- Solihah, N. (2018). *Pengaruh teknik role playing terhadap kepercayaan diri siswa* [Skripsi].
- Solihat, M., Maulin, M., & Solihin, O. (2014). *Interpersonal skill (tips membangun komunikasi dan relasi)*.
- Soraya, N. A. R. (2016). Pengaruh interaksi sosial terhadap kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 21 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 66.
- Sujarwanto, I. (2012). Interaksi sosial antar umat beragama (studi kasus pada masyarakat Karang Malang Kedungbanteng Kabupaten Tegal). *Journal of Educational Social Studies*, 1(2), 60–65.
- Surbakti, A., Widyasana, B. P. A., Siregar, H. W. O., Sinurat, M. T., Nasution, M. F. R., Tresna, N. R., Lubis, R. A., & Nadeak, R. (2022). A study of Carl Rogers humanistic theory on self-confidence in broken home children. *Jurnal Darma Agung*, 30(1), 969–978.
- Syaiful, I. A., & Sari, A. V. K. (2016). Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku konsumen dalam bertransaksi di media sosial. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(1), 95–112.

- Ummah, M. S. (2019). Perilaku sosial pemain game *Dota 2* terhadap lingkungan sosial di warnet Starnet Kecamatan Ciputat Timur. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1).
- Utomo, D., & Harmiyanto, H. (2016). Hubungan keterampilan komunikasi interpersonal dan kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Garum Kabupaten Blitar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 55–59. <https://doi.org/10.17977/um001v1i22016p055>
- Veolina, T. F., Tagela, U., & Windrawanto, Y. (2024). Hubungan antara kepercayaan diri dengan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMK. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia, 10*(1), 220. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v10i1.13463>
- Wahyuni, E. (2015). *Hubungan self-efficacy dan keterampilan komunikasi dengan kecemasan berbicara di depan umum* [Skripsi].
- Wicaksono, D. G. (2020). *Representasi kekerasan dalam video game (studi analisis semiotik pada video game "Grand Theft Auto V")*.
- Wilhalminah, A. U. R. M. (2017). Pengaruh keterampilan komunikasi terhadap perkembangan moral siswa pada mata pelajaran biologi kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Limbung. *Jurnal Biotek*, 5(2), 37–52. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/view/4278>
- Wiyono, W. (2018). Penerapan teknik role playing untuk meningkatkan self confidence siswa kelas X E SMA Negeri 5 Banjarmasin. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 4*(1), 83–96. <https://doi.org/10.31602/alsh.v4i1.1461>
- Yorissa, L., & Syariful. (2025). Hubungan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri pada siswa SMK Perbankan Riau. *Jurnal Psikologi*, 21(April), 43–50. [https://doi.org/10.xxxx/jurnalpsikologi.v21i0.000:contentReference\[oaicite:6\]{index=6}](https://doi.org/10.xxxx/jurnalpsikologi.v21i0.000:contentReference[oaicite:6]{index=6})
- Yulianti, M., Yanzi, H., & Nurmalisa, Y. (2016). Pengaruh interaksi sosial terhadap terbentuknya kelompok pergaulan di SMK Nusantara Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(2).

- Yunistiati, F., Djalali, M. A., & Farid, M. (2014). Keharmonisan keluarga, konsep diri dan interaksi sosial remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.30996/persona.v3i01.371>
- Yuwono, A. I., & Dahana, A. S. B. (2022). Berwisata digital: Studi etnografi praktik bermain game sebagai ruang wisata virtual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(3), 315. <https://doi.org/10.31315/jik.v20i3.6528>
- Zahara, F. (2018). Hubungan antara kepercayaan diri dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Potensi Utama Medan. *Kognisi Jurnal*, 2(2), 77–87.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pra Riset



Lampiran 2 *Blueprint* Penelitian Sebelum Uji Coba

KEPERCAYAAN DIRI

NO	Aspek kepercayaan diri	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1.	Rasa aman	Dukungan dari lingkungan sekitar	1. Saya didukung oleh lingkungan sekitar	5. Saya merasa diacuhkan oleh lingkungan sekitar
			17. Saya diberikan dukungan saat menghadapi masalah	21. Saya merasa sendirian dalam menghadapi masalah.
		Kenyamanan beraktifitas sehari-hari	9. Saya nyaman menjalani aktivitas sehari-hari.	13. Saya tidak nyaman menjalankan kegiatan.

			25.Saya menjalani aktivitas harian dengan aman	29.Saya cemas ketika menjalankan rutinitas harian.
2.	Ambisi normal	Kesesuaian antara tujuan dan kemampuan diri	2.Saya menetapkan tujuan hidup sesuai kemampuan yang dimiliki.	6.Saya menetapkan tujuan yang sulit dicapai
			18.Saya percaya dapat meraih tujuan yang realistis	22.Saya memaksakan diri untuk hal yang tidak dikuasai
		Dorongan untuk mencapai tujuan secara realistis	10.Saya memiliki semangat untuk meraih target secara bertahap	14.Saya kehilangan motivasi saat menghadapi tantangan
			26.Saya mempertimbangkan langkah yang realistis untuk mencapai tujuan	30.Saya mudah menyerah ketika tujuan tampak sulit diraih
3	Kemandirian	Kemampuan mengambil keputusan sendiri	3.Saya mampu mengambil keputusan tanpa bergantung pada orang lain.	7.Saya ragu dalam mengambil keputusan.
			19.Saya yakin pilihan saya adalah yang terbaik .	23.Saya ragu membuat keputusan tanpa saran dari orang lain
		Tanggung jawab atas tindakan	11.Saya bertanggung jawab atas setiap tindakan yang telah saya ambil.	15.Saya menyalahkan orang lain atas keputusan saya sendiri.
			27.Saya tidak menyalahkan siapa pun atas kesalahan yang saya lakukan.	31.Saya cenderung menghindari tanggung jawab saat terjadi kesalahan

2.	Toleransi	Kesediaan menerima perbedaan	4.Saya menerima perbedaan pendapat orang lain	8.Saya merasa terganggu jika ada orang yang berpandangan berbeda.
			20.Saya bersedia mendengarkan sudut pandang yang berbeda	24.Saya sulit menerima perbedaan pendapat.
		Kontrol emosi dalam situasi yang tidak sesuai	12.Saya tetap tenang saat berada dalam situasi yang tidak sesuai harapan	16.Saya mudah tersinggung jika keadaan tidak berjalan sesuai keinginan
			28.Saya mampu mengendalikan diri dalam situasi yang menekan.	32.Saya merasa tegang saat menghadapi hal yang tidak saya sukai

INTERAKSI SOSIAL (IC)

NO	Aspek interaksi sosial	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1	Keterbukaan individu terhadap kelompok	Kesediaan mengungkapkan pendapat atau perasaannya dalam kelompok.	1.Saya menyampaikan pendapat saat berdiskusi di dalam game.	4.Saya diam saat ada diskusi kelompok di in game .
			13.Saat di in game, saya menyampaikan apa yang saya rasakan kepada anggota kelompok.	16.Saat di dalam game saya tidak berpendapat karena takut ditolak oleh kelompok.
		Menerima kehadiran dan peran anggota lain dalam kegiatan kelompok.	7.Saya menghargai peran setiap anggota dalam kegiatan kelompok.	10.Saya cemas jika ada anggota kelompok lain yang terlalu aktif.

			19.Saya menerima setiap anggota kelompok yang mau bekerja	22.Saya tidak mau bekerja dengan anggota baru
2	Kerjasama individu dalam kelompok	Aktif memberikan sumbangsih berupa ide atau tindakan demi kepentingan kelompok.	2.Saya memberikan ide untuk membantu kemajuan kelompok.	5.Saya enggan menyumbangkan ide karena merasa tidak penting.
			14.Saya berinisiatif membantu kelompok tanpa harus diminta.	17.Saya enggan untuk memulai kegiatan bersama kelompok.
		Individu turut ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama.	8.Saya ikut mengerjakan pekerjaan kelompok sampai selesai.	11.Saya menyerahkan pekerjaan kelompok kepada anggota lain tanpa ikut membantu.
			20.Saya senang mengerjakan tugas kelompok bersama	23.Saya lari saat ada kegiatan kelompok.
3	Frekuensi hubungan individu dalam kelompok	Intensitas keterlibatan dalam berbagai aktivitas kelompok secara langsung.	3.Saya rutin hadir dalam kegiatan kelompok yang diselenggarakan.	6.Saya jarang hadir dalam kegiatan kelompok.
			15.Saya mengikuti aktivitas kelompok setiap harinya	18.Saya tidak hadir dalam kegiatan kelompok
		Kedekatan yang ditunjukkan melalui kebersamaan dalam kegiatan kelompok.	9.Saya tetap bersama anggota kelompok meskipun tidak ada pekerjaan	12.Saya merasa asing karena sudah lama bergabung dalam kelompok.
			21.Serial harinya saya menikmati kebersamaan yang terjalin selama aktivitas kelompok.	24.Saya jarang merasakan keakraban saat menjalani kegiatan kelompok.

KETERAMPILAN KOMUNIKASI (IC)

NO	Aspek Keterampilan Komunikasi	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1	Keterampilan verbal	Penggunaan kata yang efektif	1.Saya menggunakan kata kata yang mudan dipahami saat berkomunikasi	5.Lawan bicara bingung dengan apa yang saya ucapkan
			17.Saya menggunakan kata kata yang sopan saat berbicara.	21.Saya menggunakan kata kata yang sulit dipahami saat berbicara
		Pengusaan bahasa yang digunakan	9.Saya memahami bahasa yang digunakan saat berbicara dengan orang lain.	13.Saya sulit memahami kebanyakan Bahasa yang digunakan di dalam game
			25.Saya menggunakan bahasa yang sesuai dalam setiap situasi.	29.Saya kesulitan menyampaikan maksud saya dalam bahasa yang jelas.
2	Keterampilan vokal	Pengaturan intonasi dan penekanan suara	2.Saya menggunakan suara tinggi untuk menekankan hal penting saat berbicara.	6.Saya berbicara dengan nada datar tanpa penekanan.
			18.Saya menyesuaikan intonasi suara agar pendengar tertarik.	22,Saya asal menggunakan penekanan suara saat berbicara.
		Artikulasi suara	10.Saya mengatur volume suara sesuai penekanan kaya yang dibutuhkan .	14.Saya tidak memperdulikan penekanan kata saat berbicara.

			26.Saya berbicara dengan yang jelas.	30.Saya kesulitan menyebutkan huruf huruf seperti huruf R, L,S saat berbicara.
3	Keterampilan nonverbal	Penggunaan ekspresi tubuh saat berbicara	3.Saya menggunakan gerakan tangan untuk mendukung penjelasan saya.	7.Saya berbicara tanpa menggunakan gerakan tubuh.
			19.Saya menggunakan ekspresi wajah saat berbicara.	23.Saya membelakangi lawan bicara .
		Menjaga kontak mata saat bicara	11.Saya menatap mata karakter lawan saat berbicara	15.Saya menghindari kontak mata saat berbicara.
			27.Saya fokus memperhatikan lawan bicara	31.Saya mengalihkan pandangan jika terjadi kontak mata dengan lawan bicara.
4	Keterampilan mendengar	Kemampuan menerima pesan	4.Saya berusaha memahami dengan baik setiap informasi yang saya dengar.	8.Saya sulit untuk fokus saat mendengarkan orang berbicara.
			20.Saya dapat menangkap pesan inti dari pembicaraan orang lain.	24.Saya salah mengartikan informasi yang disampaikan kepada saya.
		Kesediaan mendengarkan lawan bicara	12.Saya memberi perhatian penuh saat orang lain berbicara.	16.Saya memotong pembicaraan orang lain.
			28.Saya mendengarkan secara penuh saat orang lain berbicara	32.Saya enggan mendengarkan cerita orang ketika di dalam game .

Lampiran 3 Skala Uji Coba

Salam hormat.

Perkenalkan saya Abdul Afif mahasiswa Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan yang sedang melakukan uji coba skala guna menyelesaikan tugas akhir (Skripsi).

Berikut akan ditampilkan beberapa pertanyaan untuk kebutuhan uji coba (**trial**) skala psikologi. Saya berharap saudara bersedia mengisi skala psikologi ini secara lengkap **sesuai dengan keadaan dan pemikiran sendiri**. Setiap orang dapat memiliki jawaban berbeda dan **tidak ada jawaban yang salah karena semua jawaban benar**. Kami sangat menghargai kejujuran dalam pengisian skala ini dan akan menjamin **kerahasiaan** serta hanya akan menggunakan data untuk kepentingan penelitian.

Hormat saya,

Abdul Afif

Bagian I IDENTITAS RESPONDEN

Nama/ inisial :

Jenis Kelamin :

Asal Kota:

Kesediaan Pengisian

Berikut akan ditampilkan beberapa pertanyaan untuk kebutuhan uji coba(trial) skala psikologi. Saya berharap saudara bersedia mengisi skala psikologi ini secara lengkap sesuai dengan keadaan dan pemikiran sendiri. Setiap orang dapat memiliki jawaban berbeda dan tidak ada jawaban yang salah karena semua jawaban benar. Kami sangat menghargai kejujuran dalam pengisian skala ini dan akan menjamin kerahasiaan serta hanya akan menggunakan data untuk kepentingan penelitian.

Petunjuk Pengisian

Pernyataan berikut menjelaskan tentang bagaimana Anda merasakan sesuatu. Untuk

setiap pertanyaan menjelaskan seberapa sering yang Anda rasakan. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama dan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda.

Skala Kepercayaan Diri

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1. Saya didukung oleh lingkungan sekitar					
2.Saya menetapkan tujuan hidup sesuai kemampuan yang dimiliki.					
3.Saya mampu mengambil keputusan tanpa bergantung pada orang lain.					
4.Saya menerima perbedaan pendapat orang lain					
5.Saya merasa diacuhkan oleh lingkungan sekitar					
6.Saya menetapkan tujuan yang sulit dicapai					
7.Saya ragu dalam mengambil keputusan.					
8.Saya merasa terganggu jika ada orang yang berpandangan berbeda.					
9.Saya nyaman menjalani aktivitas sehari-hari.					
10.Saya memiliki semangat untuk meraih target secara bertahap					
11.Saya bertanggung jawab atas setiap tindakan yang telah saya ambil.					
12.Saya tetap tenang saat berada dalam situasi yang tidak sesuai harapan					
13.Saya tidak nyaman menjalankan kegiatan.					
14.Saya kehilangan motivasi saat menghadapi tantangan					
15.Saya menyalahkan orang lain atas keputusan saya sendiri					
16.Saya mudah tersinggung jika keadaan tidak berjalan sesuai keinginan					

17.Saya diberikan dukungan saat menghadapi masalah					
18.Saya percaya dapat meraih tujuan yang realistis					
19.Saya yakin pilihan saya adalah yang terbaik .					
20.Saya bersedia mendengarkan sudut pandang yang berbeda					
21.Saya merasa sendirian dalam menghadapi masalah.					
22.Saya memaksakan diri untuk hal yang tidak dikuasai					
23.Saya ragu membuat keputusan tanpa saran dari orang lain					
24.Saya sulit menerima perbedaan pendapat.					
25.Saya menjalani aktivitas harian dengan aman					
26.Saya mempertimbangkan langkah yang realistis untuk mencapai tujuan					
27.Saya tidak menyalahkan siapa pun atas kesalahan yang saya lakukan.					
28.Saya mampu mengendalikan diri dalam situasi yang menekan.					
29.Saya cemas ketika menjalankan rutinitas harian.					
30.Saya mudah menyerah ketika tujuan tampak sulit diraih					
31.Saya cenderung menghindari tanggung jawab saat terjadi kesalahan					
32.Saya merasa tegang saat menghadapi hal yang tidak saya sukai					

Skala Interaksi Sosial

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.Saya menyampaikan pendapat saat berdiskusi di dalam game.					
2.Saya memberikan ide untuk membantu kemajuan kelompok.					
3.Saya rutin hadir dalam kegiatan kelompok yang diselenggarakan.					

4.Saya diam saat ada diskusi kelompok di in game .					
5.Saya enggan menyumbangkan ide karena merasa tidak penting.					
6.Saya jarang hadir dalam kegiatan kelompok.					
7.Saya menghargai peran setiap anggota dalam kegiatan kelompok.					
8.Saya ikut mengerjakan pekerjaan kelompok sampai selesai.					
9.Saya tetap bersama anggota kelompok meskipun tidak ada pekerjaan					
10.Saya cemas jika ada anggota kelompok lain yang terlalu aktif.					
11.Saya menyerahkan pekerjaan kelompok kepada anggota lain tanpa ikut membantu.					
12.Saya merasa asing karena sudah lama bergabung dalam kelompok.					
13.Saat di in game, saya menyampaikan apa yang saya rasakan kepada anggota kelompok.					
14.Saya berinisiatif membantu kelompok tanpa harus diminta.					
15.Saya mengikuti aktivitas kelompok setiap harinya					
16.Saat di dalam game saya tidak berpendapat karena takut ditolak oleh kelompok.					
17.Saya enggan untuk memulai kegiatan bersama kelompok.					
18.Saya tidak hadir dalam kegiatan kelompok					
19.Saya menerima setiap anggota kelompok yang mau bekerja					
20.Saya senang mengerjakan tugas kelompok bersama					
21.Serial harinya saya menikmati kebersamaan yang terjalin selama aktivitas kelompok.					
22.Saya tidak mau bekerja dengan anggota baru					

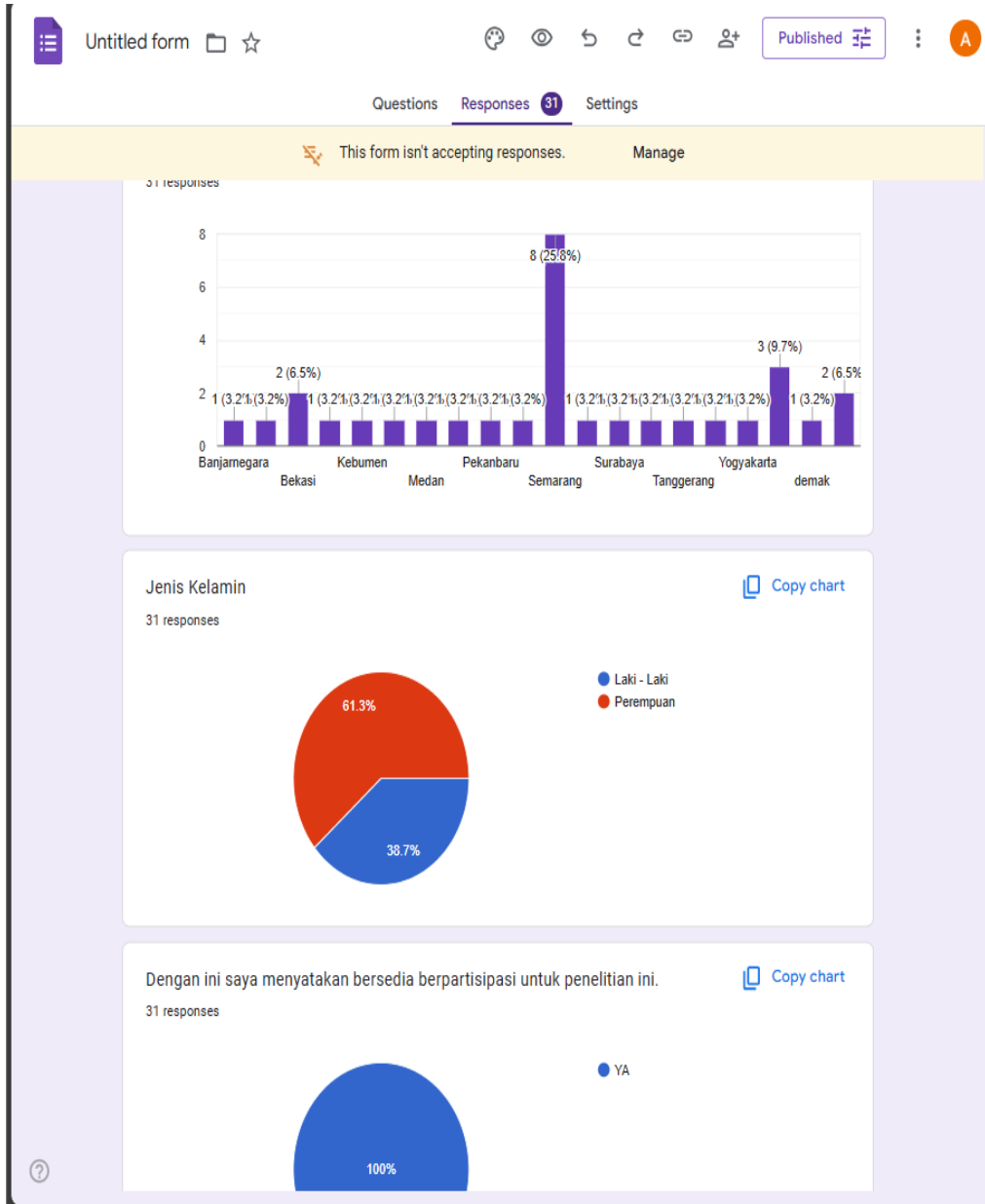
23.Saya lari saat ada kegiatan kelompok.					
24.Saya jarang merasakan keakraban saat menjalani kegiatan kelompok					
.					

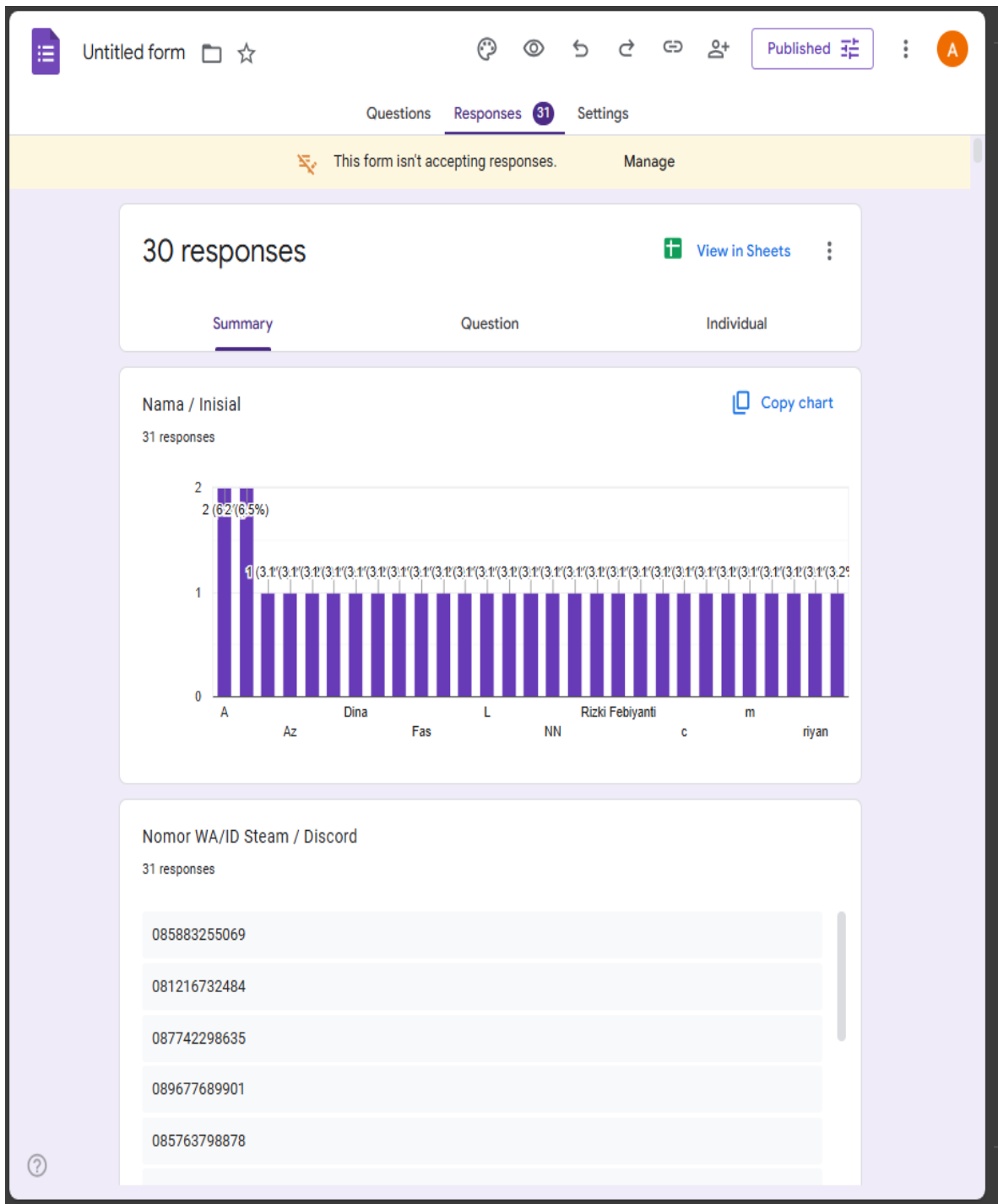
Skala Keterampilan Komunikasi

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.Saya menggunakan kata kata yang mudan dipahami saat berkomunikasi					
2.Saya menggunakan suara tinggi untuk menekankan hal penting saat berbicara.					
3.Saya menggunakan gerakan tangan untuk mendukung penjelasan saya.					
4.Saya berusaha memahami dengan baik setiap informasi yang saya dengar.					
5.Lawan bicara bingung dengan apa yang saya ucapkan					
6.Saya berbicara dengan nada datar tanpa penekanan.					
7.Saya berbicara tanpa menggunakan gerakan tubuh.					
8.Saya sulit untuk fokus saat mendengarkan orang berbicara.					
9.Saya memahami bahasa yang digunakan saat berbicara dengan orang lain.					
10.Saya mengatur volume suara sesuai penekanan kaya yang dibutuhkan .					
11.Saya menatap mata karakter lawan saat berbicara					
12.Saya memberi perhatian penuh saat orang lain berbicara.					
13.Saya sulit memahami kebanyakan Bahasa yang digunakan di dalam game					
14.Saya tidak memperdulikan penekanan kata saat berbicara.					

15.Saya menghindari kontak mata saat berbicara.					
16.Saya memotong pembicaraan orang lain.					
17.Saya menggunakan kata kata yang sopan saat berbicara.					
18.Saya menyesuaikan intonasi suara agar pendengar tertarik.					
19.Saya menggunakan ekspresi wajah saat berbicara.					
20.Saya dapat menangkap pesan inti dari pembicaraan orang lain.					
21.Saya menggunakan kata kata yang sulit dipahami saat berbicara					
22,Saya asal menggunakan penekanan suara saat berbicara.					
23.Saya membelakangi lawan bicara .					
24.Saya salah mengartikan informasi yang disampaikan kepada saya.					
25.Saya menggunakan bahasa yang sesuai dalam setiap situasi.					
26.Saya berbicara dengan yang jelas.					
27.Saya fokus memperhatikan lawan bicara					
28.Saya mendengarkan secara penuh saat orang lain berbicara					
29.Saya kesulitan menyampaikan maksud saya dalam bahasa yang jelas.					
30.Saya kesulitan menyebutkan huruf huruf seperti huruf R, L,S saat berbicara.					
31.Saya mengalihkan pandangan jika terjadi kontak mata dengan lawan bicara.					
32.Saya enggan mendengarkan cerita orang ketika di dalam game .					

Lampiran 4 Bukti Hasil UjiCoba Skala





Lampiran 5 Hasil Uji Daya Beda Item dan Uji Reliabilitas

1. Skala Kespercayaan Diri

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KD1	112.6000	202.800	.129	.877
KD2	112.4333	199.771	.408	.872
KD3	112.5333	197.775	.319	.873
KD4	112.3667	196.102	.470	.870
KD5	113.1333	192.051	.471	.870
KD6	113.5333	186.602	.615	.866
KD7	113.3667	186.309	.559	.867
KD8	113.0667	188.961	.558	.867
KD9	112.4000	198.386	.473	.871
KD10	112.4000	195.283	.489	.870
KD11	112.4000	196.938	.441	.871
KD12	112.8000	203.683	.127	.876
KD13	113.0667	190.754	.600	.867
KD14	113.3000	189.114	.615	.866
KD15	112.6333	195.068	.399	.871
KD16	113.4000	185.490	.589	.866
KD17	113.0333	199.206	.215	.876
KD18	112.4333	198.461	.380	.872
KD19	112.8333	209.178	-.108	.881
KD20	112.3000	199.321	.468	.871
KD21	113.4333	189.909	.532	.868
KD22	113.1333	191.499	.490	.869
KD23	113.5000	196.190	.317	.873
KD24	112.8667	193.361	.429	.871
KD25	112.7000	200.493	.225	.875
KD26	112.5333	194.326	.400	.871
KD27	112.6000	198.386	.328	.873
KD28	112.8333	201.247	.176	.876
KD29	113.1333	195.016	.368	.872
KD30	113.2000	189.959	.484	.869
KD31	113.0333	188.447	.452	.870
KD32	113.5333	196.120	.338	.873

Tabel Perolehan Reliabilitas Kepercayaan Diri Sebelum Gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.875	32

Tabel Perolehan Reliabilitas Kepercayaan Diri Setelah Gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.895	26

2. Skala Interaksi Sosial

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IS01	85.2000	139.338	.350	.893
IS02	85.1000	134.507	.640	.887
IS03	85.1000	132.783	.552	.888
IS04	85.7667	142.806	.118	.899
IS05	85.5000	133.500	.546	.888
IS06	85.4000	131.007	.609	.886
IS07	84.7000	135.114	.590	.888
IS08	84.7000	134.976	.535	.889
IS09	85.1333	144.189	.057	.901
IS10	85.4333	135.978	.410	.892
IS11	84.9333	131.995	.582	.887
IS12	85.3333	131.057	.655	.885
IS13	85.2000	138.924	.372	.892
IS14	85.1667	133.799	.518	.889
IS15	85.4333	136.254	.367	.893
IS16	85.4667	135.913	.414	.892
IS17	85.3333	130.782	.618	.886
IS18	85.2667	134.961	.456	.891
IS19	84.8667	139.154	.345	.893
IS20	84.9000	131.334	.677	.885
IS21	84.8667	130.395	.708	.884
IS22	85.0000	136.966	.497	.890
IS23	84.8667	134.189	.578	.888
IS24	85.2667	136.340	.505	.889

Tabel Perolehan Reliabilitas Interaksi Sosial Sebelum Gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.894	24

Tabel Perolehan Reliabilitas Interaksi Sosial Setelah Gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.905	22

3. Skala Keterampilan Komunikasi

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KK1	109.2667	248.064	.606	.905
KK2	110.3333	272.644	-.278	.917
KK3	109.4000	264.524	.003	.912
KK4	109.3333	252.506	.495	.907
KK5	110.2000	245.407	.594	.905
KK6	110.1667	267.040	-.090	.916
KK7	109.9000	249.955	.415	.908
KK8	109.8333	245.523	.667	.904
KK9	109.5000	247.155	.660	.905
KK10	109.6667	244.230	.606	.905
KK11	109.2000	254.993	.363	.909
KK12	109.2000	255.614	.360	.909
KK13	110.1333	251.913	.383	.909
KK14	110.0667	251.720	.430	.908
KK15	109.9667	241.620	.604	.905
KK16	109.6333	245.620	.526	.906
KK17	109.4667	247.085	.580	.906
KK18	109.6667	247.816	.580	.906
KK19	109.5000	253.500	.338	.909
KK20	109.4333	245.151	.544	.906
KK21	109.8333	243.385	.576	.905
KK22	109.5667	245.357	.577	.905
KK23	109.3667	247.482	.485	.907
KK24	109.9667	235.482	.724	.902
KK25	109.5000	257.017	.214	.911
KK26	109.6000	245.903	.537	.906
KK27	109.4333	253.357	.406	.908
KK28	109.4333	248.392	.596	.906
KK29	110.2667	245.582	.588	.905
KK30	109.7000	245.528	.457	.908
KK31	110.0667	240.961	.727	.903
KK32	109.6333	241.275	.658	.904

Tabel Perolehan Reliabilitas Keterampilan Komunikasi Sebelum Gugur

Reliabilitas Skala Interaksi Sosial



Tabel Perolehan Reliabilitas Keterampilan Komunikasi Setelah Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.928	28

Lampiran 6 Skala Penelitian

Salam hormat.

Perkenalkan saya Abdul Afif mahasiswa Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan yang sedang melakukan penelitian guna menyelesaikan tugas akhir (Skripsi). Saya ingin meminta bantuan kepada Anda untuk menjadi partisipan penelitian dalam rangka keperluan kelengkapan data penelitian.

- Pemain yang telah aktif bermain GTA 5 *ROLEPLAY* yang bermain di server Indonesia.
- Pemain yang tergabung dalam komunitas online Discord atau Twitter terkait GTA 5 *ROLEPLAY*.
- Pemain bermain minimal 5 jam dalam seminggu.

Saya berharap saudara bersedia mengisi skala psikologi ini secara lengkap **sesuai dengan keadaan dan pemikiran sendiri**. Setiap orang dapat memiliki jawaban berbeda dan **tidak ada jawaban yang salah karena semua jawaban benar**. Saya sangat menghargai kejujuran dalam pengisian skala ini dan akan menjamin **kerahasiaan** serta hanya akan menggunakan data untuk kepentingan penelitian.

Hormat saya,

Abdul Afif

Nama/ inisial :

Jenis Kelamin :

Asal Kota

Nomo WA / Steam/ Discord :

Dengan ini saya menyatakan bersedia berpartisipasi untuk penelitian ini.

Petunjuk pengisian

Pernyataan berikut menjelaskan tentang bagaimana Anda merasakan sesuatu. Untuk setiap pertanyaan menjelaskan seberapa sering yang Anda rasakan. Bacalah setiap pernyataan dengan **seksama** dan pilihlah salah satu jawaban yang **paling sesuai dengan diri Anda**.

Skala Kepercayaan Diri

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1. Saya menetapkan tujuan hidup sesuai kemampuan yang dimiliki.					
2. Saya mampu mengambil keputusan tanpa bergantung pada orang lain.					
3. Saya menerima perbedaan pendapat orang lain					
4. Saya merasa diacuhkan oleh lingkungan sekitar					
5. Saya menetapkan tujuan yang sulit dicapai					
6. Saya ragu dalam mengambil keputusan.					
7. Saya merasa terganggu jika ada orang yang berpandangan berbeda.					
8. Saya nyaman menjalani aktivitas sehari-hari.					
9. Saya memiliki semangat untuk meraih target secara bertahap					
10. Saya bertanggung jawab atas setiap tindakan yang telah saya ambil.					

11. Saya tidak nyaman menjalankan kegiatan.					
12. Saya kehilangan motivasi saat menghadapi tantangan					
13. Saya menyalahkan orang lain atas keputusan saya sendiri					
14. Saya mudah tersinggung jika keadaan tidak berjalan sesuai keinginan					
15. Saya percaya dapat meraih tujuan yang realistis					
16. Saya bersedia mendengarkan sudut pandang yang berbeda					
17. Saya merasa sendirian dalam menghadapi masalah.					
18. Saya memaksakan diri untuk hal yang tidak dikuasai					
19. Saya ragu membuat keputusan tanpa saran dari orang lain					
20. Saya sulit menerima perbedaan pendapat.					
21. Saya mempertimbangkan langkah yang realistis untuk mencapai tujuan					
22. Saya tidak menyalahkan siapa pun atas kesalahan yang saya lakukan.					
23. Saya cemas ketika menjalankan rutinitas harian.					
24. Saya mudah menyerah ketika tujuan tampak sulit diraih					
25. Saya cenderung menghindari tanggung jawab saat terjadi kesalahan					
26. Saya merasa tegang saat menghadapi hal yang tidak saya sukai					

SKALA INTERAKSI SOSIAL

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1. Saya menyampaikan pendapat saat berdiskusi di dalam game.					
2. Saya memberikan ide untuk membantu kemajuan kelompok.					

3. Saya rutin hadir dalam kegiatan kelompok yang diselenggarakan.					
4. Saya enggan menyumbangkan ide karena merasa tidak penting.					
5. Saya jarang hadir dalam kegiatan kelompok.					
6. Saya menghargai peran setiap anggota dalam kegiatan kelompok.					
7. Saya ikut mengerjakan pekerjaan kelompok sampai selesai.					
8. Saya cemas jika ada anggota kelompok lain yang terlalu aktif.					
9. Saya menyerahkan pekerjaan kelompok kepada anggota lain tanpa ikut membantu.					
10. Saya merasa asing karena sudah lama bergabung dalam kelompok.					
11. Saat di in game, saya menyampaikan apa yang saya rasakan kepada anggota kelompok.					
12. Saya berinisiatif membantu kelompok tanpa harus diminta.					
13. Saya mengikuti aktivitas kelompok setiap harinya					
14. Saat di dalam game saya tidak berpendapat karena takut ditolak oleh kelompok.					
15. Saya enggan untuk memulai kegiatan bersama kelompok.					
16. Saya tidak hadir dalam kegiatan kelompok					
17. Saya menerima setiap anggota kelompok yang mau bekerja					
18. Saya senang mengerjakan tugas kelompok bersama					
19. Serial harinya saya menikmati kebersamaan yang terjalin selama aktivitas kelompok.					

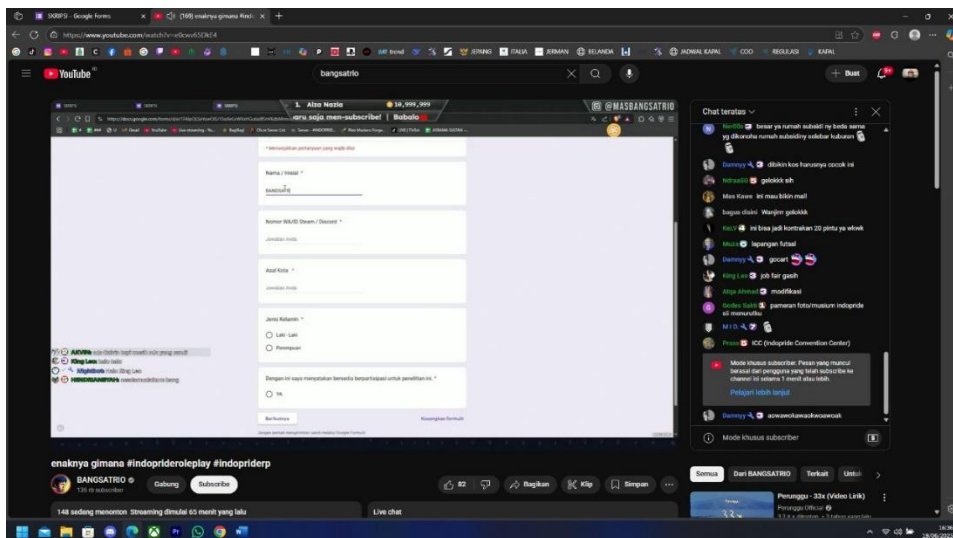
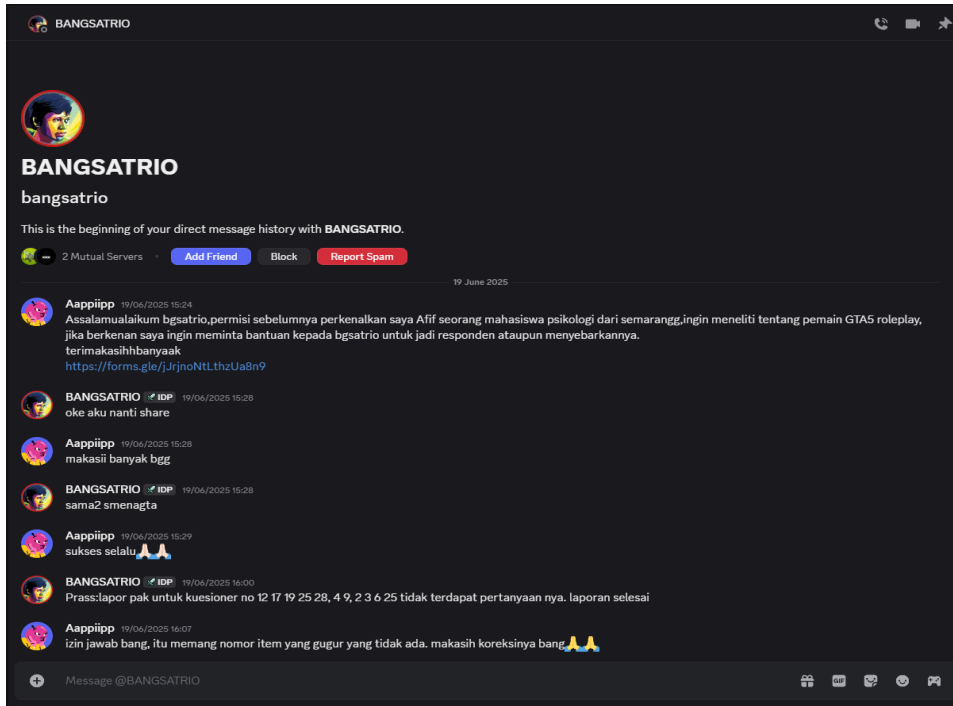
20. Saya tidak mau bekerja dengan anggota baru					
21. Saya lari saat ada kegiatan kelompok.					
22. Saya jarang merasakan keakraban saat menjalani kegiatan kelompok					

SKALA KETERAMPILAN KOMUNIKASI

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1. Saya menggunakan kata kata yang mudan dipahami saat berkomunikasi					
2. Saya berusaha memahami dengan baik setiap informasi yang saya dengar.					
3. Lawan bicara bingung dengan apa yang saya ucapkan					
4. Saya berbicara tanpa menggunakan gerakan tubuh.					
5. Saya sulit untuk fokus saat mendengarkan orang berbicara.					
6. Saya memahami bahasa yang digunakan saat berbicara dengan orang lain.					
7. Saya mengatur volume suara sesuai penekanan kaya yang dibutuhkan .					
8. Saya menatap mata karakter lawan saat berbicara					
9. Saya memberi perhatian penuh saat orang lain berbicara.					
10. Saya sulit memahami kebanyakan Bahasa yang digunakan di dalam game					
11. Saya tidak memperdulikan penekanan kata saat berbicara.					
12. Saya menghindari kontak mata saat berbicara.					
13. Saya memotong pembicaraan orang lain.					
14. Saya menggunakan kata kata yang sopan saat berbicara.					

15. Saya menyesuaikan intonasi suara agar pendengar tertarik.					
16. Saya menggunakan ekspresi wajah saat berbicara.					
17. Saya dapat menangkap pesan inti dari pembicaraan orang lain.					
18. Saya menggunakan kata kata yang sulit dipahami saat berbicara					
19. Saya asal menggunakan penekanan suara saat berbicara.					
20. Saya membelakangi lawan bicara .					
21. Saya salah mengartikan informasi yang disampaikan kepada saya.					
22. Saya berbicara dengan yang jelas.					
23. Saya fokus memperhatikan lawan bicara					
24. Saya mendengarkan secara penuh saat orang lain berbicara					
25. Saya kesulitan menyampaikan maksud saya dalam bahasa yang jelas.					
26. Saya kesulitan menyebutkan huruf huruf seperti huruf R, L,S saat berbicara.					
27. Saya mengalihkan pandangan jika terjadi kontak mata dengan lawan bicara.					
28. Saya enggan mendengarkan cerita orang ketika di dalam game .					

Lampiran 7 Bukti Penelitian



SKRIPSI All changes saved in Drive

Questions Responses **196** Settings

This form isn't accepting responses. Manage

196 responses

[View in Sheets](#)

Summary Question Individual

Nama / Inisial
196 responses

a
r
SA
k
g
M
z
ki
n

Nomor WA/ID Steam / Discord

SKRIPSI All changes saved in Drive

Questions Responses **196** Settings

This form isn't accepting responses. Manage

196 responses

[View in Sheets](#)

Summary Question Individual

2. Saya menetapkan tujuan hidup sesuai ker < 6 of 81 >

2. Saya menetapkan tujuan hidup sesuai kemampuan yang dimiliki. [View options](#)

☒ Setuju
104 responses

☒ Sangat Setuju
66 responses

☒ Netral
17 responses

☐ Tidak Setuju

D	E	F	G	H	I	J
Asal Kota	Jenis Kelamin	1. Dengan ini saya menyatakan bersedia belajar	2. Saya menetapkan tujuan hidup sesuai kien	3. Saya mampu mengambil keputusan tanpa	4. Saya menerima perbedaan pendapat orang	5. Saya merasa
Semarang	Perempuan	YA	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju
Magelang	Laki - Laki	YA	Setuju	Netral	Setuju	Netral
Semarang	Laki - Laki	YA	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Netral
Bekasi	Laki - Laki	YA	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Semarang	Perempuan	YA	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
Padang	Laki - Laki	YA	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Universitas bung Hatta	Perempuan	YA	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Netral
Bekasi	Laki - Laki	YA	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Netral
Bekasi	Laki - Laki	YA	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Se
Padang	Perempuan	YA	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
Tegal	Laki - Laki	YA	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju
Semarang	Perempuan	YA	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Tegal	Perempuan	YA	Netral	Netral	Sangat Setuju	Tidak Setuju
Bangka	Laki - Laki	YA	Netral	Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Bandung	Perempuan	YA	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju
Bali	Perempuan	YA	Netral	Tidak Setuju	Setuju	Netral
surabaya	Perempuan	YA	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Pati	Perempuan	YA	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju
semarang	Perempuan	YA	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Netral
Semarang	Perempuan	YA	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
Jakarta	Laki - Laki	YA	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Tidak Setuju
Bekasi	Laki - Laki	YA	Setuju	Netral	Setuju	Setuju
Kalimantan	Laki - Laki	YA	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju
Bekasi	Laki - Laki	YA	Setuju	Setuju	Netral	Setuju
Banjar	Laki - Laki	YA	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju
bandung	Laki - Laki	YA	Setuju	Netral	Netral	Netral
-	Laki - Laki	YA	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Semarang	Perempuan	YA	Setuju	Netral	Setuju	Setuju
Bekasi	Laki - Laki	YA	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju
-	Laki - Laki	YA	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Pekalongan	Perempuan	YA	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju
bandung	Perempuan	YA	Setuju	Netral	Netral	Tidak Setuju
jakarta	Perempuan	YA	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju
magelang	Perempuan	YA	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Se
malang	Laki - Laki	YA	Netral	Setuju	Setuju	Tidak Setuju

Lampiran 8 Hasil Penelitian

Hasil uji Deskripsi Data

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KepercayaanDiri	196	33	77	110	100.03	4.963
InteraksiSosial	196	42	63	105	89.60	7.751
KeterampilanKomunikasi	196	53	84	137	117.01	10.965
Valid N (listwise)	196					

KategoriKepercayaanDiri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	36	18.4	18.4	18.4
	Sedang	122	62.2	62.2	80.6
	Tinggi	38	19.4	19.4	100.0
	Total	196	100.0	100.0	

Kategori Interaksi Sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	37	18.9	18.9	18.9
	Sedang	159	81.1	81.1	100.0
	Total	196	100.0	100.0	

Lampiran 9 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			196
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		4.33978880
Most Extreme Differences	Absolute		.057
	Positive		.031
	Negative		-.057
Test Statistic			.057
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.126
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.118
		Upper Bound	.135

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 221623949.

Lampiran 10 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KepercayaanDiri * InteraksiSosial	Between Groups	(Combined)	1727.167	34	50.799	2.659	<,.001
		Linearity	1000.745	1	1000.745	52.385	<,.001
		Deviation from Linearity	726.423	33	22.013	1.152	.277
	Within Groups		3075.705	161	19.104		
	Total		4802.872	195			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KepercayaanDiri * KeterampilanKomunikasi	Between Groups	(Combined)	1697.812	44	38.587	1.876	.003
		Linearity	814.904	1	814.904	39.629	<,.001
		Deviation from Linearity	882.908	43	20.533	.999	.484
	Within Groups		3105.060	151	20.563		
	Total		4802.872	195			

Lampiran 11 Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	70.200	3.883		18.077	<,.001		
	InteraksiSosial	.209	.051	.327	4.071	<,.001	.615	1.625
	KeterampilanKomunikasi	.095	.036	.209	2.609	.010	.615	1.625

a. Dependent Variable: KepercayaanDiri

Lampiran 12 Uji Hipotesis

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.456 ^a	.208	.204	4.427

a. Predictors: (Constant), InteraksiSosial

b. Dependent Variable: KepercayaanDiri

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1000.745	1	1000.745	51.062	<,001 ^b
	Residual	3802.128	194	19.599		
	Total	4802.872	195			

a. Dependent Variable: KepercayaanDiri

b. Predictors: (Constant), InteraksiSosial

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	73.839	3.678		20.074	<,001
	InteraksiSosial	.292	.041	.456	7.146	<,001

a. Dependent Variable: KepercayaanDiri

H2

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.412 ^a	.170	.165	4.534

a. Predictors: (Constant), KeterampilanKomunikasi

b. Dependent Variable: KepercayaanDiri

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	814.904	1	814.904	39.642	<,001 ^b
	Residual	3987.969	194	20.557		
	Total	4802.872	195			

a. Dependent Variable: KepercayaanDiri

b. Predictors: (Constant), KeterampilanKomunikasi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	78.212	3.480		22.476	<,001
	KeterampilanKomunikasi	.186	.030	.412	6.296	<,001

a. Dependent Variable: KepercayaanDiri

H3

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.485 ^a	.235	.227	4.362

a. Predictors: (Constant), KeterampilanKomunikasi, InteraksiSosial

b. Dependent Variable: KepercayaanDiri

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1130.288	2	565.144	29.699	<.001 ^b
	Residual	3672.585	193	19.029		
	Total	4802.872	195			

a. Dependent Variable: KepercayaanDiri

b. Predictors: (Constant), KeterampilanKomunikasi, InteraksiSosial

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	70.200	3.883		18.077	<.001
	InteraksiSosial	.209	.051	.327	4.071	<.001
	KeterampilanKomunikasi	.095	.036	.209	2.609	.010

a. Dependent Variable: KepercayaanDiri

Lampiran 13 Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Abdul Afif

TTL : Manggilang 11 januari 2004

Alamat : Simang Tigo Koto Alam, Kecamatan Pangkalan Koto Baru, Kabupaten

Limapulun Kota, Sumatra Barat

No HP : 082246368033

Email : afhifabdhul@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 01 Koto Alam
2. MTSN 01 Kota Payakumbuh
3. SMAN 01 Kota Payakumbuh

C. Pengalaman Organisasi

1. Koor PSDM ORDA IKAMI WALISONGO Periode 2022-2023
2. Anggota Teater Momento Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN WALISONGO SEMARANG

D. Pengalaman Magang

1. DISPORA PROVINSI JAWA TENGAH
2. BNNP PROVINSI JAWA TENGAH