



Pengaruh Komunikasi Virtual terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja

Gihon Joveial Linggom^{1*}, Rendy Hermanto Abraham² 

^{1,2} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Kota Salatiga, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 02, 2022

Revised January 09, 2022

Accepted April 20, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Komunikasi Virtual, Komunikasi

Keywords:

Virtual Communication, Interpersonal Communication



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Masalah yang melatarbelakangi penelitian ini adalah berkurangnya minat remaja berkomunikasi mengenai lingkungan sosial sekitar di tengah berkembangnya komunikasi virtual yang dinilai sangat efektif untuk membangun komunikasi interpersonal individu dalam bersosialisasi. Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh komunikasi virtual terhadap komunikasi interpersonal yang terjadi di kalangan remaja pemain game mobile legend. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan data primer yang diperoleh melalui kuesioner *online*. Survei dilakukan dengan 100 responden terpilih dari para remaja pemain game mobile legend di Kota Bogor, Jawa Barat. Hasil penelitian membuktikan bahwa komunikasi virtual berpengaruh positif terhadap komunikasi interpersonal dengan koefisien determinasi sebesar 9,2%.

ABSTRACT

The problem behind this research is the reduced interest of adolescents in communicating about the surrounding social environment in the midst of the development of virtual communication which is considered very effective for building individual interpersonal communication in socializing. The purpose of this study was to examine the effect of virtual communication with interpersonal communication that occurs among teenagers playing mobile legends games. This research is included in quantitative research with primary data obtained through online questionnaires. The survey was conducted with 100 selected respondents from young legend mobile game players in the city of Bogor, West Java. The results of the study prove that virtual communication has a positive effect on interpersonal communication, with a coefficient of determination of 9.2%.

1. PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial memerlukan peran orang lain untuk bersosialisasi sebab sebagian besar pribadi manusia terbentuk dari hasil integrasi hubungan dengan sesamanya. Hubungan relational sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia yang dapat memengaruhi kualitas kehidupan yang terbentuk melalui adanya komunikasi (Nurrohimi & Anatan, 2009). Begitu pula komunikasi sangat dipengaruhi oleh hubungan dan persepsi relational antara sumber informasi dan komunikan. Komunikasi dapat dilakukan langsung tanpa adanya perantara media dengan dua orang atau berkelompok yang biasa dikenal dengan istilah komunikasi relational (Mahfuzhah & Anshari, 2018; Puspita, 2015).

Ketika individu saling berinteraksi dapat menimbulkan komunikasi interpersonal yang dapat membentuk minat dan perilaku seseorang dengan kehadiran teknologi media baru dapat membuat tantangan efektivitas komunikasi mulai muncul (Indrawan & Ilmar, 2020). Istilah dapat mendekatkan yang jauh dan sebaliknya dapat menjauhkan yang dekat adalah dampak laten dari kehadiran teknologi media baru. Hasil kecanggihan teknologi yang dapat digunakan dalam mempermudah aktivitas manusia salah satunya yakni smartphone yang sering dimanfaatkan dalam bidang hiburan (Anggriani, 2020; Narti, 2018; Ngafifi, 2014). Hiburan yang banyak digemari oleh para pengguna smartphone adalah game *online*.

Game *online* merupakan jenis permainan yang mengandalkan jaringan dengan interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (Kuen & Kuen, 2020). Game internet based yang sedang populer dan sering dimainkan berbagai kalangan yaitu *game portable legend* dikenal dengan Mobile Legend : Bang, jenis permainan piranti yang bergerak dalam *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikelola oleh perusahaan Moonton. MOBA dikenal sebagai

*Corresponding author.

E-mail addresses: gihonjoveiallinggom@gmail.com (Gihon Joveial Linggom)

game yang mengandalkan strategi sehingga memungkinkan para pemain untuk dapat berinteraksi dengan pemain lainnya. Mobile legend di klaim sebagai salah satu game interaktif yang dapat mengasah kemampuan kerja sama antarpemainnya dengan jumlah satu team yang dapat diisi 5 orang.

Individu yang memainkan game mobile legend lebih tertarik pada pola komunikasi secara *online* dibandingkan pola komunikasi interpersonal secara langsung (*offline*). Beberapa fenomena yang terjadi adalah timbulnya pengungkapan istilah-istilah berbasis game *online* seperti: mabar (main bersama), crew (group bermain dalam game) dan bentuk komunikasi non verbal dengan istilah khusus seperti noob (tidak bagus dalam bermain), GG (*great game*), unbind (melepaskan ikaitan sosial imedia), cultivating (aktifitas menghabiskan beast di wilderness), AFK (*away from console*), GGWP (*great game nicely done*), savage (mendapatkan kill 5 kali dalam 30 detik), buff (penambahan efek dari saint atau thing), ML-ers (fans portable legends), kelomang dan yang lainnya (Bangun & Harahap, 2021).

Banyak para pemain game mobile legend ketika berada di tengah masyarakat kurang bersosialisasi dengan baik dan lebih tertarik chatting teman-teman gamenya secara interpersonal dengan menggunakan gadget dari pada berkomunikasi langsung pada waktu berkumpul bersama secara langsung (Amanda, 2016; Erik & Wetik, 2020). Komunikasi dapat dikatakan sebagai salah satu hal yang sangat penting dalam melakukan segala hal, terlebih untuk mencapai suatu tujuan. Dalam proses komunikasi, terdapat sebuah proses dalam upaya penyampaian pesan dari satu sumber ke sumber yang lainnya dengan maksud mendapatkan tujuan tertentu. Internet dapat menjadi tempat terjadinya komunikasi virtual antarindividu untuk berinteraksi sehingga memunculkan emosi secara virtual (Nainggolan et al., 2018; Rahmania & Pamungkas, 2018).

Komunikasi virtual ini lebih fokus pada sistem komunikasi yang dilakukan dalam memainkan game mobile legend. Komunikasi yang dilakukan menggunakan chatbox dan mouthpiece yang telah disediakan di dalam game tersebut. Komunikasi virtual yang terdapat dalam game versatile legend sangat efektif karena dibutuhkan komunikasi untuk mencapai kemenangan dalam sebuah game. Komunikasi virtual dalam game versatile legends yang disediakan oleh Moonton seperti *voice visit* dan *talk rooms* sangat bermanfaat bagi para pemain untuk berkomunikasi dengan teman setimnya. Komunikasi virtual dapat menguntungkan karena para pemain dapat berkomunikasi tidak hanya dsatu tempat, melainkan juga dapat berkomunikasi dengan para pemain yang bahkan tidak dikenal baik itu di luar pulau maupun dunia (Satria et al., 2021; Wijaya & Paramita, 2019).

Penelitian terdahulu merupakan sebuah hasil tinjauan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan topik dan variabel penelitian. Penelitian terdahulu membahas mengenai hubungan penggunaan *smartphone*, *game online* dan komunikasi interpersonal. Penelitian terdahulu mendapatkan hasil dengan berbagai tanggapan responden terhadap *game online* yakni mampu memberikan sebuah kepuasan bagi pelajar (Affandi, 2013). Hal tersebut tidak terlepas dari segi kesenangan yang didapat setelah bermain *game online* atau upaya mereka dapat menjalin persahabatan dengan para player yang lain karena mudahnya interaksi dalam game. Data statistik memberikan gambaran bahwa pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda menunjukkan level tinggi dalam bermain *game online*. Oleh karena itu, perlunya perhatian dari orang tua/wali untuk dapat mengarahkan para pelajar dalam penggunaan *smartphone* dengan benar, terlebih para pelajar masih berada dalam masa pencarian jati diri mereka.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil bahwa untuk dapat menghasilkan komunikasi interpersonal dengan baik, para *player game online* dapat melakukan beberapa hal untuk bersosialisasi sebagai berikut. 1) Perlu adanya pengurangan jam bermain game, sehingga terdapat waktu luang yang dimanfaatkan untuk kegiatan lain dan dapat menjalankan kewajibannya yaitu untuk belajar. 2) Perlunya kesadaran pengelola warung internet (warnet) untuk menyediakan tempat bagi para pemain *game online* untuk bersosialisasi, yaitu semacam ruangan tersendiri untuk berdiskusi. Pemilik warnet juga dapat menjual makanan dan minuman, sehingga memungkinkan pemain dapat membicarakan apapun selain *game online* di tempat tersebut dan diharapkan para pemain setelah selesai bermain tidak langsung pergi begitu saja (Fathurrohman et al., 2017). Penelitian terdahulu menghubungkan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar dengan prestasi belajar dan mendapatkan hasil bahwa semakin baik komunikasi interpersonal semakin tinggi prestasi belajar (Siburian, 2014). Terdapat hubungan signifikan antara motivasi belajar dan prestasi belajar. Semakin tinggi motivasi belajar akan meningkatkan prestasi belajarnya. Peneliti terdahulu melakukan penelitian dengan tema pola komunikasi interpersonal pedagang dan pembeli di Desa Pare. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa komunikasi yang dilakukan siswa dan guru, pedagang dengan pembeli serta masyarakat di desa Pare berlangsung secara primer dengan bertatap muka dan menggunakan bahasa inggris (Azeharie & Khotimah, 2015). Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang terletak pada topik penelitian yang menggabungkan komunikasi interpersonal dengan minat penggunaan teknologi *mobile game mobile legend* serta perbedaan populasi.

Sejak kehadiran *smartphone* dengan fitur *mobile game* yang dapat dimainkan secara gratis, para remaja menjadi begitu tertarik dengan keseluruhan aktivitas yang menggunakan *gadget* (Hasanah &

(Kumalasari, 2015). Perkumpulan para remaja saat ini sudah banyak berkurang mengenai pembahasan kegiatan sosial lingkungan dibandingkan ketika mereka berinteraksi dengan game mobile legend. Para remaja menganggap smartphone dapat membuat komunikasi dengan orang lain sehingga mereka malas melakukan kegiatan sosial (Ahmad & Nurhidaya, 2020; Ummah et al., 2020). Meskipun para remaja dapat mengatur waktu dan prioritas utama mereka, dalam tingkat partisipasi pada kegiatan sosial mereka mulai mendapatkan tantangan. Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan, penelitian ini menguji apakah komunikasi virtual dapat memiliki pengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal remaja di kota bogor, Jawa Barat pada Tahun 2021. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh antara komunikasi virtual dengan komunikasi interpersonal yang terjadi di kalangan remaja pemain game mobile legend di kota Bogor, Jawa Barat.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada populasi atau sampel tertentu untuk menguji pengaruh antarvariabel dan bertujuan untuk menjelaskan pengaruh antara dua asumsi yaitu pengaruh independen variabel (komunikasi virtual) terhadap dependen variabel (efektivitas komunikasi interpersonal) (Sugiyono., 2016). Sumber data yang digunakan yaitu data primer yang dapat dari pembagian kuesioner *online*. Data primer adalah data yang berasal dari sumber pertama dari responden yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Data primer dapat diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui daftar pernyataan yang ada dalam kuesioner *online* yang nantinya akan dibagikan kepada remaja pengguna game mobile legend di kota Bogor, dengan cara mengirimkan link kuesioner yang telah dibuat sebelumnya dari *google forms*.

Populasi pada penelitian ini adalah remaja di kota Bogor dengan jumlah 292.005 (Badan Pusat Statistik kota Bogor, 2017). Rumus sampel ditentukan dan dihitung menggunakan Metode *a one-in-k systematic sampel* dari scheaffer. Berdasarkan jumlah perhitungan, didapatkan sampel sebesar 99,966 dan dibulatkan jadi 100 responden. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan sampel *non probability sampling*, yaitu teknik yang tidak memberikan kesempatan sama bagi setiap populasi untuk dapat dipilih menjadi sampel. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah metode *purposive sampling* berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Kriteria pengambilan sampel yaitu penelitian ini harus mempunyai ciri-ciri tertentu yaitu remaja yang bermain game mobile legend.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode *survey* melalui kuesioner *online* yang berisi beberapa daftar pernyataan yang diajukan secara *online* melalui *google forms* pada responden untuk memperoleh jawaban yang diperlukan. Kuesioner *online* merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan melalui *google form* kepada responden yang dituju. Daftar pernyataan berbentuk pilihan ganda dengan metode *scoring* Likert dengan skala ordinal: a) Sangat Sesuai = 5; b) Sesuai = 4; c) Netral = 3; d) Tidak Sesuai = 2; dan e) Sangat Tidak Sesuai = 1. Penelitian ini menggunakan model regresi linier sederhana. Analisis regresi linear sederhana untuk mengukur hubungan antara dua variabel serta menunjukkan arah hubungan antara satu variabel independen terhadap satu variabel independen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Profil Responden penelitian Utama

Responden penelitian yakni remaja *pengguna* game mobile legend (*ML*) di kota bogor dengan jumlah kuesioner yang disebar sebanyak 100. Profil responden yang danalisis meliputi jenis kelamin, usia, pendidikan, mengikuti forum *ML*, dan rata-rata bermain *ML*. Profil responden disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Identitas Responden

Kriteria Responden	Karakteristik Responden	Jumlah Responden	Persentase Responden
Jenis Kelamin	Laki-Laki	72	72%
	Perempuan	28	28%
Usia	15-18 tahun	13	13%
	19-22 tahun	43	43%
	23-26 Tahun	35	35%
	27-30 Tahun	9	09%
Penddikan	S1	63	63%
	D3	28	28%

Kriteria Responden	Karakteristik Responden	Jumlah Responden	Persentase Responden
Bermain <i>ML</i>	SMA	8	08%
	SMP	1	01%
	Iya	100	100%
	Tidak	0	0%
Mengikuti Forum <i>ML</i>	IYA	100	100%
	Tidak	0	0%
Rata-Rata Bermain <i>ML</i>	1-2 Jam	17	17%
	2-4 Jam	27	27%
	4-6 Jam	26	26%
	6-8 Jam	30	30%

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat 100 reponden dalam penelitian ini yang merupakan pemain dari game mobile legend (*ML*) yang mengikuti forum atau grup game mobile legend (*ML*). Sebagian besar Responden pada penelitian ini berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah persentase sebesar 72% dan perempuan 28% dengan rentan usia terbesar 19-22 tahun dengan persentase 43% kemudian usia 23-26 35%, usia 15-18 tahun sebesar 13%, dan persentase paling sedikit dengan persentase 9% pada usia 27-30 tahun. Rata-rata para pemain game mobile legend (*ML*) biasanya menghabiskan waktu bermain sekitar 6-8 Jam sehari dengan persentase 30%, untuk waktu 2-4 Jam sebesar 27%, 4-6 jam sebesar 26%, dan 1-2 jam hanya 17%.

Pengujian Kualitas Instrumen

Pengujian valditas ini menggunakan korelasi *product moment* dan *Person Correlation* yakni, apabila skor total diatas 0,30 dan jika terdapat itingkat signifikansi dibawah 0,05 dari korelasi skor setiap item dengan total skor, maka item tersebut dapat dikatakan *valid* (Sugiyono, 2017). Uji keandalan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha*. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60 (Ghozali, 2009). Hasil pengujian kualitas instrumen disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Uji Kualitas Intrumen Komunikasi Virtual

Variabel	Kode Instrumen	Pengujian Validitas			Pengujian Reliabilitas		
		R Tabel	R Hitung	Keterangan	Nilai Min	Alpha Cronbach's	Keterangan
Komunikasi virtual (X)	X1.1	0,30	0,574	Valid	0,60	0,91	Reliabel
	X1.2	0,30	0,810	Valid	0,60	0,93	Reliabel
	X1.3	0,30	0,832	Valid	0,60	0,88	Reliabel
	X1.4	0,30	0,758	Valid	0,60	0,92	Reliabel
	X1.5	0,30	0,658	Valid	0,60	0,90	Reliabel
	X1.6	0,30	0,705	Valid	0,60	0,93	Reliabel
	X1.7	0,30	0,732	Valid	0,60	0,91	Reliabel
	X1.8	0,30	0,780	Valid	0,60	0,90	Reliabel
	X1.9	0,30	0,548	Valid	0,60	0,87	Reliabel

Tabel 3. Hasil Uji Kualitas Intrumen Komunikasi Lnterpersonal

Variabel	Kode Instrumen	Pengujian iValiditas			Pengujian iReliabilitas		
		R Tabel	R Hitung	Keterangan	Nilai I Min	Alpha Cronbach's	Keterangan
Komunikasi interspersional (Y)	Y1.1	0,30	0,524	Valid	0,60	0,88	Reliabel
	Y1.2	0,30	0,613	Valid	0,60	0,91	Reliabel
	Y1.3	0,30	0,811	Valid	0,60	0,90	Reliabel
	Y1.4	0,30	0,700	Valid	0,60	0,86	Reliabel
	Y1.5	0,30	0,603	Valid	0,60	0,94	Reliabel
	Y1.6	0,30	0,773	Valid	0,60	0,97	Reliabel
	Y1.7	0,30	0,501	Valid	0,60	0,93	Reliabel
	Y1.8	0,30	0,517	Valid	0,60	0,92	Reliabel
	Y1.9	0,30	0,825	Valid	0,60	0,90	Reliabel
	Y1.10	0,30	0,768	Valid	0,60	0,92	Reliabel

Pengujian validitas pada variabel komunikasi virtual menunjukkan bahwa nilai R Hitung lebih besar daripada nilai R Tabel, sehingga pertanyaan pada kuesioner variabel komunikasi virtual valid. Pengujian reliabilitas pada variabel komunikasi virtual mendapatkan nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan pada kuesioner variabel komunikasi virtual reliabel dan dapat digunakan. Pengujian validitas pada variabel komunikasi interpersonal juga menunjukkan bahwa nilai R Hitung lebih besar daripada nilai R Tabel, sehingga pertanyaan pada kuesioner variabel komunikasi virtual valid. Pengujian reliabilitas pada variabel komunikasi virtual mendapatkan nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60 sehingga pertanyaan pada kuesioner variabel komunikasi virtual reliabel dan dapat digunakan.

Persepsi Responden terhadap Komunikasi Virtual

Penjelasan tanggapan Responden terhadap variabel komunikasi virtual pada masing-masing pertanyaan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Persepsi Responden terhadap Komunikasi Virtual

Variabel	Isi Pertanyaan	Rata-Rata	Keterangan
X1.1	Saya yakin bahwa forum game mobile legend ini dapat memudahkan saya dalam berinteraksi	4,39	Sangat Tinggi
X1.2	Saya mengikuti iforum game mobile legend untuk memperkuat hubungan dengan teman-teman.	4,41	Sangat Tinggi
X1.3	Saya banyak mendapatkan motivasi Ketika mengikuti forum game mobile legend	4,21	Sangat Tinggi
X1.4	Para anggota forum game mobile legend aktif dalam diskusi-diskusi	4,24	Sangat Tinggi
X1.5	Saya mendapatkan informasi ketika mengikuti forum game mobile legend	4,44	Sangat Tinggi
X1.6	Apabila anggota forum game mengadakan <i>gathering</i> , saya akan ikut serta dalam kegiatan tersebut	4,16	Tinggi
X1.7	Komunikasi di dalam forum game mobile legend terjalin dengan baik	4,42	Sangat Tinggi
X1.8	Saya mendapatkan manfaat dengan adanya informasi yang <i>up to date</i> dari forum game mobile legend	4,22	Sangat Tinggi
X1.9	Saya dapat imenunjukkan ketidakpuasan terhadap <i>team</i> dalam forum game mobile legend	4,06	Tinggi
Total		4.28	Sangat Tinggi

Berdasarkan keterangan yang disajikan pada Tabel 4 diketahui bahwa pada pertanyaan keempat, lima, enam, tujuh, dan sepuluh mempunyai rata-rata skor dalam kategori tinggi sedangkan pertanyaan lainnya masuk dalam kategori sangat tinggi.

Persepsi Responden terhadap Komunikasi Interpersonal

Penjelasan tanggapan responden terhadap variabel komunikasi interpersonal pada masing-masing pernyataan disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Persepsi Responden terhadap Komunikasi Interpersonal

Variabel	Isi Pertanyaan	Rata-Rata	Keterangan
Y1.1	Saya mau mendengarkan kritik saran tentang hobi saya bermain game mobile legend	4,44	Sangat Tinggi
Y1.2	Jika berkumpul bersama teman saya tidak selalu mengaktifkan game mobile legend	4,29	Sangat Tinggi
Y1.3	Saya dapat beradaptasi dengan komunitas yang tidak menggunakan game mobile legend	4,51	Sangat Tinggi
Y1.4	Saya selalu memperhatikan lingkungan sekitar dimana ketika saya menghabiskan waktu untuk bermain game mobile legend	3,99	Tinggi

Variabel	Isi Pertanyaan	Rata-Rata	Keterangan
Y1.5	Saya antusias dengan materi topik pembicaraan dengan teman dibandingkan dengan bermain game mobile legend secara sendiri	4,11	Tinggi
Y1.6	Saya dapat saling interopeksi diri terhadap sesama teman yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap game mobile legend	4,19	Tinggi
Y1.7	Saya memberikan <i>reward</i> bermain game mobile legend jika saya telah berhasil menyelesaikan tugas-tugas utama sehari - hari dengan baik	3,91	Tinggi
Y1.8	Analisis saya tentang kemampuan kognitif pemecahan tantangan dalam game mobile legend saya terapkan di kehidupan komunikasi sehari-hari	4,23	Sangat Tinggi
Y1.9	Saya dapat mendengar dan berbagi cerita dengan orang lain yang bukan pengguna game mobile legend	4,38	Sangat Tinggi
Y1.10	Berkumpul bersama dengan bermain game mobile legend tidak membedakan pemain ahli maupun pemain baru (amatir)	4,50	Tinggi
Total		4.25	Sangat Tinggi

Berdasarkan keterangan yang disajikan pada [Tabel 5](#), dapat diketahui bahwa pada pertanyaan keempat, lima, enam, tujuh, dan sepuluh mempunyai rata-rata skor dalam kategori tinggi sedangkan pertanyaan lainnya masuk dalam kategori sangat tinggi.

Uji Asumsi Klasik

Pengujian normalitas menggunakan uji non-parametrik Kolmogorv-Smirnov. Residual dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai α lebih besar dari 0,05. Pengujian normalitas mendapatkan hasil bahwa nilai residualnya sebesar 0,059. Hal ini menunjukkan bahwa nilai residualnya lebih besar dari tingkat signifikansinya yaitu sebesar 0,05 dan hal ini menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Pengujian heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan ivariansi dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Pengujian ini dilihat dari nilai signifikansi masing-masing variabel. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka dinyatakan bebas dari gejala heterokedastisitas. Hasil uji heterokedastisitas menunjukkan nilai signifikansi variabel komunikasi virtual (X) sebesar $0.059 > 0.05$. Dari [Tabel 6](#) maka terlihat bahwa variabel bebas dari gejala heterokedastisitas karena nilai sig > 0.05 . Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah terdapat korelasi antara variabel bebas dalam model penelitian ([Syofian, 2017](#)). Jika nilai toleransi > 0.1 dan VIF < 10 maka dapat disimpulkan tidak ada gejala multikolinieritas dalam penelitian ini. Berikut adalah hasil uji multikolinieritas. Berdasarkan hasil pengujian, diketahui nilai tolerance variabel komunikasi virtual (X) sebesar 1,00 dan nilai VIF sebesar 1,00. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinieritas karena nilai toleransi > 0.1 dan nilai VIF < 10 .

Uji Hipotesis

Uji koefisien determinasi merupakan pengujian yang digunakan untuk mengetahui seberapa variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas sehingga nilai dari adjusted R square yang akan digunakan. Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,319	0,102	0,092	5,23282

Hasil pengujian dengan adjusted r-squared mendapatkan nilai sebesar 0,092, hal ini menunjukkan bahwa komunikasi virtual dapat menjelaskan komunikasi interpersonal sebesar 9,2% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Hasil uji F dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel secara simultan. Hasil pengujianya dapat dilihat pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Hasil Uji Anova

	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	303,274	1	303,274	11,075	0,001
	Residual	2683,476	98	27,382		
	Total	2986,750	99			

Berdasarkan hasil pengujian dari [Tabel 7](#), dapat dilihat bahwa dalam pengujian regresi berganda menunjukkan hasil F hitung sebesar 11,075 dengan tingkat signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Berarti variabel komunikasi virtual berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal. Dalam pengujian hipotesis digunakan analisis regresi karena variabel hanya memiliki satu variabel independen. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel independen. Dalam uji T dikatakan berpengaruh apabila nilai sig kurang dari probabilitas < 0.05 antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan dari hasil pengolahan data menggunakan regresi dengan analisis SPSS seperti pada [Tabel 8](#).

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28,040	4,391		6,386	0,000
	Komunikasi Virtual	0,376	0,113	0,319	3,328	0,001

Berdasarkan [Tabel 8](#) nilai signifikansi variabel komunikasi virtual sebesar 0.001 > probabilitas 0.05. Hal ini berarti hipotesis dalam penelitian diterima, artinya ada pengaruh antara variabel komunikasi virtual terhadap komunikasi interpersonal. nilai koefisien 0.376 menunjukkan bahwa variabel komunikasi virtual berpengaruh positif terhadap komunikasi interpersonal.

Pembahasan Penelitian

Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel komunikasi virtual berpengaruh positif dengan tingkat pengaruh 9,2% terhadap variabel komunikasi interpersonal yang terjadi di kalangan pemain game mobile legend di kota Bogor, Jawa Barat. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa komunikasi virtual berpengaruh positif terhadap variabel komunikasi interpersonal ([Arnesti & Hamid, 2015](#); [Fathurrohman et al., 2017](#)). Komunikasi yang terjadi di kalangan pemain game mobile legend di kota Bogor dapat terbilang efektif dengan interaksi antara pemain game *online* secara. Para pemain dapat memperkenalkan diri dengan baik serta dapat menjaga perasaan lawan bicara ketika berkomunikasi virtual. Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa komunikasi virtual memiliki daya tarik yang tinggi, sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa daya tarik komunikasi virtual karena seseorang dapat menyembunyikan identitas yang sesungguhnya dalam berkomunikasi secara virtual, sehingga dapat terbuka dalam mengekspresikan diri ([Diana et al., 2020](#); [Putra & Patmaningrum, 2018](#)). Hal ini juga sering terjadi ketika para player mobile legend mendapatkan teman baru dari game tersebut. Dengan menyembunyikan identitasnya, mereka dapat berkomunikasi dengan bagus pada waktu main bersama.

Para pemain game mobile legend juga sangat memerhatikan penampilan diri ketika bermain game walaupun mereka tidak bertemu secara langsung. Mereka juga menata bahasa supaya bisa tetap sopan ketika berinteraksi dengan orang lain di dalam game mobile legend. Para pemain sadar mereka harus menjaga hubungan baik dengan orang lain ketika di dalam game. Dalam hal ini mereka lakukan supaya tidak kesusahan ketika ingin meminta bantuan apabila memiliki mission atau tugas dengan tingkat kesulitan tinggi di dalam game mobile legend. Komunikasi virtual yang dilakukan para pemain dapat meningkatkan kemampuan berekspresi dan menambah keluasan dan kedalaman percakapan pada para pemain dan hal ini berarti mendukung teori penetrasi sosial (*social penetration theory*) yang menjelaskan keluasan dan kedalaman pesan komunikasi sesuai dengan tahapan hubungan persahabatan ([Ratnasari, 2007](#)).

Para pemain game ketika berkomunikasi secara tatap muka juga memungkinkan individu dapat menangkap reaksi lawan bicaranya secara langsung, penerimaan pesan antara individu atau sekelompok orang berjalan dengan baik, sehingga dapat mempengaruhi hubungan baik para pemain game mobile legend dengan masyarakat sekitar. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa komunikasi virtual dapat menjadi komunikasi yang efektif, sehingga dapat mempererat hubungan kerja sama antarpemain mobile legend di dalam permainan maupun pada waktu berkumpul bersama ([Basuni, 2021](#); [Wibowo, 2016](#)).

4. SIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan secara empiris bahwa komunikasi virtual berpengaruh positif terhadap variabel komunikasi interpersonal. Seorang individu yang sering berkomunikasi secara virtual akan dapat membuat mereka dapat menyesuaikan diri pada saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Banyak yang beranggapan bahwa para pemain game *online* ketika berada di tengah masyarakat kurang dapat bersosialisasi. Namun, adanya komunikasi virtual yang disediakan di fitur game mobile legend membuat para pemain dapat menyesuaikan diri ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game *Online* terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177–187. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/11/Ejurnal_11-13-13-04-32-26\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/11/Ejurnal_11-13-13-04-32-26).pdf).
- Ahmad, A., & Nurhidaya, N. (2020). Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial. *Avant Garde*, 8(2), 134–148. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1158>.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game *Online* terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL_RIKA_AGUSTINA_AMANDA_08-23-16-12-52-34\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL_RIKA_AGUSTINA_AMANDA_08-23-16-12-52-34).pdf).
- Anggriani, Y. (2020). Pemanfaatan Gadget dalam Meningkatkan Minat Baca Anak di Keluarga. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 10(2), 138–147. <https://doi.org/10.20473/jpua.v10i2.2020.138-147>.
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran *Online-Offline* dan Komunikasi Interpersonal terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/viewFile/3284/2952>.
- Azeharie, S., & Khotimah, N. (2015). Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Penitipan Anak “Melati” Bengkulu. *Jurnal Pekommas*, 18(3), 213–224. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2015.1180307>.
- Bangun, D. P., & Harahap, E. I. S. S. (2021). Fenomena Bermain Game *Online* Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi Antarpribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan. *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 6(1), 1–6. <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/socialopinion/article/view/1029>.
- Basuni, F. S. (2021). Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Kompetensi Aparatur terhadap Kinerja Aparat di Lingkungan Pemkot Administrasi Jakarta Barat. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(5), 1497–1506. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i5.927>.
- Diana, R., Ahmad, S., & Wahidy, A. (2020). Pengaruh Motivasi Kerja dan Komunikasi Interpersonal terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1828–1835. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.653>.
- Erik, S., & Wetik, S. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game *Online* dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 59–78. <http://www.jurnal.rs-amino.jatengprov.go.id/index.php/JIKJ/article/view/14>.
- Fathurrohman, R., Halim, A., & Imawan, K. (2017). Pengaruh Komunikasi Virtual terhadap Komunikasi Interpersonal di kalangan Game *Online* di Aranet Plumbon. *JURNAL SIGNAL*, 5(1). <https://doi.org/10.33603/signal.v5i1.884>.
- Ghozali. (2009). *Analisis Multivariate dengan Program SPSS* (2nd ed.). Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. (Edisi 8). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55–70. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i1.4613>.
- Indrawan, J., & Ilmar, A. (2020). Kehadiran Media Baru (New Media) dalam Proses Komunikasi Politik. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, 8(1), 1–17. [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(1\).4820](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(1).4820).
- Kuen, M. M., & Kuen, F. A. (2020). Efektifitas Komunikasi sebagai Katalisator Berkembangnya Post Truth Cerdaskan Milenial Bermedia Sosial di Kota Makassar. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 361–381. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/kareba/article/download/11469/6286>.
- Mahfuzhah, H., & Anshari, A. (2018). Media Publikasi Humas dalam Pendidikan. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 137–149. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v2i2.395>.

- Nainggolan, V., Rondonuwu, S. A., & Waleleng, G. J. (2018). Peranan Media Sosial Instagram dalam Interaksi Sosial Antarmahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UNSRAT Manado. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 7(4). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/22022/21723>.
- Narti, S. (2018). Pemanfaatan "Whatsapp" Sebagai Media Komunikasi Dosen dengan Mahasiswa Bimbingan Skripsi (Studi Analisis Deskriptif pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Bimbingan Skripsi Universitas Dehasen Bengkulu Tahun 2016). *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 4(1). <https://doi.org/10.37676/professional.v4i1.448>.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>.
- Nurrohm, H., & Anatan, L. (2009). Efektivitas Komunikasi dalam Organisasi. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 8(2), 11–20. <https://doi.org/10.28932/jmm.v8i2.188>.
- Puspita, Y. (2015). Pemanfaatan New Media dalam Memudahkan Komunikasi dan Transaksi Pelacur Gay. *Jurnal Pekommas*, 18(3), 203–212. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2015.1180306>.
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2). <http://mail.bppkibandung.id/index.php/jpk/article/viewFile/589/303>.
- Rahmania, N. Z., & Pamungkas, I. N. (2018). Komunikasi Interpersonal Komunitas Online *www.rumahtaaruf.com*. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 51–66. <https://pdfs.semanticscholar.org/1abb/4e957605b8846410ddb9c5b2d554e1ab6180.pdf>.
- Ratnasari, A. (2007). Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Bermedia Internet terhadap Persahabatan Mahasiswa di Dunia Maya. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 8(1), 165–182. <https://doi.org/10.29313/mediator.v8i1.1236>.
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game "Online" Mobile Legends" di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 41–47. <https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>.
- Siburian, P. (2014). Hubungan Budaya Organisasi dan Motivasi Berprestasi dengan Prestasi Belajar Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal Handayani*, 1(2), 27–39. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/1089>.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R D*. CV Alfabeta.
- Syofian, S. I. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*. Kencana Prenada Media Group.
- Ummah, A. H., Khatoni, M. K., & Khairurromadhan, M. (2020). Podcast sebagai Strategi Dakwah di Era Digital: Analisis Peluang Dan Tantangan. *Komunike*, 12(2), 210–234. <https://doi.org/10.20414/jurkom.v12i2.2739>.
- Wibowo. (2016). *Manajemen Kinerja*. Raja Grafindo Persada.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261–267. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>.