

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data kuesioner, dan analisis statistik inferensial yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya mengenai "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Roblox* dengan Keterampilan Sosial pada Anggota Komunitas Discord Roblox Indonesia", maka dapat ditarik beberapa simpulan sosiologis dan akademis sebagai berikut:

1. Tingkat intensitas bermain *Game Online Roblox* pada anggota komunitas Seanida secara umum berada pada kategori Tinggi. Sebagian besar responden menunjukkan tingkat keterikatan yang sangat kuat terhadap platform permainan ini. Hal tersebut dibuktikan oleh tingginya frekuensi bermain harian yang mencapai persentase sebesar 74%, serta alokasi waktu penggunaan dengan rata-rata 4 hingga 5 jam per hari yang dilakukan oleh 64% responden. Keterlibatan ini juga didukung oleh tingginya aspek perhatian pemain untuk memantau pembaruan fitur permainan secara mandiri. Di samping itu, terdapat pula keterlibatan pada aspek afektif berupa penghayatan yang mendalam terhadap interaksi dan identitas digital kelompok mereka ketika berada di dalam dunia virtual Roblox.
2. Tingkat keterampilan sosial yang dimiliki oleh para anggota komunitas Seanida di platform Discord secara keseluruhan menempati kategori Tinggi. Hal ini ditunjukkan melalui persentase capaian kelayakan secara agregat

sebesar 78,02%, yang berasal dari total perolehan skor lapangan sebesar 6.632. Keterampilan komunikasi antarpribadi yang tergolong tinggi tersebut merupakan wujud dari keselarasan tiga sub-keterampilan utama. Ketiga sub-keterampilan itu meliputi kemampuan presentasi dalam membangun kesan diri melalui pesan lisan maupun tulisan; kemampuan pemindaian sosial untuk mengidentifikasi emosi yang tersirat serta perubahan suasana di dalam kelompok tanpa adanya tatap muka fisik dan kemampuan fleksibilitas sosial dalam mengendalikan ego pribadi demi mempertahankan keutuhan kelompok. Pencapaian ini sekaligus menjadi bukti nyata bahwa ketiadaan isyarat fisik secara langsung pada komunikasi digital di aplikasi Discord tidak menjadi kendala bagi para remaja untuk menerapkan kemampuan interaksi sosial yang suportif.

3. Terdapat hubungan yang bersifat positif, kuat, serta signifikan antara intensitas bermain permainan daring *Roblox* dan keterampilan sosial pada anggota komunitas Discord *Roblox* Indonesia. Simpulan ini didasarkan pada perolehan nilai koefisien korelasi *Spearman Rank* (r_s) sebesar 0,680. Nilai tersebut berada pada rentang interval tingkat keeratan hubungan yang kuat, yaitu antara 0,60 hingga 0,799. Kekuatan hubungan ini juga dipertegas oleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 (atau kurang dari 0,001), yang berada jauh di bawah batas nilai probabilitas standar $\alpha=0,05$. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menggunakan Uji Z menunjukkan perolehan nilai Zhitung sebesar 6,76. Nilai ini secara mutlak berada di atas batas nilai

Ztabel yang berada pada angka 1,96. Oleh karena itu, keputusan statistik yang ditetapkan adalah H_0 ditolak dan H_a diterima.

4. Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi, didapatkan temuan bahwa variabel intensitas bermain *Roblox* memberikan kontribusi yang nyata sebesar 46,24% terhadap pembentukan keterampilan sosial responden di saluran interaksi Discord. Hasil temuan yang bersifat searah ini secara empiris memberikan pembuktian yang selaras dengan *Uses and Effects Theory* yang dikemukakan oleh Sven Windahl. Berdasarkan hasil analisis yang merujuk pada teori tersebut, pola penggunaan media yang bersifat aktif, berulang, dan memiliki durasi panjang pada permainan *Roblox* terbukti memiliki kaitan yang searah dengan tingginya keterampilan sosial para penggunanya. Tingginya rutinitas bermain di dalam wadah tersebut berkorelasi positif dengan kemampuan responden dalam mempresentasikan diri, mengenali situasi sosial (empati), dan beradaptasi secara fleksibel di dalam ruang interaksi komunitas *Discord*.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, berikut adalah beberapa saran akademis dan praktis yang dapat diberikan:

1. Penelitian mendatang disarankan untuk mengkaji sisa persentase yang dipengaruhi oleh variabel eksternal, seperti literasi digital, pola asuh, usia, atau penggunaan media sosial lain. Selain itu, sangat disarankan untuk menggunakan pendekatan kualitatif murni atau metode campuran melalui

wawancara mendalam dan observasi partisipatoris di saluran suara Discord. Pendekatan tersebut dapat dipadukan dengan teori-teori lainnya untuk menggali motif psikologis seperti kecanggungan sebagian responden saat bergabung dalam obrolan kelompok.

2. Para anggota diharapkan dapat terus memanfaatkan wadah ini secara bijak untuk melatih kecakapan interpersonal di era digital. Bagi sebagian kecil anggota yang masih mengalami kecemasan sosial saat berbaur, disarankan untuk mempraktikkan kemampuan mendengarkan secara aktif sebelum berpendapat. Sementara itu, bagi pihak pengelola disarankan untuk memfasilitasi kegiatan kolaboratif dan nonkompetitif secara rutin, seperti sesi obrolan santai, malam keakraban (*Game night*), atau penyambutan anggota baru.
3. Temuan ini memberikan perspektif objektif bahwa aktivitas bermain permainan daring tidak selalu berdampak buruk pada keterampilan sosial anak, selama permainan tersebut bersifat kolaboratif dan didukung oleh komunitas diskusi yang sehat seperti Discord. Oleh karena itu, orang tua disarankan untuk tidak menerapkan larangan bermain secara kaku yang berpotensi memicu kerenggangan relasi. Sebaliknya, orang tua perlu mengedepankan komunikasi terkait konten permainan, pengawasan durasi bermain agar tidak mengganggu kewajiban akademis, serta bimbingan untuk menjaga keseimbangan antara relasi di dunia digital dan interaksi sosial di dunia nyata.