

## **ABSTRAK**

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai derajat Kompetensi Interpersonal pada anggota komunitas Game Online ‘X’. Subjek dalam penelitian ini adalah sampel anggota komunitas yang berjumlah 81 orang.*

*Alat ukur Kompetensi Interpersonal yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil modifikasi peneliti dari Interpersonal Competence Questionnaire (ICQ) yang dikembangkan oleh Duane Buhrmester, dkk (1988) kepada anggota komunitas.*

*Data yang diperoleh diolah menggunakan uji deskriptif Spearman dengan bantuan SPSS 10.0 for Windows. Validitas dari alat ukur Interpersonal Competence Questionnaire berkisar dari 0,333- 0,849 dengan reliabilitas 0,926. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa 49,4% dari responden memiliki derajat Kompetensi Interpersonal yang tergolong tinggi dan 50,6% lainnya memiliki derajat Kompetensi Interpersonal yang tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa 49,4% anggota komunitas sudah mampu untuk membangun, membina, dan memelihara hubungan interpersonal yang akrab sebagai gamers dan 50,6% lainnya kurang mampu membangun, membina dan memelihara hubungan interpersonal yang akrab sebagai gamers. Anggota komunitas Game Online ‘X’ yang memiliki derajat Kompetensi Interpersonal yang tinggi, pada umumnya memiliki derajat yang tinggi pula pada kelima aspek, yaitu kemampuan untuk berinisiatif, membuka diri (self disclosure), bersikap asertif, memberikan dukungan emosional, dan mengatasi konflik yang muncul.*

*Peneliti menyarankan agar dilakukan penelitian lanjutan tentang korelasi kompetensi interpersonal dengan dukungan sosial. Kepada ketua komunitas Game Online ‘X’ disarankan untuk mengadakan berbagai aktivitas yang terkait dengan kompetensi interpersonal dalam rangka meningkatkan kemampuan anggota komunitas yang rendah.*

*Kata kunci : kompetensi interpersonal, komunitas game online*

## **ABSTRACT**

*The purpose of this study is obtain an overview of the degree of Interpersonal Competence in community members of Game Online 'X'. Subjects in this study were a community members sample of 81 people.*

*Interpersonal Competence measuring tool used in this research is the result of modification by researcher from Interpersonal Competence Questionnaire (ICQ) developed by Duane Buhrmester, et al (1988) in community members.*

*The data obtained were processed using Spearman's descriptive test with the help of SPSS 20.0 for Windows. The validity of Interpersonal Competence Questionnaire ranges from 0,333- 0,849 with reliability of 0,926. Based on the results of the study, it can be conclude that 49,4% of the respondents have a high degree of Interpersonal Competence and 50,4% others have a low degree of Interpersonal Competence. This indicates that 49,4% of community members have been able to build, nurture, and maintain intimate interpersonal relationship as gamers and the other 50,4% have not been able to build, nurture, and maintain intimate interpersonal relationship as gamers. Community members who have high Interpersonal Competence degrees, generally have a high degree also on the five aspects, namely initiating relationships, disclosing personal information, asserting displeasure, providing emotional support and managing interpersonal conflict.*

*The researcher proposed to do research about the correlation of Interpersonal Competence and social support. The leader of community members Game Online 'X' are advised to hold various activities related to interpersonal competence in order to improve the capacity of low community members.*

*Key Word : interpersonal competence, online gaming community.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	8
1.3.1 Maksud Penelitian.....	8
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Kegunaan penelitian.....	9
1.4.1 Kegunaan Teoritis.....	9
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	9

1.5 Kerangka pikir .....	9
1.6 Asumsi.....	15

## BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Kompetensi Interpersonal.....	16
2.1.1 Pengertian Kompetensi Interpersonal.....	16
2.1.2 Aspek-aspek Kompetensi Interpersonal.....	18
a. Kemampuan Berinisiatif Membina suatu hubungan.....	18
b. Kemampuan Untuk Membuka Diri atau <i>Self Disclosure</i> .....	19
c. Kemampuan Untuk Bersikap Asertif.....	20
d. Kemampuan Untuk Memberikan Dukungan Emosional.....	20
e. Kemampuan Mengatasi Konflik yang Muncul.....	21
2.1.3 Manfaat Kompetensi Interpersonal.....	21
2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kompetensi Interpersonal.....	22
a. Jenis Kelamin.....	23
b. Dukungan Orang Tua.....	24
c. Dukungan dari Teman Sebaya.....	24
2.2 Cyberpsychology	
2.2.1 Definisi <i>Cyberpsychology</i> .....	24
2.2.2 <i>Cyberspace</i> sebagai wadah penolong .....	25

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan dan Prosedur Penelitian.....	29
3.2 Bagan Rancangan Penelitian.....	29
3.3 Variabel Penelitian, Definisi Konseptual, dan Definisi Operasional.....	30
3.3.1 Variabel Penelitian.....	30

3.3.2 Definisi Konseptual.....	30
3.3.3 Definisi Operasional.....	30
3.4 Alat Ukur.....	31
3.4.1 Alat Ukur Kompetensi Interpersonal.....	31
- Prosedur Pengisian.....	32
- Sistem Penilaian.....	33
3.4.2 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	34
3.4.2.1 Uji Validitas Alat Ukur.....	34
3.4.2.2 Reliabilitas Alat Ukur.....	35
3.4.3 Data Pribadi dan Penunjang.....	36
3.5 Populasi.....	36
3.5.1 Populasi Sasaran.....	36
3.5.2 Karakteristik Populasi.....	36
3.5.3 Teknik Penarikan Sampel.....	36
3.6 Teknik Analisis Data.....	37

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Sampel Penelitian.....	38
4.2 Hasil Penelitian.....	38
4.2.1 Hasil Penelitian Data Demografis.....	38
4.2.2 Hasil Penelitian Kompetensi Interpersonal.....	39
4.2.3 Hasil Penelitian Berdasarkan Lima Aspek Kompetensi Interpersonal.	40
4.3 Pembahasan.....	41

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	45
---------------------	----

5.2 Saran.....	46
5.2.1 Saran Teoritis.....	46
5.2.2 Saran Praktis.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
DAFTAR RUJUKAN.....	49



## DAFTAR TABEL

Tabel Kisi-kisi Alat Ukur Kompetensi Interpersonal .....	32
Tabel Sistem Peniliaian.....	33
Tabel Pembagian Skor Aspek Kompetensi Interpersonal.....	33
Tabel Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin.....	38
Tabel Distribusi Frekuensi Rentang Usia Responden.....	39
Tabel Distribusi Frekuensi Derajat Kompetensi Interpersonal.....	39
Tabel Hasil Tabulasi Silang Kompetensi Interpersonal dengan Lima Aspek.....	40



## **DAFTAR BAGAN**

Bagan Kerangka Pikir.....	14
Bagan Rancangan Penelitian.....	29



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A	Kisi-kisi Kuesioner Kompetensi Interpersonal .....	L-2
Lampiran B	Kuesioner Kompetensi Interpersonal.....	L-6
Lampiran C	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	L-11
Lampiran D	Hasil Data Kuesioner Responden.....	L-13
Lampiran E	Hasil Tabulasi Silang.....	L-15
Lampiran F	Struktur Komunitas <i>Game Online</i> ‘X’.....	L-17
Lampiran G	Teori <i>Game Online</i> .....	L-18