



UNIVERSITAS NASIONAL

**Pengaruh Kualitas Komunikasi Pemain *Game Online Multiplayer*
Roblox di Aplikasi Discord Terhadap Kerja Sama Tim: Survey pada
Grup Xobsor**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

FREY JASON GUNAKA

213516516245

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

FEBRUARI, 2025



NATIONAL UNIVERSITY

**The Influence of the Communication Quality of Roblox Multiplayer
Online Game Players in the Discord Application on Teamwork:
Survey on the Xobsor Group**

THESIS

Submitted as one of the requirements for obtaining a Bachelor's degree

FREY JASON GUNAKA

213516516245

COMMUNICATION SCIENCE STUDY PROGRAM

FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES

FEBRUARY, 2025

HALAMAN ORISINALITAS

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Frey Jason Gunaka

NPM : 213516516245

Judul Skripsi : Pengaruh Kualitas Komunikasi Pemain *Game Online Multiplayer* Roblox di Aplikasi Discord Terhadap Kerja Sama Tim: Survey pada Grup Xobsor

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan hasil saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain atau sebagian bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyampaian dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Jakarta, 28 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



Frey Jason Gunaka

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Frey Jason Gunaka

NPM : 231516516245

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Public Relations

Judul Skripsi : Pengaruh Kualitas Komunikasi Pemain *Game Online Multiplayer Roblox* di Aplikasi Discord Terhadap Kerja Sama Tim: Survey pada Grup Xobsor

Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Nasional

Disetujui untuk diujikan

Jakarta, 4 Februari 2025

UNIVERSITAS NASIONAL

Dosen Pembimbing

Yayu Sriwartini, S.Sos., M.Si.

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Djudjar Luciana R., S.Sos., M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

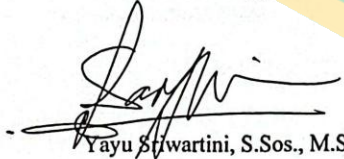
PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Frey Jason Gunaka
NPM : 213516516245
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : *Public Relations*
Judul Skripsi : Pengaruh Kualitas Komunikasi Pemain Game Online
Multiplayer Roblox di Aplikasi Discord Terhadap
Kerja Sama Tim: Survey pada Grup Xobsor
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
Universitas Nasional

Disetujui untuk disahkan

Jakarta, 08 Maret 2025

Dosen Pembimbing


Yuyu Stewartini, S.Sos., M.Si.

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik


Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si.

PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Frey Jason Gunaka
NPM : 213516516245
Program Studi : Ilmu Komunikasi / Public Relations
Judul Skripsi : Pengaruh Kualitas Komunikasi Pemain Game Online Multiplayer Roblox di Aplikasi Discord Terhadap Kerja Sama Tim: Survey pada Grup Xobsor

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana 27 Februari 2025 pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Sidang : Raden Daniel Wisnu Wardana, SIP., M.F. Tv
2. Pembimbing : Yuyu Sriwartini, S.Sos., M.Si.
3. Penguji I : Nursatyo, S.Sos., M.Si.
4. Penguji II : Yuyu Sriwartini, S.Sos., M.Si.

Ditetapkan di: Jakarta

Tanggal: 7 Maret 2025

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Frey Jason Gunaka
Nomor Pokok Mahasiswa : 213516516245
Fakultas / Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi / Konsetrasi : Ilmu Komunikasi / *Public Relations*
Judul Skripsi : Pengaruh Kualitas Komunikasi Pemain *Game Online Multiplayer Roblox* di Aplikasi Discord Terhadap Kerja Sama Tim: Survey pada Grup Xobsor

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 27 Februari 2025, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 7 Maret 2025

Ketua Sidang : Raden Daniel Wisnu
Wardana, SIP., M.F. Tv

Penguji I : Nursatyo, S.Sos., M.Si.

Penguji II : Yuyu Sriwartini, S.Sos., M.Si.

Keterangan :

- *) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diujikan dan dinyatakan **LULUS**, halaman ini tidak dijilid.

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI

Nama : Frey Jason Gunaka
NPM : 213516516245
Fakultas/Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi & Konsetrasi : Ilmu Komunikasi / *Public Relations*
Tanggal Sidang : 27 Februari 2025

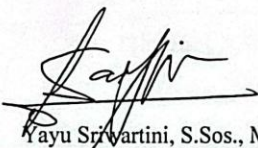
JUDUL SKRIPSI DALAM BAHASA INDONESIA

Pengaruh Kualitas Komunikasi Pemain *Game Online Multiplayer* Roblox di Aplikasi Discord Terhadap Kerja Sama Tim: Survey pada Grup Xobsor

JUDUL SKRIPSI DALAM BAHASA INGGRIS

The Influence of the Communication Quality of Roblox Multiplayer Online Game Players in the Discord Application on Teamwork: Survey on the Xobsor Group

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 7 Maret 2025	TGL : 7 Maret 2025	TGL : 7 Maret 2025
 Yayu Sri Hartini, S.Sos., M.Si.	 Djudjur Luciana R., S.Sos., M.Si.	 Frey Jason Gunaka

KATA PENGANTAR

Segala puji kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Kualitas Komunikasi Pemain *Game Online Multiplayer* Roblox di Aplikasi Discord Terhadap Kerja Sama Tim: Survey pada Grup Xobsor” sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Nasional.

Dalam penyusunan Skripsi ini, peneliti sepenuhnya menyadari bahwa selesainya Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik bersifat moril maupun materil. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Dr. El Amry Bernawi Putera, M.A, selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Ibu Dr. Erna Ernawati Chotim, S.Sos, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
3. Bapak Dr. Aos Yuli Firdaus, M.Si., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
4. Bapak Dr. (C) Angga Sulaiman, S.I.P., M.A.P., selaku Wakil Dekan 2 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
5. Ibu Djudjur Luciana Radjaguguk, S.Sos., M.Si., selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.
6. Ibu Yuyu Sriwartini, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing penulis dalam penyusunan Skripsi ini. Terima kasih banyak untuk segala hal yang telah diberikan serta yang berkaitan dengan penyusunan Skripsi ini.
7. Ibu Dwi Pharadillah Rizon, S.Sos., M.I.Kom., selaku dosen pembimbing akademik. Terima kasih telah membimbing serta membantu penulis selama perkuliahan.

8. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional yang telah memberikan pengetahuan bermanfaat selama di bangku perkuliahan.
9. Seluruh staff Sekretariat, Biro Administrasi Keuangan, Biro Administrasi Akademik, Biro Administrasi Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional. Terima kasih atas jasa bapak dan ibu sekalian yang telah membantu mengurus dokumen-dokumen penting penulis dari awal perkuliahan hingga akhir
10. Untuk kedua orang tua, Papa Atung Gunawan dan Mama Fransiska Rika. Dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Papa dan Mama. Tanpa doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti, penulis tidak akan sampai pada titik ini. Terima kasih atas setiap nasihat, semangat, serta kesabaran dalam mendampingi penulis melewati setiap proses perjalanan akademik ini. Papa dan Mama adalah sumber inspirasi terbesar dalam hidup penulis. Segala perjuangan dan pengorbanan yang diberikan menjadi kekuatan bagi penulis untuk terus berusaha dan menyelesaikan tugas ini dengan sebaik-baiknya. Semoga ilmu dan pencapaian ini dapat menjadi kebanggaan serta awal dari langkah yang lebih baik ke depan. Terima kasih atas cinta dan restu yang selalu menyertai setiap langkah penulis. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Papa dan Mama.
11. Untuk seluruh keluarga, terima kasih untuk semua dukungan yang telah diberikan.
12. Untuk seluruh teman-teman, kerabat, dan sahabat dalam perkuliahan. Terutama, Mathew Arthani Sipahutar, Hadi Nabil Basysar, Najwa Ramadhina, Muhammad Fajar Pratama, Luke Azfa Raihan, Aqeela Sajjna Rindra T, Alda Rosa Oktaviani, Amanda Dyah, Syifin Al Mufti, Titan Alamandha, Theresia Liani Olga Claudya, Vidya Tri Larasaty, dan Putri Sahla Almalika. Terima kasih untuk dukungan serta kenangan yang diukir bersama selama perkuliahan.

13. Untuk sahabat dekat penulis, Mohammad Farrel Ariady. Terima kasih untuk segala bentuk dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
14. Untuk kekasih penulis, Sesilia Shinta Wahyudi. Terima kasih banyak karena selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis terutama pada saat penyusunan Skripsi ini.
15. Untuk semua pihak yang terlibat dalam penyusunan Skripsi ini. Terima kasih banyak telah turut andil dalam penyusunan Skripsi ini.
16. Terakhir untuk penulis, dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas segala usaha, kesabaran, dan ketekunan dalam menyelesaikan penelitian ini. Perjalanan ini bukanlah hal yang mudah, namun setiap tantangan yang dihadapi telah menjadi bagian dari proses pembelajaran yang berharga. Terima kasih telah bertahan di saat sulit, tetap berusaha meskipun lelah, dan terus percaya bahwa setiap langkah yang diambil akan membawa kebaikan. Setiap perjuangan, baik besar maupun kecil, telah mengantarkan penulis sampai pada titik ini. Semoga perjalanan ini menjadi pengingat bahwa dengan kesabaran dan kerja keras, segala sesuatu yang diperjuangkan dapat membuahkan hasil yang baik.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan seluruh pihak diatas yang telah membantu penulisan Skripsi ini. Penulis juga menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, dengan sangat kerendahan hati penulis ingin meminta maaf yang sebesar-besarnya. Dan semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembacanya.

Jakarta, 28 Februari 2025

Frey Jason Gunaka

ABSTRAK

Nama : Frey Jason Gunaka

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : Pengaruh Kualitas Komunikasi Pemain *Game Online Multiplayer* Roblox di Aplikasi Discord Terhadap Kerja Sama Tim: Survey pada Grup Xobsor

Dosen Pembimbing : Yuyu Sriwartini, S.Sos., M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kualitas komunikasi terhadap kerja sama tim dalam Grup Xobsor yang bermain *game online multiplayer* Roblox melalui aplikasi Discord. Teori komunikasi relasional digunakan sebagai landasan untuk memahami bagaimana komunikasi yang efektif dapat membangun hubungan interpersonal yang mendukung kerja sama tim. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana dan uji korelasi untuk menguji hubungan antara variabel kualitas komunikasi dan kerja sama tim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat ($r = 0,973$) dan signifikan antara kualitas komunikasi dan kerja sama tim. Uji koefisien determinasi (R^2) mengungkapkan bahwa kualitas komunikasi menjelaskan 94,7% variabilitas kerja sama tim. Setiap peningkatan satu unit dalam kualitas komunikasi dapat meningkatkan kerja sama tim sebesar 2,025 unit. Penelitian ini menegaskan pentingnya komunikasi yang terbuka, empatik, dan efektif dalam meningkatkan kerja sama tim, terutama dalam konteks komunikasi daring. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan teori komunikasi relasional dalam konteks *game online multiplayer* Roblox untuk menganalisis dinamika kerja sama tim dalam lingkungan virtual.

Kata Kunci: Kualitas komunikasi, Kerja sama tim, Aplikasi Discord, Roblox

ABSTRACT

Name : Frey Jason Gunaka
Study Program : Communication Science
Title : The Influence of the Communication Quality of Roblox Multiplayer Online Game Players in the Discord Application on Teamwork: Survey on the Xobsor Group
Advisor : Yuyu Sriwartini, S.Sos., M.Si.

This research aims to analyze the influence of communication quality on teamwork in the Xobsor Group who play the multiplayer online game Roblox via the Discord application. Relational communication theory is used as a basis for understanding how effective communication can build interpersonal relationships that support teamwork. The method used is a quantitative approach with simple linear regression analysis and correlation tests to examine the relationship between communication quality variables and teamwork. The research results show that there is a very strong ($r = 0.973$) and significant relationship between communication quality and teamwork. The coefficient of determination (R^2) test revealed that communication quality explained 94.7% of the variability in teamwork. Every one unit increase in communication quality can increase teamwork by 2,025 units. This research confirms the importance of open, empathetic and effective communication in improving teamwork, especially in the context of online communication. The novelty of this research lies in the application of relational communication theory in the context of the multiplayer online game Roblox to analyze the dynamics of teamwork in a virtual environment.

Keywords: *Communication quality, Teamwork, Discord application, Roblox*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN.....	v
PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI	vi
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.5 Sistematika Penulisan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
2.2 Teori Komunikasi Relasional.....	23
2.3 Definisi Konseptual.....	25
2.4 Kerangka Pemikiran.....	35
2.5 Hipotesis	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	38
3.1 Paradigma Penelitian	38
3.2 Pendekatan Penelitian dan Taraf Signifikansi Riset.....	39
3.3 Metode Penelitian	40
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.6 Operasionalisasi Konsep	43
3.7 Populasi, Ukuran Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	49

3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	53
3.9 Pengolahan Data, Penyajian Data, dan Teknik Analisis Data	58
3.10 Jadwal Penelitian	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
4.1 Profil Responden.....	67
4.2 Gambaran Data Deskriptif Variabel Independen: Kualitas Komunikasi.....	71
4.3 Gambaran Data Setiap Dimensi Kualitas Komunikasi	90
4.4 Gambaran Data Deskriptif Variabel Dependen: Kerja Sama Tim.....	116
4.5 Gambaran Data Setiap Dimensi Kerja Sam Tim.....	135
4.6 Uji Hipotesis	160
4.7 Pembahasan.....	168
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	173
5.1 Kesimpulan	173
5.2 Saran	174
DAFTAR PUSTAKA.....	178
LAMPIRAN.....	184



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebaruan Riset	21
Tabel 3.5 Skala Ukur dan Instrumen Riset.....	42
Tabel 3.6 Operasionalisasi Konsep	43
Tabel 3.7 Ukuran Sampel.....	50
Tabel 3.8 Validitas Variabel X.....	54
Tabel 3.8 Validitas Variabel Y	55
Tabel 3.8 Reliabilitas Variabel X.....	57
Tabel 3.8 Reliabilitas Variabel Y.....	57
Tabel 4.2 Gambaran Variabel Kualitas Komunikasi dalam Pandangan Responden..	72
Tabel 4.2 Saya merasa anggota tim menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh semua anggota.....	73
Tabel 4.2 Saya selalu memastikan bahwa pesan saya tidak menimbulkan kebingungan dalam grup.....	73
Tabel 4.2 Saya merasa informasi dalam grup disampaikan secara terorganisir sesuai kebutuhan tim.....	74
Tabel 4.2 Saya merasa anggota tim selalu menyampaikan pesan dengan urutan yang logis.....	75
Tabel 4.2 Saya merasa anggota tim selalu memastikan bahwa pesan yang disampaikan tidak multitafsir	76
Tabel 4.2 Saya merasa setiap pesan yang disampaikan langsung dapat dipahami maksudnya	76
Tabel 4.2 Saya merasa setiap komunikasi dalam tim selalu relevan dengan target yang ingin dicapai.....	77
Tabel 4.2 Saya merasa semua pesan yang saya sampaikan mendukung pencapaian tujuan tim	78
Tabel 4.2 Saya merasa tidak ada instruksi atau pesan yang saling bertolak belakang dalam tim.....	79
Tabel 4.2 Saya merasa anggota tim berusaha memastikan konsistensi pesan dalam setiap komunikasi.....	79
Tabel 4.2 Anggota tim selalu menyampaikan informasi dengan cara yang konsisten di setiap situasi	80
Tabel 4.2 Saya memastikan bahwa pesan yang saya sampaikan tidak berubah dari satu kesempatan ke kesempatan lainnya.....	81
Tabel 4.3 Saya merasa komunikasi dalam tim selalu relevan dengan kebutuhan saat ini	82
Tabel 4.3 Saya merasa anggota tim menyesuaikan cara penyampaian informasi sesuai situasi.....	82
Tabel 4.3 Saya merasa anggota tim memberikan umpan balik yang membantu dalam menyelesaikan tugas.....	83
Tabel 4.3 Saya merasa anggota tim selalu merespon pertanyaan dengan cepat	84
Tabel 4.3 Saya merasa diskusi dalam tim selalu melibatkan masukan dari semua anggota	85

Tabel 4.3 Saya merasa ide-ide yang saya sampaikan diterima dengan baik oleh anggota tim	85
Tabel 4.2 Saya merasa anggota tim selalu terbuka dalam berbagi informasi penting	86
Tabel 4.2 Saya merasa suasana dalam tim mendukung komunikasi yang terbuka	87
Tabel 4.2 Saya merasa anggota tim selalu bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.	88
Tabel 4.2 Saya merasa anggota tim saling mendukung saat menghadapi tantangan .	88
Tabel 4.2 Saya merasa komunikasi dalam tim berlangsung tanpa rasa curiga satu sama lain.....	89
Tabel 4.2 Saya merasa semua anggota tim saling mempercayai dalam berbagi informasi	90
Tabel 4.3 Gambaran Dimensi Kejelasan Pesan dalam Pandangan Responden	92
Tabel 4.3 Kejelasan Pesan Berdasarkan Jenis Kelamin Responden	92
Tabel 4.3 Kejelasan Pesan Berdasarkan Usia Responden.....	93
Tabel 4.3 Kejelasan Pesan Berdasarkan Lama bergabung di Grup Xobsor.....	95
Tabel 4.3 Kejelasan Pesan Berdasarkan Frekuensi penggunaan aplikasi Discord.....	96
Tabel 4.3 Gambaran Dimensi Konsistensi Pesan dalam Pandangan Responden.....	98
Tabel 4.3 Konsistensi Pesan Berdasarkan Jenis Kelamin Responden	99
Tabel 4.3 Konsistensi Pesan Berdasarkan Usia Responden.....	99
Tabel 4.3 Konsistensi Pesan Berdasarkan Lama Bergabung di Grup Xobsor	101
Tabel 4.3 Konsistensi Pesan Berdasarkan Frekuensi penggunaan aplikasi Discord	102
Tabel 4.3 Gambaran Dimensi Komunikasi Efektif dalam Pandangan Responden ..	104
Tabel 4.3 Komunikasi Efektif Berdasarkan Jenis Kelamin Responden.....	105
Tabel 4.3 Komunikasi Efektif Berdasarkan Usia Responden	106
Tabel 4.3 Komunikasi Efektif Berdasarkan Lama bergabung di Grup Xobsor Responden	108
Tabel 4.3 Komunikasi Efektif Berdasarkan Frekuensi penggunaan aplikasi Discord	109
Tabel 4.3 Gambaran Dimensi Kepercayaan dalam Pandangan Responden.....	111
Tabel 4.3 Kepercayaan Berdasarkan Jenis Kelamin Responden.....	112
Tabel 4.3 Kepercayaan Berdasarkan Usia Responden.....	112
Tabel 4.3 Kepercayaan Berdasarkan Lama bergabung di Grup Xobsor Responden	114
Tabel 4.3 Kepercayaan Berdasarkan Frekuensi penggunaan aplikasi Discord	115
Tabel 4.4 Gambaran Variabel Kerja Sama Tim dalam Pandangan Responden.....	117
Tabel 4.4 Saya merasa anggota tim selalu memberi pembaruan tentang tugas yang sedang dikerjakan.....	118
Tabel 4.4 Saya merasa koordinasi dalam tim berjalan lancar dan teratur	118
Tabel 4.4 Saya merasa setiap tugas dibagi dengan jelas kepada masing-masing anggota tim	119
Tabel 4.4 Saya merasa setiap anggota tim diberi tugas yang sesuai dengan keahlian mereka	120
Tabel 4.4 Saya merasa anggota tim memahami tenggat waktu dengan baik	121
Tabel 4.4 Saya merasa anggota tim selalu bekerja sesuai jadwal yang telah ditentukan	121

Tabel 4.4 Saya merasa setiap kontribusi saya diterima dengan baik oleh anggota tim	122
Tabel 4.4 Saya merasa kontribusi tim menghasilkan hasil yang lebih baik secara keseluruhan	123
Tabel 4.4 Saya merasa kolaborasi dalam tim menghasilkan solusi yang lebih efektif	123
Tabel 4.4 Saya merasa tim mampu menyelesaikan masalah yang sulit dengan kerja sama.....	124
Tabel 4.4 Saya merasa semangat kebersamaan meningkatkan motivasi kerja tim ..	125
Tabel 4.4 Saya merasa semangat tim membuat anggota lebih berkomitmen untuk bekerja sama.....	126
Tabel 4.4 Saya merasa anggota tim memahami tantangan yang dihadapi setiap anggota melalui komunikasi yang jelas.	126
Tabel 4.4 Saya merasa anggota tim menunjukkan kepedulian terhadap tantangan yang dialami oleh sesama anggota.....	127
Tabel 4.4 Saya merasa anggota tim peduli terhadap keadaan emosional saya	128
Tabel 4.4 Saya merasa anggota tim selalu siap mendengarkan ketika saya membutuhkan dukungan	129
Tabel 4.4 Saya merasa tanggapan anggota tim mencerminkan pemahaman yang baik terhadap kondisi saya	129
Tabel 4.4 Saya merasa anggota tim selalu merespon situasi saya dengan sikap yang tepat	130
Tabel 4.4 Saya merasa anggota tim selalu siap memberikan bantuan ketika diperlukan	131
Tabel 4.4 Saya merasa tidak ada anggota tim yang dibiarkan menghadapi masalah sendirian.....	131
Tabel 4.4 Saya merasa anggota tim selalu memberikan semangat kepada rekan yang membutuhkan.....	132
Tabel 4.4 Saya merasa suasana dalam tim mendukung rasa saling memotivasi satu sama lain.....	133
Tabel 4.4 Saya merasa suasana tim mendukung kerja sama yang produktif	134
Tabel 4.4 Saya merasa kepedulian antar anggota menciptakan hubungan yang lebih erat.....	134
Tabel 4.5 Gambaran Dimensi Koordinasi dalam Pandangan Responden.....	137
Tabel 4.5 Koordinasi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden.....	137
Tabel 4.5 Koordinasi Berdasarkan Usia Responden	138
Tabel 4.5 Koordinasi Berdasarkan Lama bergabung di Grup Xobsor Responden ..	140
Tabel 4.5 Koordinasi Berdasarkan Frekuensi penggunaan aplikasi Discord	141
Tabel 4.5 Gambaran Dimensi Sinergi dalam Pandangan Responden	143
Tabel 4.5 Sinergi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden	143
Tabel 4.5 Sinergi Berdasarkan Usia Responden	144
Tabel 4.5 Sinergi Berdasarkan Lama bergabung di Grup Xobsor	146
Tabel 4.5 Sinergi Berdasarkan Frekuensi penggunaan aplikasi Discord	147
Tabel 4.5 Gambaran Dimensi Empati dalam Pandangan Responden	149
Tabel 4.5 Empati Berdasarkan Jenis Kelamin Responden.....	150

Tabel 4.5 Empati Berdasarkan Usia Responden	150
Tabel 4.5 Empati Berdasarkan Lama bergabung di Grup Xobsor Responden.....	152
Tabel 4.5 Empati Berdasarkan Frekuensi penggunaan aplikasi Discord	153
Tabel 4.5 Gambaran Dimensi Dukungan Sosial dalam Pandangan Responden	155
Tabel 4.5 Dukungan Sosial Berdasarkan Jenis Kelamin Responden	156
Tabel 4.5 Dukungan Sosial Berdasarkan Usia Responden	157
Tabel 4.5 Dukungan Sosial Berdasarkan Lama bergabung di Grup Xobsor Responden	158
Tabel 4.5 Dukungan Sosial Berdasarkan Frekuensi penggunaan aplikasi Discord .	159
Tabel 4.6 Analisis Koefisien Korelasi	161
Tabel 4.6 Uji ANOVA	163
Tabel 4.6 Uji Koefisien Determinasi (R^2)	164
Tabel 4.6 Analisis Regresi Linear Sederhana.....	165
Tabel 4.6 Uji Statistik t.....	167



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 Diagram Kerangka Pemikiran.....	36
Gambar 4.1 Jenis Kelamin Responden	67
Gambar 4.1 Usia Responden.....	68
Gambar 4.1 Periode Keikutsertaan dalam Grup Xobsor.....	69
Gambar 4.1 Frekuensi Penggunaan Aplikasi Discord.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Dosen Pembimbing	185
Lampiran 2: Lembar Konsultasi	186
Lampiran 3: Kuesioner Penelitian.....	188
Lampiran 4: Daftar Nama Pengguna (Responden) pada Uji Validitas dan Reliabilitas	199
Lampiran 5: Hasil Uji Validitas dengan SPSS 27	199
Lampiran 6: Hasil Uji Reliabilitas dengan SPSS 27	203
Lampiran 7: Daftar Nama Pengguna (Responden) pada Populasi Penelitian.....	204
Lampiran 8: Tabel Nilai-nilai r Product Moment	206
Lampiran 9: Grup Discord Xobsor	207
Lampiran 10: Persetujuan SKPI.....	207
Lampiran 11: Hasil Turnitin.....	186
Lampiran 12: Daftar Riwayat Hidup.....	188

