



Daya Tarik Game Online dan Kohesi dalam Anggota Komunitas yang Sulit Tidur

Kevin Meicello Dwita, Effy Wardati Maryam*

Program Studi Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia; effywardhatimaryam@umsida.ac.id

Abstrak: Komunitas game online sering kali mengalami masalah seperti kurangnya kohesi, persatuan, dan interaksi di antara para anggotanya. Penelitian ini membahas masalah ini dengan menyelidiki hubungan antara ketertarikan interpersonal dan kohesivitas kelompok dalam komunitas-komunitas ini. Menggunakan desain kuantitatif korelasional dengan jumlah sampel 200 anggota yang dipilih melalui sampling jenuh, penelitian ini menggunakan skala yang telah divalidasi untuk mengukur ketertarikan interpersonal (Cronbach's $\alpha = 0.883$) dan kohesivitas kelompok (Cronbach's $\alpha = 0.819$). Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji korelasi Pearson product moment dan perangkat lunak JASP, menunjukkan adanya korelasi positif yang signifikan ($r_{xy} = 0,668$) antara ketertarikan interpersonal dan kekompakan kelompok. Penelitian ini berkontribusi dalam memahami dinamika komunitas game online dan menggarisbawahi pentingnya membina hubungan interpersonal untuk meningkatkan kohesi kelompok dalam komunitas tersebut, sehingga memberikan implikasi untuk manajemen komunitas dan strategi intervensi.

Kata Kunci: komunitas game online, ketertarikan interpersonal, kekompakan kelompok, studi korelasi, manajemen komunitas

*Correspondence: Effy Wardati Maryam
Email:
effywardhatimaryam@umsida.ac.id

Received: 10-07-2024
Accepted: 17-07-2024
Published: 24-07-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Online game communities often suffer from issues such as lack of cohesion, unity, and interaction among members. This study addresses this problem by investigating the relationship between interpersonal attraction and group cohesiveness within these communities. Utilizing a correlational quantitative design with a sample size of 200 members selected via saturation sampling, the research employs validated scales to measure interpersonal attraction (Cronbach's $\alpha = 0.883$) and group cohesiveness (Cronbach's $\alpha = 0.819$). Data analysis, conducted using the Pearson product-moment correlation test and JASP software, reveals a significant positive correlation ($r_{xy} = 0.668$) between interpersonal attraction and group cohesiveness. This study contributes to understanding the dynamics of online game communities and underscores the importance of fostering interpersonal connections for enhancing group cohesion within such communities, thereby offering implications for community management and intervention strategies.

Keywords: online game communities, interpersonal attraction, group cohesiveness, correlation study, community management

Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk sosial, maka dari itu manusia senantiasa membutuhkan orang lain untuk berinteraksi. Manusia dalam rutinitasnya cenderung melakukan sesuatu yang tujuannya untuk memenuhi kebutuhannya. Dari kebutuhan ini, manusia memerlukan bantuan orang lain agar bisa mendapatkannya. Hal inilah yang membuat manusia membentuk sebuah kelompok atau komunitas supaya tercapai kebutuhan serta keinginannya. Dalam melakukan kegiatan di dalam kelompok atau

komunitas, mereka melakukan sesuai dengan tujuannya. Komunitas merupakan sebuah kelompok yang dibentuk berdasarkan kesamaan serta passion yang sama sehingga individu yang didalam kelompok tersebut dapat terbantu kebutuhan dan keinginannya serta masalah-masalah yang diterpanya. Seiring perkembangannya zaman, komunitas saat ini dapat dibentuk secara online. Komunitas maya atau online adalah sekelompok orang di dunia maya dengan minat yang sama. Mereka mengekspresikan pendapat dan ide yang didalam diri mereka sehingga diskusi yang dilakukan terjadi secara intens dan berkelanjutan (Alyusi, 2016). Hal tersebut dapat membangun awal terbentuknya interaksi dalam lingkungan sosial. Untuk memudahkan dalam berinteraksi, mereka membutuhkan suatu platform agar dapat berkomunikasi secara fleksibel. Media sosial merupakan suatu modal awal bagi masyarakat yang berguna sebagai alat komunikasi yang efektif dan efisien. Berinteraksi di media sosial dan bergabung dalam komunitas virtual, maka aliran informasi yang didapat menjadi lebih efisien karena informasi tersebut berasal dari anggota komunitas lainnya. Hal ini dapat membantu peranan sosial bagi orang-orang yang merasa kesulitan untuk memberi dan menerima timbal balik dalam komunitas (Rahmat, 2017).

Komunitas game online (*Insomnolence*) merupakan komunitas yang dibentuk secara online. Komunitas ini dibentuk karena individu memiliki kesamaan berupa hobi yang sama yaitu game online. Tujuan komunitas ini dibentuk agar mereka tertata ketika bermain game dan bisa menikmati bermain game secara sehat. Para senior-senior yang berada dikomunitas ini berupaya memberikan arahan kepada pemula seperti cara dan kiat-kiat bermain game yang menurut mereka sesuai dengan kebutuhan serta keinginan bersama. Komunitas ini memiliki jaringan yang cukup luas karena komunitas ini memanfaatkan sosial media seperti *YouTube*, *Facebook* dan *Discord* sebagai tempat untuk bercengkerama mempromosikan komunitas mereka di dunia maya.

Komunitas terbentuk karena adanya tujuan tersendiri didalamnya, hal ini dibuktikan bahwa terdapat kelekatan, daya tarik individu terhadap kelompok dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan kelompok. Maka dari itu, individu yang melakukan kegiatan tersebut tentulah diperlukan sebuah kohesivitas kelompok agar pemenuhan tujuan pada komunitas tersebut dapat tercapai dan terkabulkan. Tujuan dari kohesivitas kelompok dipengaruhi oleh solidaritas yang awalnya dibentuk dari kelekatan dan daya tarik antar individu (Ikbar et al., 2019).

Kohesivitas kelompok yang tinggi apabila memiliki ciri-ciri tingkat kepuasan pada kelompok semakin besar, memiliki komitmen anggota yang tinggi, kerja sama yang diterapkan antar anggota, mempunyai tujuan pada kelompok, ketertarikan interpersonal, produktif di dalam kelompok serta komunikasi yang efektif (Yulaykah, 2020). Kohesivitas berdampak positif pada lingkungan kelompok karena kerja sama dan hubungan positif antar anggota dapat diterapkan serta dapat menghindari dampak negatif pada kelompok seperti konflik internal antar anggota.

Kohesivitas kelompok adalah sejauh mana anggota merasa tertarik satu sama lain dan termotivasi untuk tetap berada dalam kelompok tersebut. Kohesi kelompok ialah bagaimana para anggota kelompok saling menyukai dan saling mencintai satu dengan lainnya (Robbins, 2003). Sudarmo dan Sudita mengatakan kohesivitas kelompok (kekompakkan) erat hubungannya dengan kepuasan anggota kelompok, makin kohesif

anggota dan semakin besar tingkat kepuasan anggota dalam kelompok (Kebun et al., 2006). Dalam kelompok anggota yang kohesif, anggota merasa aman dan terlindungi sehingga komunikasi menjadi bebas dan lebih terbuka. Forsyth mengatakan terdapat lima hal yang dapat meningkatkan kohesivitas kelompok yaitu ketertarikan interpersonal (*interpersonal attraction*), Stabilitas keanggotaan (*stability of membership*), Ukuran Kelompok (*group size*), Ciri-ciri (*structural features*) dan Permulaan Kelompok (*Initiations*) (Forsyth, 2012).

Penelitian tentang kohesivitas pernah dilakukan oleh Supira yang berjudul "Peranan Identitas Sosial Terhadap Kohesivitas Kelompok Pada Anggota Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan identitas sosial terhadap kohesivitas kelompok pada anggota DEMA (Dewan Eksekutif Mahasiswa). Subjek dalam penelitian ini adalah anggota DEMA yang terdiri dari 7 fakultas di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan jumlah populasi sebanyak 165 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik korelasional dan penentuan subjeknya menggunakan Cluster Sampling. Hasil pada penelitian ini terindikasikan bahwa terdapat kurangnya kohesivitas kelompok pada anggota DEMA karena beberapa mahasiswa sudah keluar dalam keanggotaan. Hal itu disebabkan karena mereka tidak merasakan kekuatan sosial yang ada di kelompoknya dan tidak lagi mempunyai rasa untuk tetap tinggal pada organisasi ini sehingga hasil wawancara yang dilakukan pada peneliti tersebut anggota yang masih tinggal memiliki kecenderungan untuk meninggalkan organisasi.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti melakukan wawancara dengan pihak yang bertanggung jawab atas komunitas yaitu ketua dan wakil ketua dari komunitas game online (*Insomnolence*) tersebut dan disimpulkan bahwa terdapat permasalahan kohesivitas yang dialami oleh anggota komunitas seperti kurangnya kesatuan, ukuran kelompok terlalu besar dan kurangnya interaksi antar anggota. Pada ketiga indikator tersebut termasuk permasalahan yang ada dalam kohesivitas kelompok.

Ukuran kelompok dalam jumlah yang besar dapat mempengaruhi kohesivitas dalam kelompok meski terdapat indikasi lain yang dapat mempengaruhi kohesivitas, ukuran kelompok ini terlalu besar sehingga hal ini merupakan indikasi awal dari segala timbulnya masalah yang berdampak pada kohesivitas. Timbulnya kohesivitas kelompok yang rendah dapat dicirikan yaitu ukuran anggota kelompok yang terlalu besar dan sebaliknya (Yulaykah, 2020).

Anggota yang berada kelompok cenderung memiliki ikatan yang dekat terhadap anggota lain, hal ini karena dalam suatu kelompok memiliki tujuan yang dicapai dan diperlukan sebuah kerja sama kelompok. Maka dari itu, kohesivitas yang dimiliki dalam suatu kelompok harus memiliki kestabilan. Namun terdapat hambatan yang akan dialami oleh kelompok itu sendiri seperti masalah dalam lingkungan internal dan eksternal. Untuk mengatasi ini diperlukan sosok anggota yang mampu menanganinya sehingga atensi anggota lain memiliki daya tarik terhadap anggota yang dimaksud. Ketertarikan antar anggota merupakan salah satu dasar untuk menciptakan bentuk kohesivitas. Kohesivitas kelompok terjadi ketika anggota menunjukkan rasa tertarik terhadap anggota lain dan merasa termotivasi untuk melakukan kegiatan yang ada dalam kelompok (Robbins, 2003).

Untuk mencapai tujuan dalam kelompok diperlukan sebuah solusi sehingga kohesivitas dalam kelompok dapat meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas, hal ini berkaitan dengan ketertarikan interpersonal. Menurut Baron dan Bryne ketertarikan interpersonal adalah sikap ketertarikan seseorang terhadap orang lain, melalui penilaian panjang yang berisikan perspektif antara sangat suka hingga sangat tidak suka. Bringham mengatakan bahwa terdapat 3 faktor ketertarikan interpersonal yaitu Kesamaan (*Similarity*), Kedekatan (*Proximity*) dan Daya tarik fisik (*physical attraction*) (Baron & Byrne, 2003). Ketertarikan interpersonal merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kohesivitas dalam kelompok, sehingga interaksi antar anggota lebih terbuka dan cenderung mempercayai satu sama lain. Maka dari itu, ketertarikan interpersonal dapat membangun proses hubungan sosial dan interaksi sosial antar individu (Forsyth, 2012).

Penelitian ini penting dilakukan guna untuk memecahkan masalah yang ada pada kalangan komunitas. Ketika didalam komunitas terdapat kohesivitas yang rendah maka kesatuan pada anggota yang berada didalam komunitas juga rendah. Hal ini dapat menyebabkan terganggunya stabilitas pada komunitas, semakin susah untuk mencapai tujuan dari komunitas dan lebih parahnya yaitu anggota-anggota yang berada didalam komunitas memiliki keinginan untuk keluar atau biasa dikenal sebagai *turnover* (Widiantoro et al., 2019).

Berdasarkan data-data dan kajian literatur yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat adanya hubungan antara ketertarikan interpersonal dengan kohesivitas kelompok pada anggota komunitas game online (*Insomnolence*). Hipotesis yang diajukan terdapat hubungan positif antara ketertarikan interpersonal dengan kohesivitas kelompok pada anggota game komunitas game online (*Insomnolence*).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian metode kuantitatif yang menganalisis data numerikal dan diolah dengan metode statistik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasional (*correlational research*), yaitu penelitian yang menghubungkan antara dua variabel atau lebih (Azwar, 2012). Penelitian ini dilakukan untuk melihat hubungan antara ketertarikan interpersonal dan kohesivitas kelompok. Kemudian, hasil data yang disajikan berupa tabel data seperti hasil uji analisis, uji linearitas dan uji asumsi

Partisipan dalam penelitian ini yaitu seluruh anggota komunitas game online *Insomnolence* dengan 200 anggota. Jenis sampling yang dipakai adalah teknik sampling jenuh. Penelitian ini menggunakan dua skala psikologi, yaitu skala ketertarikan interpersonal dan skala kohesivitas kelompok. Skala yang digunakan adalah skala likert untuk mengukur tingkah laku, pendapat serta persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial (Priyono, 2008). Penelitian ini menggunakan dua skala psikologi, yaitu skala ketertarikan interpersonal dan skala kohesivitas kelompok. Skala Likert berisi pernyataan sikap mengenai objek. Pernyataan perilaku terdiri dari dua macam, pernyataan *favourable* (pernyataan positif mendukung objek yang akan di ungkap) dan *unfavourable* (pernyataan negatif mendukung objek yang akan di ungkap).

Alat ukur ketertarikan interpersonal yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 26 aitem pernyataan yang disusun dengan aspek-aspek ketertarikan interpersonal. Aspek-aspek tersebut yakni hubungan sosial, rasa hormat dan fisik atau penampilan. Alat ukur ketertarikan interpersonal memiliki angka validitas antara 0.300 – 0.625 dengan reliabilitas aitem 0.883. Sedangkan pada alat ukur kohesivitas kelompok yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 18 aitem yang disusun dengan aspek-aspek kohesivitas kelompok. Aspek tersebut adalah kesatuan didalam kelompok, kerja sama dan kesamaan. Alat ukur kohesivitas kelompok memiliki angka validitas antara 0.320 – 0.621 dengan reliabilitas aitem 0,819. Untuk Analisis Data Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *correlation pearson product moment* dengan keseluruhan analisis data menggunakan bantuan perangkat lunak JASP *for windows*.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Naskah Uji normalitas pada penelitian ini yaitu menggunakan uji Shapiro Wilk.

Tabel 1. Hasil uji normalitas
Shapiro Wilk Test

		Shapiro-Wilk	p
Ketertarikan Interpersonal	- Kohesivitas Kelompok	0.992	0.326

Uji Normalitas menunjukkan bahwa nilai Shapiro-wilk = 0.992 dengan Sig = 0.326 < 0.05, artinya data berdistribusi normal, sehingga dapat lanjut untuk analisis parametrik.

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Y * X	Between Groups	(Combined)	3991.221	36	110.867	5.154	.000
		Linearity	3341.559	1	3341.559	155.339	.000
		Deviation from Linearity	649.661	35	18.562	.863	.689

Hasil menunjukkan bahwa signifikansi pada Deviation From Linierity sebesar 0.689 > 0.05, maka variabel independen (ketertarikan interpersonal) memiliki hubungan yang linear dengan variabel dependen (kohesivitas kelompok).

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis
Pearson's Correlations

		Pearson's r	p
Ketertarikan Interpersonal	- Kohesivitas Kelompok	0.668 ***	< .001

Dalam hal ini, hasil menunjukkan korelasi yang sangat signifikan ($p < .001$) dengan nilai r yang tinggi ($r=0.668$) dan bahwa dengan hasil ini kita dapat menolak hipotesis nol. Korelasi pearson menunjukkan terdapat korelasi yang positif dan signifikan antara variabel Ketertarikan Interpersonal dan Kohesivitas Kelompok ($r = 0.668$, $p < .001$). Besaran efek antara Keterarikan Interpersonal terhadap Kohesivitas kelompok sangat tinggi yaitu ($r = 0.668$). Keterarikan Interpersonal dapat menjelaskan sebesar 44.6% dari varian Kohesivitas Kelompok.

Tabel 4. Sumbangan Efektif

Model Summary - Kohesivitas Kelompok							
Model	R	R ²	Adjusted R ²	RMSE	Autocorrelation	Statistic	p
H ₀	0.000	0.000	0.000	6.138	0.146	1.688	0.027
H ₁	0.668	0.446	0.443	4.581	0.023	1.943	0.672

Dapat dilihat bahwa korelasi (R) antara kedua variabel sangat tinggi (0.668). Nilai R² sebesar 0.446 menunjukkan bahwa ketertarikan interpersonal menyumbang 44.6% varians terhadap kohesivitas kelompok.

Tabel 5. Kategorisasi data ketertarikan interpersonal.

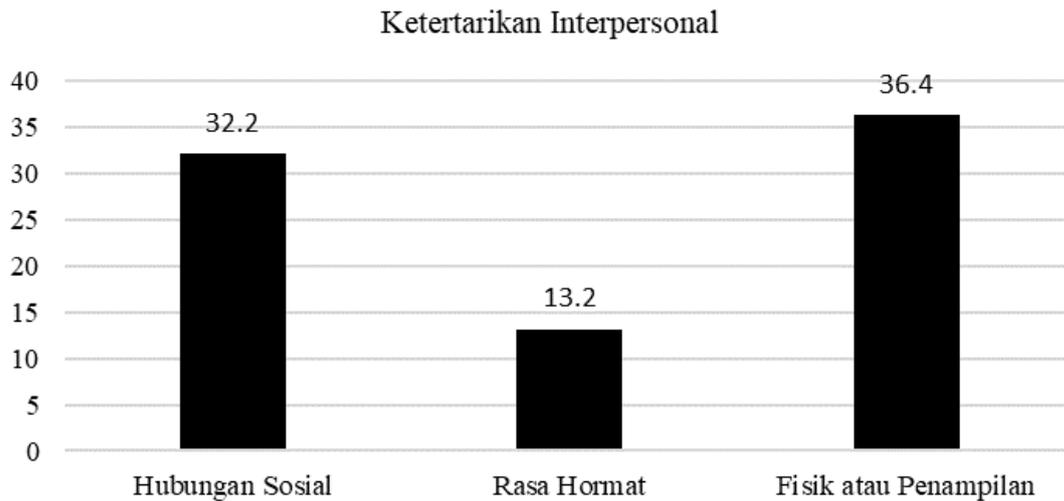
Kategorisasi	Kriteria	Persentase	Frekuensi
Rendah	$X < 70,66$	22%	44
Sedang	$70,66 \leq X < 83,33$	43,5%	87
Tinggi	$X \geq 83,33$	34,5%	69
Total		100%	200

Pada tabel diatas dapat dijelaskan sebanyak 44 anggota dari 22% keseluruhan anggota memiliki kategori ketertarikan interpersonal yang rendah, sedangkan 43,5% dari 87 anggota memiliki kategori yang sedang. Untuk kategorisasi yang tinggi sekitar 34.5% yang berjumlah 69 anggota dari total secara keseluruhan.

Tabel 6. kategorisasi data kohesivitas kelompok.

Kategorisasi	Kriteria	Persentase	Frekuensi
Rendah	$X < 53,33$	21%	42
Sedang	$53,33 \leq X < 62,66$	55%	111
Tinggi	$X \geq 62,66$	23,5%	47
Total		100%	200

Pada tabel diatas dapat diketahui, pada kategorisasi data kohesivitas kelompok jumlah anggota paling banyak menempati pada kategorisasi sedang yaitu sejumlah 111 anggota dengan 55% dari jumlah keseluruhan anggota. Sedangkan pada kategorisasi rendah sejumlah 42 anggota dengan persentase 21% dari seluruh anggota dan 23,5% dengan 47 jumlah anggota menempati kategorisasi yang tinggi.



Gambar 1. Rata-rata dari aspek-aspek ketertarikan interpersonal

Berdasarkan tabel grafik yang ditampilkan, tingkatan aspek ketertarikan interpersonal pada anggota komunitas game online terdapat fisik atau penampilan memiliki rata-rata tertinggi yaitu dengan nilai 36,4. Sedangkan pada hubungan sosial memiliki tingkatan rata-rata dengan nilai yaitu 32,2. Nilai rata-rata yang terendah yaitu pada aspek rasa hormat dengan nilai 13,2.



Gambar 2. Rata-rata dari aspek-aspek Kohesivitas Kelompok

Pada tabel diatas terdapat nilai rata-rata pada aspek kohesivitas kelompok.anggota komunitas game online. Nilai tertinggi terdapat aspek kesamaan dengan nilai 32,8. Pada aspek Hubungan sosial terdapat nilai rata-rata yaitu 28,9 dan pada aspek rasa hormat terdapat nilai rata-rata sangat kecil yaitu 3,1.

Tabel 7. Kategorisasi ketertarikan interpersonal berdasarkan laki-laki

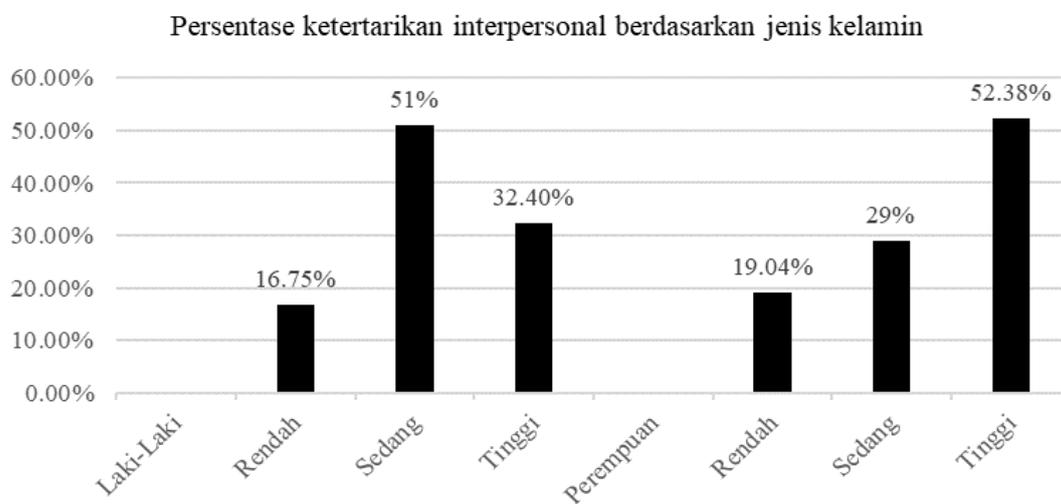
Kategorisasi	Kriteria	Persentase	Frekuensi
Rendah	$X < 70,66$	16,75%	30
Sedang	$70,66 \leq X < 83,33$	51%	91
Tinggi	$X > 83,33$	32,4%	58

Berdasarkan hasil dari tabel diatas terdapat kategorisasi ketertarikan interpersonal berdasarkan jenis kelamin. Pada anggota komunitas laki-laki terdapat jumlah keseluruhan yaitu 179. Pada kategorisasi rendah terdapat persentase 16,75% dari total 30 anggota. Pada kategorisasi tinggi terdapat 58 anggota dengan persentase 32,4% dan pada kategorisasi sedang terdapat jumlah anggota terbanyak yaitu 91 dengan persentase 16,75%.

Tabel 8. Kategorisasi Ketertarikan Interpersonal berdasarkan perempuan

Kategorisasi	Kriteria	Persentase	Frekuensi
Rendah	$X < 70,66$	19,04%	4
Sedang	$70,66 \leq X < 83,33$	29%	6
Tinggi	$X > 83,33$	52,38%	11

Pada tabel diatas terdapat kategorisasi ketertarikan interpersonal pada anggota komunitas game online berdasarkan jenis kelamin perempuan. Jumlah keseluruhan anggota perempuan yaitu 21. Pada kategorisasi rendah terdapat 4 anggota dengan persentase 19,04%. Pada 6 anggota termasuk dalam kategorisasi sedang dengan persentase 29%. Pada kategorisasi tinggi dengan persentase 52,38% terdapat 11 anggota dari keseluruhan jumlah perempuan dalam anggota komunitas.

**Gambar 3.** Perbandingan persentase ketertarikan interpersonal berdasarkan jenis

Tabel 9 . Kategorisasi kohesivitas kelompok berdasarkan laki-laki

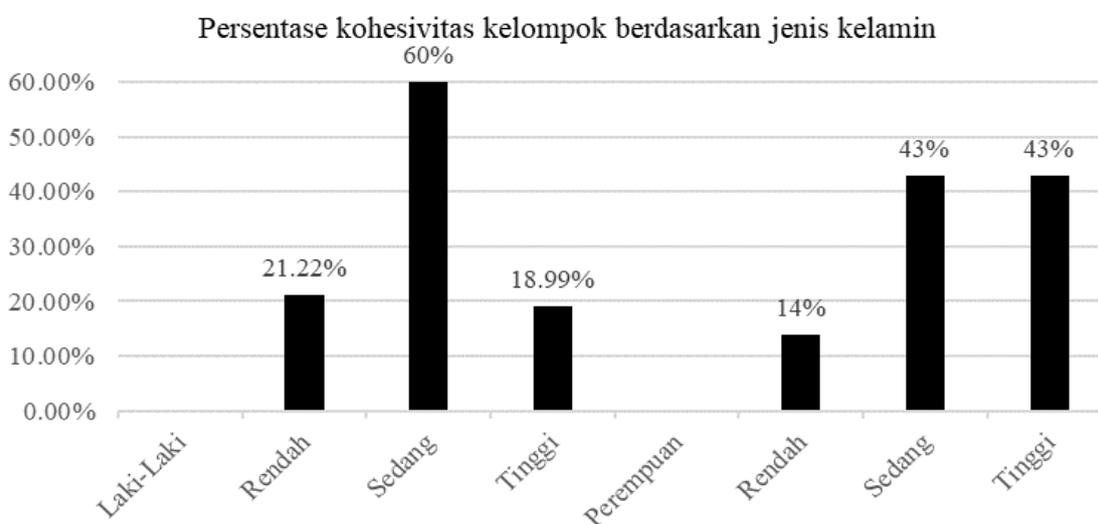
Kategorisasi	Kriteria	Persentase	Frekuensi
Rendah	$X < 53,33$	21,22%	38
Sedang	$53,33 \leq X < 62,66$	59,77%	107
Tinggi	$X > 62,66$	18,99%	34

Berdasarkan hasil dari tabel diatas terdapat kategorisasi kohesivitas kelompok berdasarkan jenis kelamin. Pada kategorisasi rendah terdapat 21,22% dari 38 anggota keseluruhan laki-laki. Sedangkan anggota terbanyak yaitu 107 dengan persentase 59,77% termasuk dalam kategorisasi sedang. Pada kategorisasi tinggi terdapat 34 anggota dengan 18,99%.

Tabel 10. Kategorisasi kohesivitas kelompok berdasarkan perempuan

Kategorisasi	Kriteria	Persentase	Frekuensi
Rendah	$X < 70,66$	14%	3
Sedang	$70,66 \leq X < 83,33$	43%	9
Tinggi	$X > 83,33$	43%	9

Pada hasil dari tabel diatas terdapat kategorisasi kohesivitas kelompok berdasarkan jenis kelamin perempuan. Pada kategorisasi rendah terdapat 3 anggota saja dengan persentase 14,28%. Sedangkan pada kategorisasi sedang dan tinggi terdapat persentase dan jumlah anggota yang sama yaitu 43% dengan 9 anggota.



Gambar 4. Perbandingan persentase kohesivitas kelompok berdasarkan jenis kelamin

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji dari penelitian diatas, telah diketahui jika nilai Shapiro-Wilk = 0.992 dengan nilai sig = 0.326 > 0.05, yang artinya data berdistribusi normal sehingga dapat

dilakukan untuk uji analisis parametrik. Kemudian dari nilai *r pearson* memiliki nilai 0.668 yang artinya memiliki besaran efek yang sangat tinggi dan terdapat hubungan yang positif ketertarikan interpersonal dengan kohesivitas kelompok. Pada uji linearitas menunjukkan bahwa sig. pada *Deviation From Linierity* sebesar $0,689 > 0.05$, maka variabel independen memiliki hubungan dengan variabel dependen.

Hipotesis pada penelitian ini yaitu semakin tinggi tingkat ketertarikan interpersonal maka semakin tinggi tingkat kohesivitas kelompok pada anggota komunitas. Begitupun sebaliknya, semakin rendah ketertarikan interpersonal maka semakin rendah kohesivitas kelompok pada anggota komunitas. Kemudian hasil dari sumbangan efektif menunjukkan bahwa korelasi (R) antara kedua variabel tinggi (0.668). Nilai R² sebesar 0.446 menunjukkan bahwa ketertarikan interpersonal menyumbang 44.6% varians terhadap kohesivitas kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian Yoandra et al., (2022) menyatakan bahwa ketertarikan anggota yang tinggi terhadap kelompok mempengaruhi motivasi setiap individu sehingga semakin tinggi kohesivitas kelompok guna untuk mencapai tujuan kelompok. Lebih lanjut, hal tersebut sejalan juga dengan penelitian terdahulu yakni oleh Trihapsari & Nashori (2021) menyatakan bahwa ketertarikan anggota terhadap anggota lain dapat menyebabkan anggota dalam kelompok tersebut berkeinginan tetap untuk tinggal didalam kelompok tersebut sehingga dapat meningkatkan kohesivitas didalam kelompok tersebut. Berdasarkan pada hasil tersebut, ketertarikan interpersonal memiliki pengaruh yang tinggi pada kohesivitas kelompok, hal ini didasari karena setiap anggota ketika berada dalam lingkungan sosial yang memiliki timbal balik, maka setiap anggota akan tetap berada didalam kelompok sehingga kohesivitas akan terbentuk. Sebaliknya, jika ketertarikan interpersonal memiliki pengaruh yang rendah terhadap kohesivitas kelompok, maka rendah pula kohesivitas pada kelompok tersebut.

Dalam penelitian yang dilakukan Prasetyo dengan judulnya yaitu 'Hubungan Antara Interpersonal Attraction dengan Kohesivitas Pada Kelompok Badminton Lovers Jawa Tengah' menyebutkan bahwa seseorang memiliki ketertarikan dengan orang lain karena mereka berbagi pengalaman yang sama. Hal ini dapat memicu kebutuhan interaksi sehingga ia tertarik pada anggota yang berada didalam kelompok itu. Landasan dari ketertarikan interpersonal yaitu individu yang sedang berinteraksi satu sama lain dapat memicu ketertarikan yang guna untuk membentuk suatu kelompok yang kohesif (Forsyth, 2012).

Hubungan antara ketertarikan dengan kohesivitas memiliki timbal balik satu sama lain secara positif, hal ini disebabkan karena ketertarikan itu sendiri memiliki aspek yang dapat mendorong anggota untuk melakukan suatu kegiatan kelompok. Suatu kelompok dapat terjalin hubungan dan kerja samanya dalam mencapai tujuan apabila didalam suatu kelompok terdapat ketertarikan dari setiap individu (Forsyth, 2012). Ketertarikan dalam suatu kelompok dapat membuat antar anggota betah dan tidak memiliki keinginan untuk keluar dari kelompok sehingga kohesivitas yang berada didalam kelompok semakin terjaga tanpa ada masalah dan hambatan (Widiantoro et al., 2017). Maka dari itu dapat dipastikan bahwa aspek ketertarikan interpersonal seperti hubungan sosial atau kesukaan (*social or liking dimension*), tugas & rasa hormat (*task & respect*) dan fisik atau penampilan (*physically*

or appearance) dapat membentuk kohesivitas pada suatu kelompok. Apabila dalam suatu kelompok terdapat ketertarikan, maka dapat dicirikan bahwa kohesivitas pada kelompok tersebut dapat terjaga. Kohesivitas pada suatu kelompok dapat dilihat indikasinya dari aspek-aspek itu sendiri seperti kesatuan, kerjasama, kesamaan dan interaksi (Lahey, 2012).

Pemaparan tersebut didukung dengan penelitian Sari et al. (2021) yang berjudul "Pengaruh Daya Tarik Interpersonal terhadap Kohesivitas Kelompok Tani Bawang Merah di Kecamatan Mijen, Kabupaten Demak" bahwa ketertarikan interpersonal antar individu memiliki pengaruh yang tinggi dan positif terhadap kohesivitas kelompok karena dapat membantu dan meningkatkan produktivitas kelompok secara signifikan sehingga visi misi dan tujuan kelompok itu dapat tercapai.

Pada hasil kategorisasi pada penelitian ini dapat dijelaskan sebanyak 44 anggota dari 22% keseluruhan anggota memiliki kategori ketertarikan interpersonal yang rendah, sedangkan 43,5% dari 87 anggota memiliki kategori yang sedang. Untuk kategorisasi yang tinggi sekitar 34.5% yang berjumlah 69 anggota dari total secara keseluruhan. Tingkatan aspek ketertarikan interpersonal pada anggota komunitas game online terdapat fisik atau penampilan memiliki rata-rata tertinggi yaitu dengan nilai 36,4. Sedangkan pada hubungan sosial memiliki tingkatan rata-rata dengan nilai yaitu 32,2. Kemudian pada nilai rata-rata yang terendah yaitu pada aspek rasa hormat dengan nilai 13,2. Hal tersebut sesuai pada hasil penelitian Gumelar & Nugraheni (2015) menyebutkan bahwa ketertarikan interpersonal terpicu karena adanya perubahan penampilan pada penelitian ini siswa laki-laki maupun perempuan lebih memperhatikan pakaian guru yang formal daripada pakaian casual sehingga dapat perbedaan secara signifikan. Kemudian, sejalan juga pada penelitian Mahmudah (2021) dengan hasilnya menyatakan bahwa pengaruh kesan positif atau negatif menyangkut dari kuatnya penampilan dan hubungan antar individu sehingga dapat memberikan kesan terhadap satu sama lain seperti kehadiran emosi invidiu, perbandingan sosial, kenyamanan dan kecocokan kepribadian.

Selanjutnya pada kategorisasi data kohesivitas kelompok jumlah anggota paling banyak menempati pada kategorisasi sedang yaitu sejumlah 111 anggota dengan 55% dari jumlah keseluruhan anggota. Sedangkan pada kategorisasi rendah sejumlah 42 anggota dengan persentase 21% dari seluruh anggota dan 23,5% dengan 47 jumlah anggota menempati kategorisasi yang tinggi. Juga pada kategorisasi aspek terdapat nilai tertinggi terdapat aspek kesamaan dengan nilai 32,8. Pada aspek Hubungan sosial terdapat nilai rata-rata yaitu 28,9 dan pada aspek rasa hormat terdapat nilai rata-rata sangat kecil yaitu 3,1. Hal tersebut sejalan pada penelitian Hermawan & Rustiana (2019) Kohesivitas kelompok bisa diterapkan jika terdapat kelekatan antar individu, hal ini meliputi adanya pola hubungan yang dekat dari berbagai faktor yaitu kesamaan latar belakang, kesukaan, nasib dan lain sebagainya. Serta sesuai juga dalam penelitian AR & Salehudin (2021) bahwa kohesivitas juga dapat terjalin karena adanya interaksi dari individu sehingga hubungan sosial merupakan faktor utama agar terciptanya kohesivitas kelompok.

Kemudian pada perbandingan persentase ketertarikan interpersonal berdasarkan jenis kelamin, laki-laki dan perempuan. Pada anggota komunitas game online perempuan cenderung memiliki ketertarikan interpersonal lebih tinggi dibandingkan laki-laki yaitu

52,38% sedangkan persentase untuk laki-laki 32,40%. Hal ini sejalan dengan penelitian Hayati (2022) menyatakan ketertarikan interpersonal pada perempuan cenderung lebih tinggi daripada laki-laki, sebagai perempuan mereka menerapkannya secara non-verbal sehingga terlihat samar namun tidak menutup kemungkinan persentase lebih tinggi dari pada laki-laki.

Selanjutnya pada persentase kohesivitas kelompok berdasarkan jenis kelamin. Perempuan cenderung memiliki persentase yang tinggi dibandingkan laki-laki yaitu sebesar 43% sedangkan persentase pada laki-laki yaitu sebesar 18,99%. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Nasjum (2020) yang menyatakan bahwa kohesivitas pada perempuan cenderung lebih tinggi daripada laki-laki hal ini dikarenakan perempuan cenderung lebih diam ketika terdapat masalah atau konflik didalam kelompok sehingga membiarkannya untuk hilang sendiri dan berbeda dengan laki-laki yang cenderung untuk menghadapi konflik tersebut serta tidak memikirkannya dampaknya jika diselesaikan terlalu dini.

Maka dapat disimpulkan bahwa ketertarikan interpersonal yang tinggi dapat mempengaruhi kohesivitas kelompok. Hal tersebut dikarenakan fisik atau penampilan individu dapat memicu kohesivitas kelompok pada individu lain. Begitu juga sebaliknya, jika ketertarikan interpersonal yang dihasilkan rendah maka kohesivitas kelompok pada komunitas tidak dapat terealisasi. Pada kedua variabel tersebut saling berhubungan karena terdapat kesamaan yang signifikan. Hal ini sangat berguna bagi anggota komunitas untuk membentuk sebuah kohesivitas sehingga dapat mencapai tujuan kelompok itu sendiri.

Kesimpulan

Pada halaman diatas terdapat pula beberapa hasil penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, maka bisa di ambil kesimpulan telah diketahui jika nilai Shapiro-Wilk = 0.992 dengan nilai sig = 0.326 > 0.05, artinya adalah data berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan untuk analisis parametrik. Selanjutnya, nilai r pearson 0.668 yang artinya memiliki besaran efek yang sangat tinggi dan ada hubungan secara positif diantara ketertarikan interpersonal terhadap kohesivitas kelompok. Kemudian hipotesis pada penelitian ini yaitu semakin tingginya tingkat ketertarikan interpersonal maka yang terjadi ialah tingginya tingkat kohesivitas kelompok yang dialami oleh anggota komunitas. Begitupun sebaliknya, rendahnya tingkat kohesivitas kelompok maka yang terjadi ialah rendahnya tingkat ketertarikan interpersonal. Kemudian hasil dari sumbangan efektif menunjukkan bahwa korelasi (R) antara kedua variabel tinggi (0.668). Nilai R² sebesar 0.446 menunjukkan bahwa ketertarikan interpersonal menyumbang 44.6% varians terhadap kohesivitas kelompok. Hal tersebut membuktikan bahwa ketertarikan interpersonal dapat kohesivitas kelompok sebesar 44,6% dan sisanya sebesar 55,4% yang dapat dipengaruhi dari variabel, aspek-aspek, atau faktor lain yang tidak dijadikan sebagai titik fokus pada penelitian ini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kepada seluruh anggota komunitas game online (*Insomnolence*) yang bersedia menjadi subjek dan responden pada penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Alyusi, S. D. (2016). *Media sosial, interaksi, identitas dan modal sosial*. Jakarta: Kencana Prenada Media Gr.
- AR, M., & Salehudin, M. (2021). Profil kohesivitas kelompok mahasiswa yang bermukim di perkotaan. *Sosiohumaniora Journal of Social and Human Sciences*, 7(2), 1–11.
- Ayudhia, R. R., & Kristiana, I. F. (2016). Hubungan antara hardiness dengan perilaku prososial pada siswa kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang. *Empati*, 5(2), 205–210.
- Azwar, S. (2012). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron, D., & Byrne, R. A. (2003). *Psikologi* (Jilid 5, Edisi 10).
- Forsyth, D. R. (2012). *Group dynamics* (5th ed.).
- Gumelar, G., & Nugraheni, C. G. (2015). Perbedaan persepsi ketertarikan interpersonal siswa pada guru sekolah dasar berdasarkan ukuran tubuh. *JPPP - Journal of Psychological Research and Measurement*, 4(1), 28–32.
- Hayati. (2022). Perbandingan kualitas sharing pada laki-laki dan perempuan dewasa muda saat bersahabat dan saat menjadi sepasang kekasih. *JPS3SDM*, 2(2), 20.
- Hermawan, Y., & Rustiana, E. (2019). Peningkatan produktivitas melalui kohesivitas kelompok dan revitalisasi kondisi. *Journal of Administrative Science and Development Media of Administrative Science and Practice*, 16(1), 51–65.
- Ikbar, I., Nurrahmi, F., & Syam, H. M. (2019). Kohesivitas pada kelompok Jamaah Tabligh. *Jurnal Komunikasi Global*, 8(2), 258–270.
- Kebun, P., et al. (2006). Jebidi (Jurnal Ekonomi Bisnis Digital) dan hubungan kerja terhadap kepuasan kerja karyawan (Studi pada perusahaan PT. Perkebunan Nusantara III). *Jebidi - Jurnal Ekonomi Bisnis Digital*, 419–428.
- Lahey, B. B. (2012). *An introduction APA undergraduate learning goals and outcomes*.
- Mahmudah, S. (2021). Conceptual review: Interpersonal attraction dalam pandangan sosial, perkembangan dan kognitif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 7(2), 192.
- Nasjum, M. R. P. (2020). Kohesivitas sosial dan emosional: Studi komparatif antara kelas laki-laki dan kelas perempuan dalam sistem single sex education di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta.
- Priyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif*. Retrieved from <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Rahmat, A. (2017). Interaksi sosial dalam dunia maya (Fenomenologi cyber tumming dan Abu Youtubers Makassar). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18.
- Robbins, S. (2003). *Perilaku organisasi*. Jakarta: Gramedia.

- Sari, T. M., Winarno, J., & Suminah, S. (2021). Pengaruh daya tarik interpersonal terhadap kohesivitas kelompok tani bawang merah di Kecamatan Mijen, Kabupaten Demak. *Agritexts Journal of Agricultural Extension*, 45(2), 97.
- Trihapsari, V. R., & Nashori, F. (2021). Kohesivitas kelompok dan komitmen organisasi pada financial advisor Asuransi "X" Yogyakarta. *Proyeksi*, 6(2), 12.
- Widiantoro, D., Sukarti, S., & Budiharto, S. (2017). Pelatihan komunikasi interpersonal untuk meningkatkan kohesivitas kelompok pada karyawan Hotel X Yogyakarta. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 9(2), 155–168.
- Widiantoro, D., Sukarti, S., & Budiharto, S. (2019). Kohesivitas kelompok ditinjau dari kepemimpinan karyawan Universitas Islam Riau. *Group Cohesiveness Is Reviewed In Leadership At Islamic University Of Riau*, 2(2), 60–65.
- Yoandra, R. M., et al. (2022). Pentingnya tingkat kohesivitas terhadap kinerja kelompok Forum Komunikasi Mahasiswa Kesejahteraan Sosial Regional Jawa Barat. *Focus Journal of Social Work*, 5(1), 106.
- Yulaykah, E. D. (2020). Hubungan antara kohesivitas kelompok dengan konformitas pada komunitas Rx King di Jakarta Utara. *Jurnal Universitas Semarang*, 8(1), 1–12.

Conflict of Interest Statement

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.