

HUBUNGAN AKTIVITAS *ROLEPLAY* K-POP DI PLATFORM X, KEMAMPUAN KOMUNIKASI TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA

Adelia Rossa Putri Maharani¹
adeliarossaa@student.uns.ac.id¹
LV. Ratna Devi Sakuntalawati²
ratnadevi.solo@staff.uns.ac.id²

Abstract

This study aims to explain the relationship between the level of roleplay activity, communication skills, and the level of social interaction among adolescents. The theories used in this research are Social Network Theory by Fukuyama and Social Exchange Theory by George Homans and Peter Blau. This study employs a quantitative approach with an explanatory research design. Data collection was conducted using online questionnaires. The population of this study consists of roleplay participants who follow the @roleplayerfess base on the social media platform X, totaling 1,562 individuals, with a randomly selected sample size of 94 participants. Data analysis techniques include data tabulation and statistical correlation tests (product-moment correlation tests, partial product-moment correlation, and multiple correlations) using SPSS version 25.0. Based on the findings, it is concluded that the relationship between the level of roleplay activity and the level of social interaction does not involve communication skills, indicating a direct or pure relationship. This is because social interaction inherently includes communication skills. Social interaction shapes social skills, one of the key components of which is communication ability.

Keywords: *Roleplay, Activity, Communication Skills, Social Interaction, K-Pop*

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay*, tingkat kemampuan komunikasi, dengan tingkat interaksi sosial remaja. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Jaringan sosial oleh Fukuyama dan Teori Pertukaran Sosial oleh George Homans dan Peter Blau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori (*explanatory research*). Pengumpulan data menggunakan kuesioner secara *online*. Populasi dalam penelitian ini adalah para pemain *roleplay* yang mengikuti *base @roleplayerfess* di media sosial X sebanyak 1.562, dengan jumlah sampel sebanyak 94 orang secara random. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan tabulasi data dan statistik korelasi uji (uji korelasi *product moment*, korelasi parsial *product moment*, dan korelasi ganda) yang dibantu dengan program SPSS 25.0. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa tingkat aktivitas *roleplay* dengan tingkat interaksi sosial tidak melalui tingkat kemampuan komunikasi yang berarti hubungan tersebut murni. Hal ini disebabkan dalam interaksi sosial sudah terkandung kemampuan komunikasi. Interaksi sosial akan membentuk keterampilan sosial, salah satu unsur dari keterampilan sosial adalah kemampuan komunikasi.

Kata Kunci: *Roleplay, Aktivitas, Kemampuan Komunikasi, Interaksi Sosial, K-Pop*

PENDAHULUAN

Manusia selalu menjalin hubungan dan memberikan suatu timbal balik untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Hubungan timbal balik tersebut disebut interaksi sosial yang menjadi salah satu aspek yang utama dalam kehidupan bermasyarakat. Interaksi sosial remaja merupakan aspek krusial dalam pembentukan identitas dan kepribadian terkhusus ketika individu mulai beranjak dari anak-anak menuju dewasa.

Remaja menjadi lebih mudah untuk melakukan interaksi dengan orang di sekitar atau mengikuti suatu komunitas dengan kehadiran media sosial, salah satunya adanya roleplay. Menurut Muthiah & Utami (2023), remaja merasa lebih nyaman dan puas ketika berinteraksi di dunia roleplay, karena pada permainan ini mereka bisa berinteraksi, mendapatkan perhatian, dan tidak kesepian seperti di dunia nyata. Melakukan suatu interaksi sosial dengan individu lainnya memerlukan suatu komunikasi. Komunikasi menjadi kunci suatu interaksi sosial dapat berjalan. Hal ini seperti yang dipaparkan oleh Rakhmaniar (2024) yang menunjukkan hasil bahwa fasilitas seperti media sosial yang digunakan untuk interaksi sosial dapat meningkatkan kemampuan komunikasi remaja.

Bentuk fasilitas media sosial yang disediakan untuk melakukan komunikasi dan interaksi sosial adalah permainan roleplay. Roleplay memiliki berbagai jenis, salah satu yang memiliki banyak peminat adalah roleplay K-Pop di media sosial X. Aktivitas roleplay ini memungkinkan remaja untuk terlibat dalam komunikasi yang mendalam dan kreatif, serta menawarkan ruang bagi mereka untuk mengasah keterampilan sosial dalam konteks yang imajinatif. Mengingat sifat interaktif dari roleplay, keterlibatan remaja dalam aktivitas ini sangat berkaitan dengan kemampuan komunikasi mereka dan bagaimana hal itu mempengaruhi interaksi sosial mereka secara lebih luas.

Kemampuan komunikasi adalah faktor kunci dalam menentukan kualitas interaksi sosial, termasuk di dalam konteks roleplay. Remaja yang terlibat dalam aktivitas roleplay perlu mengasah kemampuan komunikasi mereka, baik secara verbal maupun nonverbal, agar dapat menyampaikan ide, memainkan peran secara efektif, dan membangun dinamika sosial dengan sesama pemain. Secara keseluruhan, interaksi

sosial dalam aktivitas roleplay memberikan peluang unik bagi remaja untuk mengeksplorasi kemampuan komunikasi mereka dalam lingkungan yang kreatif dan mendukung.

Penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Tingkat Aktivitas Roleplay K-Pop Di Platform X, Tingkat Kemampuan Komunikasi Terhadap Tingkat Interaksi Sosial Remaja”.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Terletak pada derajat kategori apakah hubungan tingkat aktivitas *roleplay*, tingkat kemampuan komunikasi dengan tingkat interaksi sosial pada remaja?
2. Adakah hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan tingkat kemampuan komunikasi pada remaja?
3. Adakah hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan tingkat interaksi sosial pada remaja?
4. Adakah hubungan antara tingkat kemampuan komunikasi dengan tingkat interaksi sosial pada remaja?
5. Adakah hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan interaksi sosial melalui tingkat kemampuan komunikasi pada remaja?
6. Adakah hubungan secara bersama-sama antara tingkat aktivitas *roleplay*, tingkat kemampuan komunikasi dengan tingkat interaksi sosial pada remaja?

TUJUAN

1. Mengukur pada derajat kategori apakah hubungan tingkat aktivitas *roleplay*, tingkat kemampuan komunikasi dengan tingkat interaksi sosial pada remaja

2. Untuk menjelaskan hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan tingkat kemampuan komunikasi pada remaja
3. Untuk menjelaskan hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan tingkat interaksi sosial pada remaja
4. Untuk menjelaskan hubungan antara tingkat kemampuan komunikasi dengan tingkat interaksi sosial pada remaja
5. Untuk menjelaskan hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan interaksi sosial melalui tingkat kemampuan komunikasi pada remaja
6. Untuk menjelaskan hubungan secara bersama-sama antara tingkat aktivitas *roleplay*, tingkat kemampuan komunikasi dengan tingkat interaksi sosial pada remaja

TINJAUAN PUSTAKA

Aktivitas Roleplay K-Pop

Mulyono (cit. Ringo, 2019) menjelaskan bahwa aktivitas merupakan kegiatan atau keaktifan yang melibatkan segala bentuk fisik maupun non fisik. Definisi aktivitas juga dapat dipahami sebagai sebuah bentuk aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk melakukan pekerjaan tertentu dengan tujuan tertentu (Fadhila, 2022). Menurut Ghassani et al (2017) *roleplay* K-Pop merupakan salah satu media untuk penggemar dapat meniru dan mengimitasi seperti idola mereka di sosial media. Aktivitas *roleplay* ini dilakukan di berbagai sosial media terkhusus platform X. Menurut Menurut Achsa & Affandi (2015) *roleplay* K-Pop merupakan tempat bagi penggemar untuk menyalurkan kecintaannya terhadap idola dengan cara memerankan idola tersebut. Menelaah dari beberapa pengertian beberapa pakar, maka definisi konsep aktivitas *roleplay* K-Pop di platform X merupakan kegiatan yang melibatkan segala bentuk fisik maupun non fisik dalam melakukan pekerjaan dalam wadah penggemar yang meniru dan berperan sesuai dengan idolanya untuk tujuan tertentu.

Kemampuan Komunikasi

Santrock (cit Haq, 2016) menyatakan bahwa kemampuan komunikasi merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk berbicara, mendengarkan, serta mengatasi hambatan dalam komunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal.. Kemampuan komunikasi yang dimiliki seseorang pada dasarnya bukan pemberian dari lahir, melainkan keterampilan yang harus dilatih dan dikembangkan. Melihat hal tersebut kemampuan komunikasi merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki tiap individu. Menurut Rizkyansyah (2021) kemampuan komunikasi merupakan kemampuan untuk menyampaikan informasi, ide, dan gagasan dari satu pihak ke pihak lainnya. Kemampuan komunikasi dapat memberikan keefektifan dalam penyampaian sebuah pesan atau informasi kepada individu lainnya. Mamani et al (2024) menjelaskan bahwa kemampuan komunikasi merupakan kemampuan individu untuk dapat mengekspresikan pikiran, keinginan, dan kebutuhan baik secara lisan maupun tertulis. Melihat dari definisi di atas, maka definisi kemampuan komunikasi merupakan suatu kemampuan komunikasi untuk berbicara, mendengar, menyelesaikan hambatan, menyampaikan informasi, menyampaikan ide, mengekspresikan pikiran, dan mengekspresikan keinginan dari satu pihak ke pihak lainnya.

Interaksi Sosial

Menurut Sebayang et al (2024) Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang terjadi antara individu maupun kelompok, yang bertujuan membangun hubungan pertemanan, diskusi, dan kerja sama sebagai dasar dalam menjalani kehidupan bersama. Interaksi sosial akan menciptakan suatu kontak atau hubungan yang dijalin antar manusia sebagai seorang individu. Hal ini yang menyebabkan interaksi social menjadi salah satu elemen penting dalam membangun suatu kehidupan sosial. Menurut Indriyani (2020) Interaksi social merupakan suatu hubungan timbal balik yang terjalin antara satu individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok lainnya, yang terwujud dalam bentuk seperti kerja sama dan persaingan.. Hal sama juga disampaikan oleh Hattori et al (2023) yang menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan kolaboratif antar individu yang

melibatkan komunikasi, kerja sama, dan pembangunan hubungan pertemanan untuk mencapai tujuan bersama. Menelaah dari beberapa definisi pakar di atas, maka dapat dipahami bahwa interaksi sosial merupakan sebuah hubungan antara satu individu dengan individu lainnya yang menciptakan pengaruh timbal balik dengan menjalin pertemanan, kerja sama, diskusi, komunikasi, persaingan, dan pertikaian untuk tujuan bersama dalam kehidupan bermasyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori (explanatory research) dan menerapkan teknik random sampling. Karakteristik sampel yang telah ditentukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a.) Seorang remaja dari umur 10-22 tahun
- b.) Anggota *base roleplay @roleplayerfess*
- c.) Melakukan interaksi dan komunikasi sesama pemain *roleplay*

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner secara online melalui google form. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah pemain *roleplay* aktif yang mengikuti base *@roleplayerfess* di media sosial X dengan jumlah 94 orang. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan tabulasi data dan statistik korelasi uji (uji korelasi product moment, korelasi parsial product moment, dan korelasi ganda) yang dibantu dengan program SPSS 25.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	41	43,6
Perempuan	53	56,4
Jumlah	94	100,0

Sumber: Analisis Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa jenis kelamin responden didominasi oleh perempuan sebanyak 53 orang dengan persentase sebesar 56,4% dan laki-laki sebanyak 43 orang dengan persentase sebesar 43,6%. Hal ini membuktikan baik laki-laki atau perempuan memiliki kecenderungan untuk melakukan aktivitas roleplay K-Pop. Dominannya perempuan dalam aktivitas roleplay K-Pop karena perempuan lebih merasa bahwa K-Pop merupakan sebuah semangat hidup (Naila, 2022).

Responden Berdasarkan Usia

Tabel 2. Usia Responden

Usia	Frekuensi	Persentase
12-14	13	13,8
15-17	36	38,3
18-20	45	47,9
Jumlah	94	100,0

Sumber: Analisis Data Primer, 2024

Tabel 2 menunjukkan bahwa usia pemain roleplay K-Pop didominasi pada usia 18 sampai 20 tahun sebanyak 45 responden, dengan persentase sebesar 47,9%. Rentan usia tersebut termasuk dalam usia remaja menuju dewasa awal yang pada dasarnya memiliki sifat untuk terus mengekspresikan diri mereka secara bebas. Sehingga roleplay menjadi salah satu sarana pemenuhan akan kebebasan untuk berekspresi secara bebas (Muthiah & Utami, 2023).

Responden Berdasarkan Status

Tabel 3. Status Responden

Status	Frekuensi	Persentase
Pelajar	61	64,9
Mahasiswa	25	26,6
Pekerja	8	8,5
Jumlah	94	100,0

Sumber: Analisis Data Primer, 2024

Tabel 3 menunjukkan bahwa pemain roleplay K-Pop didominasi oleh pelajar sebanyak 61 responden, dengan persentase sebesar 64,9%. Pelajar lebih banyak memanfaatkan media sosial sebagai sarana mereka untuk melakukan interaksi sosial, bahkan dalam rentang waktu yang cukup lama.

Deskripsi Variabel Penelitian

1. Variabel Tingkat Aktivitas Roleplay

Variabel tingkat aktivitas roleplay diukur dengan 4 (empat) indikator, yaitu kegiatan fisik dalam wadah penggemar yang meniru sesuai dengan idolanya untuk tujuan tertentu, kegiatan fisik dalam wadah penggemar yang berperan sesuai idolanya untuk tujuan tertentu, kegiatan non fisik dalam wadah penggemar yang meniru (roleplay) idolanya untuk tujuan tertentu, kegiatan non fisik dalam wadah penggemar yang berperan sesuai idolanya untuk tujuan tertentu. Berdasarkan pemaparan indikator variabel tingkat aktivitas roleplay, maka disajikan tabel frekuensi variabel tingkat aktivitas roleplay sebagai berikut:

Tabel 4. Aktivitas Roleplay

Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	15	16,0
Sedang	2	2,1
Tinggi	77	81,9
Total	94	100,0

Sumber: Analisis Data Primer, 2024

Tabel 4 memaparkan bahwa tingkat aktivitas roleplay terkategori tinggi, yang dibuktikan melalui responden sebesar 77 atau 81,9%. Hal ini disebabkan karena permainan roleplay merupakan salah satu wadah yang digunakan para penggemar terkhusus penggemar K-Pop untuk mengikuti idola mereka. Pemain roleplay ingin menciptakan suatu kedekatan antara idol-fans dengan cara komunikasi virtual, fanmeeting, dan bermain peran (Nurfaidah et al, 2020).

2. Variabel Kemampuan Komunikasi

Variabel tingkat kemampuan komunikasi diukur dengan 7 (tujuh), yaitu kemampuan komunikasi untuk berbicara dari satu pihak ke pihak lainnya, kemampuan komunikasi untuk mendengar dari satu pihak ke pihak lainnya, kemampuan komunikasi untuk menyelesaikan hambatan dari satu pihak ke pihak lainnya, kemampuan komunikasi untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lainnya, kemampuan komunikasi untuk menyampaikan ide mengenai dari satu pihak ke pihak lainnya, kemampuan komunikasi mengekspresikan pikiran kreatif dari satu pihak ke pihak lainnya, kemampuan komunikasi untuk mengekspresikan keinginan dari satu pihak ke pihak lainnya. Berdasarkan pemaparan variabel tingkat kemampuan komunikasi, maka disajikan tabel frekuensi variabel tingkat kemampuan komunikasi sebagai berikut:

Tabel 5. Kemampuan Komunikasi

Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	9	9,6
Sedang	18	19,1
Tinggi	67	71,3
Total	94	100,0

Sumber: Analisis Data Primer, 2024

Tabel 5 menjelaskan bahwa tingkat kemampuan komunikasi tergolong tinggi, yang dinyatakan dengan responden sebesar 67 atau 71,3%. Hal ini disebabkan karena kemampuan komunikasi remaja dapat dipengaruhi oleh berbagai hal seperti lingkungan teman sebaya dan media sosial (Rakhmaniar, 2024). Lingkungan teman sebaya memberikan pengaruh berupa penyesuaian gaya komunikasi agar remaja dapat diterima di lingkungan sosial. Media sosial juga berpengaruh dalam bentuk komunikasi, teknologi modern memberikan cara baru untuk melakukan suatu komunikasi terbuka.

3. Variabel Interaksi Sosial

Variabel tingkat interaksi sosial diukur dengan 5 (lima), yaitu sebuah hubungan antara satu individu dengan individu lainnya yang menciptakan pengaruh timbal balik dengan menjalin pertemanan untuk tujuan bersama dalam kehidupan bermasyarakat, sebuah hubungan antara satu individu dengan individu lainnya yang menciptakan pengaruh timbal balik dengan menjalin kerja sama untuk tujuan bersama dalam kehidupan bermasyarakat, sebuah hubungan antara satu individu dengan individu lainnya yang menciptakan pengaruh timbal balik dengan menjalin diskusi untuk tujuan bersama dalam kehidupan bermasyarakat, sebuah hubungan antara satu individu dengan individu lainnya yang menciptakan pengaruh timbal balik dengan menjalin komunikasi untuk tujuan bersama dalam kehidupan bermasyarakat, sebuah hubungan antara satu individu dengan individu lainnya yang melakukan persaingan untuk tujuan bersama dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan pemaparan indikator variabel tingkat interaksi sosial, maka disajikan tabel frekuensi variabel tingkat interaksi social sebagai berikut:

Tabel 6. Interaksi Sosial

Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	6	6,4
Sedang	22	23,4
Tinggi	66	70,2
Total	94	100,0

Sumber: Analisis Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan komunikasi tergolong tinggi, yang dinyatakan dengan 66 atau 70,2% responden. Hal ini disebabkan interaksi sosial merupakan salah satu tahap perkembangan individu, yaitu perkembangan konsep dirinya (Pricila et al, 2024). Remaja memiliki tuntutan untuk membentuk suatu interaksi sosial seperti menjalin pertemanan, menjalin kerja sama fan project, menjalin kerja sama event roleplay, menjalin diskusi dukungan idol, menjalin diskusi project konser, menjalin komunikasi, melakukan persaingan followers, dan melakukan persaingan konten.

Hubungan Antar Variabel

1. Analisis Korelasi Product Moment

a. Hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* (X) dengan Tingkat kemampuan komunikasi (z)

Hasil menunjukkan bahwa perbandingan Sig_{hitung} dengan α , yaitu sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga ada hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan tingkat kemampuan komunikasi. Berdasar pada Kriteria Pedoman Koefisien Korelasi $r_{Xzhitung} = 0,519$ bahwa hubungan antar kedua variabel tersebut tergolong kategori sedang.

b. Hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* (X) dengan tingkat interaksi sosial (y)

Hasil analisis menunjukkan bahwa, perbandingan Sig_{hitung} dengan α yaitu sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga ada hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan tingkat interaksi sosial. Berdasar pada Kriteria Pedoman Koefisien Korelasi $r_{Xyhitung} = 0,494$ bahwa hubungan antar kedua variabel tersebut tergolong kategori sedang.

c. Hubungan antara tingkat kemampuan komunikasi (z) dengan tingkat interaksi sosial (y)

Hasil analisis menunjukkan bahwa Sig_{hitung} dengan α yaitu sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga ada hubungan antara tingkat kemampuan komunikasi dengan tingkat interaksi sosial. Berdasar pada Kriteria Pedoman Koefisien Korelasi $r_{Xyhitung} = 0,474$ bahwa hubungan antar kedua variabel tersebut tergolong kategori sedang.

2. Korelasi Parsial Product Moment

Uji hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan interaksi sosial remaja melalui tingkat kemampuan komunikasi. Menggunakan program SPSS, hasil hitung adalah sebagai berikut:

$$r_{xy,z} = 0,329$$

$$Sig_{hitung} = 0,004$$

$$\alpha = 0,05$$

Untuk mengetahui nilai standar error dalam uji signifikansi hasil koreksi parsial maka digunakan rumus berikut:

$$SEr = \frac{1}{\sqrt{n-m}} = \frac{1}{\sqrt{94-3}} = \frac{1}{\sqrt{91}} = 0,104$$

$$\alpha = 0,05, \text{ nilai } Z = 1,96$$

Koefisien korelasi parsial diperbandingkan dengan

$$SEr \times Z_{r_{xy,z} \text{ hitung}} : SEr \times Z$$

$$0,329 : (0,104 \times 1,96)$$

$$0,329 : 0,203$$

$$0,329 > 0,203$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka $r_{Xy.z} > SEr \times Z$, sebesar $0,329 > 0,203$, yang berarti hubungan variabel independen (X) dan dependen (Y) bersifat murni yang tidak disebabkan oleh variabel perantara (Z). Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan interaksi sosial tidak melalui kemampuan komunikasi. Disimpulkan bahwa H_0 diterima, artinya hubungan antara variabel aktivitas *roleplay* dengan interaksi sosial murni. H_a ditolak.

3. Analisis Korelasi Ganda

Uji hubungan secara bersama-sama antara tingkat aktivitas *roleplay*, interaksi sosial remaja, dan tingkat kemampuan komunikasi. Berdasarkan hasil perhitungan, maka $R_{y.X\text{hitung}} > R_{y.X\text{tabel}}$, yaitu sebesar $0,556 > 0,254$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat hubungan secara bersama-sama antara tingkat aktivitas *roleplay*, interaksi sosial remaja, dan tingkat kemampuan komunikasi. Berdasarkan Kriteria Pedoman Koefisien Korelasi, $R_{y.X\text{hitung}} = 0,556$ menunjukkan hubungan antara ketiga variabel di dalam populasi terkategori sedang.

PEMBAHASAN

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa ada hubungan antara tingkat aktivitas *roleplay* dengan tingkat kemampuan komunikasi. Hal ini selaras dengan teori jaringan sosial yang dikemukakan oleh Fukuyama, yang melihat bahwa terdapat unsur dalam suatu jaringan sosial yaitu saling menginformasikan, saling mengingatkan, dan saling membantu dalam melaksanakan ataupun mengatasi sesuatu. Unsur tersebut memerlukan kemampuan komunikasi untuk dapat disampaikan secara jelas dan efektif tersampaikan. Implementasi teori tersebut dijelaskan adanya saling menginformasikan, saling mengingatkan, dan saling membantu dalam aktivitas *roleplay* memerlukan kemampuan komunikasi. Pernyataan tersebut sesuai dengan item pertanyaan penelitian (1) Kegiatan fisik dalam wadah penggemar yang meniru sesuai dengan idolanya (2) Kegiatan fisik dalam wadah penggemar yang berperan sesuai dengan idolanya (3) Kegiatan non fisik dalam wadah penggemar yang meniru sesuai dengan idolanya (4) Kegiatan non fisik dalam wadah penggemar yang berperan sesuai dengan idolanya.

Selanjutnya, terdapat hubungan antara tingkat kemampuan komunikasi dengan tingkat interaksi sosial. Hal itu selaras dengan teori pertukaran sosial oleh George Homans dan Peter Blau bahwa semua anggota menerima imbalan sesuai dengan apa yang diberikan, sehingga disebut pertukaran. Teori ini memandang bahwa

imbangan yang didapatkan bisa dalam bentuk nyata dan tidak nyata. Implementasi teori tersebut dijelaskan dengan kemampuan komunikasi yang berkembang dapat memperkuat interaksi sosial mereka. Pernyataan tersebut sesuai dengan item pertanyaan yaitu (1) kemampuan berbicara (2) kemampuan mendengarkan (3) kemampuan menyelesaikan hambatan (4) kemampuan menyampaikan informasi (5) kemampuan menyampaikan ide (6) kemampuan mengekspresikan pikiran (7) kemampuan mengekspresikan keinginan. Kemampuan komunikasi yang kuat memberikan keuntungan berupa interaksi sosial yang tinggi sehingga mampu memberikan penghargaan, pengakuan, dan sebagainya.

Selanjutnya, berdasarkan dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara tingkat aktivitas roleplay dengan tingkat interaksi sosial. Aktivitas roleplay K-Pop merupakan perwujudan dari bentuk interaksi sosial yang dilakukan oleh para penggemar K-Pop. Semakin sering seseorang melakukan aktivitas roleplay, maka semakin tinggi interaksi sosial yang dilakukan oleh individu. Aktivitas roleplay dapat memunculkan bentuk interaksi seperti menjalin sebuah hubungan pertemanan, kerja sama, dan diskusi antara pemain roleplay. Segala bentuk komunikasi antar sesama pemain roleplay, hingga persaingan seperti persaingan followers dan konten antar sesama pemain roleplay merupakan gambaran interaksi sosial yang muncul di aktivitas roleplay. Selain itu, usia remaja memiliki sifat dasar yang cenderung ingin memiliki suatu hubungan social. Sifat inilah yang menyebabkan mereka terus melakukan interaksi. Remaja perempuan dan laki-laki memiliki keinginan yang seimbang untuk membangun hubungan, namun dalam konteks roleplay lebih banyak ditemui pemain perempuan. Banyaknya perempuan yang berinteraksi di roleplay disebabkan mereka menjadikan K-Pop salah satu penyemangat hidup. Hal ini sejalan dengan teori jaringan sosial oleh Fukuyama bahwa jaringan sosial merupakan sebuah hubungan yang terjadi antara individu akan memiliki manfaat atau dampak karena memiliki tujuan yang sama.

Penjelasan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan murni antara tingkat aktivitas roleplay dengan tingkat interaksi sosial. Artinya hubungan

antara aktivitas roleplay dengan interaksi sosial tidak melalui kemampuan komunikasi. Variabel kemampuan komunikasi sebagai faktor uji, belum menjadi perantara antara tingkat aktivitas roleplay dengan tingkat interaksi sosial remaja. Penyebab variabel aktivitas roleplay dengan interaksi sosial tidak ada hubungan melalui kemampuan komunikasi adalah hubungan antar kedua variabel dapat terjalin tanpa melibatkan kemampuan komunikasi. Hal ini karena di dalam berinteraksi sudah terkandung kemampuan komunikasi. Individu yang melakukan interaksi sosial sudah memiliki kemampuan komunikasi baik kemampuan komunikasi yang tinggi atau kemampuan komunikasi yang rendah.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dipaparkan bahwa adanya hubungan secara bersama-sama yang telah dihitung dengan statistik analisis korelasi ganda antara tiga variabel dalam populasi, yaitu variabel aktivitas roleplay, kemampuan komunikasi, dan interaksi sosial. Terbuktinya hubungan-hubungan tersebut memberikan penjelasan bahwa teori jaringan sosial Fukuyama dan teori pertukaran sosial oleh George Homans dan Peter Blau juga mampu menghubungkan antara variabel tingkat aktivitas roleplay, tingkat kemampuan komunikasi, dan tingkat interaksi sosial secara bersama-sama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat aktivitas roleplay, kemampuan komunikasi, dan interaksi sosial termasuk dalam kategori derajat tinggi. Tingkat aktivitas roleplay termasuk tinggi karena remaja merupakan fase seseorang mulai mencari identitas diri mereka, sehingga remaja cenderung mengeksplorasi peran dan kepribadian. Roleplay menjadi wadah mereka untuk dapat mengekspresikan diri, menyalurkan kreativitas, dan bersosialisasi tanpa risiko di dunia nyata. Tingkat kemampuan komunikasi tinggi disebabkan masa remaja merupakan masa seseorang memiliki dorongan yang kuat untuk membangun hubungan sosial dan mengekspresikan diri mereka. Dorongan tersebut membuat mereka lebih sering untuk melakukan sebuah pembicaraan, mendengarkan, dan memahami orang lain. Remaja merupakan fase untuk mereka

mengalami pertumbuhan pesat dalam keterampilan sosial mereka. Selanjutnya, tingkat interaksi sosial yang tinggi karena remaja cenderung memiliki sifat terbuka, sehingga mendorong mereka untuk memiliki hubungan dengan teman sebaya. Hubungan sosial yang dibangun untuk mendapatkan rasa diterima dan dihargai melihat karakteristik remaja yang sangat peka terhadap penilaian sosial.

Ada hubungan antara tingkat aktivitas roleplay dengan tingkat kemampuan komunikasi. Hubungan tersebut disebabkan watak remaja yang cenderung eksploratif dan aktif untuk mencari ruang untuk mengekspresikan diri. Salah satu ruang tersebut adalah roleplay yang merupakan aktivitas dengan tujuan untuk membangun hubungan dengan orang lain dan mengekspresikan pikiran kreatif para pemainnya. Hal ini akan membantu remaja untuk belajar berkomunikasi baik berbicara, mendengarkan, dan memahami orang lain agar dapat mengungkapkan keinginan, ide, konten, dan narasi kepada pemain roleplay lainnya secara lebih efektif dan jelas.

Ada hubungan antara tingkat kemampuan komunikasi dengan tingkat interaksi sosial remaja. Hubungan ini terbentuk karena dalam suatu interaksi sosial sudah terdapat kemampuan komunikasi. Komunikasi menjadi kunci dalam membangun dan mempertahankan suatu hubungan sosial. Remaja cenderung memiliki keinginan untuk memiliki sebuah hubungan sosial, sehingga kemampuan komunikasi yang baik akan membantu mereka untuk berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan yang baik dalam berbicara, mendengarkan, menyelesaikan hambatan, menyampaikan informasi, menyampaikan ide, mengekspresikan pikiran dan keinginan dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial remaja.

Ada hubungan antara tingkat aktivitas roleplay dengan tingkat interaksi sosial remaja. Hubungan ini terbentuk karena remaja yang memiliki rasa bebas untuk berinteraksi dan diterima di lingkungan sosial, sehingga roleplay menjadi salah satu ruang yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi dalam konteks yang menyenangkan dan bebas tekanan. Roleplay memberikan ruang untuk berkreasi, berbicara, dan bekerja sama dengan mengeksplorasi berbagai peran yang berlawanan dengan dunia nyata. Roleplay juga tidak memiliki batasan dan kriteria tertentu untuk

dapat melakukan sebuah interaksi. Hal ini memungkinkan mereka untuk berinteraksi dalam lingkungan yang lebih aman dan mudah tanpa ada risiko yang dirasakan di dunia nyata.

Tidak ada hubungan antara aktivitas roleplay dengan interaksi sosial remaja melalui kemampuan komunikasi. Tidak munculnya hubungan tersebut menunjukkan bahwa hubungan tersebut bersifat murni. Hal ini disebabkan tidak ada pengaruh dari kemampuan komunikasi, karena dalam berinteraksi sudah terkandung kemampuan komunikasi. Individu yang melakukan interaksi otomatis sudah memiliki kemampuan komunikasi. Interaksi sosial akan membentuk keterampilan sosial yang di dalam keterampilan tersebut terdapat kemampuan komunikasi.

Ada hubungan secara bersama antara tingkat aktivitas roleplay, tingkat kemampuan komunikasi, dan tingkat interaksi sosial remaja. Hubungan ini terbentuk akibat remaja sering mencari pengalaman baru dan cara untuk mengungkapkan diri, dan roleplay memberikan ruang untuk mengekspresikan imajinasi serta mencoba peran baru, yang membantu mereka belajar cara berkomunikasi dan berinteraksi.

SARAN

1. Bagi peneliti lain

Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan merumuskan indikator maupun variabel lain yang masih terdapat relevansi dengan aktivitas roleplay, kemampuan komunikasi, dan interaksi sosial, sebab masih ada variabel lain yang berkaitan dengan variabel-variabel tersebut.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini sangat relevan dengan kondisi sosial saat ini, di mana media sosial menjadi bagian integral dari interaksi remaja. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan orang tua untuk memahami pentingnya komunikasi di dunia digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2013). Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku *Roleplay* Dalam Dunia Maya. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Fadhila, A. D. (2022). Peran Kegiatan Membaca Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Kelas X Di MAN 2 Mojokerto. *Doctoral dissertation*, IAIN Kediri.
- Fajar, F. T. U., & Muthiah, I. (2023, December). Kepuasan Hidup dalam Bermain pada Remaja Pengguna Akun *Roleplayer* di Jejaring Media Sosial *Twitter* di Kota Lubuklinggau. In *Proceeding Conference on Genuine Psychology* (Vol. 3, pp. 222-238).
- Flores-Mamani, E., Machaca-Machaca, R. D., Flores-Yapuchura, Á. Y., Tapia-Espinoza, P. B., Rolando-Esteban, R. H., & Edwin-Abdon, Q. C. (2024). Communication Skills and Empowerment of Rural Women. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(7), e08025-e08025.
- Ghassani, D. N., & Rinawati, R. (2017). Konsep Diri Korean Role Play (Studi Fenomenologi pada Korean Role Player dalam Dunia Virtual Role Play World di Media Sosial *Twitter*). *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 392-402.
- Haq, K. (2016). Pengaruh Pelatihan Komunikasi Efektif Terhadap Kemampuan Komunikasi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1).
- Hattori, K., & Yamada, M. (2023). Closing the psychological distance: The effect of social interactions on team performance.
- Indriyani, N. (2020). Pengaruh Diskusi Kelompok Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Lhoknga Aceh Besar (*Doctoral dissertation*, UIN AR-RANIRY).
- Rakhmaniar, A. (2024). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Pola Komunikasi Remaja di Perkotaan: Studi Kualitatif Pada Remaja Dikota Bandung. *KONSENSUS: Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, 1(1), 11-25.
- Rizkyansyah, F. N. (2021). *Pengaruh Kemampuan Komunikasi Dan Kedisiplinan Petugas Unit Sentra Operasi Terminal (Sot) Terhadap Performa Kerja Bidang Parking Stand Di Bandar Udara Internasional Soekarno-Hatta* (*Doctoral dissertation*, STTKD Sekolah Tinggi Teknologi KeDirgantaraan).
- Siringo-Ringo, M. M. (2019). Citra Basarnas Medan dalam Pencarian dan Pertolongan Korban Tenggelamnya Kapal Sinar Bangun pada Keluarga Korban di Kecamatan Simanindo. *Doctoral dissertation*, Universitas Medan Area.
- Sebayang, G. A. B., Ginting, S. J. B., & Simamora, M. T. (2024). Gambaran Interaksi Sosial Tunarungu Di Sekolah Inklusif Rumah Ceria Medan. *Skylandsea Profesional Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 4(2), 147-154.