

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

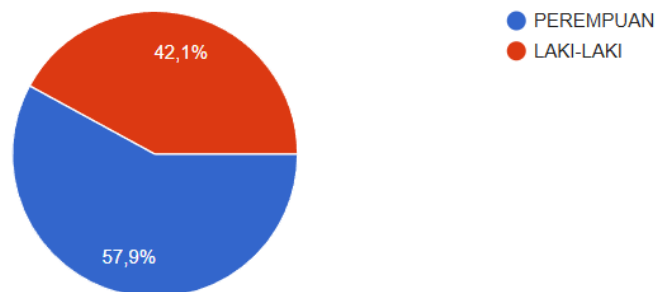
5.1 PROFILE RESPONDEN

A. Jenis Kelamin

Berdasarkan jenis kelamin dari total responden yang telah dikumpulkan sebanyak 385 responden. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa jenis kelamin perempuan lebih mendominasi dalam pengisian kuesioner sebagaimana ditunjukkan pada gambar 5.1 :

JENIS KELAMIN

416 jawaban



Gambar 5. 1 Grafik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Penjelasan dari gambar 5.1 dapat dijelaskan pada tabel 5.1:

Tabel 5. 1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

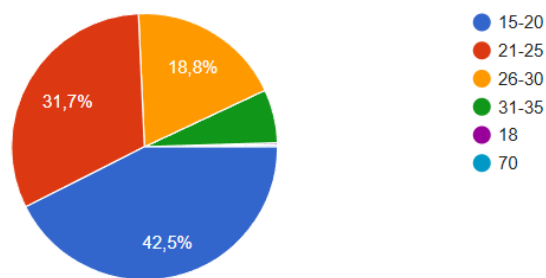
Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki – laki	175	42,1%
Perempuan	241	57,9%
Total	416	100%

B. Usia

Berdasarkan Usia dari total responden yang telah dikumpulkan sebanyak 416 responden. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 15-20 tahun dengan persentase 42,5% yang menunjukkan bahwa Pengguna Roleplayer lebih mendominasi dimainkan oleh kelompok usia muda hingga dewasa sebagaimana ditunjukkan pada gambar 5.2:

USIA

416 jawaban



Gambar 5. 2 Grafik Responden Berdasarkan Usia

Penjelasan dari gambar 5.2 dapat dijelaskan pada tabel 5.2:

Tabel 5. 2 Responden Berdasarkan Usia

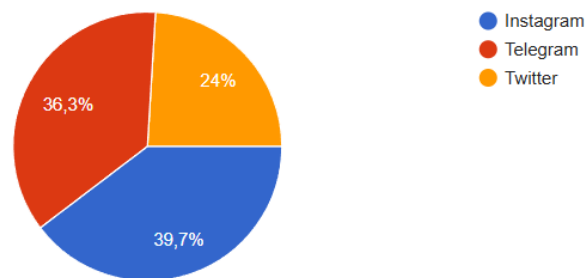
Usia	Jumlah Responden	Persentase
15-20	177	42,5%
21-25	132	31,7%
26-30	78	18,8%
31-35	27	6,5%

18-70	2	0,4%
-------	---	------

C. Platform Media Sosial

Berdasarkan Platform yang digunakan dari total responden yang telah dikumpulkan sebanyak 416 responden. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Platform Instagram lebih mendominasi dalam pengisian kuesioner sebagaimana ditunjukkan pada gambar 5.3 :

PLATFORM MEDIA SOSIAL YANG DIGUNAKAN UNTUK ROLEPLAYER
416 jawaban



Gambar 5. 3 Grafik Responden Berdasarkan Platform Media Sosial

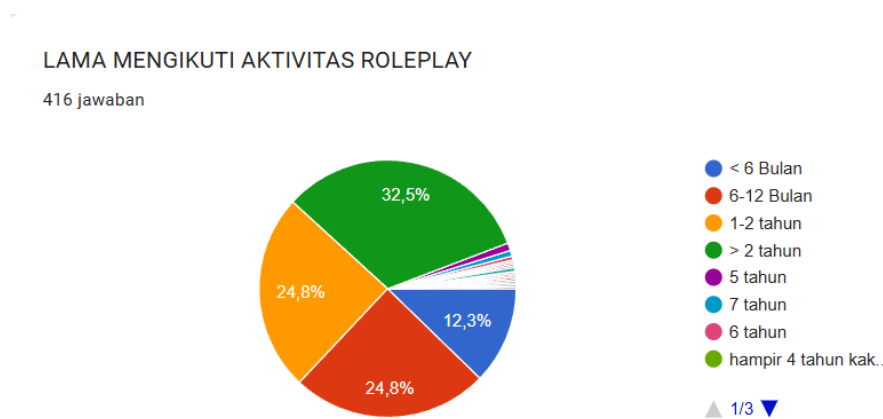
Penjelasan dari gambar 5.3 dapat dijelaskan pada tabel 5.3:

Tabel 5. 3 Responden Berdasarkan Platform Media Sosial

Platform	Jumlah Responden	Persentase
Instagram	165	39,7%
Telegram	151	36,3%
X	100	24%

D. Lama Mengikuti Roleplayer

Berdasarkan Aktivitas Lama Mengikuti dari total responden yang telah dikumpulkan sebanyak 416 responden. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa >2 Tahun lebih mendominasi dalam pengisian kuesioner sebagaimana ditunjukkan pada gambar 5.4 :



Gambar 5. 4 Grafik Responden Berdasarkan Lama Mengikuti

Penjelasan dari gambar 5.4 dapat dijelaskan pada tabel 5.4:

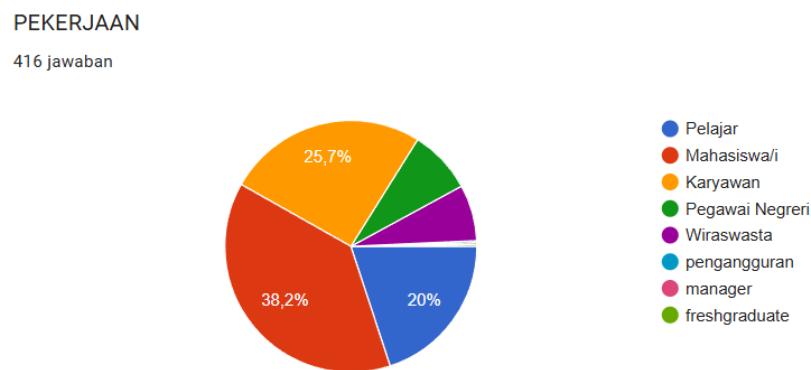
Tabel 5. 4 Responden Berdasarkan Lama Mengikuti

Lama Mengikuti	Jumlah Responden	Persentase
<6 Bulan	51	12,3%
6-12 Bulan	103	24,8%
1-2 Tahun	103	24,8%
>2 Tahun	135	32,5%
Lainnya	24	4,4%

E. Jenis Pekerjaan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan menunjukkan bahwa pelajar sebanyak 83 responden, mahasiswa/i sebanyak 159 responden, karyawan

sebanyak 107 responden, pegawai negeri sebanyak 34 responden, wiraswasta sebanyak 30 responden, dan lainnya sebanyak 3 responden sehingga total keseluruhan data yang terkumpul berjumlah 416 responden. Untuk lebih rinci data responden berdasarkan jenis pekerjaan dapat dilihat pada gambar 5.5 :



Gambar 5. 5 Grafik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Penjelasan dari gambar 5.5 dapat dijelaskan pada tabel 5.5:

Tabel 5. 5 Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah Responden	Persentase
Pelajar	83	20%
Mahasiswa/i	159	38,2%
Karyawan	107	25,7%
Pegawai Negeri	34	8,2%
Wiraswasta	30	7,2%
Lainnya	3	0,6%

5.2 ANALISIS DATA

Bagian ini memuat proses analisis terhadap data yang telah dikumpulkan dari 385 responden penelitian. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM) dengan bantuan aplikasi SmartPLS 4. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengukur sejauh mana aktivitas roleplayer di media sosial memberikan dampak negatif terhadap pembentukan identitas virtual pengguna, yang dianalisis berdasarkan tiga dimensi dalam Social Identity Theory, yaitu *social categorization*, *sense of belonging*, dan *positive attitude*.

5.2.1 Evaluasi Measurment Model (Outer Model)

Evaluasi *outer model* dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner mampu merepresentasikan dan mengukur konstruk penelitian secara tepat. Pengujian ini penting untuk menjamin bahwa data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan dampak negatif aktivitas roleplayer terhadap pembentukan identitas virtual di media sosial. Pengukuran variabel tersebut didasarkan pada tiga dimensi dalam Social Identity Theory, yaitu *social categorization*, *sense of belonging*, dan *positive attitude*, yang digunakan sebagai indikator utama dalam menjelaskan pembentukan identitas virtual pengguna.

5.3 Uji Validasi Konvergen (Convergent Validity)

Uji validitas konvergen (*convergent validity*) merupakan salah satu bentuk validitas konstruk yang bertujuan untuk menilai tingkat keterkaitan dan konsistensi internal antarindikator dalam suatu konstruk penelitian. Pengujian ini umumnya

dilakukan dengan mengamati nilai outer loading dan Average Variance Extracted (AVE). Suatu indikator dinyatakan memenuhi validitas konvergen apabila memiliki nilai outer loading lebih dari 0,70 serta nilai AVE di atas 0,50, yang mengindikasikan bahwa konstruk mampu menjelaskan lebih dari 50% varians indikatornya. Keberadaan validitas konvergen yang memadai sangat penting untuk memastikan bahwa setiap item pengukuran secara tepat merepresentasikan konsep yang diteliti, sehingga hasil analisis yang diperoleh bersifat andal dan akurat. Sebaliknya, validitas konvergen yang rendah dapat melemahkan kualitas model pengukuran dan mengurangi kepercayaan terhadap kesimpulan penelitian. Oleh karena itu, pengujian validitas konvergen merupakan tahapan awal yang esensial dalam analisis model pengukuran dengan pendekatan Partial Least Squares (PLS) maupun Structural Equation Modeling (SEM).

Tabel 5. 6 Outer Loading

Cross Loading	X1 Social Categorization	X2 Sense of Belonging	X3 Positive attitude	Y Dampak Negatif
X1.1	0,799			
X1.2	0,833			
X1.3	0,831			
X1.4	0,848			
X1.5	0,844			
X2.1		0,844		
X2.2		0,808		
X2.3		0,825		
X2.4		0,809		
X2.5		0,857		

X3.1			0,881	
X3.2			0,824	
X3.3			0,799	
X3.4			0,818	
X3.5			0,797	
Y1.1				0,935
Y1.2				0,933
Y1.3				0,937

Pada Tabel 5.6 menunjukkan bahwa Seluruh nilai outer loading dari setiap indikator menunjukkan angka $> 0,7$ dan masing-masing indikator memiliki loading tertinggi pada konstruk yang diukurnya. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh indikator valid secara konvergen dan mampu merepresentasikan konstruk secara akurat.

Tabel 5. 7 Nilai AVE

Variabel	Average variance extracted (AVE)
Social Categorization	0.691
Sense of Belonging	0.687
Positive attitude	0.680
Y	0.874

Pada Tabel 5.7 Tabel ini Menunjukkan bahwa semua nilai AVE $> 0,5$, yang menunjukkan bahwa masing-masing konstruk telah memenuhi syarat validitas konvergen dan mampu menjelaskan lebih dari 50% varians indikatornya secara baik

5.4 Uji Validasi Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Uji validitas diskriminan (*discriminant validity*) merupakan tahapan evaluasi model pengukuran yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap konstruk laten dalam penelitian memiliki karakteristik yang berbeda dan tidak saling tumpang tindih dengan konstruk lainnya. Pengujian ini penting dilakukan agar masing-masing konstruk benar-benar merepresentasikan konsep yang unik sesuai dengan definisi teoretisnya. Validitas diskriminan umumnya dievaluasi melalui beberapa pendekatan, antara lain analisis *cross loading*, kriteria Fornell Larcker, serta nilai Heterotrait Monotrait Ratio (HTMT). Menurut kriteria Fornell Larcker, validitas diskriminan dinyatakan terpenuhi apabila nilai Average Variance Extracted (AVE) suatu konstruk lebih besar dibandingkan kuadrat korelasi konstruk tersebut dengan konstruk lain. Selain itu, nilai HTMT yang berada di bawah batas ambang 0,85 atau 0,90 disesuaikan dengan konteks dan karakteristik penelitian juga menunjukkan terpenuhinya validitas diskriminan. Validitas diskriminan yang baik menegaskan bahwa indikator-indikator yang digunakan hanya mengukur konstruk yang dimaksud dan tidak mencerminkan konstruk lain dalam model. Sebaliknya, ketidakmampuan memenuhi validitas diskriminan berpotensi menimbulkan bias interpretasi dan menurunkan ketepatan hasil analisis. Oleh karena itu, pengujian validitas diskriminan menjadi aspek krusial dalam evaluasi model pengukuran guna menjamin kejelasan konseptual antar variabel laten.

Tabel 5. 8 Cross Loading

Indikator	X1	X2	X3	Y
	social categorization	sense of belonging	positive attitude	Dampak Negatif
X1.1	0.799	0.762	0.724	0.496

X1.2	0.833	0.741	0.723	0.509
X1.3	0.831	0.655	0.716	0.703
X1.4	0.848	0.741	0.736	0.536
X1.5	0.844	0.742	0.768	0.543
X2.1	0.764	0.844	0.747	0.478
X2.2	0.678	0.808	0.679	0.508
X2.3	0.737	0.825	0.713	0.433
X2.4	0.700	0.809	0.765	0.689
X2.5	0.744	0.857	0.773	0.500
X3.1	0.760	0.749	0.881	0.660
X3.2	0.734	0.773	0.824	0.493
X3.3	0.767	0.777	0.799	0.446
X3.4	0.731	0.799	0.818	0.450
X3.5	0.670	0.645	0.797	0.825
Y1.1	0.631	0.566	0.658	0.935
Y1.2	0.631	0.613	0.705	0.933
Y1.3	0.652	0.638	0.718	0.937

Berdasarkan Tabel 5.8 *Cross Loading*, dapat diketahui bahwa setiap indikator memiliki nilai *loading* tertinggi pada konstruk variabel yang diukurnya masing-masing dibandingkan dengan konstruk lainnya. Pada konstruk *Social Categorization* (X1), seluruh indikator menunjukkan nilai *loading* terbesar pada konstruk X1, seperti indikator X1.1 sebesar 0,799, X1.2 sebesar 0,833, X1.3 sebesar 0,831, X1.4 sebesar 0,848, dan X1.5 sebesar 0,844, yang lebih tinggi dibandingkan nilai *loading* pada konstruk X2, X3, dan Y.

Selanjutnya, pada konstruk *Sense of Belonging* (X2), indikator-indikator X2.1 hingga X2.5 memiliki nilai *loading* tertinggi pada konstruk X2, dengan nilai

masing-masing sebesar 0,844, 0,808, 0,825, 0,809, dan 0,857, yang menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut lebih merepresentasikan konstruk Sense of Belonging dibandingkan konstruk lainnya.

Pada konstruk *Positive Attitude* (X3), indikator X3.1 memiliki nilai *loading* sebesar 0,881, X3.2 sebesar 0,824, X3.3 sebesar 0,799, X3.4 sebesar 0,818, dan X3.5 sebesar 0,797, yang seluruhnya merupakan nilai tertinggi pada konstruk X3 dibandingkan dengan konstruk X1, X2, dan Y.

Sementara itu, indikator-indikator pada konstruk Dampak Negatif (Y) juga menunjukkan nilai *loading* tertinggi pada konstruk Y, yaitu indikator Y1.1 sebesar 0,935, Y1.2 sebesar 0,933, dan Y1.3 sebesar 0,937. Temuan ini menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki kemampuan yang lebih kuat dalam mengukur konstruk yang dimaksud dibandingkan dengan konstruk lain dalam model penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas diskriminan berdasarkan hasil uji *cross loading*.

Tabel 5. 9 Fornell-Lacker Criterion

Variabel	X1	X2	X3	Y
Social Categorization (X1)	0.831			
Sense of Belonging (X2)	0.873	0.829		
Positive Attitude(X3)	0.881	0.892	0.824	
Dampak Negatif (Y)	0.683	0.649	0.743	0.935

Berdasarkan Tabel 5.9 *Fornell Larcker Criterion*, terlihat bahwa nilai akar kuadrat AVE pada setiap konstruk lebih besar dibandingkan dengan nilai

korelasinya terhadap konstruk lain. Konstruk *Social Categorization* (X1) memiliki nilai akar AVE sebesar 0,831, *Sense of Belonging* (X2) sebesar 0,829, *Positive Attitude* (X3) sebesar 0,824, dan *Dampak Negatif* (Y) sebesar 0,935, yang seluruhnya lebih tinggi dibandingkan korelasi antarkonstruk terkait. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing konstruk memiliki tingkat diskriminasi yang baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa model penelitian telah memenuhi kriteria *validitas diskriminan* berdasarkan metode *Fornell Larcker*.

5.5 Uji Realibilitas

Pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian ini tetap diperlukan meskipun instrumen telah digunakan sebelumnya, karena perbedaan responden, waktu, dan kondisi penelitian dapat memengaruhi hasil pengukuran. Dalam penelitian ini, reliabilitas diukur menggunakan nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability. Instrumen dinyatakan reliabel apabila kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,7, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang baik dan layak digunakan dalam penelitian [40][41].

Tabel 5. 10 Uji Reabilitas

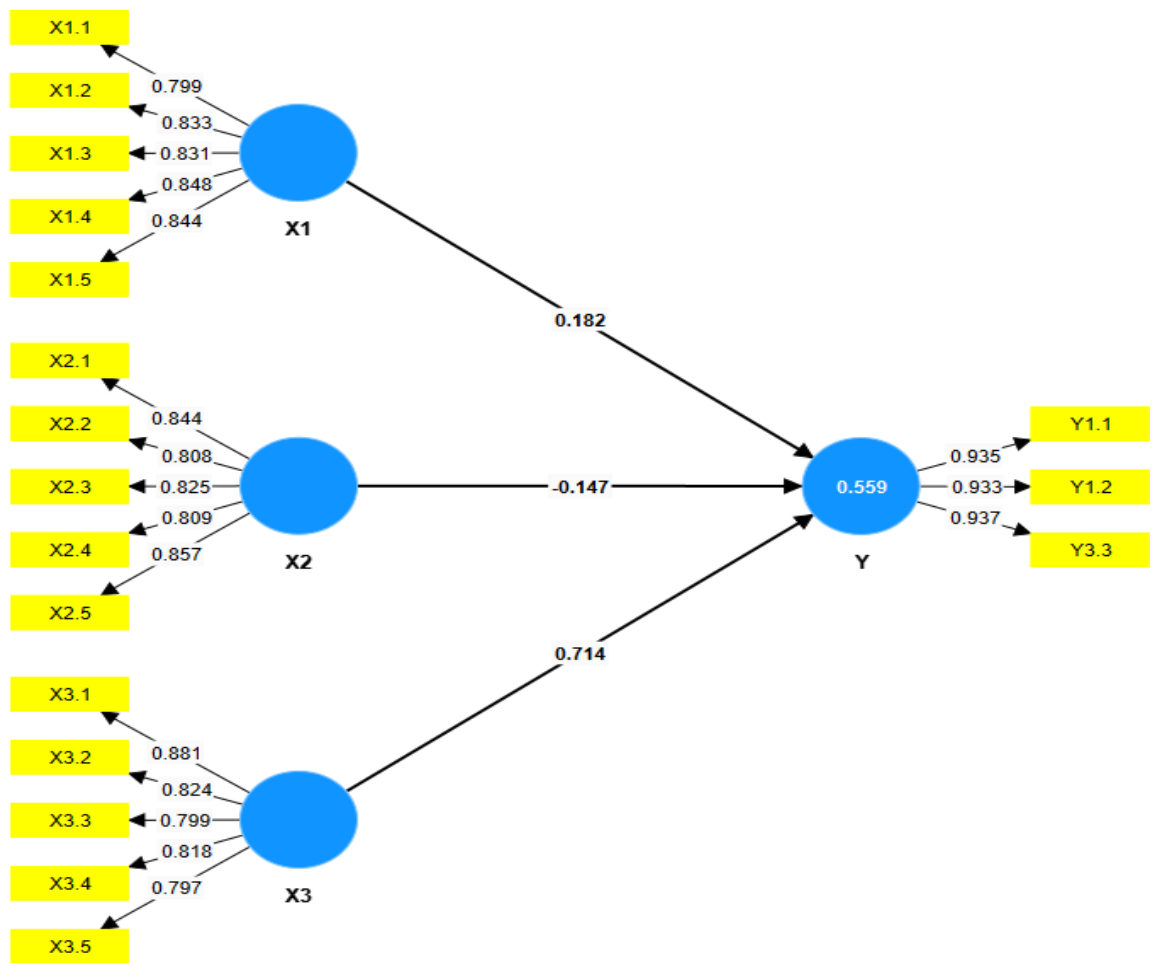
Variabel	Jumlah Indikator	Cronbachs alpha	Composite reliability
Social Categorization (X1)	5	0.889	0.901

Sense of Belonging (X2)	5	0.888	0.904
Positive Attitude(X3)	5	0.886	0.922
Dampak Negatif (Y)	3	0.928	0.929

Berdasarkan Tabel 5.10, diketahui bahwa seluruh konstruk memiliki nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability di atas batas minimum 0,7. Konstruk Social Categorization (X1) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,889 dan Composite Reliability sebesar 0,901, Sense of Belonging (X2) sebesar 0,888 dan 0,904, Positive Attitude (X3) sebesar 0,886 dan 0,922, serta Dampak Negatif (Y) sebesar 0,928 dan 0,929. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki tingkat konsistensi internal yang baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi kriteria uji reliabilitas dan dinyatakan reliabel.

5.5.1 Evaluasi Struktural Model (*Inner Model*)

Model *inner* atau model struktural merupakan kerangka analisis yang digunakan untuk menjelaskan dan memprediksi hubungan kausal antar variabel laten, yaitu variabel yang tidak dapat diukur secara langsung. Model ini menggambarkan keterkaitan antar konstruk yang disusun berdasarkan landasan teori yang relevan. Evaluasi terhadap model struktural dilakukan dengan menilai nilai *R-square* pada konstruk dependen serta koefisien jalur (*path coefficient*) yang menunjukkan kekuatan dan arah hubungan antar variabel laten.



Gambar 5. 6 Struktural Model

5.6 Koefiensi Determinan R

Koefisien Determinan (R Square atau R kuadrat) berguna untuk melihat besarnya pengaruh variabel bebas atau variabel independent terhadap variabel terikat atau variabel dependent.

Tabel 5. 11 Nilai *R-Square*

Variabel	R-Square
Y	0.559

Berdasarkan Tabel 5.11, nilai koefisien determinasi (R-square) pada variabel Kepuasan Pengguna (Y) sebesar 0,559. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel-variabel independen yang digunakan dalam model penelitian mampu menjelaskan sebesar 55,9% variasi pada Kepuasan Pengguna. Adapun sisanya sebesar 44,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam model penelitian ini. Dengan demikian, kemampuan variabel independen dalam menjelaskan Kepuasan Pengguna tergolong cukup kuat.

5.6.1 Pengujian Hipotesis

Setelah model penelitian disusun dan dinyatakan layak, tahapan selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian. Analisis hipotesis dilakukan menggunakan metode *bootstrapping* untuk memperoleh nilai signifikansi hubungan antar variabel. Keputusan penerimaan atau penolakan hipotesis ditentukan berdasarkan nilai *t-statistic* pada tingkat signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$), dengan nilai batas sebesar 1,96. Apabila nilai *t-value* lebih besar dari 1,96, maka hipotesis penelitian dinyatakan diterima [42].

Tabel 5. 12 Uji Hipotesis (*Path Coefficient*)

Hubungan	Original Sample (O)	Sample mean (M)	STDEV	T statistics O/STDEV	P Valus	Keterangan
X1->Y (H1)	0.182	0.183	0.112	1.631	0.103	Ditolak
X2->Y (H2)	-0.147	-0.154	0.139	1.061	0.289	Ditolak
X3->Y (H3)	0.714	0.722	0.154	4.625	0.000	Diterima

5.6.2 Pembahasan Hasil Analisis

Berdasarkan tabel sebelumnya diperoleh keterangan hasil pengujian hipotesis sebagai berikut :

1. Pembahasan Hasil Hipotesis 1

Hipotesis pertama menunjukkan bahwa nilai Path Coefficient sebesar 0.182 (positif), dengan T-Statistic sebesar $1.631 < 1.96$ dan P-Value sebesar $0.103 > 0.05$. Dengan demikian, H1 ditolak. Artinya, variabel Social Categorization (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Dampak Negatif (Y) dalam aktivitas roleplayer. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengelompokan sosial

antar partisipan dalam komunitas roleplayer belum cukup kuat untuk memengaruhi munculnya dampak negatif secara langsung.

2. Pembahasan Hasil Hipotesis 2

Hipotesis kedua menunjukkan bahwa nilai Path Coefficient sebesar -0.147 (negatif), dengan T-Statistic sebesar $1.061 < 1.96$ dan P-Value sebesar $0.289 > 0.05$. Maka, H2 ditolak. Artinya, variabel Sense of Belonging (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap Dampak Negatif (Y). Ini mengindikasikan bahwa rasa memiliki terhadap komunitas roleplayer belum cukup berdampak secara langsung pada peningkatan atau penurunan dampak negatif dalam aktivitas roleplay.

3. Pembahasan Hasil Hipotesis 3

Hipotesis ketiga menunjukkan bahwa nilai Path Coefficient sebesar 0.714 (positif), dengan T-Statistic sebesar $4.625 > 1.96$ dan P-Value sebesar $0.000 < 0.05$. Maka, H3 diterima. Ini menunjukkan bahwa variabel Positive Attitude (X3) berpengaruh signifikan terhadap Dampak Negatif (Y). Artinya, sikap positif dalam interaksi roleplay seperti kemampuan mengontrol emosi, menjaga komunikasi yang sehat, dan menghargai sesama pemain secara nyata dapat mengurangi munculnya dampak negatif dalam aktivitas roleplayer.

5.6.2 Evaluasi Lanjutan Dimensi Sense Of Beloging

Berdasarkan hasil penelitian, variabel *Sense of Belonging* memiliki nilai pengaruh paling kecil terhadap Dampak Negatif, dengan Path Coefficient sebesar -0.147 dan P-Value sebesar 0.289 (> 0.05). Hal ini menunjukkan bahwa rasa

memiliki terhadap komunitas roleplayer belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap munculnya dampak negatif dalam aktivitas roleplay.

Beberapa hal yang memengaruhi persepsi partisipan terhadap aspek *Sense of Belonging* meliputi:

1. Keterikatan antar anggota komunitas yang bersifat sementara dan lebih berfokus pada narasi karakter dibanding hubungan personal yang nyata.
2. Perbedaan tingkat keterlibatan antar anggota yang menyebabkan rasa kebersamaan tidak terbentuk secara merata.
3. Potensi konflik kecil atau perbedaan persepsi dalam interaksi roleplay yang dapat menurunkan rasa memiliki terhadap komunitas.

Dengan demikian, disarankan bagi pengelola komunitas roleplayer untuk memperkuat interaksi sosial yang lebih inklusif melalui kegiatan bersama di luar konteks roleplay serta membangun sistem dukungan yang mendorong rasa kebersamaan. Upaya ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa memiliki yang sehat antar anggota dan secara tidak langsung menekan potensi munculnya dampak negatif dalam aktivitas roleplay.