

PENGUNAAN APLIKASI DISCORD TERHADAP

Wahyu Persada Putra - Penggunaan Aplikasi Discord terhadap Interaksi Sosial Member Server...

INTERAKSI SOSIAL MEMBER SERVER

MOTION IME DI INDONESIA

SKRIPSI

OLEH :

WAHYU PERSADA PUTRA

208530002



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Document Accepted 5/8/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)5/8/25

PENGUNAAN APLIKASI *DISCORD* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL *MEMBER SERVER* *MOTION IME* DI INDONESIA

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 5/8/25

Access From (repository.uma.ac.id)5/8/25

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi *Discord* Terhadap Interaksi Sosial Member

Server Motion Ime Di Indonesia

Nama : Wahyu Persada Putra

NPM : 208530002

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Disetujui Oleh,
Komisi Pembimbing

(Ria Wuri Andary, S.Sos, M.L.Kom)
Pembimbing

Mengetahui:



Dr. Azzah Musthafa, S.Sos, M.I.P
Dekan



Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP
Ka. Prodi Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus : 20 Maret 2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 20 Maret 2025



Wahyu Persada Putra

NPM : 208530002

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKIRPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyu Persada Putra
NPM : 208530002
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis Karya : Skripsi

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive RoyaltyFree Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: “Penggunaan Aplikasi *Discord* Terhadap Interaksi Sosial Member Server Motion Ime Di Indonesia”. Dengan hak bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mearawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak Cipta.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan
Pada Tanggal : 20 Maret 2025



Menyatakan

Wahyu Persada Putra
NPM : 208530002

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 5/8/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *discord* terhadap interaksi sosial member *Server Motion Ime* di Indonesia dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *discord* terhadap interaksi sosial member *Server Motion Ime*. Penelitian ini menggunakan data primer yang pengumpulan datanya menggunakan kuisioner. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis kuantitatif, analisis regresi linear dan analisis koefisien determinasi dengan bantuan SPSS 17. Sumber data penelitian ini diambil dari *member discord server motion ime* di Indonesia dengan sampel 384 orang. Hasil penelitian ini dengan pengolahan koefisien korelasi menggunakan Rank Spearman hasil yang didapat 0,99624 maka dapat disimpulkan bahwa antara penggunaan aplikasi discord dan interaksi sosial memiliki hubungan yang sangat kuat, karena pada kriteria tingkat kekuatan korelasi nilai 0,75 – 0,99 berarti memiliki hubungan yang sangat kuat, dan pada hasil uji regresi linier hasil perhitungan tabel penggunaan aplikasi *discord* nilai R Square yang dihasilkan yaitu 0,499 artinya 49,9%, hal ini mengidentifikasikan bahwa penggunaan aplikasi discord berpengaruh terhadap interaksi sosial sebesar 49,9% dan sisanya 50,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Pada kesimpulannya, penggunaan aplikasi *discord* untuk saling berinteraksi secara *online* berpengaruh secara Positif dan memiliki hubungan yang sangat kuat terhadap interaksi sosial *member server motion ime* di Indonesia dengan besaran pengaruh 49,9%

Kata Kunci : Penggunaan Aplikasi, Discord, Interaksi Sosial

ABSTRACT

This research aimed to determine how the effect of using the Discord application on the social interaction of Motion Ime Server members in Indonesia and to determine how much the effect of using the Discord application on the social interaction of Motion Ime Server members. This research used primary data with data collection using a questionnaire. In this research, the researcher used quantitative analysis, linear regression analysis, and coefficient of determination analysis with the help of SPSS 17. The data sources of this research were taken from members of the Motion Ime Discord server in Indonesia with a sample of 384 people. The results of this research using correlation coefficient processing with the Rank Spearman test obtained a result of 0.99624, so it could be concluded that the use of the Discord application and social interaction had a very strong correlation, because in the criteria for the correlation strength level a value of 0.75–0.99 means a very strong correlation, and in the linear regression test result, the R Square value obtained was 0.499, which means 49.9%. This identified that the use of the Discord application had an effect of 49.9% on social interaction, and the remaining 50.1% was influenced by other variables not examined. In conclusion, the use of the Discord application for online interaction had a positive effect and a very strong correlation with the social interaction of Motion Ime server members in Indonesia with an effect size of 49.9%.

Keywords: Application Use, Discord, Social Interaction

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat serta karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh “PENGUNAAN APLIKASI *DISCORD* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL *MEMBER SERVER MOTION IME* DI INDONESIA”. Dalam proses penyusunan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa dalam proses menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, bimbingan dan kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, saya sebagai penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak dan yang sebesar-besarnya kepada:

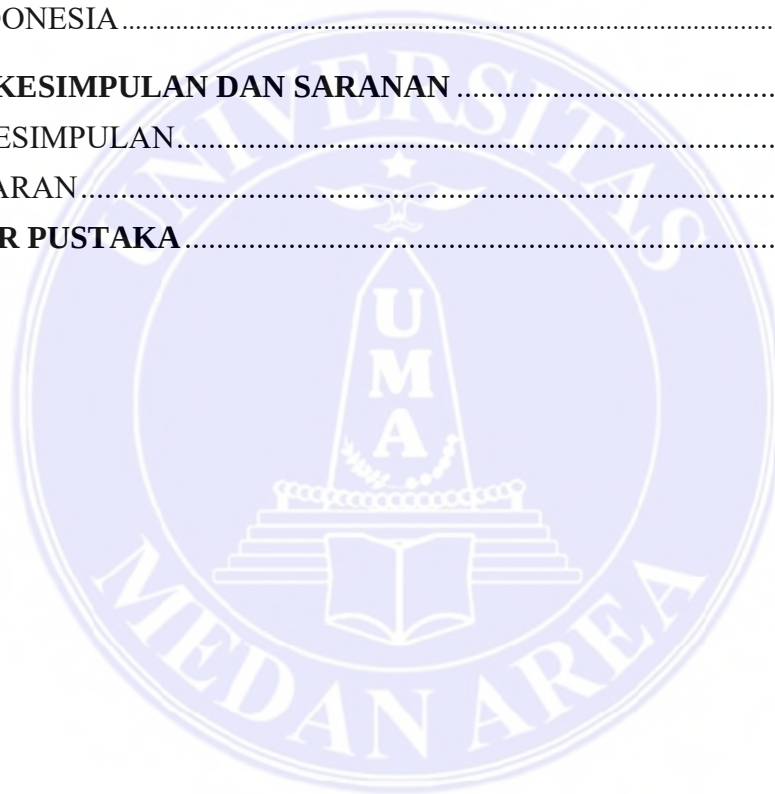
1. Kepada kedua orang tua saya yang tercinta, terutama Ibunda saya tercinta dan terkasih Mira Zairani yang selalu memberi dukungan dan doa kepada setiap langkah saya.
2. Kepada Kakak dan Ipar saya yang senantiasa selalu memberikan support dan bantuan kepada saya selama perkuliahan.
3. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng. M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
4. Bapak Prof. Dr. Walid Musthafa, S.Sos, M.IP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
5. Bapak Dr. Selamat Riadi, SE, M.I.Kom selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
6. Bapak Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, M.AP selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
7. Ibu Ria Wuri Andary, S.Sos, M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahnya.
8. Ibu Agnita Yolanda B.Comm., M.Sc., CPSP., C.AW selaku Sekretaris
9. Bapak/Ibu Dosen serta seluruh staff administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
10. Terimakasih kepada teman-teman RUMTENG yang senantiasa selalu memberi support dan dukungan kepada saya untuk selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian Terdahulu	5
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	10
1.5.1 Secara Teoritis	10
1.5.2 Secara Praktis	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Media Baru (<i>New Media</i>)	12
2.1.1 Manfaat <i>New Media</i>	13
2.1.2 Fungsi Media Baru (<i>New Media</i>)	14
2.1.3 Karakteristik Media Baru	15
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Baru	16
2.2 Media Sosial	18
2.2.1 Karakteristik Media Sosial	20
2.2.2 Ciri-ciri Media Sosial	22
2.2.3 Fungsi Media Sosial	22
2.3 Aplikasi Discord	23
2.3.1 Hambatan Dalam Penggunaan Aplikasi <i>Discord</i>	24
2.3.2 Tampilan dan Fitur Aplikasi <i>Discord</i>	26
2.4 Interaksi Sosial	29
2.4.1 Ciri-Ciri Interaksi Sosial	30
2.4.2 Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial	31
2.4.3 Tahap-tahap Hubungan Dalam Interaksi Sosial	34

2.4.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	35
2.5 Teori Uses and Gratification.....	38
2.5.1 Hipotesis Penelitian.....	42
2.6 Kerangka Berpikir	43
2.7 Definisi Operasional	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1 Metode Penelitian	45
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	46
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	46
3.2.2 Waktu Penelitian.....	46
3.3 Populasi dan Sampel.....	46
3.3.1 Populasi.....	46
3.3.2 Sampel.....	48
3.3.3 Teknik Penarikan Sampel.....	50
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.4.1 Kuesioner, Observasi, Wawancara	50
3.5 Variabel Penelitian.....	52
3.6 Skala Pengukuran Variabel.....	53
3.7 Sumber Data	54
3.7.1 Data Primer	54
3.7.2 Data Sekunder.....	54
3.8 Teknik Analisis Data	54
3.9. Uji Keabsahan Data	55
3.9.1 Uji Validitas.....	55
3.9.2 Uji Reliabilitas	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1 DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN	57
4.2. HASIL PENELITIAN	58
4.2.1. Deskripsi Data	58
4.2.3. Hasil Uji Statistik.....	59
4.2.5. Uji Reliabilitas	64

4.2.6. Uji Korelasi Rank Spearman	65
4.2.8. Uji Regresi Linier	67
4.3. PEMBAHASAN PENELITIAN	68
4.3.1. PENGGUNAAN APLIKASI <i>DISCORD</i> TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MEMBER <i>DISCORD</i> SERVER MOTION IME DI INDONESIA.	68
4.3.2. PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI <i>DISCORD</i> TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MEMBER <i>DISCORD</i> SERVER MOTION IME DI INDONESIA	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARANAN	74
5.1. KESIMPULAN.....	74
5.2. SARAN.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77



DAFTAR GAMBAR

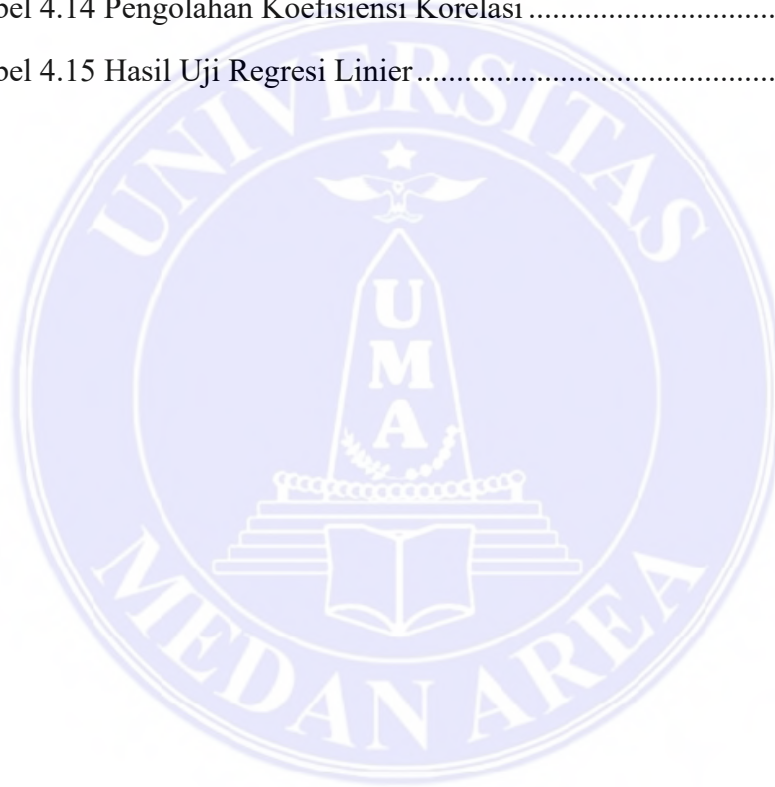
Gambar 2.1 Tampilan Lobby Discord Server Motion Ime	80
Gambar 2.2 Tampilan Room Chat Server Motion Ime.....	80
Gambar 2.3 Forum Game Server Motion Ime	81
Gambar 2.4 Tampilan Sharescreen Aplikasi Discord.....	81
Gambar 3.1 Rumus Penarikan Sampel Lemeshow	82



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Motif Analis Menurut McQuail	83
Tabel 2.2 Kerangka Berpikir.....	83
Tabel Kuesioner Variabel Penggunaan Aplikasi Discord.....	84
Tabel Kuesioner Variabel Interaksi Sosial.....	85
Tabel Skor Kuesioner Variabel X.....	87
Tabel Skor Kuesioner Variabel Y	98
Tabel 4.1 Karakteristik Reponden Menurut Jenis Kelamin	109
Tabel 4.2 Karakteristik Reponden Menurut Usia	109
Tabel 4.3 Karakteristik Reponden Menurut Intensitas	109
Tabel 4.4 Hasil Uji Statistik Deskriptif X.....	110
Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik Deskriptif Y	110
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel X.....	111
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Variabel Y	111
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	112

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	112
Tabel 4.10 Hasil Uji Korelasi Spearman	112
Tabel 4.11 Skor Variabel X dan Y.....	113
Tabel 4.12 Ranking Variabel Penggunaan Aplikasi Discord	122
Tabel 4.13 Ranking Variabel Interaksi Sosial	130
Tabel 4.14 Pengolahan Koefisiensi Korelasi	138
Tabel 4.15 Hasil Uji Regresi Linier	147



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang begitu pesat dan diiringi oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih mengubah cara manusia dalam berkomunikasi. Sosial media telah mengubah cara orang untuk berkomunikasi dan berinteraksi, dan media sosial menjadi sarana untuk generasi saat ini agar tetap terhubung ke dunia luar tanpa harus berpindah tempat dan bertemu secara langsung. Sebagai makhluk sosial, interaksi sosial menjadi sangat dibutuhkan bagi manusia, dan dalam berinteraksi dibutuhkan komunikasi. Sebagaimana Menurut (Ahmadi, 2009) Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Selanjutnya (Walgito, 2003) Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya, dimana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lain nya sehingga terjadi hubungan yang saling timbal balik, dan aplikasi *Discord* menjadi salah satu sosial media yang banyak digunakan dikalangan remaja, terutama dikalangan *gamers*, aplikasi *Discord* ini menjadi media remaja saat ini terutama *gamers* agar tetap terhubung dan dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan dunia luar.

Namun dalam penggunaan aplikasi *Discord*, untuk berkomunikasi dan berinteraksi dapat memberikan pengaruh kepada pengguna dalam berinteraksi, pengaruh yang dihasilkan dapat positif maupun negatif. Aplikasi *Discord* ini

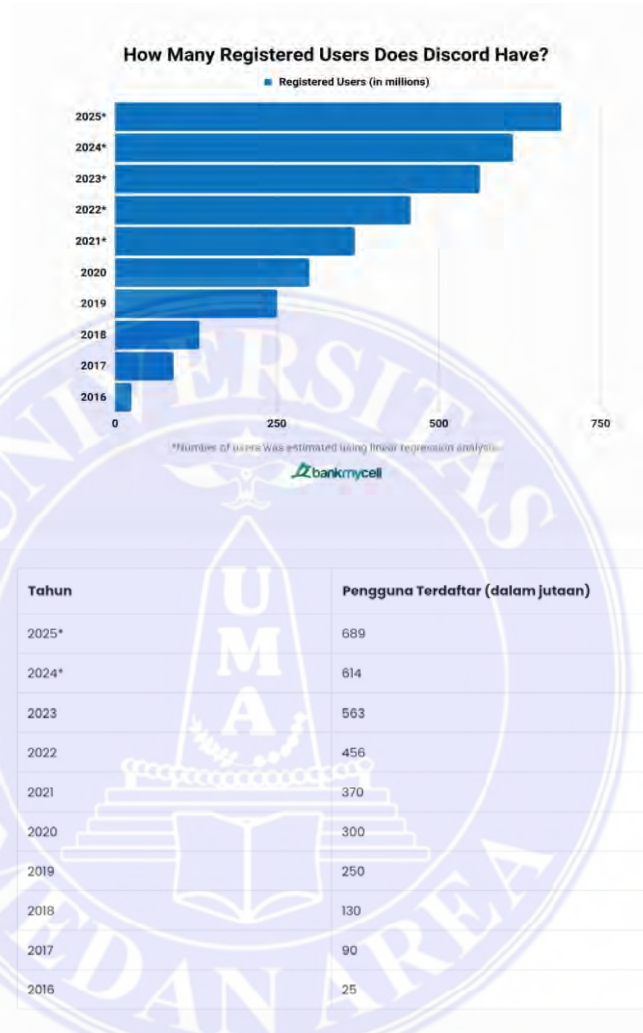
membuat pengguna mengalami kesulitan ketika harus berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung, ataupun sebaliknya. Pengguna menjadi lebih percaya diri ketika berkomunikasi dan berinteraksi melalui media aplikasi karena bertambahnya wawasan yang didapatkan dari komunikasi dan interaksi secara *daring*. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti memilih judul ini untuk diteliti untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *Discord* terhadap interaksi sosial member *Server Motion Ime* di Indonesia, dan seberapa besar pengaruhnya.

Menurut (Bonner, 2012) dalam Gerungan mengatakan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih, yang memiliki kekuatan untuk mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya. Interaksi sosial adalah suatu hubungan individu satu dengan individu lainnya yang menghasilkan *Helping mutualisme*, serta saling mempengaruhi dalam upaya tercapainya perubahan perilaku dan perubahan kondisi menjadi lebih baik.

Dalam interaksi sosial dapat terjadi beberapa masalah dalam proses interaksi tersebut seperti Perasaan takut untuk berkomunikasi, adanya prasangka terhadap individu atau kelompok individu tidak jarang menimbulkan rasa takut untuk berkomunikasi. Padahal komunikasi merupakan salah satu faktor pendorong terjadinya integritas dan adanya pertentangan pribadi, adanya pertentangan antar individu akan mempertajam perbedaan-perbedaan yang ada pada golongan-golongan tertentu.

Pada penelitian ini, peneliti memilih aplikasi *Discord* sebagai objek dari penelitian. Alasan peneliti memilih aplikasi *Discord* sebagai objek penelitian untuk mengetahui secara nyata pengaruh penggunaan aplikasi *Discord* terhadap interaksi

sosial *member Server Motion Ime* dan peneliti memilih *Server Motion Ime* dikarenakan peneliti juga ikut sebagai member di *server* tersebut.



Gambar 1.1 merupakan peningkatan jumlah pengguna aplikasi discord didunia, dari tahun 2016 hingga perkiraan jumlah pengguna di tahun 2025.

Sumber : bankmycell.com

Pengguna Aplikasi *Discord* terus meningkat dari 25 juta pada tahun 2016, lalu pada tahun 2019 para pengguna aplikasi *Discord* telah mencapai 250 juta, dengan berkembangnya aplikasi *Discord* dan sudah dikenal oleh kalangan anak muda termasuk para remaja. Pengguna aplikasi *Discord* meningkat hingga 100 juta

pengguna aktif per bulan di tahun 2020 (Putra,2021). Perkiraan jumlah pengguna *Discord* pada tahun 2023 tumbuh sebesar 23,46% atau 107 juta pengguna dari tahun 2022, hingga total 563 juta pengguna. Dengan perkiraan 689 juta pengguna pada tahun 2025, akan ada peningkatan sebesar 22,38% atau 126 juta di tahun-tahun berikutnya.

Aplikasi *Discord* merupakan platform media sosial yang diciptakan untuk para pecinta *Game* agar dapat saling berkomunikasi secara daring, Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasis *teleconference* seperti *zoom*, *skype*, *meet*, namun aplikasi didesain lebih simple untuk mempermudah pengguna dan dapat terhubung pada *Smartphone* dengan pengguna yang sama. Aplikasi ini memiliki beragam fitur seperti *Text Channels* dan *Voice Channels*, *Text Channels* digunakan sebagai tempat *text chat*, dan *voice channel* ini digunakan sebagai tempat *Voice Note*, *Voice Call*, dan *Video Call*

1.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan, selain itu untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Tujuan	Hasil
Ahmad fauzan, H.Sanusi, M. Ali Wafa	(2021)	<i>“Dampak Aplikasi Tik Tok Pada Interaksi Sosial Remaja “Studi Di Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar“.</i>	Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui gambaran tentang Dampak Aplikasi Tik Tok Pada Interaksi Sosial Remaja.	Berdasarkan Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa setelah mengumpulkan data dan melakukan analisis, maka dapat di simpulkan bahwa intensitas penggunaan aplikasi tik-tok pada remaja di Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar dapat mempengaruhi interaksi sosial remaja, karena waktu penggunaan aplikasi tik-tok tersebut di lakukan setiap ada waktu senggang, yang mana saat ini banyak kegiatan atau tugas sekolah di lakukan secara online, jadi banyak remaja untuk melepaskan rasa bosan mereka dan mencari hiburan yaitu dengan bermain tik-tok, di sana mereka bisa mengekspresikan diri mereka sendiri dengan membuat konten video yang mereka sukai, yang mana itu mengakibatkan mereka, lupa akan waktu dan tugas-tugas yang harus nya mereka kerjakan, karena mereka terlalu asik dengan bermain tik tok, dengang perilaku seperti itu akan

				mengakibatkan remaja lebih malas belajar karena mereka lebih asik bermain tik-tok dengan teman-teman mereka yang sama-sama penyuka aplikasi tik-tok dan menjauhkan mereka dengan orang-orang yang non pengguna tik-tok di karenakan ada banyak orang yang memandang remaja yang sering joget-joget dengan gaya yang seks untuk wanita itu biasanya akan di bicarakan oleh orang-orang yang ada di sekitarnya, yang bisa mengakibatkan pembulian.
Ikhwan Afandi	(2020)	<i>“Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Remaja Usia 16-19 Tahun Di Kelurahan Karang Timur, Kecamatan Karang Tengah, Kota Tangerang) “</i> .	Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian kuantitatif survey dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media sosial Instagram terhadap interaksi sosial anak dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan nya, baik di lingkungan keluarga, teman, ataupun lingkungan masyarakat sekitar.	Berdasarkan Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa setelah mengumpulkan data dan melakukan analisis penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang sangat kuat media sosial instagram terhadap interaksi sosial anak. Semakin sering anak bermain atau menggunakan media sosial instagram maka akan sangat berpengaruh terhadap intensitas interaksi sosial anak di lingkungan sekitar. Sebaliknya jika semakin rendahnya intensitas anak dalam memainkan media sosial instagram, maka semakin kecil pula pengaruhnya terhadap interaksi sosial anak di lingkungan sekitarnya.
Syaidhina Rizki, Fifi Hasmawati, Manalullaili	2023	Pola Komunikasi Sekunder Group Discord Heroes E-Sports Studi Pada Remaja Di	Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melihat bagaimana proses atau bentuk	Pada kesimpulannya, komunikasi sekunder bisa terjadi dimana saja dan kapan saja menggunakan aplikasi

		Kelurahan Pahlawan	komunikasi sekunder yang terjadi saat suatu komunitas atau grup sedang melakukan kegiatannya masingmasing. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang melalui berbagai teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi sekunder pada grup Discord Heroes E-Sports ini terjadi sesuai pola dan komunikasi yang berlangsung tersebut sangat baik serta responsif. Selain itu penelitian ini juga menunjukkan bahwa komunikasi lewat media sosial terkhusus aplikasi Discord sangat banyak diminati, dengan hal ini Discord sangat bisa menjadi aplikasi yang bersifat mobile bagi semua penggunanya untuk melakukan komunikasi	apapun yang mereka biasa pakai untuk sehari-hari untuk menunjang kegiatan berkomunikasi tanpa batas. Oleh karenanya, perlu juga dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas koneksi atau sinyal bahkan perangkat yang digunakan oleh banyak orang, sehingga berkomunikasi lewat media sosial menjadi lebih optimal dan gangguan semakin berkurang.
Nia Novita Putri, Andoyo Sastromihardjo	2021	Peran Aplikasi Discord dalam Pembelajaran Berbicara	Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peranan aplikasi Discord dalam pembelajaran berbicara.	Hasil dari penelitian ini adalah keterampilan berbicara dalam pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Discord menjadi sebuah inovasi dan

				alternatif bagi guru dalam proses belajar mengajar. Aplikasi Discord dapat menarik minat siswa sehingga mereka bersemangat dalam pembelajaran berbicara. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Discord sangat layak dijadikan media untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa
Isna Faila Sufah, Nizaria Kusumastuti, Nanda Attaya Satrio	2023	Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya	adalah pemanfaatan sosial media Discord sebagai sarana komunikasi kelompok dalam konteks komunitas virtual gaming. Penelitian ini akan mempelajari bagaimana Discord digunakan oleh anggota komunitas gamers untuk berkomunikasi, berinteraksi, berbagi informasi, dan membangun hubungan dalam tim mereka. Tujuan penelitian ini juga mencakup fitur dan fungsi Discord yang digunakan untuk komunikasi kelompok	Discord membawa perubahan signifikan dalam cara gamers berinteraksi, bermain, dan merasakan pengalaman dalam dunia permainan daring/ dunia maya. Discord juga menyediakan platform yang mudah digunakan untuk berkomunikasi dengan sesama gamers, para gamers dapat membuat server khusus untuk game tertentu atau bergabung ke server yang sudah ada. Ini dapat memungkinkan pemain untuk berbicara tentang permainan mereka seperti berbagi tips dan trik atau mencari rekan bermain baru. Komunikasi dalam discord juga bisa berupa teks suara, ataupun video, memberikan fleksibilitas dalam cara berinteraksi. Discord dapat membuat para gamers untuk membentuk komunitas yang solid. Banyak server discord yang memiliki anggota yang setia dan aktif, yang bisa menjadi teman gaming dalam waktu yang

				Panjang, hal seperti ini yang membangun hubungan sosial di dunia maya. Platform ini juga berguna untuk mengatur jadwal pertemuan dalam permainan yang memerlukan kerja sama dalam sebuah tim. Di dalam tim kita dapat berkoordinasi melalui discord untuk menentukan waktu bermain bersama dan membahas strategi yang akan digunakan Discord memfasilitasi fitur pertemuan, grup dan saluran khusus yang dapat dibuat untuk setiap permainan atau komunitas tertentu seperti turnamen, acara streaming, dan pertemuan sosial secara virtual
--	--	--	--	--

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *Discord* terhadap interaksi sosial member *Discord Server Motion Ime* di Indonesia?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *Discord* terhadap interaksi sosial member *Discord Server Motion Ime* di Indonesia?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *discord* terhadap interaksi sosial member *Server Motion Ime* di Indonesia
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *discord* terhadap interaksi sosial member *Server Motion Ime*

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, kegunaan tersebut adalah sebagai berikut:

1.5.1 Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi pembaca mengenai penggunaan aplikasi *Discord* dan memberikan pengetahuan bagi

pengembangan kajian bidang ilmu komunikasi khususnya dalam interaksi sosial serta dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5.2 Secara Praktis

1. Bagi Pihak Lain

Diharapkan agar dapat memberikan gambaran dan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian, terutama dengan pokok permasalahan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Discord* serta bagi masyarakat lain diharapkan mampu menjadi sumber informasi mengenai manfaat dan pengaruh penggunaan media sosial dalam terhadap interaksi sosial.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sarana untuk berlatih berpikir secara ilmiah, guna mengembangkan pengetahuan, serta menganalisis data yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan aplikasi *Discord* terhadap interaksi sosial, serta sebagai bahan pembuatan skripsi untuk salah satu syarat guna meraih gelar sarjana pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Baru (*New Media*)

Media baru atau *new media* merupakan istilah yang digunakan untuk berbagai teknologi komunikasi dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi (McQuail, 2011).

Pada era sekarang ini jaringan internet sangat memudahkan orang dalam mengakses bentuk-bentuk baru dari media komunikasi. Media baru (*New media*) memiliki karakteristik khusus yaitu kemampuan untuk menciptakan ilusi seperti pada komunikasi tatap muka yang tampak nyata. Inilah yang disebut sebagai interaksi parasosial (McMillan dalam Lievrouw & Livingstone, 2006). Terdapat peluang yang timbul dari komunikasi melalui media baru, orang-orang tidak lagi harus berinteraksi secara spesifik (jarak fisik) dengan tujuan berpartisipasi dalam komunikasi dengan masyarakat.

Media Baru (*New media*) kini menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari. Pengguna usia muda lebih banyak menggunakan karena kemudahan akses dan sudah menjadi gaya hidup. Usia muda ini juga meliputi remaja dan mahasiswa. Demasifikasi adalah kemampuan dari pengguna media untuk memilih dari menu yang luas. Tidak seperti media tradisional, media baru seperti internet menyediakan karakteristik selektivitas yang memungkinkan seseorang menyesuaikan pesan pada kebutuhannya. Pada social media yang dimiliki siswa, mereka banyak menggunakan karena teman-teman yang lain juga menggunakan.

Disamping itu pengguna juga tetap dapat beraktivitas sehingga kehadiran internet ini menyebabkan individu menjadi multitasking.

Media baru (*New media*) memiliki karakteristik khusus yaitu kemampuan untuk menciptakan ilusi seperti pada komunikasi tatap muka yang tampak nyata. Inilah yang disebut sebagai interaksi parasosial. (Jensen dalam Leah A.Lievrouw, 2002). Tim peneliti dari Carnegie Mellon University (Kraut et al, 2001) menemukan bahwa pemakaian internet yang lebih tinggi berkaitan dengan berkurangnya hubungan dengan anggota keluarga, menurunnya hubungan sosial di luar keluarga dan meningkatnya depresi dan rasa kesepian. Internet dapat menyingkirkan hubungan sosial dengan bertatap muka langsung.

2.1.1 Manfaat *New Media*

Menurut Denis McQuail (2011) Manfaat dari new media adalah sebagai berikut:

1. Bidang Sosial Dalam bidang ini banyak menyita perhatian masyarakat misalnya saja berbagai macam jejaring sosial yang sekarang di minati masyarakat seperti *facebook, twitter, skype, yahoo messenger, my space, hello dll*. Dengan menggunakan jejaring sosial ini dengan mudah dapat menjalin komunikasi dengan semua pengguna di belahan dunia manapun.
2. Bidang Industri/Dagang Dalam bidang ini memudahkan bagi siapa pun yang ingin menawarkan/mempromosikan produk tertentu sehingga tidak susah susah untuk membuka toko dan promosi langsung didepan konsumen, melalui *new media* pedagang dapat mempromosikan produk nya melalui membuka *online shop, bisa melalui facebook, twitter* atau kaskus.
3. Bidang Pendidikan Dalam bidang ini sangat memudahkan bagi pelajar maupun pengajar dalam mendapatkan materi yang di inginkan. Bisa melalui *search engine* kita bisa mendapatkan segala informasi, atau dengan fasilitas *E-book*, fasilitas *email* juga bisa membantu dalam proses mengerjakan tugas atau saling tukar informasi.

4. Bidang Lowongan Kerja Dalam bidang ini bagi yang ingin mencari pekerjaan cukup *searching* di internet lalu mendaftar secara online bahkan bisa mengikuti tes masuk secara online juga, tidak perlu lagi susah payah datang dari kantor ke kantor.

2.1.2 Fungsi Media Baru (*New Media*)

Djamal dan Fachruddin, (2015) Dalam buku Dasar-Dasar Penyiaran, menyatakan bahwa media baru membuat pencarian informasi lebih mudah dan lebih cepat.

Adapun beberapa manfaat dan fungsi lainnya, seperti:

- 1) Media Hiburan, suatu saluran pesan atau suatu wadah untuk menyampaikan pesan, video, teks, gambar, visual, audio, dll untuk merelaxkan pikiran, enjoy, tenang, bahagia, senang, tenang membuat khalayaknya atau penontonnya jadi bahagia dan tertawa.
- 2) Efisiensi dalam berkomunikasi, komunikasi yang terjadi menghasilkan perubahan sikap atau memberi pengaruh pada penerima pesan.
- 3) Sarana pendidikan, media baru dapat menjadi sarana pendidikan yang dimana pembelajaran dapat dilakukan secara daring, seperti melakukan presentasi, pemaparan makalah.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *new media* memiliki banyak fungsi dan manfaat, tidak hanya sebagai hiburan *new media* juga berperan sebagai media penyampaian pesan, teks, gambar, visual, dan audio, dan juga dapat meningkatkan efisiensi dalam berkomunikasi, tak hanya itu cakupan *new media* juga berperan sebagai sarana pendidikan, seiring berkembangnya teknologi dan media informasi, pendidikan saat ini dapat dilakukan secara daring atau *online*.

2.1.3 Karakteristik Media Baru

Fachruddin, (2017) Dalam bukunya *Journalism Today*, mengatakan bahwa beberapa ciri media baru adalah sebagai berikut:

1. Digital
Merupakan data yang diinput menjadi angka, diakses lewat komputer atau gawai, sehingga penggunaanya mudah untuk membandingkan data analog. Data ini dapat dengan mudah dan cepat diakses melalui komputer.
2. Interaktivitas
Mudah dikendalikan, hemat waktu dan memiliki komunikasi dua arah, karakteristik dari interaktivitas ini juga memungkinkan penggunaanya menjadi lebih kreatif karena memungkinkan manusia untuk mengatur informasi.
3. *Hypertextual*
Hypertextual merupakan potongan kalimat bila diakses akan terhubung dengan halaman berikutnya maupun di situs lainnya. Karakteristik ini dapat juga disebut sebagai teks yang saling terhubung antara teks satu dengan teks 10 lainnya.
4. Menyebar
Disini masyarakat bisa menjadi produsen, distributor atau konsumendari pesan. Karakteristik ini tidak berpusat di satu bidang saja, namun media ini akhirnya menyebabkan media baru menjadi media yang mandiri atau individual.
5. *Virtuality*
Karakteristik ini memungkinkan manusia bertemu langsung secara virtual. Karena media ini mempunyai unsur kehadiran atau presensi meski dilakukan secara online atau melalui dunia maya.
6. Simulasi
Karakteristik Simulasi merupakan Tiruan dari sebuah peristiwa tetapi penyajiannya diberikan efek agar dramatis.
7. Jaringan
Karakteristik New media ini juga mempunyai jaringan yang dimaksud adalah sebagai arus perpindahan data lewat jaringan internet guna mengirim dan menerima data.

2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Baru

Kelebihan Media Baru

Media baru merupakan media yang dapat memberikan kemudahan pada si pengguna dengan keunggulan yang dimilikinya seperti:

1) Jangkauan dan Aksesibilitas Global

Salah satu keuntungan paling signifikan dari media baru adalah kemampuannya untuk menjangkau khalayak global yang luas secara instan. Internet telah menjembatani hambatan geografis, memungkinkan pembuat konten dan bisnis untuk berinteraksi dengan pengguna di seluruh dunia. Aksesibilitas global ini meningkatkan jangkauan informasi, produk, dan layanan, memungkinkan usaha kecil dan individu bersaing secara setara dengan perusahaan besar.

2) Efektivitas biaya

Dibandingkan dengan saluran media tradisional seperti televisi dan media cetak, *platform* media baru menawarkan solusi hemat biaya untuk distribusi konten. Menyiapkan situs *web*, memulai *blog*, atau membuat akun media sosial memerlukan investasi minimal, sehingga dapat diakses oleh startup dan individu dengan anggaran terbatas. Selain itu, iklan *online* bertarget memungkinkan bisnis mengoptimalkan pengeluaran pemasaran mereka dan menjangkau audiens yang tepat.

3) Interaktivitas dan Keterlibatan

Media baru berkembang pesat dalam interaktivitas, mempromosikan komunikasi dua arah antara pembuat konten dan konsumen. *Platform* media sosial, khususnya, memfasilitasi interaksi dan umpan balik secara *real-time*, menumbuhkan rasa kebersamaan seputar merek dan konten. Tingkat keterlibatan yang tinggi ini memungkinkan bisnis untuk memahami preferensi pelanggan dengan lebih baik, sehingga menghasilkan penawaran yang lebih personal dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

4) Pembaruan Waktu Nyata

Media tradisional sering kali kesulitan mengimbangi peristiwa yang berkembang pesat. Sebaliknya, media baru unggul dalam menyampaikan berita, tren, dan perkembangan terkini secara *real-time*. Akses cepat terhadap informasi ini memberdayakan individu untuk tetap mendapatkan informasi, mengambil keputusan dengan cepat, dan berpartisipasi dalam diskusi yang penting bagi mereka.

5) Analisis Data dan Wawasan

Platform media baru memberikan analisis dan wawasan data yang sangat berharga, memungkinkan pembuat konten dan bisnis mengukur kinerja kampanye mereka

secara akurat. Dengan menganalisis perilaku pengguna, preferensi, dan metrik keterlibatan, organisasi dapat menyempurnakan strategi mereka, menyesuaikan konten, dan mengoptimalkan pengalaman pengguna.

Kekurangan Media Baru

Dibalik segala macam kemudahan yang diberikan oleh Media Baru, terdapat juga beberapa kekurangan seperti:

1) Masalah Kelebihan Informasi dan Kredibilitas

Dengan banyaknya konten yang tersedia di *platform* media baru, pengguna sering kali menghadapi informasi yang berlebihan. Membedakan antara sumber yang kredibel dan tidak dapat diandalkan menjadi tantangan tersendiri, sehingga menyebabkan penyebaran informasi yang salah dan berita palsu. Selain itu, pelaku kejahatan dapat mengeksploitasi media baru untuk menyebarkan konten yang menyesatkan atau berbahaya, sehingga menurunkan kredibilitas media tersebut secara keseluruhan

2) Masalah Privasi dan Keamanan

Seiring berkembangnya media baru dalam pengumpulan data dan interaksi pengguna, masalah privasi dan keamanan menjadi hal yang sangat penting. Contoh pelanggaran data, peretasan, dan akses tidak sah terhadap informasi pribadi telah menimbulkan pertanyaan tentang keamanan *platform online*. Pengguna harus berhati-hati dalam membagikan data sensitif, sementara pembuat konten dan bisnis harus memprioritaskan perlindungan data untuk menjaga kepercayaan audiens mereka.

3) Rentang Perhatian Pendek

Sifat media baru yang bergerak cepat dapat memperpendek rentang perhatian di kalangan pengguna. Dengan banyaknya konten yang tersedia di ujung jari mereka, setiap orang dapat dengan cepat berpindah ke informasi berikutnya, sehingga menyulitkan pembuat konten untuk menangkap dan mempertahankan minat pemirsanya untuk jangka waktu yang lama.

4) Kesenjangan Digital

Meskipun media baru telah merevolusi konektivitas, media baru juga memperburuk kesenjangan digital. Tidak semua orang memiliki akses yang sama terhadap internet berkecepatan tinggi dan teknologi terkini, sehingga membatasi partisipasi mereka di dunia digital. Kesenjangan ini dapat melanggengkan kesenjangan yang ada dan membatasi peluang kemajuan sosial-ekonomi.

5) Konten Singkat dan Saturasi Konten

Platform media baru sering kali memprioritaskan tampilan konten *real-time* dan singkat, sehingga menimbulkan rasa jenuh konten. Pembuat konten harus bersaing untuk mendapatkan visibilitas, yang berpotensi mengorbankan kualitas dan kedalaman karya mereka untuk mendapatkan perhatian segera.

2.2 Media Sosial

Media sosial adalah media dimana penggunanya dengan mudah berpartisipasi didalamnya, berbagi dan menciptakan pesan, termasuk blog, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia *Online*, forum-forum maya, termasuk *virtual world* (dengan *avatar*/ karakter 3D) (Mayfield: 2008).

Menurut (Mayfield: 2008) media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa, manusia biasa yang membagi ide, bekerjasama dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berfikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan dan membangun sebuah komunitas. Kehadiran teknologi ini pun telah memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk tetap dapat terhubung dengan siapapun diberbagai belahan dunia. Seseorang dapat dengan mudah menulis pesan, status, mengirim gambar, mengunggah video, mencari informasi hanya dengan membuat akun pada aplikasi yang ingin digunakan. Contoh media sosial yang sering digunakan diantaranya *Path*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, dan *Youtube* dan *Discord*. Media *sharing* ini bukan lagi menjadi hal asing di masyarakat, malah telah menjadi budaya baru, yang mana penggunanya dapat melakukan interaksi tidak harus *face to face* tetapi juga secara *virtual*. Hal ini kemudian yang menjadikan media sosial sebagai sarana presentasi dan aktualisasi diri, memberikan ruang berekspresi menjadi diri sendiri dengan menciptakan karya-karya yang *orisinil*.

Penggunaan teknologi internet, khususnya media sosial sangat membantu penggunanya, mereka dapat dengan mudah menyebarluaskan karya dan melakukan

promosi gratis hanya dengan membuat konten yang menarik, sehingga siapapun dan dari mana saja dapat tertarik dan melihatnya. Bahkan pengguna dapat memasang iklan secara cuma-cuma tanpa harus membayar jasa periklanan (Zarella, 2010:2)

Menurut (Karjaluoto: 2008) media sosial dibagi menjadi 6 bentuk, antara lain sebagai berikut :

1. Blog (*blogs or web blogs*), digunakan sebagai media tulis bagi mereka yang ingin memperlihatkan tulisan mereka, baik secara individual atau kelompok. Selain itu terdapat juga kolom komentar bagi para pembaca yang ingin menanggapi tulisan tersebut. Blog menyediakan perspektif dari topik tertentu yang terjaga keutuhan dan keasliannya.

2. Forum (*Forums*), para pengguna dapat membuat sebuah topik dan atau mengomentari topik yang terdapat dalam situs forum. Biasanya topik yang dibahas dalam forum tersebut tidak dibatasi, namun pengguna dapat memilih topik secara khusus mana yang ingin dibahas dan dikomentari sesuai dengan ketertarikan penggunaannya.

3. Komunitas Konten (*content communities*), merupakan situs yang dapat digunakan membuat dan atau menyebarkan konten. Konten yang dibuat dan disebarkan dapat berupa video ataupun foto, yang berisikan cerita, pengalaman, maupun hanya konten hiburan biasa. Biasanya situs ini menyediakan fitur pemilihan (*voting*) untuk konten yang disukai oleh penggunaannya sehingga isi konten tergantung dengan relevansi yang ditentukan.

4. Dunia virtual (*virtual worlds*), menimbulkan ilusi bagi penggunaannya, para pengguna dibuat seolah-olah mereka berada di dunia yang nyata dan dapat berinteraksi satu sama lain. Namun, dunia tersebut hanya sekedar dunia virtual dalam internet dan penggunaannya tak berada di satu tempat yang sama.

5. *Wikis*, yaitu situs penghasil dokumen atau data-data. Pengguna dalam situs ini dapat menambah atau mengganti konten yang sudah ada dalam situs dengan sumber terbaru.

6. Jejaring Sosial (*social networks*), yaitu komunitas virtual yang memungkinkan para penggunaannya (*users*) untuk dapat saling terhubung satu dengan lainnya. Biasanya jejaring sosial ini digunakan untuk memperluas hubungan/relasi, baik itu secara individual maupun organisasi. Jejaring ini menunjukkan hubungan antar pengguna, sehingga jejaring sosial termasuk media sosial yang populer.

(Omar & Dequan: 2020) mengatakan, berdasarkan bentuk media sosial di atas dapat ditelaah bahwa kekuatan *user-generated content* (UGC) dimiliki pada media sosial. Hal tersebut ditandai dimana konten dalam media sosial dihasilkan oleh

pengguna, tidak seperti pada instansi media massa yang kontennya dihasilkan oleh editor. Ada dua aktivitas penting dalam penggunaan *user-generated content* (UGC), membuat konten dan membagikan konten kepada pengguna lainnya secara *Online*. Namun pada kenyataannya, banyak pengguna menggunakan media sosial sebagai pengguna pasif saja. Mereka hanya membaca, menonton, dan menikmati konten yang mereka sukai. Pengguna pasif tidak mengunggah apapun namun ikut terlibat dalam proses bermedia. Di sisi lain, terdapat pengguna yang aktif dimana mereka memposting, memproduksi konten, berkomentar, dan juga menyukai sebuah konten.

2.2.1 Karakteristik Media Sosial

Media Sosial ini suatu objek, suatu produk yang dibentuk dan bertujuan, pastinya memiliki karakteristik. Berikut karakteristik media sosial menurut Nasrullah (2016:15):

- 1) Jaringan (*Network*) Antar Pengguna Social media memiliki karakter jaringan sosial. Social media terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Karakter social media adalah membentuk jaringan di antara penggunanya. Tidak peduli apakah di dunia nyata (*offline*) antar pengguna itu saling kenal atau tidak, namun kehadiran social media memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi. Jaringan yang terbentuk antar pengguna ini pada akhirnya membentuk komunitas atau masyarakat yang secara sadar maupun tidak akan memunculkan nilai-nilai yang ada di masyarakat sebagaimana ciri masyarakat dalam teori-teori sosial.
- 2) Informasi (*Information*)
Informasi menjadi entitas yang penting dari sosial media. Untuk melihat karakter informasi di sosial media bisa dilihat dari dua segi. Pertama, social media merupakan medium yang bekerja berdasarkan informasi. Dari sisi institusi, social media dibangun berdasarkan informasi yang dikodekan (*encoding*) yang kemudian didistribusikan melalui berbagai perangkat sampai terakses ke pengguna (*decoding*). Dari sisi pengguna, informasi menjadi landasan pengguna untuk saling berinteraksi dan membentuk masyarakat berjejaring di internet. Kedua, informasi menjadi komoditas yang ada di social

media. Setiap orang yang ingin masuk ke social media harus menyertakan informasi pribadinya terlepas data itu asli atau dibuat-buat untuk memiliki akun dan akses.

3) Arsip (*archive*)

Bagi pengguna social media, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apapun. Kehadiran social media memberikan akses yang luar biasa terhadap penyimpanan. Pengguna tidak lagi terhenti pada memproduksi dan mengonsumsi informasi, tetapi juga informasi telah menjadi bagian dari dokumen yang tersimpan.

4) Interaksi (*Interactivity*)

Karakter dasar dari social media adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (*followers*) di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut. Secara sederhana interaksi yang terjadi di social media minimal berbentuk saling mengomentasi atau memberikan tanda, seperti tanda jempol 'like' di Facebook.

5) Simulasi (*Simulation*)

Sosial Interaksi pada social media menggambarkan bahkan mirip dengan realitas, akan tetapi interaksi yang terjadi adalah simulasi dan terkadang berbeda sama sekali. Misalnya, di social media identitas menjadi cair dan bisa berubah-ubah. Perangkat di social media memungkinkan siapa pun untuk menjadi siapa saja, bahkan bisa menjadi pengguna yang berbeda sekali dengan realitasnya, seperti pertukaran identitas jenis kelamin, hubungan perkawinan, sampai pada foto profil.

6) Konten oleh Pengguna (*User Generated Content*)

Karakteristik social media lainnya adalah konten oleh pengguna atau lebih populer disebut *user generated content (UGC)*. Term ini menunjukkan bahwa social media konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun.

7) Penyebaran (*Share/Sharing*)

Penyebaran (*share/sharing*) merupakan karakter lainnya dari social media. Praktik ini merupakan ciri khas dari social media yang menunjukkan bahwa 5 khalayak aktif menyebarkan konten sekaligus mengembangkannya. Maksud dari pengembangan ini adalah konten yang ada mendapatkan, misalnya, komentar yang tidak sekedar opini, tetapi juga data atau fakta terbaru.

Dari karakteristik diatas dapat dilihat bahwa setiap pengguna media sosial dituntun untuk berpartisipasi dalam suatu komunitas dan jaringan dalam lingkup yang luas, tidak hanya skala nasional tetapi merambah skala global. Karena keunggulan inilah media sosial sering kali dimanfaatkan oleh para pengusaha baik industri kecil

maupun perusahaan berskala multi nasional untuk melakukan komunikasi pemasaran produk dan jasa kepada khalayak luas.

2.2.2 Ciri-ciri Media Sosial

Menurut (Kaplan dan Haenlein: 2010), media sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pesan yang disampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa ke berbagai banyak orang contohnya pesan melalui sms atau internet.
- 2) Pesan yang disampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu gatekeeper.
- 3) Pesan yang disampaikan cenderung lebih cepat dibanding media lainnya.
- 4) Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

2.2.3 Fungsi Media Sosial

Menurut (Kaplan dan Haenlein, 2010), media sosial memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Media sosial sebagai media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet dan teknologi *web*.
- 2) Media sosial berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media kebanyak *audiens* menjadi praktik komunikasi dialogis antar banyak *audiens*.
- 3) Media sosial juga merupakan sarana yang sangat tepat untuk pemasaran. Segala kemudahan mengkases keberbagai penjuru tempat hanya dengan melalui *gadget* sehingga memudahkan pemasar untuk berkomunikasi dan lebih dekat dengan konsumen.
- 4) Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.

2.3 Aplikasi Discord

Discord adalah sebuah aplikasi pengirim pesan online dengan fitur *VoIP* yakni teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan telepon melalui internet dengan mengubah suara analog menjadi digital internet, obrolan *video* dan fitur untuk mendukung permainan video seperti integrasi dengan *Twitch* dan *Steam*. *Discord* ditujukan terutama untuk pemain, pembuat konten, pengembang, dan penjual permainan video.

Discord dapat diakses secara gratis di semua *platform* yang tersedia, untuk mengakses obrolan yang mirip dengan *Slack* atau *Skype* yang memungkinkan pengguna untuk mengobrol secara *real time* menggunakan *teks*, *voice* atau *video*. Awalnya dibuat untuk para *gamer* untuk berinteraksi satu sama lain saat bermain *game*. *Discord* saat ini semakin populer dengan lebih dari 100 juta pengguna saat ini. Aplikasi ini menampung *server* atau ruang obrolan tentang berbagai topik, mulai dari *game*, musik, *anime*, dan *meme* cenderung menjadi yang paling populer.

Aplikasi juga *Discord* merupakan aplikasi seperti sejenis *teleconference* seperti *google meet*, *zoom*, dsb. Perbedaannya ialah aplikasi *Discord* memberikan fitur yang sejenis dengan desain yang simple, praktis, mudah digunakan.

Aplikasi *Discord* memiliki fitur *voice chat* dengan konektivitas yang lebih baik daripada aplikasi aplikasi yang memuat fitur yang sama namun tidak dapat beroperasi sebaik aplikasi *Discord*, *voice chat* di aplikasi *Discord* berjalan dengan mulus tanpa adanya *delay* atau keterlambatan sampainya pesan pada si penerima pesan, sehingga aplikasi ini sangat berguna untuk melakukan koordinasi terhadap tim,

hal inilah yang menjadikan motivasi member menggunakan aplikasi discord sebagai media komunikasi dan interaksi.

Discord dapat diakses melalui oleh perangkat *Windows, macOS, Android, iOS, Linux*, dan dalam peramban *web*. Pengguna dapat mengatur atau bergabung dengan ruang obrolan, yang disebut *Discord* sebagai ‘*Server*’. Pengguna dapat bergabung dengan grup yang telah diundang ke mereka atau membuat *server* obrolan pribadi mereka sendiri dan mengundang teman-teman mereka, kemudian dapat menggunakan teks, atau suara untuk mengobrol, dengan orang lain menggunakan *server* atau ruang obrolan itu. Ada juga *server* publik yang bisa diikuti siapa saja.

Discord menjadi salah satu situs yang digunakan oleh para remaja untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara *Online* kepada orang lain. Pengguna juga dapat memiliki profil pribadi yang kemudian dapat menjadi fasilitator untuk berhubungan dengan orang lain dalam sebuah kelompok. *Discord* merupakan salah satu media internet yang terpopuler dikalangan remaja terutama bagi para gamers dengan pengguna yang tersebar di seluruh dunia. *Discord* sebagai media baru tidak hanya digunakan di kalangan gamers saja namun ada juga komunitas komunitas lainnya yang menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi agar dapat berkomunikasi secara *Online*, seperti komunitas pecinta film, komunitas seni dan lain sebagainya.

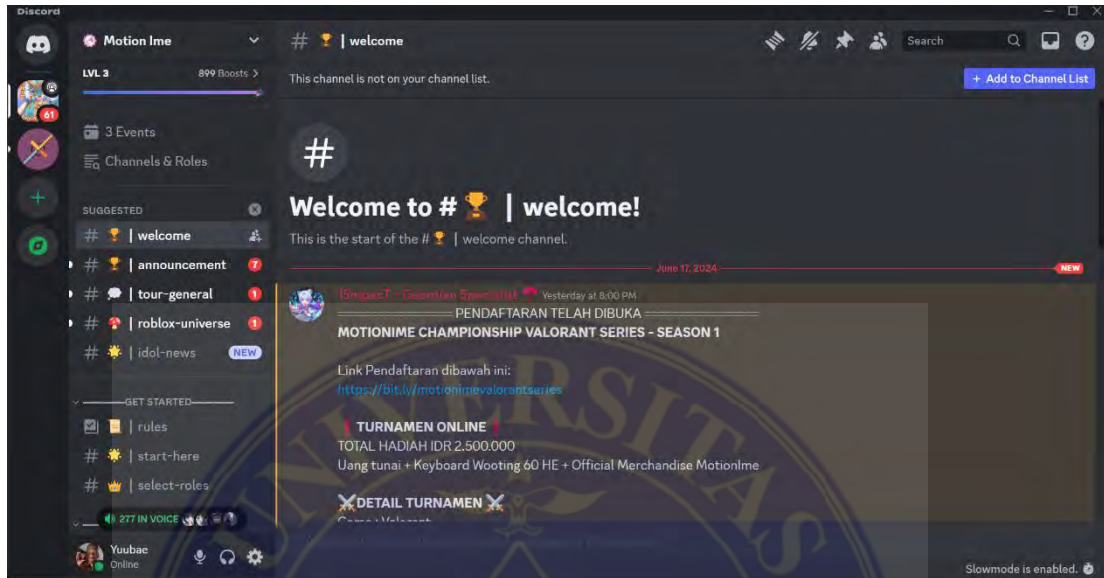
2.3.1 Hambatan Dalam Penggunaan Aplikasi *Discord*

Hambatan-hambatan yang dapat terjadi selama menggunakan aplikasi *Discord* dapat disebabkan oleh faktor *internal* maupun *external*, dikarenakan faktor-faktor ini

komunikasi yang terjadi selama penggunaan aplikasi *discord* untuk berkomunikasi dan berinteraksi dapat terganggu, yang paling sering terjadi adalah sering adanya *noise* atau gangguan suara ketika saat berkomunikasi atau gangguan teknis seperti pesan yang diterima tidak lengkap yang disebabkan oleh masalah pada perangkat yang digunakan, atau gangguan yang disebabkan oleh jaringan internet sehingga pesan yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh member lainnya, adapun hambatan lainnya seperti :

1. Data pengguna terancam
Discord pernah mengakui bahwa mereka memberikan data pengguna kepada peretas yang menggunakan permintaan hukum palsu.
2. Rentan terhadap peretasan
Discord menjadi target utama peretasan karena semakin populernya aplikasi ini. Hacker bisa mengambil alih akun dan merusak perangkat pengguna dengan menggunakan satu tautan.
3. Penindasan dan pelecehan siber
Seperti halnya situs lain, Discord juga bisa menjadi tempat terjadinya penindasan dan pelecehan siber.
4. Kesalahan saat pembaruan daftar anggota
Pembaruan daftar anggota di server Discord membutuhkan banyak sumber daya karena harus memproses seluruh daftar anggota setiap kali ada perubahan.

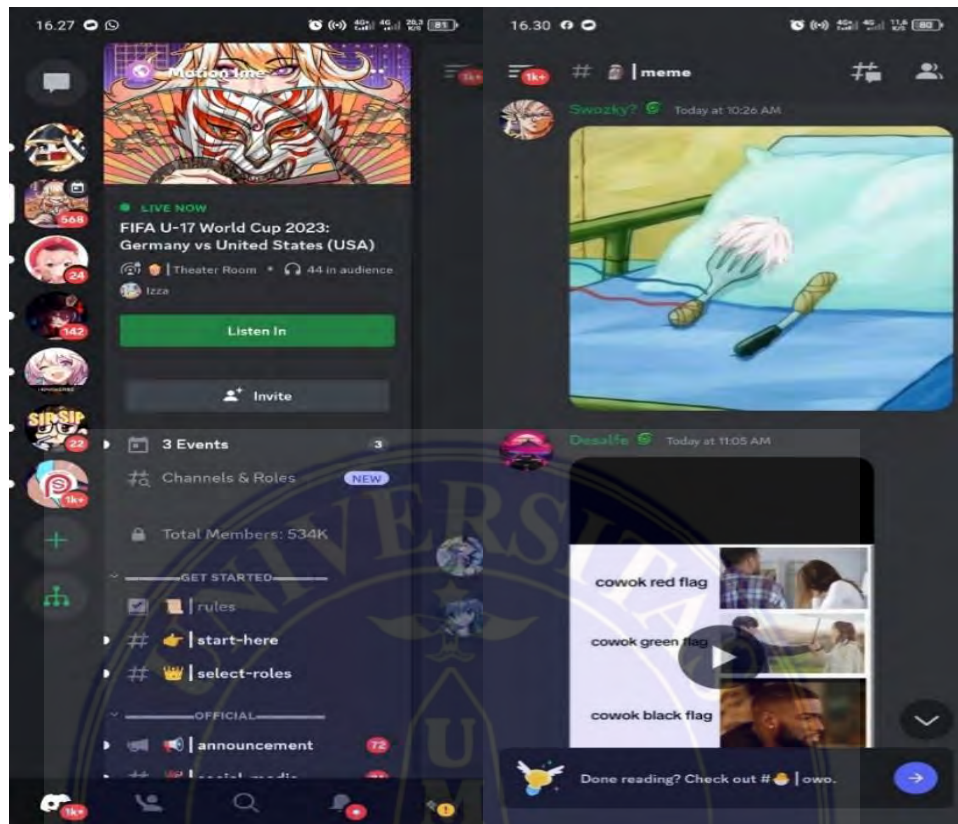
2.3.2 Tampilan dan Fitur Aplikasi *Discord*



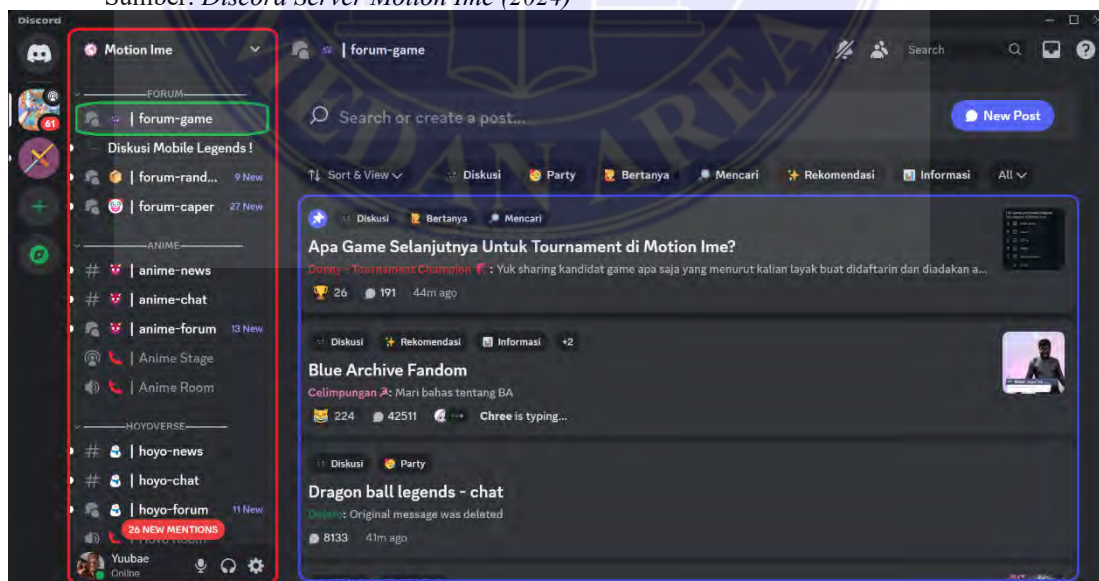
Gambar 2.1 memperlihatkan *room chat* pada aplikasi *Discord*, dalam *room chat* para *Gamers* dapat berbagi cerita tentang *Game* yang mereka mainkan kepada teman teman yang ada di *room chat* tersebut.

Model Aplikasi *Discord* di Personal Computer yang menampilkan penampilan awal *Server Motion Ime*

Sumber : *Discord Server Motion Ime* (2024)



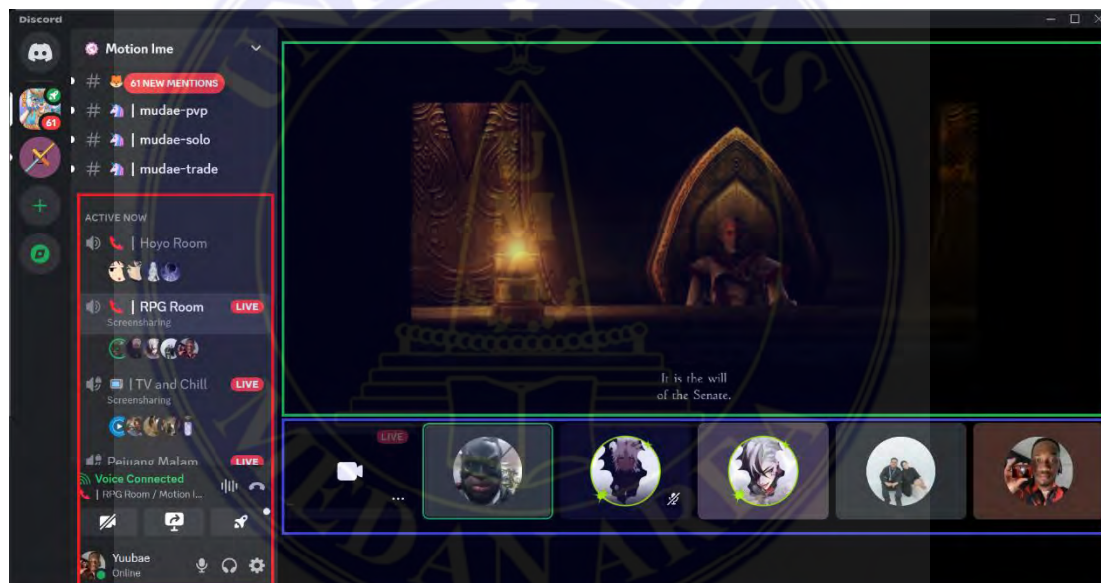
gambar 2.2 memperlihatkan model aplikasi *Discord* pada *Smartphone* dengan para member yang saling berinteraksi secara *daring*
Model Aplikasi *Discord* pada *Smartphone*
Sumber: *Discord Server Motion Ime (2024)*



Tampilan Fitur Channel dan Room Chat pada Aplikasi *Discord*
Sumber: *Discord Server Motion Ime (2024)*

Pada Gambar 2.3. Merupakan tampilan dan fitur yang ada pada aplikasi *discord*, pada indikator merah merupakan *channel* yang terdapat pada *Server Motion Ime*, dapat dilihat disana ada berbagai macam *channel*, pada indikator hijau merupakan *channel* forum *game* yang apabila ditekan akan menampilkan indikator biru, disana dapat dilihat dalam satu *channel* terdapat banyak *room chat* yang dimana semua *member* dapat bergabung dalam *room chat* tersebut.

Gambar 2.4



Room Audio Chat pada Aplikasi *Discord*
Sumber : *Discord Server Motion Ime*

Pada gambar 2.4 diperlihatkan beberapa orang tergabung dalam *room audio chat*, orang yang terhubung dalam *room audio chat* ini dapat mengobrol selayaknya melakukan telfon secara kelompok, Fitur ini adalah yang paling banyak digunakan oleh para *Gamers* karena mereka dapat berbincang sekaligus memainkan *Game* secara bersama tanpa adanya hambatan dalam berkomunikasi.

Pada Indikator Merah merupakan *room* yang apabila ditekan akan menampilkan indikator biru dan hijau, dalam *room* ini kita dapat melakukan komunikasi sambil menonton atau memainkan game atau juga berdiskusi sambil menonton stream salah satu orang yang tergabung dalam *room* tersebut

2.4 Interaksi Sosial.

Interaksi dalam kamus besar bahasa indonesia adalah aksi timbal balik sedangkan sosial dalam kamus besar bahasa indonesia adalah berkenaan dengan masyarakat. (Ahmadi, 2009) mengatakan Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Selanjutnya (Walgito, 2003) Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya, dimana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lain nya sehingga terjadi hubungan yang saling timbal balik.

(Setiadi & Kolip: 2011) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan yang dinamis antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok atau antar kelompok dengan kelompok dalam bentuk kerja sama, persaingan maupun pertikaian, yang tertata dalam bentuk tindakan-tindakan yang didasarkan pada nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat

Interaksi antara individu dengan individu, individu yang satu memberikan pengaruh, rangsangan, dan stimulus, kepada individu lainnya. Sedangkan individu yang terkena pengaruh tersebut akan memberikan reaksi, tanggapan, atau respon.

Seperti: jabat tangan atau berbicara. Interaksi antara individu dengan kelompok, individu yang memberikan pengaruh, rangsangan dan stimulus kepada kelompok sosial. Contoh: seorang guru sedang mengajari siswa-siswa di dalam kelas. Interaksi antara kelompok dengan kelompok, hubungan interaksi antara kelompok sosial yang memberikan pengaruh, rangsangan dan stimulus kepada kelompok sosial lainnya. Seperti: satu kesebelasan sepak bola melawan kesebelasan sepak bola lainnya (Agung, Raharjo, 2009).

Didalam interaksi sosial (Istiana, 2002) ada kemungkinan dapat menyesuaikan dengan orang lain atau sebaliknya penyesuaian disini dalam arti yang luas yaitu bahwa individu dapat meleburkan diri dengan sekitarnya.

Agar interaksi itu terjadi atau berjalan dengan sesuai dengan yang diinginkan, maka diperlukan bukan hanya kemampuan untuk bertindak sesuai dengan konteks sosialnya, tetapi juga memerlukan kemampuan untuk menilai secara objektif perilaku kita sendiri dari sudut pandang orang lain (Suryanto, 2015).

2.4.1 Ciri-Ciri Interaksi Sosial

Dalam interaksi sosial terdapat beberapa ciri – ciri yang terkandung di dalamnya, diantaranya adalah menurut (Santosa: 2004) mengatakan bahwa “ciri-ciri interaksi sosial adalah adanya hubungan; adanya individu; adanya tujuan; dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial”. Secara rinci adalah sebagai berikut:

- 1) Ada hubungan Setiap interaksi sudah barang tentu terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok.

- 2) Ada Individu Setiap interaksi sosial menurut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan.
- 3) Ada Tujuan Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.
- 4) Ada Hubungan dengan struktur dan fungsi sosial Interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok ini terjadi karena individu dalam hidupnya tidak terpisah dari kelompok. Di samping itu, tiap-tiap individu memiliki fungsi di dalam kelompoknya.

2.4.2 Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial

(Soekanto: 2012) menjelaskan bahwa suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

- 1) Adanya kontak sosial: yaitu terjadinya proses menerima stimulus dan memberikan respon di antara kedua belah pihak, atau adanya reaksi dari pihak yang menerima terhadap aksi yang diberikan seseorang.
- 2) Adanya komunikasi: yaitu proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang terhadap informasi, sikap, dan perilaku orang lain yang berbentuk pengetahuan, pembicaraan, gerak-gerik, atau sikap, perilaku dan perasaan-perasaan, sehingga seseorang membuat reaksi-reaksi terhadap informasi, sikap, dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah dialami.

(Dayakisni & Hudaniah: 2009) menyatakan bahwa interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, sebagai berikut:

1) Kontak sosial

Kontak sosial dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Abdulsyani (1994:154) menjelaskan kontak sosial adalah hubungan antara satu orang atau lebih, melalui percakapan dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan masyarakat. Kontak sosial dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kontak primer dan kontak sekunder: 1). Kontak primer terjadi apabila seseorang mengadakan hubungan secara langsung seperti tatap muka, saling senyum, berjabat

tangan, dan lain-lain. 2). Sedangkan kontak sekunder adalah kontak tidak langsung atau memerlukan perantara seperti menelpon dan berkirim surat. Apabila dicermati, baik dalam kontak primer maupun kontak sekunder terjadi hubungan timbal balik antara komunikator dan komunikan. Dalam percakapan tersebut agar kontak sosial dapat berjalan dengan baik, harus ada rasa saling pengertian dan kerjasama yang baik antara komunikator dengan komunikan.

Penjelasan di atas terlihat bahwa ada tiga komponen pokok dalam kontak sosial, yaitu: 1). percakapan, 2). saling pengertian, 3). kerja sama antara komunikator dan komunikan. Ketiga komponen tersebut merupakan kemampuan interaksi sosial yang harus dimiliki oleh individu.

2) Komunikasi

Komunikasi verbal maupun non verbal merupakan saluran untuk menyampaikan perasaan atau gagasan dan sekaligus sebagai media untuk dapat menafsirkan atau memahami pikiran atau perasaan orang lain. (Sugiyono: 2005) menjelaskan bahwaciri-ciri komunikasi meliputi lima ciri yaitu: keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Keterbukaan, komunikasi antar pribadi mempunyai ciri keterbukaan, maksudnya adalah adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membukadiri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain. Keterbukaan ini sangat penting dalam komunikasi antar pribadi agar komunikasi menjadi lebih bermakna dan efektif. Keterbukaan ini berarti adanya niat dari masing-masing pihak yang dalam hal ini antara komunikator dan komunikan saling memahami dan membuka pribadi masingmasing.
- 2) Empati, komunikasi antar pribadi perlu ada empati dari komunikator. Hal ini dapat dinyatakan bahwa komunikasi antar pribadi akan berlangsung secara kondusif apabila pihak komunikator menunjukkan rasa empati pada komunikan. Empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. (Sugiyono, 2005) menjelaskan empati adalah sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain secara paripurna baik yang Nampak maupun yang terkandung, khususnya dalam aspek perasaan, pikiran, dan keinginan. Dengan berempati kita menempatkan diridalam suasana perasaan, pikiran, dan keinginan orang lain sedekat mungkin. Secara psikologis apabila dalam komunikasi komunikator menunjukkan empati pada komunikan akan menunjang berkembangnya suasana hubungan yang didasari atas saling pengertian, penerimaan, dipahami, dan adanya kesamaan diri.
- 3) Dukungan, komunikasi antarpribadi perlu dimunculkan sikap memberi dukungan dari pihak komunikator agar komunikan mau berpartisipasi dalam komunikasi. (Sugiyono, 2005) secara tegas menyatakan keterbukaan danempati tidak akan bertahan lama apabila tidak didukung oleh suasana yang

mendukung. Hal ini berarti bahwa dalam komunikasi antar pribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi, lebih-lebih dari komunikator.

- 4) Rasa positif, komunikasi antar pribadi ditunjukkan oleh sikap dari komunikator khususnya sikap positif. Sikap positif dalam hal ini berarti adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif terhadap komunikan. Dalam komunikasi antar pribadi sikap positif ini ditunjukkan oleh sekurang-kurangnya dua unsur yaitu: (1) komunikasi antar pribadi hendaknya memberikan nilai positif dari komunikator, (2) perasaan positif pada diri komunikator.
- 5) Kesamaan, kesamaan menunjukkan kesetaraan antara komunikator dan komunikan. Dalam komunikasi antar pribadi kesetaraan ini merupakan ciri yang penting dalam keberlangsungan komunikasi dan bahkan keberhasilan komunikasi antar pribadi. Apabila dalam komunikasi antar pribadi komunikator merasa mempunyai derajat kedudukan yang lebih tinggi dari pada komunikan maka dampaknya akan ada jarak dan ini berakibat proses komunikasi akan terhambat. Namun apabila komunikator memposisikan dirinya sederajat dengan komunikan maka pihak komunikan akan merasa nyaman sehingga proses komunikasi akan berjalan dengan baik dan lancar. Dalam melakukan komunikasi dengan orang lain, harus ada rasa keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif pada orang lain, dan adanya kesamaan atau kesetaraan dengan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa syarat-syarat yang dibutuhkan dalam interaksi adanya kontak sosial dan adanya komunikasi, baik itu kontak primer maupun kontak sekunder dan komunikasi verbal maupun komunikasi nonverbal. Apabila individu mampu memenuhi syarat-syarat yang ada dalam interaksi sosial, maka akan terjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Syarat-syarat interaksi sosial diatas akan dijadikan sebagai indikator dalam penyusunan skala interaksi sosial.

Berdasarkan beberapa teori tentang interaksi sosial di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lain, dimana individu yang satu mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga terjadi hubungan saling timbal balik. Aspek yang akan diteliti

dalam penelitian ini diambil dari beberapa syarat kemampuan interaksi sosial. Adapun syarat interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Selanjutnya dijadikan indikator penelitian meliputi: 1). Percakapan, 2). Saling pengertian, 3). Bekerjasama, 4). Keterbukaan, 5). Empati, 6). Memberikan dukungan atau motivasi, 7). Rasa positif, 8). Adanya kesamaan dengan orang lain.

2.4.3 Tahap-tahap Hubungan Dalam Interaksi Sosial

Mark L. Knapp dalam (Sunarto, 2004) membahas berbagai tahap yang dapat dicapai dalam interaksi sosial. Tahap interaksi sosial dibagi dalam dua kelompok besar, yaitu tahap yang mendekatkan sesama individu dalam interaksi sosial dan tahap yang menjauhkan individu dalam interaksi sosial.

Tahap yang mendekatkan dirinci mulai dari tahap menjajaki (*experimenting*), memulai (*initiating*), meningkatkan (*intensifying*), menyatupadukan (*integrating*), dan mempertalikan (*bonding*):

- 1) Tahap penjajakan dimulai dari menjajaki proses yang terjadi di lingkungan baru. Dimulai dari tegur sapa yang diikuti dengan obrolan kecil, misalnya menanyakan nama, tempat tinggal, jurusan, dan lain-lain. Selanjutnya hasil penjajakan ini dijadikan landasan untuk memutuskan apakah hubungan akan dilanjutkan dan ditingkatkan.
- 2) Tahap memulai terjadi setelah lingkungan sosial baru dijajaki oleh seseorang, maka hasil dari penjajakan tersebut dijadikan sebagai landasan untuk memutuskan apakah hubungan akan dilanjutkan dan ditingkatkan atau tidak.
- 3) Tahap peningkatan merupakan peningkatan hubungan dilakukan jika hubungan yang terjadi dianggap cocok. Peningkatan hubungan terjadi secara hati-hati dan bertahap. Secara bertahap terjadi peningkatan komunikasi pribadi dan komunikasi non verbal. Selanjutnya kebersamaan dalam tindakan pun terus meningkat.
- 4) Tahap penyatu paduan merupakan suatu tahap antara yang menjembatani peningkatan hubungan dan pertalian. Pada tahap ini masing-masing pihak mulai merasakan dirinya sebagai bagian dari suatu kesatuan, dan pihak luar mulai memperlakukan individu sebagai suatu kesatuan.

- 5) Tahap pertalian merupakan tahap akhir dalam proses interaksi yang mempersatukan, ditandai dengan diresmikannya pertalian yang terjalin. Peresmian yang mencerminkan dukungan masyarakat terhadap hubungan yang menjadikan satu individu terikat dengan individu lain dengan berbagai kesepakatan. Sehingga setiap anggota sulit untuk memutuskan hubungan dengan anggota kelompoknya.

2.4.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

(Menurut Ahmadi: 1999) faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial yaitu, faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati:

- 1) Faktor imitasi adalah proses meniru tingkah laku orang lain yang berada di sekitarnya. Imitasi banyak dipengaruhi oleh jangkauan indranya, yaitu sebatas yang dilihat, didengar dan dirasakan.
- 2) Faktor sugesti adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun orang lain, pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik. Sugesti dapat dibedakan menjadi dua. 1) auto-sugesti, yaitu sugesti terhadap diri yang datang dari dirinya sendiri, dan 2) heterosugesti, yaitu sugesti yang datang dari orang lain.
- 3) Faktor identifikasi berarti mendorong untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun secara batiniah.
- 4) Faktor simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi, bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya.

Selain beberapa faktor yang mendukung terjadinya interaksi sosial yang telah diuraikan di atas, (Rakhmat: 2012) juga menjelaskan faktor-faktor yang mendukung terjadinya perilaku manusia dalam interaksi sosial, yaitu faktor personal dan faktor situasional, sebagai berikut:

Faktor Personal

Faktor personal yaitu faktor dari individu itu sendiri. Terdiri dari faktor biologis dan faktor sosio psikologis:

1. Faktor Biologis

Manusia sebagai makhluk biologis mempunyai dorongan untuk memenuhi kebutuhan biologisnya. Manusia memerlukan makan dan minum untuk mempertahankan kehidupan, memerlukan tempat tinggal untuk mendapatkan keamanan, dan lawan jenis untuk melanjutkan reproduksi. Bahkan, sampai kepada struktur DNA yang menyimpan seluruh memori warisan biologis yang diterima dari kedua orang tua. Seseorang yang berasal dari keturunan tertentu akan mewarisi sedikit banyaknya sifat-sifat biologis orangtua. Apakah itu warna kulit, jenis rambut, mata, hidung, maupun ukuran badan.

2. Faktor Sosio psikologis

Manusia adalah makhluk sosial, dari proses sosial ia memperoleh beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilakunya. Hal ini dapat diklasifikasikan ke dalam tiga komponen: afektif, kognitif dan konatif. Sebagaimana yang dijelaskan (Rakhmat: 2012):

1. Afektif (motif sosiogenis, sikap dan emosi)

Motif sosiogenis merupakan motif skunder yang terdiri dari:

- (1) motif ingin tahu: mengerti, menata dan menduga (predictability)
- (2) motif kompetensi: seseorang ingin membuktikan bahwa dirinya mampu dalam mengatasi semua problem kehidupan
- (3) motif cinta: kebutuhan akan diterima dan mendapat perlakuan yang wajar dan kasih sayang dari kelompoknya
- (4) motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas
- (5) kebutuhan akan nilai
- (6) kebutuhan pemenuhan diri.

2. Sikap

- (1) kecenderungan bertindak, berpersepsi, berfikir dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau nilai
- (2) dorongan atau motivasi dalam menentukan apa apakah seseorang harus pro atau kontra terhadap sesuatu
- (3) relatif lebih menetap. Bagaimana studi menunjukkan bahwa sikap politik kelompok cenderung dipertahankan dan jarang mengalami perubahan
- (4) mengandung aspek evaluasi. Artinya mengandung nilai menyenangkan atau tidak menyenangkan
- (5) timbul dari pengalaman.

Emosi

Emosi menunjukkan kegoncangan organisme yang disertai oleh gejala-gejala kesadaran, keprilakuan, dan proses fisiologis.

- (1) Kognitif (Kepercayaan) Keyakinan bahwa sesuatu itu benar atau salah atas dasar bukti, sugesti otoritas, pengalaman atau intuisi. Kepercayaan menentukan seseorang dalam mengambil keputusan dan menentukan sikap terhadap objek, dan kepercayaan juga terbentuk berdasarkan pengetahuan, kebutuhan dan kepentingan.

- (2) Konatif (Kebiasaan) Kebiasaan merupakan aspek perilaku manusia yang menetap, berlangsung secara otomatis tanpa direncanakan. Kebiasaan mungkin merupakan

hasil pelaziman yang berlangsung pada waktu yang sama atau sebagai reaksi khas yang dilakukan secara berulang-ulang.

Faktor Situasional

Faktor kedua yang dapat mempengaruhi perilaku manusia dalam berinteraksi sosial adalah faktor situasional, meliputi:

Aspek objektif dari lingkungan, terdiri dari:

- (1) Faktor ekologis merupakan keadaan alam yang terdiri dari geografis, iklim dan meteorologis mempengaruhi gaya hidup dan perilaku manusia. Dimana kondisi alam mempengaruhi aktivitas manusia, seperti cuaca panas, hujan, mendung dan lainnya.
- (2) Faktor desain dan arsitektur mempengaruhi pola interaksi manusia yang berada di dalamnya. Semakin bagus struktur bangunan tersebut maka semakin bagus pula pola interaksi manusia yang berada di dalamnya.
- (3) Faktor temporal mempengaruhi pola interaksi manusia. Seseorang yang dalam keadaan lelah akan berbeda dalam menanggapi aksi yang diberikan ketika dalam keadaan fit, begitu juga ketika seseorang dalam keadaan sibuk dan luang ataupun pesan yang disampaikan di pagi hari, siang hari, sore dan bahkan tengah malam. Masing-masing akan mendapatkan respon yang berbeda.
- (4) Suasana perilaku (behavior setting) juga akan menentukan perilaku manusia, dimana seseorang akan bersikap santun dalam kegiatan beragama dan ditempat ibadah, namun akan lebih agresif bila ditempat hiburan atau pasar.
- (5) Teknologi sebagai media sosial telah mempengaruhi pola interaksi dalam kehidupan masyarakat.
- (6) Sosial sebagai sistem peranan dalam masyarakat, struktur kelompok dan organisasi, karakteristik populasi, adalah faktor-faktor sosial yang menata perilaku manusia.
- (7) Lingkungan psikososial merupakan persepsi tentang sejauh mana lingkungan memuaskan atau mengecewakan, akan mempengaruhi perilaku dalam lingkungan. Lingkungan dalam persepsi kita lazim disebut dengan iklim. Dalam organisasi, iklim psikososial menunjukkan persepsi orang tentang kebiasaan individual, ketegasan pengawasan, kemungkinan kemajuan, dan tingkat keakraban.
- (8) Stimulus yang mendorong memperteguh perilaku: Adanya stimulus yang menentukan apakah perilaku tersebut layak dilakukan dalam situasi tertentu ataupun kurang layak.

(Rakhmat: 2003) menjelaskan kemampuan bergaul berhubungan dengan dukungan sosial dan konsep diri. Dukungan sosial sangat penting dalam berbagai

aspek kehidupan individu, karena individu adalah makhluk sosial yang selalu berhubungan satu sama lain. Kurang atau tidak tersedianya dukungan sosial akan menjadikan remaja merasa tidak berharga dan terisolasi. Selain itu, (Bahri: 2009) menjelaskan bahwa “percaya diri merupakan suatu unsur kepribadian yang menerangkan perilaku dan bagaimana perilaku dengan penuh keyakinan untuk mencapai kesuksesan”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor sosiopsikologis, sementara faktor eksternal terdiri dari situasi-situasi yang dihadapi individu di dalam lingkungannya. Sementara itu konsep diri dan dukungan social teman sebaya juga sangat menentukan bagaimana seseorang dalam berinteraksi sosial.

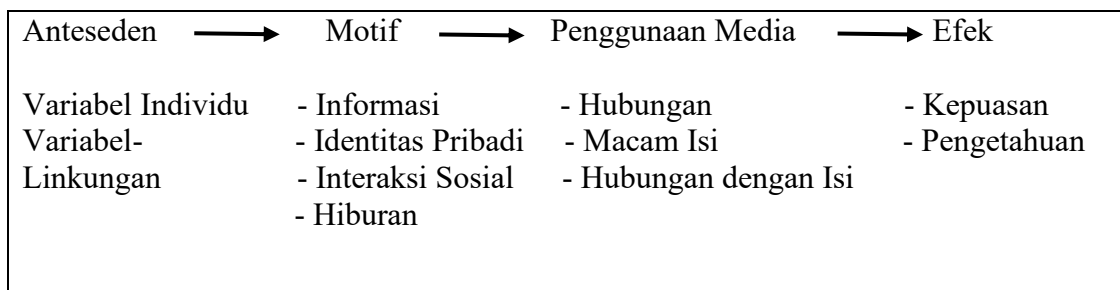
2.5 Teori Uses and Gratification

Penelitian ini menggunakan Teori *Uses and Gratification* (kebutuhan dan kepuasan). Teori *uses and gratification* merupakan pengembangan dari teori atau model jarum hipodermik. Teori ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Kartz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication : Current Perspectives on Gratification Research*. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan suatu media. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori *uses and gratification*

mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan.

Teori *Uses and Gratifications* adalah kerangka berpikir yang dapat digunakan untuk memahami bagaimana pengguna media memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya.





Motif Analisis Menurut McQuail

Sumber : *McQuail* (2011)

Menurut Elihu Katz dan Herbert Blumer, teori ini meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial yang menimbulkan harapan-harapan tertentu dari media. Hal inilah yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan atau keterlibatan pada kegiatan lain dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain.

Ada 5 asumsi dasar yang menjadi inti gagasan teori penggunaan dan kepuasan, yaitu: 1). Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan, 2). Inisiatif dalam menghubungkan kebutuhan akan kepuasan terhadap pilihan media tertentu bergantung pada anggota khalayak, 3). Media berkompetisi dengan sumber kebutuhan lain, 4). Orang memiliki kesadaran diri yang cukup akan penggunaan media mereka, minat, motif, sehingga dapat memberikan gambaran yang akurat pada peneliti, 5). Keputusan pada nilai mengenai bagaimana khalayak menghubungkan kebutuhannya dengan media atau isi tertentu seharusnya ditunda.

Teori *uses and gratification* ini menjelaskan tentang sifat khalayak yang aktif dalam mengkonsumsi media sehingga mereka dapat selektif dalam memilih media pesan media yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan audiensi. Pemilihan media yang dilakukan oleh audiens merupakan salah satu cara pemenuhan kebutuhan

mereka dalam menerima informasi. Khalayak mengkonsumsi suatu media didorong oleh motif tertentu guna memenuhi kebutuhan mereka. Inti dari teori *uses and gratification* adalah pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik dalam usaha memenuhi kebutuhannya, artinya teori *uses and gratification* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya, (Nurrudin,2008).

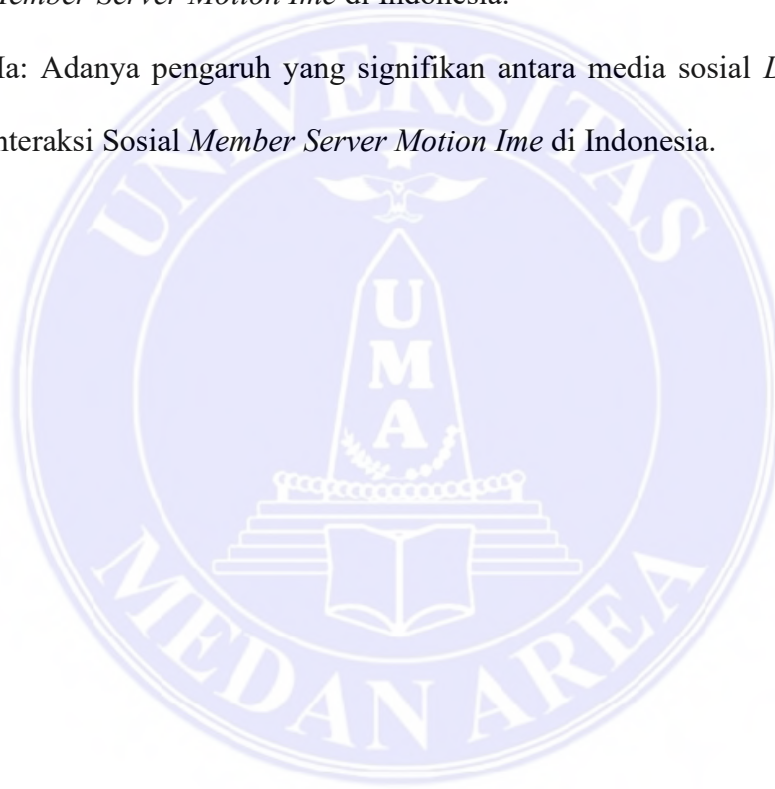
Dimensi dalam motif yang digunakan peneliti untuk melakukan analisis dalam penelitian ini merupakan teori dari McQuail. 1). Motif informasi (*surveillance*) yaitu informasi mengenai bagaimana media membantu individu mencapai sesuatu. 2). motif identitas pribadi (*personal identity*) melibatkan cara-cara untuk menekankan nilai-nilai individu, 3). motif integrasi dan interaksi sosial (*personal relationship*) melibatkan penggunaan media sebagai pengganti teman, 4). motif hiburan (*diversion*) yaitu melarikan diri dari rutinitas atau aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan diatas teori *Uses and Gratification* dapat menjadi pedoman dalam penelitian ini karena teori ini memiliki motif integrasi dan interaksi sosial (*personal relationship*) yang melibatkan penggunaan media sebagai pengganti teman. Pada konteks penelitian ini tentang pengaruh penggunaan aplikasi *discord* terhadap interaksi sosial *member server motion ime* di Indonesia, peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *discord* terhadap interaksi sosial *member server motion ime* di Indonesia dan seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *discord* terhadap interaksi sosial *member server motion ime* di Indonesia.

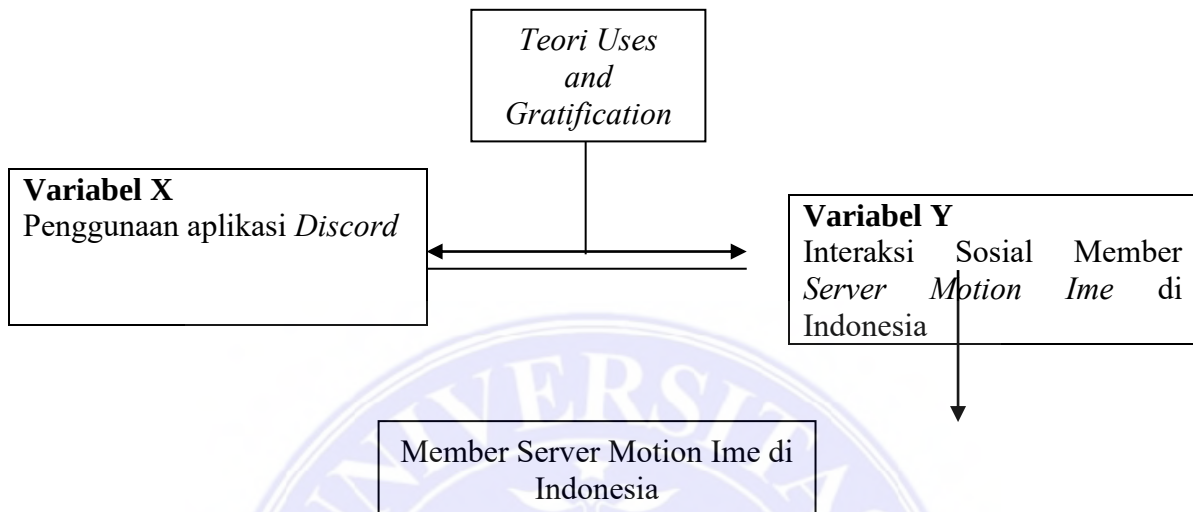
2.5.1 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini diajukan dua hipotesis yang menjadi jawaban sementara dari rumusan masalah, di antaranya:

1. H₀: Tidak ada pengaruh antara media sosial *Discord* terhadap Interaksi Sosial *Member Server Motion Ime* di Indonesia.
2. H_a: Adanya pengaruh yang signifikan antara media sosial *Discord* terhadap Interaksi Sosial *Member Server Motion Ime* di Indonesia.



2.6 Kerangka Berpikir



Kerangka Berpikir Sumber: Peneliti 2024

Variabel Independen (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi discord, aplikasi discord ini merupakan salah satu *platform* media sosial yang sering digunakan anak muda terutama *gamers* untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi secara daring. Penelitian ini akan mencari tahu bagaimana penggunaan aplikasi discord ini memberi pengaruh pada interaksi member motion ime di indonesia dan seberapa besar pengaruhnya.

Variabel Dependen (Y) dalam penelitian ini adalah Interaksi Sosial *member Motion Ime* di Indonesia, ini adalah proses berinteraksi para member dengan member lain secara daring melalui aplikasi *discord* dalam *server motion ime*. Penelitian ini dilakukan di *server motion ime* dengan populasi yaitu *member server motion ime* itu sendiri.

2.7 Definisi Operasional

Tabel 2.3

Variabel	Definisi Operasional	Indikator Variabel
Penggunaan Aplikasi Discord	Memungkinkan orang untuk berkomunikasi secara daring dan saling berbagi tampilan	1. <i>Room Chat</i> 2. <i>Audio Chat</i> 3. <i>Video Group Chat</i> 4. <i>Sharescreen</i> 5. <i>Channel</i>
Interaksi Sosial	Proses berinteraksi dengan orang lain melalui <i>platform</i> digital untuk saling berkomunikasi dan mengekspresikan diri menggunakan isyarat visual dan verbal	1. Kontak Sosial 2. Komunikasi

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jika data yang ada di lapangan memiliki kesamaan dengan objek yang diteliti maka hasil penelitian yang didapat akan valid. Saat alat ukur yang digunakan dalam penelitian telah valid maka dapat dipastikan instrumen penelitian juga valid (Sugiyono, 2017). Data yang berupa angka tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapat suatu informasi ilmiah di balik angka- angka tersebut. Analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dimana pengumpulan data dilakukan dengan bantuan instrumen penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sementara.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei. (Sugiyono, 2018) mengatakan metode survey adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologi dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu , teknik pengumpulan data dengan pengamatan (wawancara atau kuesioner) yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk di generalisasikan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian merupakan hal yang penting dalam penelitian karena merupakan tempat objek yang akan di survey. Dikarenakan penulis menjadikan *Member Server Motion Ime* sebagai objek yang akan diteliti maka lokasi dalam penelitian ini adalah *Server Discord Motion Ime*.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan mei – agustus 2024.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2018) populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Populasi dalam wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah *member server motion ime* yang menggunakan aplikasi *Discord* dan tergabung dalam *server motion ime*. Data dalam penelitian ini bersumber dari *server Discord Motion Ime* yang aktif yang berjumlah 1.143.574.



3.3.2 Sampel

(Menurut Sugiyono: 2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Definisi dari sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel tersebut terdiri dari beberapa anggota yang dipilih dari populasi atau dengan kata lain, tidak semua jumlah populasi dapat menjadi sampel penelitian. Adanya pengambilan sampel penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah proses pengamatan dan menganalisis data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Purposive sampling*, yang dimana penentuan sampel berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan yang digabung dengan penghitungan tingkat kepercayaan lemeshow. Menurut (Riyanto dan Hermawan: 2020) penghitungan sampel dengan rumus Lemeshow dapat digunakan untuk menghitung jumlah sampel dengan total populasi yang tidak diketahui secara pasti. Didalam penelitian sampel Adapun kriteria yang digunakan yaitu:

1. Tergabung dalam *Server Discord Motion Ime* di Indonesia.
2. Aktif dalam *server Discord Motion Ime*
3. Dengan Jenis Kelamin Pria/Wanita
4. Berusia Kurang dari 17 dan Lebih dari 25 Tahun
5. Intensitas Penggunaan Aplikasi Minimal 1 Jam – diatas 6 Jam

Dalam menghitung jumlah populasi dengan menggunakan rumus Lemeshow, yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{z^2 \cdot P \cdot (1-P)}{d^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

z = Skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

p = Maksimal estimasi

d = Tingkat Kesalahan

Dengan rumus diatas maka penentuan jumlah sampel pada penelitian ini menggunakan rumus Lemeshow dengan tingkat kepercayaan kepercayaan 95% dan tingkat kesalahan 5%

Keterangan n = Ukuran sampel

N = Populasi

e = Perkiraan tingkat kesalahan dalam penelitian ini adalah 5%

$$n = \frac{(1,96)^2 \times 0,5 (1-0,5)}{0,05}$$

$$n = \frac{3,8416 \times 0,25}{0,0025}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,0025}$$

$$n = 384$$

Hasil dan dari rumus yang didapatkan adalah $384,16 = 384$ orang sehingga pada penelitian ini peneliti mengambil data dari sampel sebanyak 384 member yang tergabung dalam server *Motion Ime*

Dalam penentuan sampel dibutuhkan teknik sampling. Teknik sampling digunakan untuk menyeleksi keseluruhan dari populasi agar mampu merepresentasikan populasi. Teknik sampling adalah teknik yang dipakai guna memperoleh sampel pada penelitian (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu *nonprobability* sampling dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2019) teknik *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dan dalam penelitian ini yang menjadi pertimbangan adalah kriteria sampel.

3.3.3 Teknik Penarikan Sampel

(Menurut Sugiyono: 2017) Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Menurut Natoatmojo (2010) dalam Teknik sampling adalah pengambilan sampel yang didasarkan atas suatu keadaan tertentu seperti karakteristik populasi ataupun ciri-ciri yang sudah ada dan diketahui sebelumnya. Dengan hal tersebut, peneliti menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Alasan peneliti memilih metode *Purposive sampling* ini karena jumlah populasi pada penelitian ini yaitu member server Discord Motion Ime ini heterogen atau tidak tetap jumlahnya dan sampel dipilih berdasarkan kriteria dan penghitungan lemeshow.

Gambar 3.1

Population	Confidance level 90 per cent			Confidance level 95 per cent			Confidance level 99 per cent		
	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence
30	27	28	29	28	29	29	29	29	30
50	42	45	47	44	46	48	46	48	49
75	59	64	68	63	67	70	67	70	72
100	73	81	88	79	86	91	87	91	95
120	83	94	104	91	100	108	102	108	113
150	97	111	125	108	120	132	122	131	139
200	115	136	158	132	150	168	154	168	180
250	130	157	188	151	176	203	182	201	220
300	143	176	215	168	200	234	207	233	258
350	153	192	239	183	221	264	229	262	294
400	162	206	262	196	240	291	250	289	329
450	170	219	282	207	257	317	268	314	362
500	176	230	301	217	273	340	285	337	393
600	187	249	335	234	300	384	315	380	453
650	192	257	350	241	312	404	328	400	481
700	196	265	364	248	323	423	341	418	507
800	203	278	389	260	343	457	363	452	558
900	209	289	411	269	360	468	382	482	605
1,000	214	298	431	278	375	516	399	509	648
1,100	218	307	448	285	388	542	414	534	689
1,200	222	314	464	291	400	565	427	556	727
1,300	225	321	478	297	411	586	439	577	762
1,400	228	326	491	301	420	606	450	596	796
1,500	230	331	503	306	429	624	460	613	827
2,000	240	351	549	322	462	696	498	683	959
2,500	246	364	581	333	484	749	524	733	1,061
5,000	258	392	657	357	536	879	586	859	1,347
7,500	263	403	687	365	556	934	610	911	1,480
10,000	265	408	703	370	566	964	622	939	1,556
20,000	269	417	729	377	583	1,013	642	986	1,688
30,000	270	419	738	379	588	1,030	649	1,002	1,737
40,000	270	421	742	381	591	1,039	653	1,011	1,762
50,000	271	422	745	381	593	1,045	655	1,016	1,778
100,000	272	424	751	383	597	1,056	659	1,026	1,810
150,000	272	424	752	383	598	1,060	661	1,030	1,821
200,000	272	424	753	383	598	1,061	661	1,031	1,826
250,000	272	425	754	384	599	1,063	662	1,033	1,830
500,000	272	425	755	384	600	1,065	663	1,035	1,837
1,000,000	272	425	756	384	600	1,066	663	1,036	1,840

Pada gambar 3.1 merupakan rumus lemeshow dalam penentuan jumlah sampel dari populasi dengan jumlah yang tidak diketahui pasti,

3.4 Teknik Pengumpulan Data

(Menurut Sugiyono: 2018) terdapat tiga hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu, kualitas instrumen penelitian, kualitas pengumpulan data dan analisis data. Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang teruji validitas dan realibilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Jenis data yang digunakan penelitian ini menggunakan pengumpulan data primer, data primer yang dimaksud yaitu data asli yang dikumpulkan oleh periset untuk menjawab masalah riset secara khusus, adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa :

3.4.1 Kuesioner, Obeservasi, Wawancara

(Sugiyono: 2017) menyatakan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Teknik pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti dengan penyebaran daftar pertanyaan tertulis (angket) kepada konsumen yang menggunakan aplikasi *Discord* dan tergabung dalam server *Motion Ime* (responden). Pengumpulan data ini didasarkan atas dasar jawaban dan tanggapan responden terhadap pernyataan yang diajukan oleh peneliti.

Kahn & Channel (dalam Samirosa, 2012) mendefinisikan wawancara sebagai diskusi antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu. Proses wawancara

dilakukan melalui tanya jawab secara lisan dan tatap muka yang diarahkan pada fokus masalah dalam penelitian dengan maksud untuk menggali data atau informasi yang bersifat klasifikasi, pandangan atau pendapat untuk mengungkap makna yang terkandung dari masalah yang diteliti. Biasanya wawancara digunakan untuk memperoleh data/informasi yang tidak terjaring melalui teknik dokumentasi atau pun untuk memperjelas kembali isi yang ada dalam dokumen tersebut. Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk memperoleh data/informasi tentang pengaruh penggunaan aplikasi *Discord* terhadap Interaksi Sosial *member Server Motion Ime*. Untuk memperoleh data/informasi yang diperlukan, wawancara dilakukan pada *member Server Motion Ime*. Samirosa (2012) membagi tiga tipe wawancara berdasarkan tingkat formalitas dan terstrukturnya wawancara yaitu terstruktur, tidak terstruktur dan semi terstruktur.

Wawancara terstruktur menggunakan kuesioner yang sudah disusun sebelumnya sehingga memiliki standar yang sama, sedangkan tidak terstruktur merupakan kebalikannya yaitu bersifat informal yang tidak ada pedoman apapun. Pewawancara hanya melontarkan satu topik dan partisipan diberi kebebasan untuk mengungkapkan apapun yang berkaitan dengan topik tersebut. Sedangkan wawancara semi terstruktur adalah gabungan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur artinya pewawancara menyiapkan catatan pertanyaan disertai memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada partisipan untuk melontarkan jawabannya. Dalam penelitian ini digunakan wawancara terstruktur dengan menyebar kuisisioner melalui G-Form.

Observasi (*observation*) adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata,

2015). Sebelum melakukan pengamatan sebaiknya peneliti menyiapkan pedoman observasi berupa garis-garis besar atau butir-butir umum kegiatan yang akan diobservasi. Dalam proses pelaksanaan observasi, peneliti dapat merinci hal-hal yang dikembangkan dari aspek-aspek observasi. Cara yang paling efektif menggunakan metode observasi adalah dengan cara melengkapinya dengan format atau blanko pengamatan sebagai instrumen, sehingga lebih detail tetapi memudahkan bagi peneliti karena hanya tinggal menceklis saja. Teknik observasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan data faktual dan rinci yang terjadi di lapangan yaitu keadaan sarana praktek, proses belajar mengajar dan mencocokkan apa yang ada di dokumen dengan keadaan yang sesungguhnya.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian harus diidentifikasi untuk mengetahui alur penelitian dan pengaruh antara dua variabel atau lebih (Bungin, 2008). Berikut adalah contoh variabel dalam sebuah penelitian:

- 1 Variabel yang dapat berpengaruh terhadap variabel dependen disebut variabel independent. Penggunaan Aplikasi *Discord* merupakan variabel independent penelitian.
- 2 Variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Komunikasi dan Interaksi Sosial *member Server Motion Ime* merupakan variabel dependen dari penelitian.

3.6 Skala Pengukuran Variabel

Instrumen dalam penelitian ini berupa kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Maka untuk mengetahui sikap dan persepsi responden. Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2018) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam jawaban setiap item instrumen mempunyai bobot nilai seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1

No.	Pernyataan	Kode	Skor Nilai
1	Sangat Setuju	SS	5
2	Setuju	S	4
3	Netral	N	3
4	Tidak Setuju	TS	2
5	Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pemberian Skor untuk Jawaban Kuesioner

Dengan skala Likert , maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Maka pernyataan tersebut yang nantinya akan diolah sampai menghasilkan kesimpulan.

Dalam menentukan hasil jawaban responden maka diperlukan angka penafsiran. Angka penafsiran yang digunakan ini dalam setiap penelitian kuantitatif untuk mengelolah data mentah hingga mendapatkan hasil akhir, apakah responden sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju atas apa yang ada dalam pernyataan tersebut.

3.7 Sumber Data

3.7.1 Data Primer

Menurut (Sugiyono, 2017) data primer merupakan data langsung yang memberikan data terhadap pengumpul data. Pengumpul data pada data primer dilakukan dengan menyebar kuisioner terhadap responden *Member Server Motion Ime*. Data informasi dikumpulkan melalui *Google Form* untuk keperluan analisis penelitian terhadap *Member Server Motion Ime*.

3.7.2 Data Sekunder

Menurut (Sugiyono, 2017) sekunder adalah sumber data tidak langsung memberikan data terhadap pengumpul data, misalnya lewat dokumen, buku, tesis, jurnal, skripsi dan informasi pendukung lainnya yang diperoleh dengan berkaitan terhadap penelitian tersebut.

3.8 Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dari kuesioner, selanjutnya diolah. Untuk mempermudah dalam melakukan pengolahan data, peneliti menggunakan software hasilnya lebih

cepat dan tepat. Data disajikan dalam bentuk tabel dengan tujuan agar data mudah dibaca serta dimengerti.

Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode survei. Metode survei menurut (Sugiyono: 2018) metode penelitian survei adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian survei, peneliti menanyakan beberapa orang (yang disebut responden) tentang keyakinan, pendapat, karakteristik suatu obyek dan perilaku yang telah lalu atau sekarang dengan menggunakan kuisioner. Kuisioner sebagai instrument penelitian merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk kemudian dijawab oleh responden.

3.9. Uji Keabsahan Data

3.9.1 Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen atau alat pengukuran benar-benar mengukur konsep atau fitur yang ingin diukur. Uji validitas adalah metode pengujian yang memungkinkan untuk menunjukkan tingkat kelayakan berbagai instrumen serta memastikan bahwa variabel sesuai dengan tujuan penelitian (Arikunto, 2017).

3.9.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas penting dilakukan dengan menggunakan rumus pengukuran yang sebanding untuk mengetahui apakah hasil tes tetap. Metode pengujian yang

dikenal sebagai uji reliabilitas memanfaatkan pemahaman tentang tingkat kehandalan suatu item dalam menguji variabel yang diteliti. Reliabilitas instrumen mengacu pada seberapa tepat atau konsisten nilai yang dihasilkannya. Suatu instrumen dianggap reliabel jika menghasilkan nilai koefisien reliabilitas yang konsisten. Jika hasil pengujian instrumen menunjukkan hasil yang relatif tetap (konsisten) dalam penelitian ini, instrumen tersebut dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. Oleh karena itu, masalah ketepatan hasil terkait dengan masalah reliabilitas instrumen.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARANAN

5.1. KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan aplikasi discord memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial, yang mana dapat dilihat pada uji korelasi nilai Sig.(2 tailed) yang dihasilkan yakni 0,000 yang mana $< 0,05$. Dan hasil koefisiensi korelasi memberikan hasil 0,669 yang artinya tingkat kekuatan korelasinya adalah hubungan yang kuat, penentuan ini didapat berdasarkan kriteria tingkat kekuatan korelasi yang mana skor 0.51 – 0,75 adalah hubungan kuat, dan angka koefisiensi diatas bernilai positif, maka arah hubungan yang dihasilkan adalah positif.

Dan pada Hasil penelitian ini dengan pengolahan koefisien korelasi menggunakan Rank Spearman hasil yang didapat 0,99624 maka dapat disimpulkan bahwa antara penggunaan aplikasi discord dan interaksi sosial memiliki hubungan yang sangat kuat, karena pada kriteria tingkat kekuatan korelasi nilai 0,75 – 0,99 berarti memiliki hubungan yang sangat kuat, dan pada hasil uji regresi linier hasil perhitungan tabel penggunaan aplikasi *discord* nilai R Square yang dihasilkan yaitu 0,499 artinya 49,9%, hal ini mengidentifikasikan bahwa penggunaan aplikasi discord berpengaruh terhadap interaksi sosial sebesar 49,9% dan sisanya 50,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

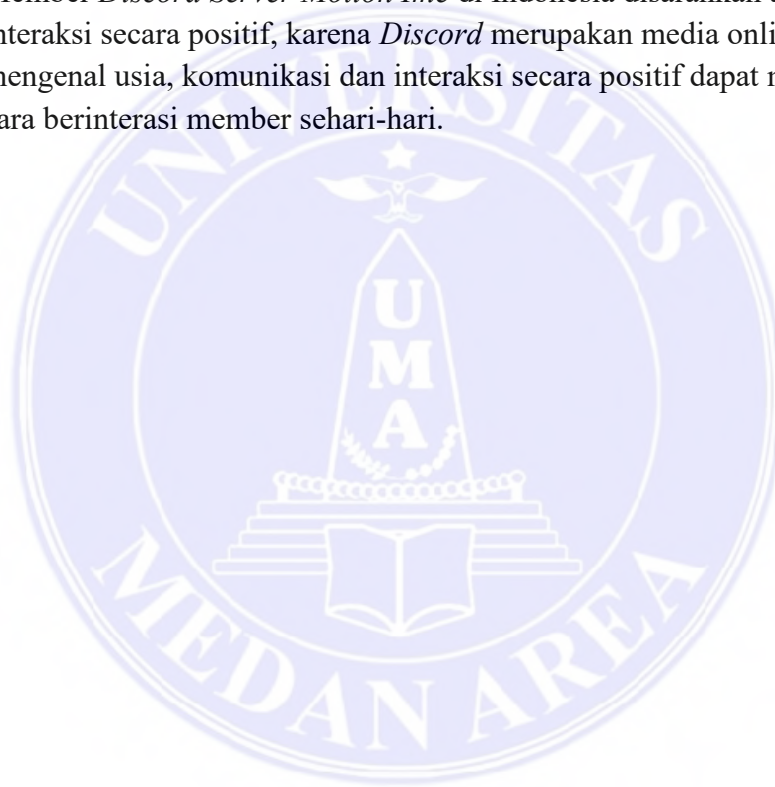
Maka hasil dari Rumusan Masalah pada Penelitian ini tentang Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi discord terhadap interaksi sosial member server motion ime di indonesia dan Seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi discord terhadap interaksi sosial member server motion ime di indonesia Pengaruh yang didapat adalah Positif dan besaran pengaruh dari penggunaan aplikasi discord terhadap interaksi sosial member server motion ime adalah 49,9%



5.2. SARAN

Untuk mendukung peningkatan interaksi sosial member *Discord* Server Motion Ime di Indonesia, berdasarkan hasil penelitian, harus dilakukan sebagai berikut :

1. Pengelola *Discord Server Motion Ime* di Indonesia disarankan agar memberikan perhatian kepada member yang tergabung, dan mungkin bisa dibuatkan forum sesuai dengan kategori usia karena perbedaan usia dapat mempengaruhi cara berinteraksi.
2. Member *Discord Server Motion Ime* di Indonesia disarankan agar melakukan interaksi secara positif, karena *Discord* merupakan media online yang tak mengenal usia, komunikasi dan interaksi secara positif dapat mempengaruhi cara berinteraksi member sehari-hari.



DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Ronald B. dan Rodman George. *Understanding Human Communication*. terj. Agus Darma. Jakarta: Erlangga, 2010.
- Ahmadi. (2009). Psikologi Umum. rev.ed. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Andary, R., Auza, A., & Tamsil, I. (2024). *KOMUNIKASI PEMASARAN DAN SOSIAL MEDIA MARKETING*.
- Andana, Angga Supri. 2018. Interaksi Sosial Dalam *Virtual Community* (Studi Deskriptif Pada Pemain *Game Online Clash of Clans (COC) Clan Trans* Jogja 2). Skripsi.Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Andres Kaplan & Michael Haenlein, 2010. *User Of The World, Unite! The Challenges and Opportunities Of Social Media, Business Horizons*.
- Annisa, R., & Frenky. 2017. Analisis Komunikasi Virtual pada Kelompok Gamers Dota 2. Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian. Vol 3 (2) : 2-3
- Antony, Mayfield. 2008. *What is Social Media?*. London: iCrossing.
- Arifin, Anwar. (1984). *Strategi Komunikasi Sebuah Pengantar Ringkas*. Bandung: ARMICO.
- Ardial. 2014. *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Cartwright, D dan A. Zander. 1968. *Group Dynamics : Research and Theory*. New York : Harper & Row Publisher.
- Djamal, Hidajanto, Andi Fachruddin. 2015. Dasar – Dasar Penyiaran. Jakarta: Prenada Media Group.
- Dayakisni, T. dan Hudaniah. 2009. Psikologi Sosial. Malang: UMM Press
- Ginting, R., Abidin, N., Argubi, A., Andary, R., Firmansyah, H., Siilalahi, L., Alawi, M., Wirta, W., Subhan, Faizal, M., Zubaidi, A., & Hidayat, N. (2022). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI*.
- Gerungan, W.A. (2012). Psikologi Sosial. Bandung: REFIKA.
- Hare, A.P. 1962. *Handbook of Small Group Research*. New York and London: Collier-McMillan Limited.
- Hendrayady, A., Agustina, D., Sulandjari, K., Sifatu, W., Wisataone, V., Mayasari, Wibisono, I., Wance, M., Hutasoit, W., Arif, F., Rayhaniah, S., Handayani, S., Triyaningsih, H., & Andary, R. (2021). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI*

- Juliansyah, Firdaus, Syafrida N. Febryanti, Article Info, and Article History. 2024. "Persepsi Gamer Terhadap Penggunaan Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi Alternatif." 7:1648–58.
- Karjaluoto, E. (2008). *A Prime in Social Media: Examining the Phenomenon*, its Relevance, Promise and Risks.
- Komala, E. (2018). Media Sosial Sebagai Sebuah Ruang Hiperealitas. *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.23969/linimasa.v1i2.1077>
- Kriyantono, Rachmat. 2009. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Malang: Prenada Media Group.
- Kurniawan, M. (2021). Pola Komunikasi Anggota Kelompok Gamers Dalam Permainan Game Online "Pubg Mobile Tarakan" Via Whatsapp.
- Lievrouw & Livingstone. 2006. Handbook of New Media: Student Edition. New York: SAGE
- McQuail, D. 2011. Teori Komunikasi Massa McQuail. Jakarta: Salemba Humanika
- Mulyana, Deddy. 2007. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2014. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasrullah, Rulli. (2016). Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siositeknologi. Bandung: Simbiosis Rakatama Media.
- Nindynar Rikatsih et al., (2020), Ria Wuri Andary, Muhammad Shaleh Z, Lila Pangestu Hadiningrum, Irwandy, Retno Dewi Prisusanti, Mayun E. Nggaba, Pramono Hadi, Bantors Sihombing, Jan Setiawan, Gazi Saloom, (2020). *METODOLOGI PENELITIAN DI BERBAGAI BIDANG* (M. K. Rintho Rante Rerung, (ed.)). CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Nur Maghfirah Aesthetika and Rizal, M.S. (2022) 'Efektifitas Penggunaan Aplikasi Discord Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Di Kalangan Pecinta Film', *Medium*, 10(1), pp. 19–27.
- Omar, B., & Dequan, W. (2020). Watch, share or create: *The influence of personality traits and user motivation on TikTok mobile video usage*.
- Putra Raihan, J., & Rachma Putri, Y. (2018). Pola Komunikasi Group Discord Pubg.Indo.Fun Melalui Aplikasi Discord Communication Pattern Discord Group Pubg.Indo.Fun Through Application Discord.
- Raharjo, Agung S.S., (2009). Buku Kantong Sosiologi SMA IPS. Yogyakarta : Pustaka Widyatama

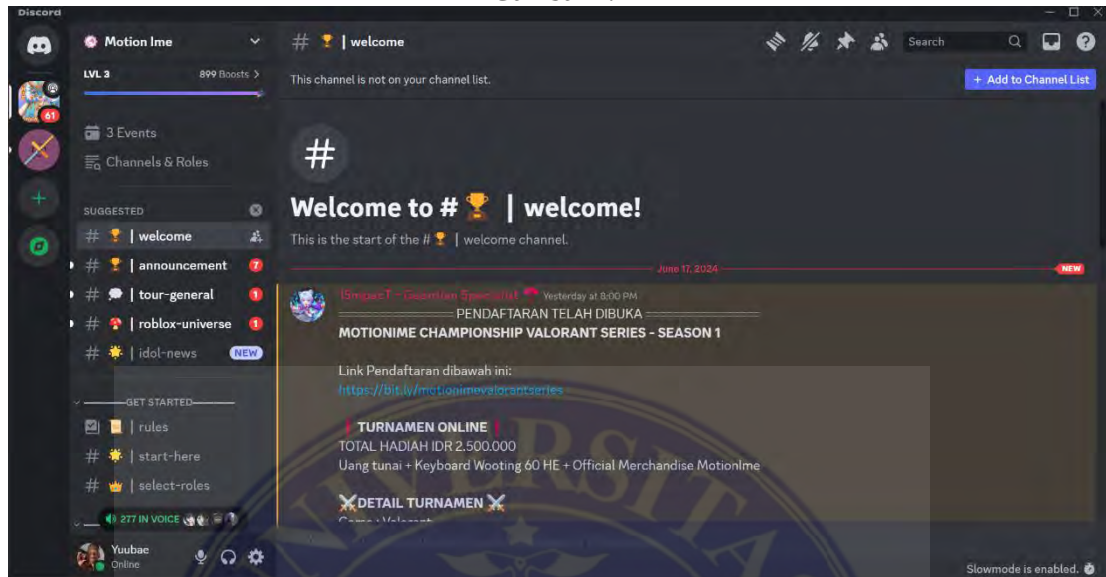
- Rakhmat J. 2007. Psikologi komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rachmawati. 2022. “Strategi Komunikasi Kelompok Antar Pemain *Game Online* Player Unknown ’ S Battleground Pada.” *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL)* 1:515–26.
- Richard L. Weaver. Understanding Interpersonal Communication. (Glenview Iiionis : Scot Foresmen, 1978). 145
- Ricky, Rio.(2016).Pola Komunikasi Kelompok *Game Online* (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna *Game* “Clash of Clans” Komunitas 1-RON). *Jurnal Komunikasi*. Vol 3, No.01, 753-760.
- Saleh, A. 2012. Kumpulan Bahan Kuliah Manajemen Kelompok dan Organisasi. Bogor: Program Studi Ilmu Penyuluhan Pembangunan, Sekolah Pascasarjana IPB.
- Santosa, S. (2004). *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2011). Pengantar sosiologi: pemahaman fakta dan gejala permasalahan sosial: teori, aplikasi dan pemecahannya. Kencana.
- Slamet M. 2003. Membentuk Pola Perilaku Manusia Pembangunan. Penyunting Ida Yustina dan Adjat Sudrajat. Bogor: IPB Press.
- Sunarto, Kamanto. (2004). Pengantar Sosiologi (edisi ketiga). Jakarta : Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia.
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugeng. 2016. *Metode Penelitian Komunikasi*. Vol. 1. Widya Padjajaran.
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sufah, Isna Faila, Nizaria Kusumastuti, and Nanda Attaya Satrio. 2023. “Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi Di Dunia Maya.” *Prosiding Seminar Nasional* 509–21.
- Soekanto, Soejono. 2012 Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Walgito, Bimo. 2003. Psikologi Sosial Suatu Pengantar. Yogyakarta : Andi Offset.
- Zainal Abidin, Yusuf (2015). Metode Penelitian Komunikasi. CV PUSTAKA SETIA.
- Zarella, D. (2010). *The Social Media Marketing Book*. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta Anggota IKAPI
- Website
- Putra, A. A. (2021). Mengenal *Discord*, Sarana Komunikasi Terpopuler Para *Gamer*.

IDN Times. <https://www.idntimes.com/tech/trend/alfonsusadi-putra-alfonsus/apa-itu-Discord-adalah-layanan-berinteraksiOnline/3>

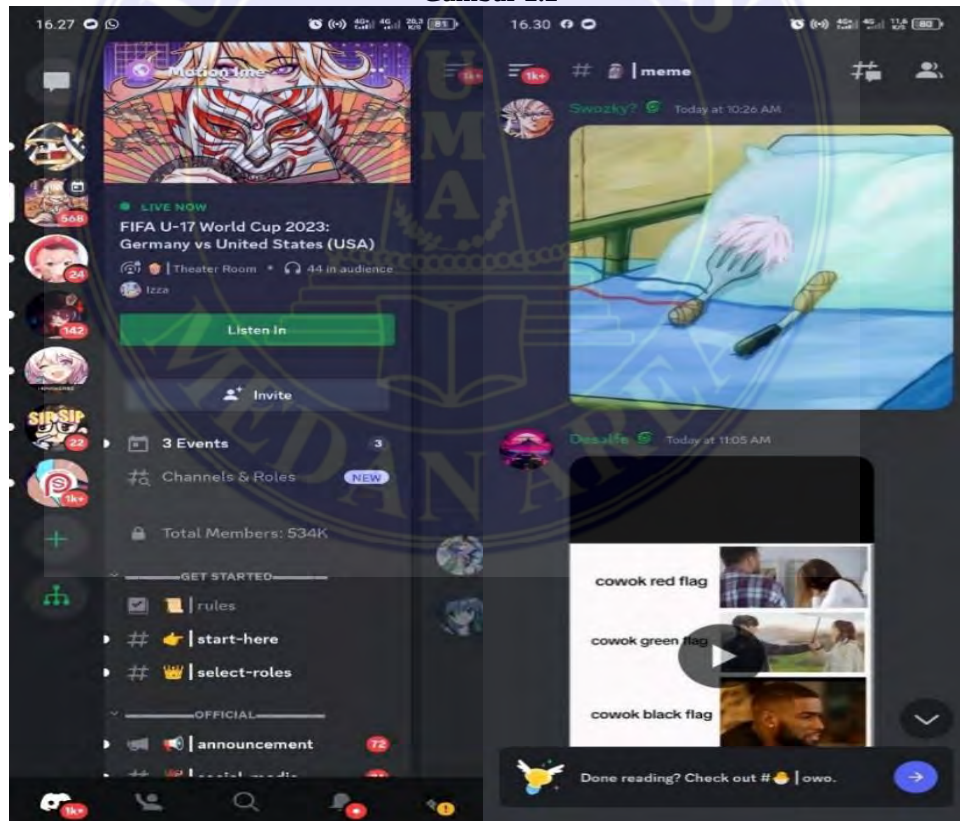


LAMPIRAN

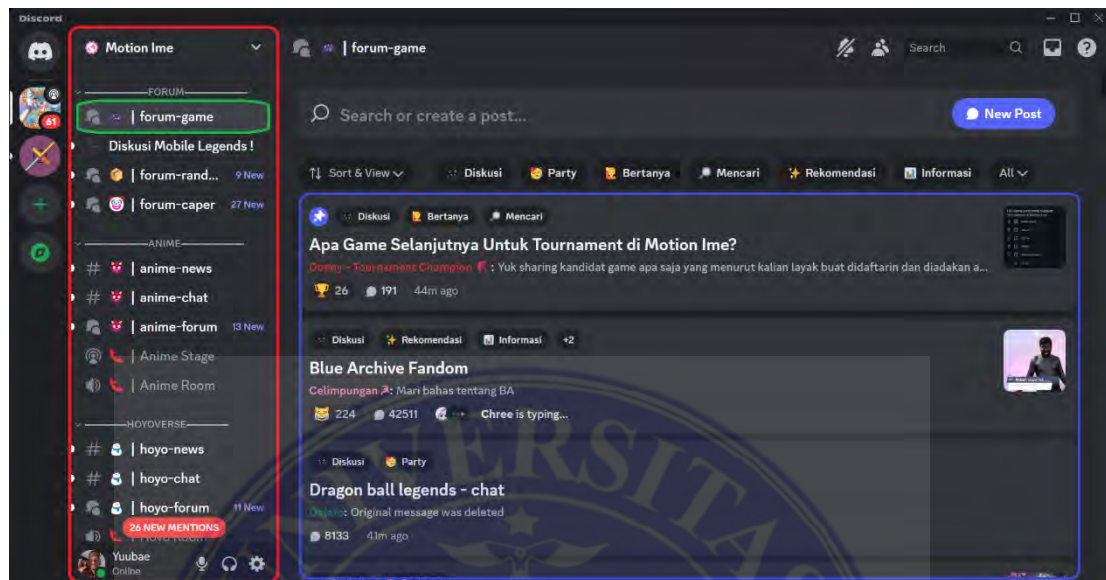
Lampiran 1. Tampilan Discord.
Gambar 2.1



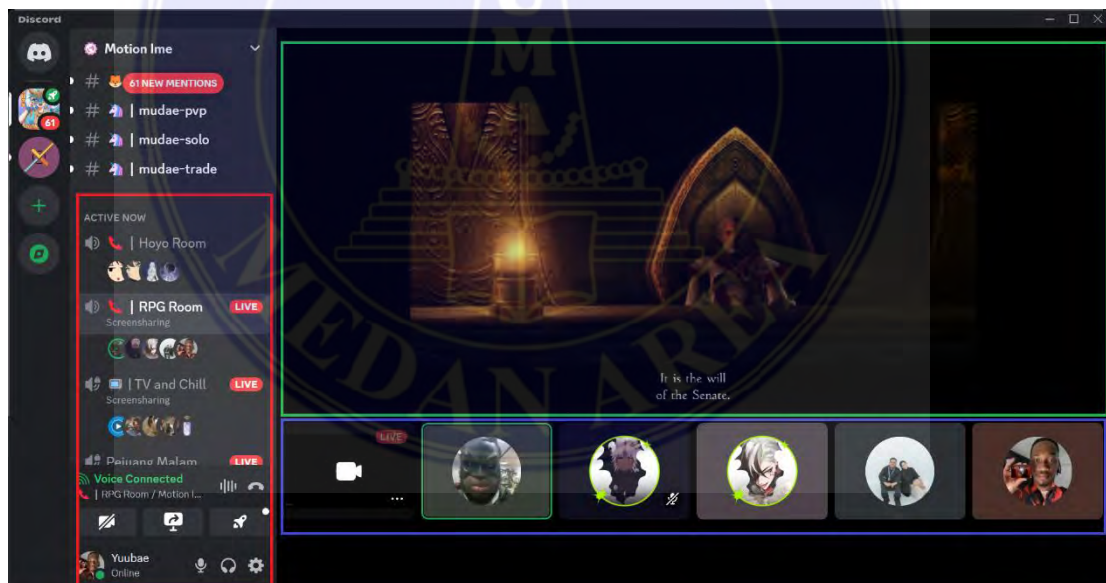
Gambar 2.2



Gambar 2.3



Gambar 2.4



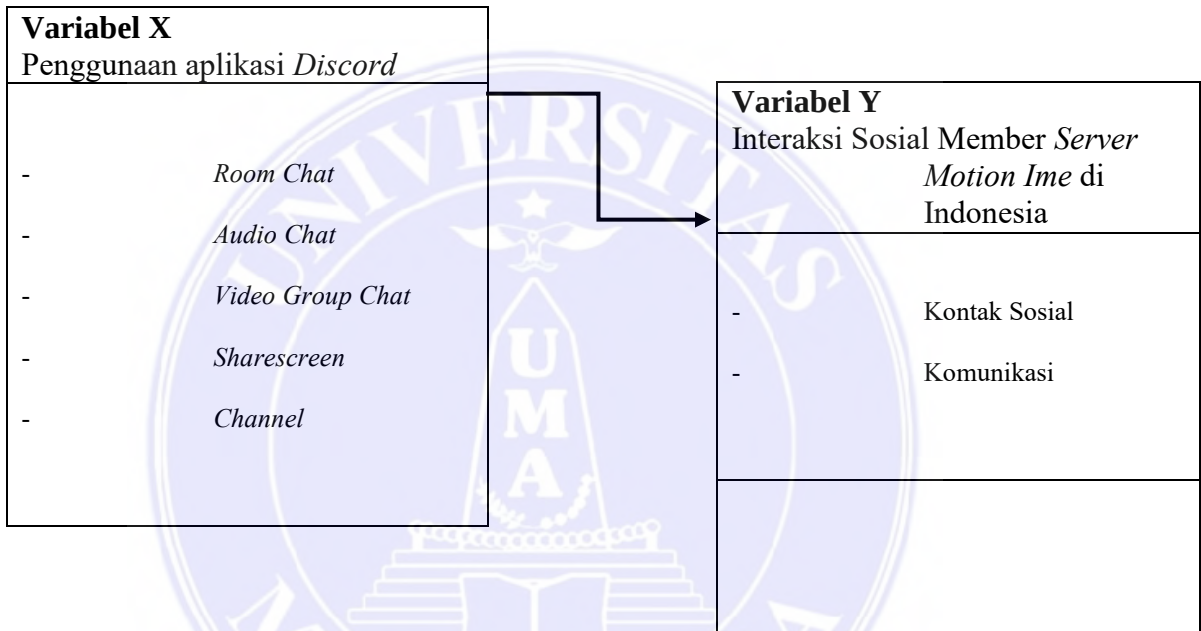
Gambar 3.1. Rumus penarikan sampel lemeshow

Population	Confidance level 90 per cent			Confidance level 95 per cent			Confidance level 99 per cent		
	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence	Confid- dence
30	27	28	29	28	29	29	29	29	30
50	42	45	47	44	46	48	46	48	49
75	59	64	68	63	67	70	67	70	72
100	73	81	88	79	86	91	87	91	95
120	83	94	104	91	100	108	102	108	113
150	97	111	125	108	120	132	122	131	139
200	115	136	158	132	150	168	154	168	180
250	130	157	188	151	176	203	182	201	220
300	143	176	215	168	200	234	207	233	258
350	153	192	239	183	221	264	229	262	294
400	162	206	262	196	240	291	250	289	329
450	170	219	282	207	257	317	268	314	362
500	176	230	301	217	273	340	285	337	393
600	187	249	335	234	300	384	315	380	453
650	192	257	350	241	312	404	328	400	481
700	196	265	364	248	323	423	341	418	507
800	203	278	389	260	343	457	363	452	558
900	209	289	411	269	360	468	382	482	605
1,000	214	298	431	278	375	516	399	509	648
1,100	218	307	448	285	388	542	414	534	689
1,200	222	314	464	291	400	565	427	556	727
1,300	225	321	478	297	411	586	439	577	762
1,400	228	326	491	301	420	606	450	596	796
1,500	230	331	503	306	429	624	460	613	827
2,000	240	351	549	322	462	696	498	683	959
2,500	246	364	581	333	484	749	524	733	1,061
5,000	258	392	657	357	536	879	586	859	1,347
7,500	263	403	687	365	556	934	610	911	1,480
10,000	265	408	703	370	566	964	622	939	1,556
20,000	269	417	729	377	583	1,013	642	986	1,688
30,000	270	419	738	379	588	1,030	649	1,002	1,737
40,000	270	421	742	381	591	1,039	653	1,011	1,762
50,000	271	422	745	381	593	1,045	655	1,016	1,778
100,000	272	424	751	383	597	1,056	659	1,026	1,810
150,000	272	424	752	383	598	1,060	661	1,030	1,821
200,000	272	424	753	383	598	1,061	661	1,031	1,826
250,000	272	425	754	384	599	1,063	662	1,033	1,830
500,000	272	425	755	384	600	1,065	663	1,035	1,837
1,000,000	272	425	756	384	600	1,066	663	1,036	1,840

Tabel 2.1 Motif Analisis Menurut McQuail.

Anteseden	Motif	Penggunaan Media	Efek
Variabel Individu	- Informasi	- Hubungan	- Kepuasan
Variabel-Linkungan	- Identitas Pribadi	- Macam Isi	- Pengetahuan
	- Interaksi Sosial	- Hubungan dengan Isi	
	- Hiburan		

Tabel 2.2 Kerangka Berpikir.



Lampiran 2. Kuesioner Penelitian.
KUESIONER PENELITIAN

Data Responden :

Usia

1. <17 Tahun
2. 17-22 Tahun
3. 23-25 Tahun
4. >25 Tahun

Jenis kelamin

1. Laki-laki
2. Perempuan

Intensitas Penggunaan Aplikasi

1. 1-2 Jam
2. 3-4 Jam
3. 5-6 Jam
4. >6 Jam

Keterangan :

1. STS = Sangat Tidak Setuju
2. TS = Tidak Setuju
3. N = Netral
4. S = Setuju
5. SS = Sangat Setuju

Isilah pertanyaan kuesioner dibawah ini dengan menggunakan tanda centang sebagai jawabannya.

KUESIONER.

TABEL VARIABEL PENGGUNAAN APLIKASI *DISCORD*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya rutin menggunakan aplikasi discord untuk berinteraksi.					
2	Saya sering menggunakan fitur room chat daripada fitur chat lainnya.					
3	Saya sering menggunakan fitur Audio chat Ketika menggunakan aplikasi discord					
4	Saya merasa fitur audio chat lebih baik daripada fitur discord lainnya					

5	Saya tidak pernah menggunakan fitur Video Group Chat saat menggunakan aplikasi discord					
6	Saya merasa fitur video grup chat sangat baik digunakan untuk berinteraksi dengan member lainnya					
7	Saya sering menggunakan fitur sharescreen agar orang lain dapat berinteraksi dengan saya.					
8	Saya merasa fitur sharescreen sangat bermanfaat untuk membuat saya terbiasa berinteraksi dengan member lainnya.					
9	Saya menggunakan fitur sharescreen agar orang lain mengenal saya.					
10	Saya tergabung dalam banyak channel dalam aplikasi <i>server motion ime</i> .					
11	Saya bergabung ke channel yang sesuai dengan apa yang saya sukai.					
12	Saya sering mengikuti topik pembicaraan member lain dalam channel dan ikut berinteraksi.					

VARIABEL INTERAKSI SOSIAL.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya menggunakan aplikasi Discord sebagai media dalam melakukan kontak sosial.					
2	Saya merasa aplikasi discord memudahkan saya dalam melakukan kontak sosial.					
3	Saya merasa penggunaan aplikasi discord memberi pengaruh pada cara saya melakukan kontak sosial.Saya sering menggunakan fitur Audio chat Ketika menggunakan aplikasi discord					
4	Saya menggunakan aplikasi discord untuk meningkatkan cara saya melakukan kontak sosial.					
5	Saya menggunakan fitur-fitur pada aplikasi discord sebagai media saya dalam melakukan kontak sosial.					
6	Saya menggunakan aplikasi discord untuk dapat membantu saya dalam melakukan kontak sosial secara langsung.					
7	Saya menggunakan emoticon untuk berekspresi saat berkomunikasi menggunakan aplikasi discord.					
8	Saya merasa menggunakan fitur voice chat pada aplikasi discord lebih efektif saat berkomunikasi.					
9	Saya sering menggunakan stiker untuk menunjukkan reaksi saya ketika berkomunikasi menggunakan aplikasi discord.					
10	Saya merasa fitur Video Group Chat lebih efektif untuk menunjukkan ekspresi ketika berkomunikasi melalui aplikasi discord.					
11	Saya dapat menemukan informasi baru mengenai game melalui channel yang saya ikuti di aplikasi discord.					

12	Saya merasa komunikasi menggunakan aplikasi discord lebih nyaman.					
----	---	--	--	--	--	--



Skor Kiesioner Variabel X

													RATA-
X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	X1.11	X1.12	TOTAL	
3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	38	3.17
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	42	3.50
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	42	3.50
2	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	39	3.25
2	3	4	3	3	3	3	4	2	5	5	4	41	3.42
3	3	3	3	3	5	4	4	4	3	5	4	44	3.67
2	3	3	2	4	1	2	3	3	5	5	4	37	3.08
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
2	4	2	2	4	2	3	3	4	4	4	4	38	3.17
2	4	2	3	2	4	4	4	4	2	4	4	39	3.25
4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	46	3.83
3	3	5	3	3	5	5	3	5	3	5	3	46	3.83
2	2	2	3	4	2	3	2	2	3	3	4	32	2.67
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
1	3	1	1	5	3	1	3	3	3	3	3	30	2.50
2	1	2	3	1	5	5	3	4	3	5	4	38	3.17
1	3	1	1	4	2	4	4	4	3	4	2	33	2.75
2	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	45	3.75
2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	4	38	3.17
1	4	1	4	1	3	1	1	1	1	5	3	26	2.17
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	3	39	3.25
4	4	4	2	4	3	2	4	3	4	5	3	42	3.50
3	4	2	2	2	3	3	4	4	3	5	4	39	3.25
3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	38	3.17
3	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	51	4.25
3	4	5	5	3	3	4	4	4	2	5	3	45	3.75

3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	41	3.42
3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	52	4.33
4	4	5	3	2	4	3	4	4	5	5	4	47	3.92
3	3	1	3	1	4	3	3	3	3	5	3	35	2.92
3	4	4	3	4	2	3	1	5	3	2	4	38	3.17
3	4	4	3	4	3	2	3	3	5	4	4	42	3.50
2	2	5	5	5	4	1	5	2	1	5	5	42	3.50
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5.00
4	4	4	3	4	3	4	5	4	1	5	3	44	3.67
3	4	2	2	2	4	2	2	3	2	4	4	34	2.83
5	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	47	3.92
4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	41	3.42
2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	34	2.83
3	4	4	4	2	4	5	5	5	1	5	1	43	3.58
3	4	3	3	2	4	5	4	4	5	5	5	47	3.92
2	4	3	3	2	2	4	4	4	1	1	1	31	2.58
3	4	2	3	2	4	4	4	3	3	5	3	40	3.33
3	4	4	3	2	3	3	4	4	2	3	3	38	3.17
4	4	4	5	3	3	5	5	3	2	5	4	47	3.92
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	37	3.08
4	4	2	3	2	3	2	2	3	4	4	4	37	3.08
2	3	4	4	5	3	3	4	4	3	5	4	44	3.67
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	5	3	44	3.67
3	4	4	4	2	2	2	2	2	3	3	3	34	2.83
3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	36	3.00
4	4	2	2	2	4	4	4	4	3	5	4	42	3.50
5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	50	4.17
3	3	3	5	5	4	3	4	4	4	4	3	45	3.75
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	37	3.08
3	4	2	2	3	2	4	4	3	3	4	3	37	3.08
1	3	2	3	5	2	2	3	3	1	5	3	33	2.75
3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	2	36	3.00
2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	5	3	37	3.08
3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	39	3.25
3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	42	3.50
3	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	33	2.75
2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	3.67

3	4	3	3	3	3	4	5	4	2	3	3	40	3.33
4	4	5	5	2	5	3	5	5	5	5	5	53	4.42
4	3	3	4	3	5	5	5	4	4	5	3	48	4.00
4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	45	3.75
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	45	3.75
4	4	5	4	2	5	4	5	4	3	5	4	49	4.08
4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	43	3.58
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	3.83
5	5	5	5	2	4	5	5	2	4	5	3	50	4.17
4	4	4	2	3	3	2	3	2	4	4	2	37	3.08
2	5	1	3	2	3	1	3	2	5	4	2	33	2.75
2	4	1	2	3	3	1	3	3	3	5	3	33	2.75
3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	37	3.08
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	38	3.17
4	4	2	2	2	2	4	4	4	3	5	3	39	3.25
4	4	2	2	2	2	5	5	5	5	5	5	46	3.83
3	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	2	33	2.75
3	5	4	3	2	5	3	3	4	3	4	3	42	3.50
3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	34	2.83
3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	45	3.75
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
3	4	4	3	3	3	4	5	4	3	4	4	44	3.67
5	4	5	5	1	5	5	5	5	3	5	5	53	4.42
4	4	4	5	4	5	4	2	4	5	4	2	47	3.92
4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	4	53	4.42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	40	3.33
4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	40	3.33
3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	5	4	44	3.67
5	4	5	5	4	4	4	5	4	3	5	3	51	4.25
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2.00
4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	45	3.75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
5	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	41	3.42
3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	38	3.17
3	1	4	3	4	4	3	3	5	5	5	2	42	3.50
3	4	2	1	1	3	3	3	2	4	5	4	35	2.92

4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	49	4.08
2	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	5	41	3.42
2	3	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	36	3.00
3	3	4	2	3	3	4	4	2	2	5	3	38	3.17
3	5	3	3	5	4	4	5	5	3	5	5	50	4.17
4	4	3	3	2	2	3	4	4	3	5	3	40	3.33
4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	5	3	47	3.92
2	3	5	5	1	3	3	4	2	3	5	4	40	3.33
2	3	4	4	2	4	4	4	4	2	5	4	42	3.50
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2.00
3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	34	2.83
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	5	3	38	3.17
1	3	1	3	1	5	3	5	1	3	5	4	35	2.92
1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	17	1.42
4	5	5	5	1	5	4	5	5	4	5	5	53	4.42
3	5	3	4	5	4	3	3	3	2	5	3	43	3.58
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	49	4.08
2	4	2	3	4	3	3	2	2	3	4	3	35	2.92
3	3	2	4	3	3	5	3	3	4	4	4	41	3.42
2	4	4	4	5	4	1	4	1	2	4	2	37	3.08
4	5	2	1	1	2	1	2	2	4	5	5	34	2.83
3	4	4	4	5	4	3	3	3	2	5	4	44	3.67
3	5	3	3	3	2	3	2	2	5	5	3	39	3.25
3	3	3	4	4	3	5	5	5	3	3	3	44	3.67
1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	31	2.58
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	44	3.67
3	3	3	3	3	5	3	5	2	5	5	4	44	3.67
4	4	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	41	3.42
2	3	4	4	5	3	3	3	2	2	5	4	40	3.33
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	39	3.25
2	4	1	1	4	4	5	5	5	4	4	4	43	3.58
4	4	2	2	4	3	2	3	3	2	4	4	37	3.08
2	2	4	4	5	3	3	3	3	2	4	2	37	3.08
4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	45	3.75
3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	37	3.08

3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	42	3.50
5	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	41	3.42
4	4	4	4	4	4	2	2	2	5	5	3	43	3.58
4	5	2	3	4	3	3	4	3	2	4	3	40	3.33
4	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	46	3.83
3	4	2	2	1	3	4	3	2	3	5	4	36	3.00
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	16	1.33
3	3	4	4	1	4	4	4	3	4	4	1	39	3.25
3	4	1	2	1	1	2	1	1	1	4	3	24	2.00
3	3	4	4	3	3	5	5	2	4	4	4	44	3.67
4	4	4	4	2	4	4	5	5	4	5	4	49	4.08
3	2	4	5	2	5	2	3	2	4	5	3	40	3.33
2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	4	29	2.42
3	4	2	2	4	3	3	4	3	2	5	3	38	3.17
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
3	4	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	36	3.00
5	5	5	5	3	3	5	5	5	4	4	4	53	4.42
3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	5	3	40	3.33
2	2	3	4	4	4	4	4	3	3	5	4	42	3.50
3	3	4	2	5	3	3	3	3	2	5	3	39	3.25
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	35	2.92
3	3	2	1	5	3	2	3	2	4	5	4	37	3.08
3	2	2	2	3	3	2	2	2	4	5	4	34	2.83
2	3	1	2	3	3	3	3	3	4	5	3	35	2.92
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	35	2.92
3	4	2	2	3	3	3	2	1	3	4	3	33	2.75
3	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	4	42	3.50
2	4	5	5	3	3	3	2	3	3	5	3	41	3.42
3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	5	4	42	3.50
3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	5	4	42	3.50
3	5	2	3	3	3	3	5	3	4	5	3	42	3.50
1	4	3	3	3	4	4	4	4	3	5	3	41	3.42
3	1	2	3	2	2	4	4	4	5	5	5	40	3.33
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	2.92
3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	5	3	40	3.33
2	5	5	5	2	2	4	5	5	2	4	4	45	3.75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
5	5	5	4	5	3	4	4	4	3	5	4	51	4.25

4	3	5	4	3	2	5	5	5	4	5	3	48	4.00
1	1	4	4	4	4	3	3	3	1	1	1	30	2.50
3	5	3	5	3	4	3	3	3	5	5	4	46	3.83
3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	45	3.75
3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	2	44	3.67
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37	3.08
3	5	3	4	3	3	4	5	4	3	3	3	43	3.58
3	3	2	4	4	4	2	5	3	2	5	3	40	3.33
3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	50	4.17
1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	28	2.33
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	37	3.08
3	4	2	2	4	3	4	4	3	2	4	4	39	3.25
5	4	4	4	3	5	3	5	5	5	5	5	53	4.42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	4	4	4	2	2	3	5	4	3	5	3	43	3.58
2	1	1	3	4	3	3	3	3	3	4	3	33	2.75
4	4	2	2	5	5	3	3	3	4	4	4	43	3.58
3	3	4	4	4	2	2	3	2	4	4	3	38	3.17
2	4	2	3	5	2	2	2	1	3	4	4	34	2.83
3	3	4	2	4	5	3	2	5	1	3	1	36	3.00
3	4	2	3	2	3	4	4	3	3	5	3	39	3.25
4	3	2	3	3	4	4	4	3	2	4	3	39	3.25
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	37	3.08
2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	3.67
3	4	6	3	4	4	3	4	5	3	5	4	48	4.00
2	1	1	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	3.08
3	4	2	3	4	4	4	5	5	2	5	4	45	3.75
2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	27	2.25
4	4	4	5	3	3	3	3	4	3	2	3	41	3.42
5	5	3	3	3	3	3	3	3	5	5	4	45	3.75
2	2	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	39	3.25
1	3	3	4	3	2	4	4	5	2	5	4	40	3.33
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	39	3.25
3	3	2	3	4	5	3	4	4	2	5	2	40	3.33
3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	42	3.50
5	5	4	5	5	5	5	5	1	1	5	3	49	4.08

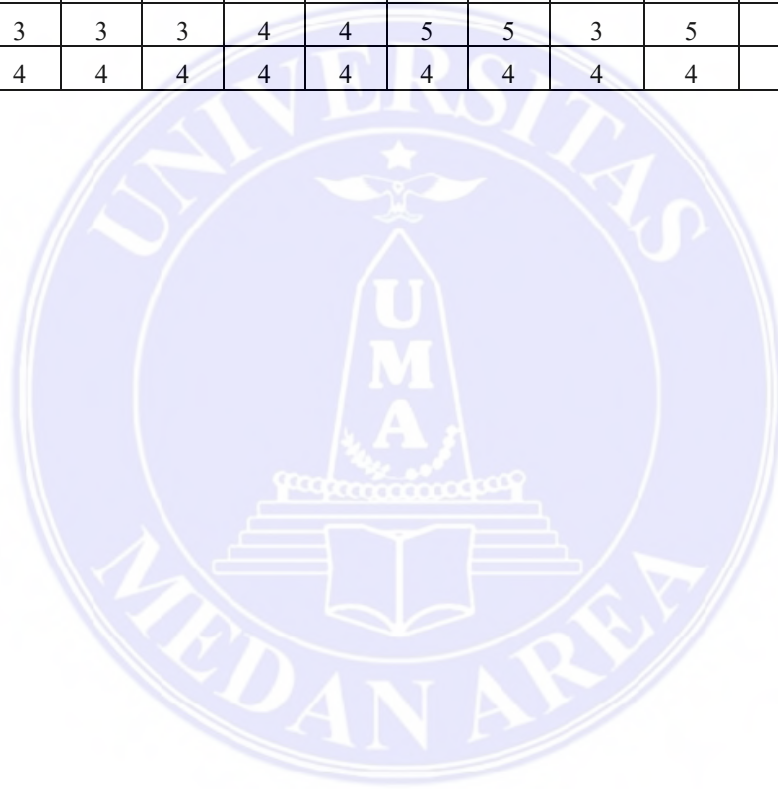
2	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	47	3.92
4	3	5	5	4	2	2	3	2	4	5	3	42	3.50
3	3	4	4	2	4	3	3	2	3	4	3	38	3.17
2	3	2	2	4	5	5	5	5	5	5	5	48	4.00
2	3	1	1	4	3	2	3	3	2	4	3	31	2.58
4	5	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	43	3.58
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	4	2	3	4	3	3	5	4	3	4	3	41	3.42
4	4	2	2	4	4	2	3	3	4	5	5	42	3.50
4	3	4	4	3	3	2	2	2	4	4	3	38	3.17
3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	4	4	35	2.92
4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	44	3.67
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	35	2.92
2	3	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	47	3.92
2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2	31	2.58
3	5	3	2	2	3	1	1	1	3	5	2	31	2.58
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
1	3	1	2	5	3	5	5	5	2	3	1	36	3.00
1	2	1	4	5	4	1	5	1	4	5	3	36	3.00
1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1.08
3	4	2	3	4	3	2	3	2	3	4	3	36	3.00
4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	42	3.50
4	4	5	5	4	2	3	3	3	3	4	4	44	3.67
3	4	3	2	2	4	3	3	3	2	3	3	35	2.92
4	3	4	2	2	4	4	4	5	2	5	3	42	3.50
3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	41	3.42
4	4	3	2	3	2	3	3	2	4	2	2	34	2.83
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37	3.08
4	4	4	4	3	3	5	5	4	4	4	3	47	3.92
3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	5	3	31	2.58
4	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	4	50	4.17
3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	43	3.58
3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	41	3.42
3	1	2	4	2	3	3	3	3	5	3	3	35	2.92
2	4	3	3	4	4	2	3	3	2	4	4	38	3.17
5	5	5	4	2	2	5	5	2	4	5	2	46	3.83

5	4	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	53	4.42
3	5	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	42	3.50
2	4	3	2	4	3	2	3	1	3	5	4	36	3.00
2	3	4	4	4	4	1	1	3	3	3	4	36	3.00
4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	46	3.83
4	4	2	3	2	4	2	3	3	2	4	4	37	3.08
4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47	3.92
3	3	5	5	2	4	5	4	4	4	4	5	48	4.00
3	4	4	4	2	4	4	4	3	3	5	4	44	3.67
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	4	4	5	3	4	4	5	3	5	5	5	50	4.17
2	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	34	2.83
3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	36	3.00
3	4	3	2	2	3	2	3	1	2	3	3	31	2.58
3	4	1	3	4	3	1	3	2	3	5	5	37	3.08
2	3	3	3	2	3	2	3	5	4	3	4	37	3.08
3	5	3	5	4	5	4	5	5	4	5	4	52	4.33
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	3.17
3	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	52	4.33
1	3	2	2	1	5	4	4	3	2	4	3	34	2.83
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
3	5	1	5	1	4	4	4	2	4	4	5	42	3.50
2	3	4	4	3	3	5	5	5	5	5	5	49	4.08
4	4	3	4	5	5	3	4	4	5	5	5	51	4.25
3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	5	5	41	3.42
4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	42	3.50
4	4	1	3	2	3	4	4	3	1	4	4	37	3.08
2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	38	3.17
2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	33	2.75
3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	4	35	2.92
3	4	1	1	3	3	5	5	5	4	4	4	42	3.50
4	5	4	4	2	4	5	5	5	4	5	5	52	4.33
4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	43	3.58
4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	5	3	44	3.67
2	2	3	4	1	4	1	1	4	3	3	4	32	2.67
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	3.92
3	4	4	4	5	3	5	5	4	5	5	4	51	4.25

4	3	4	3	2	5	3	3	4	3	4	4	42	3.50
3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	42	3.50
5	5	1	4	1	3	1	5	1	5	5	5	41	3.42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
1	4	1	1	1	1	1	1	1	3	5	1	21	1.75
3	4	3	5	3	4	5	5	5	5	5	5	52	4.33
4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	44	3.67
4	4	4	5	5	3	5	5	4	3	4	4	50	4.17
5	4	4	5	2	5	3	4	3	4	5	3	47	3.92
3	4	3	4	1	4	5	5	5	3	4	4	45	3.75
4	5	4	3	2	4	2	3	3	3	4	4	41	3.42
3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5	3	40	3.33
4	2	5	4	5	3	2	2	2	2	5	3	39	3.25
4	3	2	3	2	3	2	3	2	2	4	4	34	2.83
3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	42	3.50
4	3	3	2	4	4	5	5	4	3	5	5	47	3.92
3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	38	3.17
4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	43	3.58
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
5	3	4	3	2	4	5	5	5	4	4	4	48	4.00
3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	37	3.08
3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	3.17
4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	42	3.50
5	4	5	5	3	3	4	4	4	1	5	4	47	3.92
3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	5	3	42	3.50
2	4	1	3	5	4	4	5	4	1	5	4	42	3.50
1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	3	1	26	2.17
3	2	4	5	4	3	4	4	4	3	5	4	45	3.75
2	4	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	51	4.25
3	4	3	3	2	5	4	4	4	3	5	3	43	3.58
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	2.83
4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	46	3.83
3	3	3	4	4	4	2	2	2	4	4	4	39	3.25
2	3	4	4	3	4	3	5	4	5	5	4	46	3.83
3	4	3	2	2	4	4	5	5	4	5	5	46	3.83
3	2	2	2	1	3	4	4	4	4	4	4	37	3.08
4	3	3	3	5	3	1	3	1	4	5	5	40	3.33
4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	53	4.42

3	4	4	3	2	3	1	2	1	4	5	4	36	3.00
5	2	5	2	2	4	4	5	3	3	3	3	41	3.42
1	4	2	2	4	4	2	5	4	2	4	4	38	3.17
3	3	3	5	2	3	3	4	3	2	4	3	38	3.17
2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	39	3.25
4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	2	37	3.08
4	4	2	2	3	4	3	4	4	4	5	3	42	3.50
1	3	5	5	1	1	3	3	3	3	3	3	34	2.83
3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	5	5	46	3.83
2	3	2	2	1	4	1	3	1	1	2	1	23	1.92
4	4	2	2	4	2	3	4	3	4	4	4	40	3.33
2	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	34	2.83
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
1	3	1	3	5	4	3	3	3	1	4	1	32	2.67
4	3	4	3	2	5	3	4	3	4	5	3	43	3.58
4	5	3	3	4	4	5	5	5	4	5	4	51	4.25
2	4	1	3	5	4	1	4	3	1	4	3	35	2.92
2	5	5	3	5	2	4	5	4	3	5	3	46	3.83
3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	45	3.75
2	2	2	4	5	5	1	1	5	1	4	4	36	3.00
4	4	5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	43	3.58
4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	44	3.67
3	3	2	3	4	2	3	4	3	3	5	2	37	3.08
3	4	3	4	3	4	5	5	4	3	4	4	46	3.83
3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	42	3.50
1	1	1	2	1	3	4	4	3	3	5	4	32	2.67
1	2	5	4	2	3	3	4	2	3	4	2	35	2.92
2	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	2	39	3.25
1	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	39	3.25
4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	54	4.50
4	5	3	3	3	4	4	5	5	3	5	4	48	4.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	3	4	3	2	5	3	4	3	4	5	3	43	3.58
4	5	3	3	4	4	5	5	5	4	5	4	51	4.25
2	4	1	3	5	4	1	4	3	1	4	3	35	2.92
2	5	5	3	5	2	4	5	4	3	5	3	46	3.83
3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	45	3.75
2	2	2	4	5	5	1	1	5	1	4	4	36	3.00

4	4	5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	43	3.58
4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	44	3.67
3	3	2	3	4	2	3	4	3	3	5	2	37	3.08
3	4	3	4	3	4	5	5	4	3	4	4	46	3.83
3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	42	3.50
1	1	1	2	1	3	4	4	3	3	5	2	30	2.50
1	2	5	4	2	3	3	4	2	3	4	2	35	2.92
2	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	2	39	3.25
1	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	39	3.25
4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	54	4.50
4	5	3	3	3	4	4	5	5	3	5	4	48	4.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00



Variabel Y

												Total	RATA-
Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Y1.5	Y1.6	Y1.7	Y1.8	Y1.9	Y1.10	Y1.11	Y1.12		
3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	42	3.50
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	43	3.58
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	42	3.50
3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	39	3.25
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	46	3.83
3	3	3	3	3	3	5	4	3	3	3	3	39	3.25
3	4	3	3	4	3	4	5	4	5	5	3	46	3.83
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	47	3.92
4	4	4	2	4	2	3	4	3	4	4	3	41	3.42
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
5	3	5	5	5	5	4	5	5	3	3	5	53	4.42
4	3	2	2	2	2	2	2	5	3	5	4	36	3.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
1	1	2	3	1	4	5	5	3	5	1	3	34	2.83
3	3	2	2	2	2	5	2	4	2	3	3	33	2.75
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	39	3.25
1	1	1	1	1	1	1	4	1	2	1	1	16	1.33
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	42	3.50
4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	45	3.75
4	4	4	4	4	4	5	3	5	3	5	3	48	4.00
1	1	3	1	3	3	2	4	1	1	4	4	28	2.33
4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	52	4.33
4	4	4	4	4	4	3	5	3	4	4	4	47	3.92
4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	43	3.58
4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	46	3.83

3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	45	3.75
3	3	2	4	4	3	4	4	1	3	3	4	38	3.17
3	2	4	5	2	2	3	4	3	3	4	3	38	3.17
4	4	4	3	3	5	4	4	3	4	3	3	44	3.67
1	1	1	1	1	1	5	2	5	2	4	4	28	2.33
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5.00
3	3	1	2	1	1	2	2	4	3	4	3	29	2.42
4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	46	3.83
2	3	3	4	4	2	4	3	2	1	4	4	36	3.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	38	3.17
4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	49	4.08
3	3	4	5	4	4	3	3	3	5	5	5	47	3.92
2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	4	3	31	2.58
3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	41	3.42
3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	40	3.33
4	4	4	4	4	3	5	4	5	3	5	4	49	4.08
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	3	3	4	2	4	2	4	3	37	3.08
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	3.92
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	3	40	3.33
3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	47	3.92
2	2	3	2	2	3	3	2	4	4	3	2	32	2.67
4	4	3	3	4	3	5	2	4	2	4	4	42	3.50
3	4	3	4	3	4	3	4	5	3	4	5	45	3.75
2	3	3	3	3	3	5	5	4	4	3	3	41	3.42
3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	39	3.25
3	4	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	41	3.42
2	1	1	2	2	2	3	3	4	3	5	3	31	2.58
3	5	4	4	4	4	3	2	5	3	4	5	46	3.83
3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	38	3.17
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	4	4	4	4	3	5	5	5	3	5	4	50	4.17
4	4	4	4	4	4	5	3	5	3	4	3	47	3.92
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	3.83
4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	47	3.92
4	4	4	4	5	5	3	4	3	4	5	5	50	4.17

3	5	4	4	4	5	5	4	5	5	3	4	51	4.25
4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	4	50	4.17
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	48	4.00
5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	55	4.58
3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	44	3.67
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
2	2	3	4	3	3	4	5	4	5	4	4	43	3.58
3	3	2	4	4	3	3	2	2	1	4	4	35	2.92
4	4	2	5	4	4	4	3	5	4	5	5	49	4.08
3	2	3	2	3	3	4	4	3	2	4	3	36	3.00
3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	44	3.67
4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	39	3.25
3	4	4	4	4	4	5	3	5	3	5	4	48	4.00
5	5	5	5	5	2	4	4	4	4	4	5	52	4.33
4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	47	3.92
5	5	4	3	4	4	4	3	3	5	3	4	47	3.92
3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	39	3.25
3	3	2	2	3	2	4	5	5	4	5	3	41	3.42
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	51	4.25
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5.00
2	2	4	2	5	5	5	5	5	5	1	3	44	3.67
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	49	4.08
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	45	3.75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	43	3.58
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	49	4.08
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2.00
5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	53	4.42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
5	5	5	4	5	3	5	5	5	2	5	5	54	4.50
3	4	3	4	3	4	4	4	5	3	3	4	44	3.67
4	3	5	4	5	5	2	4	3	1	4	3	43	3.58
3	3	2	2	3	2	5	2	5	2	5	3	37	3.08
4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	55	4.58
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00

2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	45	3.75
4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	5	45	3.75
4	4	4	4	4	3	5	4	3	3	5	5	48	4.00
2	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	3	43	3.58
2	4	4	4	3	2	5	5	5	5	5	5	49	4.08
5	4	3	4	3	2	5	4	5	3	3	3	44	3.67
3	2	2	4	4	4	5	5	5	3	4	4	45	3.75
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	26	2.17
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	37	3.08
1	3	3	3	3	3	3	3	5	5	2	5	39	3.25
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	27	2.25
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5.00
4	4	5	4	4	3	3	4	3	3	4	4	45	3.75
4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49	4.08
4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	55	4.58
3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	39	3.25
2	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	2	37	3.08
1	4	2	2	3	4	4	4	2	4	4	4	38	3.17
4	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	4	54	4.50
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	48	4.00
3	3	4	5	3	4	5	3	5	3	5	4	47	3.92
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	35	2.92
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	50	4.17
4	4	4	5	4	4	3	3	2	1	3	4	41	3.42
4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	44	3.67
3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	42	3.50
3	3	4	3	3	4	3	4	4	5	5	3	44	3.67
5	5	5	5	5	5	4	2	4	2	5	3	50	4.17
4	3	2	2	2	2	4	3	4	2	4	3	35	2.92
3	3	4	4	4	3	2	2	4	3	4	3	39	3.25
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	46	3.83
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	38	3.17
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	46	3.83
4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	48	4.00

4	4	4	4	4	4	5	5	5	3	5	3	50	4.17
3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	34	2.83
4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	2	47	3.92
5	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	42	3.50
1	1	5	1	1	1	5	1	1	1	1	1	20	1.67
4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	42	3.50
4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	43	3.58
3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	45	3.75
4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	57	4.75
2	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	5	50	4.17
2	3	5	2	4	2	4	4	4	4	4	4	42	3.50
3	3	2	3	3	3	5	3	5	4	3	3	40	3.33
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	50	4.17
3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	39	3.25
3	3	3	2	3	2	5	5	5	2	2	5	40	3.33
2	2	2	2	3	2	5	4	5	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
2	3	2	4	2	4	5	3	5	4	4	3	41	3.42
3	3	3	3	3	4	5	3	5	2	5	3	42	3.50
4	3	3	4	4	2	5	3	5	3	4	3	43	3.58
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	44	3.67
4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	5	45	3.75
2	4	3	4	4	4	3	5	5	3	5	5	47	3.92
4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	43	3.58
4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	50	4.17
4	4	3	3	3	2	4	3	5	3	5	4	43	3.58
3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	44	3.67
4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	45	3.75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	3	3	4	4	3	5	3	3	40	3.33
3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	42	3.50
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	56	4.67
4	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	54	4.50
2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	33	2.75

3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	5	44	3.67
4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	51	4.25
4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	53	4.42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	50	4.17
4	5	3	3	4	4	5	4	2	3	4	4	45	3.75
5	5	4	3	3	3	3	4	4	5	4	4	47	3.92
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37	3.08
4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	44	3.67
1	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	53	4.42
3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	38	3.17
4	5	2	4	4	2	4	5	2	4	2	3	41	3.42
4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	5	4	45	3.75
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47	3.92
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	47	3.92
2	4	4	4	2	4	4	2	4	1	4	4	39	3.25
3	4	5	3	2	4	5	2	3	5	3	4	43	3.58
3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	3.83
3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	40	3.33
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	2.83
4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	43	3.58
5	5	3	5	5	4	5	5	5	2	5	3	52	4.33
4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	5	5	43	3.58
5	5	5	5	4	4	5	3	3	4	5	3	51	4.25
2	2	2	4	4	2	5	2	1	3	2	2	31	2.58
3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	37	3.08
4	4	4	3	4	3	5	4	3	3	3	3	43	3.58
3	2	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	39	3.25
1	1	3	3	3	3	4	2	5	3	4	3	35	2.92
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	35	2.92
3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	39	3.25
4	4	4	5	5	3	4	2	4	5	4	4	48	4.00
4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	45	3.75
5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	58	4.83
5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	3	4	53	4.42
3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	4	3	38	3.17

4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	40	3.33
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	52	4.33
3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	38	3.17
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	3.92
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	50	4.17
4	4	3	2	4	4	5	5	5	3	4	3	46	3.83
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	3.17
5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	5	44	3.67
4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	49	4.08
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	55	4.58
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
1	1	2	2	2	2	5	3	5	2	3	3	31	2.58
3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	40	3.33
3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	3	3	40	3.33
4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	51	4.25
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1.00
4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	44	3.67
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	4	3	3	4	4	3	3	5	4	4	3	44	3.67
3	1	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	30	2.50
4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	45	3.75
2	2	5	2	2	2	4	4	4	4	4	3	38	3.17
2	4	4	1	2	3	3	4	2	2	3	3	33	2.75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	38	3.17
4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	40	3.33
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	46	3.83
2	3	4	3	3	3	5	3	4	4	3	3	40	3.33
4	4	4	4	4	5	5	3	5	3	4	4	49	4.08
2	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	3	39	3.25
3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	43	3.58
3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	42	3.50
4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	4	4	47	3.92
5	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	50	4.17
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5.00
4	4	3	5	5	4	4	3	4	4	4	3	47	3.92

2	2	1	1	2	1	5	3	5	2	3	2	29	2.42
4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	40	3.33
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	48	4.00
4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	5	46	3.83
5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	53	4.42
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	49	4.08
4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	48	4.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	5	4	2	4	4	4	5	5	5	5	5	52	4.33
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	43	3.58
2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	5	39	3.25
4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	42	3.50
4	4	4	4	3	4	4	3	5	3	4	3	45	3.75
3	4	4	3	4	5	2	5	2	2	4	5	43	3.58
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
5	5	4	5	4	5	5	3	5	5	5	4	55	4.58
3	4	4	4	4	3	3	3	3	5	4	4	44	3.67
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	52	4.33
4	4	5	3	4	5	4	4	4	5	5	5	52	4.33
5	4	4	4	2	2	2	3	3	3	3	5	40	3.33
4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	54	4.50
3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	4	41	3.42
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
2	3	3	4	4	4	5	3	4	3	5	5	45	3.75
3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	5	3	42	3.50
2	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	33	2.75
5	4	3	3	4	3	5	5	5	3	5	3	48	4.00
3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	42	3.50
5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	53	4.42
3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	3.83
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	4	4	3	3	1	3	5	4	4	4	3	42	3.50
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
3	4	4	4	4	3	1	5	1	4	4	4	41	3.42
5	5	4	4	3	4	3	4	3	3	5	5	48	4.00
3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	40	3.33

5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	56	4.67
3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	36	3.00
1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	5	3	21	1.75
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5.00
3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	42	3.50
3	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	42	3.50
5	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	56	4.67
5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	54	4.50
3	4	5	3	3	4	5	5	4	4	4	3	47	3.92
3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	43	3.58
4	4	3	2	3	3	3	5	4	3	4	3	41	3.42
3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	36	3.00
3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	46	3.83
4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	46	3.83
3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	3	4	41	3.42
3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	42	3.50
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	38	3.17
5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	55	4.58
3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	39	3.25
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	41	3.42
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
5	4	4	3	3	3	4	4	4	5	5	5	49	4.08
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	37	3.08
5	5	4	5	4	1	5	3	3	5	4	3	47	3.92
1	1	1	1	1	1	5	4	1	3	3	3	25	2.08
3	4	3	3	4	3	5	4	5	3	4	3	44	3.67
5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	47	3.92
3	4	3	5	4	3	3	3	4	4	5	4	45	3.75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	47	3.92
4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	44	3.67
3	3	5	4	4	5	4	5	4	3	2	4	46	3.83
5	5	4	4	4	4	5	2	5	3	4	3	48	4.00
1	2	2	2	2	2	4	2	4	3	1	4	29	2.42
4	4	3	3	3	3	4	5	4	3	5	4	45	3.75
4	4	4	4	3	4	3	5	3	5	3	5	47	3.92
3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	5	5	42	3.50
4	5	5	5	5	4	3	5	3	3	5	5	52	4.33

4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	42	3.50
3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	40	3.33
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	36	3.00
3	4	4	3	4	4	5	3	4	2	4	3	43	3.58
3	4	4	4	4	2	4	3	5	2	3	5	43	3.58
3	3	3	3	3	3	5	5	4	3	3	5	43	3.58
5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	50	4.17
1	1	1	4	1	1	5	5	5	5	5	5	39	3.25
4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	4	50	4.17
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3.00
4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	54	4.50
1	1	1	1	1	1	5	3	5	1	1	1	22	1.83
4	4	4	4	4	4	5	3	5	3	3	4	47	3.92
4	3	4	4	4	4	5	2	4	3	3	4	44	3.67
4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	46	3.83
4	4	4	5	4	5	5	5	5	3	5	5	54	4.50
3	3	3	3	1	3	4	4	4	4	4	4	40	3.33
1	2	2	2	3	1	3	3	3	3	2	1	26	2.17
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	56	4.67
3	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	40	3.33
3	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4	4	44	3.67
3	3	3	3	3	4	4	3	5	3	3	3	40	3.33
2	2	2	2	2	2	3	1	1	3	2	2	24	2.00
4	4	4	4	4	3	1	4	2	3	3	4	40	3.33
4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	30	2.50
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	47	3.92
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	4	4	4	4	4	5	3	5	3	3	4	47	3.92
4	3	4	4	4	4	5	2	4	3	3	4	44	3.67
4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	46	3.83
4	4	4	5	4	5	5	5	5	3	5	5	54	4.50
3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	41	3.42
1	2	2	2	3	1	3	3	3	3	2	1	26	2.17
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	56	4.67

3	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	40	3.33
3	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4	4	44	3.67
3	3	3	3	3	4	4	3	5	3	3	3	40	3.33
2	2	2	2	2	2	3	1	1	3	2	2	24	2.00
4	4	4	4	4	3	1	4	2	3	3	4	40	3.33
4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	30	2.50
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00
4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	47	3.92
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4.00



Tabel 4.1 Karakteristik responden menurut jenis kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden (Orang)	Persentase
Laki-laki	278	72,4
Perempuan	106	27,6
Total	384	100

Tabel 4.2 Karakteristik menurut usia responden

Usia (Tahun)	Jumlah R e s p o n d e n (O r a n g)	Persentase
< 17 Tahun	10	2,6
18 – 22 Tahun	299	77,9
23 – 25 Tahun	56	14,6
>25 Tahun	19	4,9
Jumlah	384	100

Tabel 4.3 Karakteristik responden menurut intensitas penggunaan aplikasi

Tingkat Intensitas Penggunaan Aplikasi	Jumlah Responden (Orang)	Persentase
1 – 2 Jam	201	52,3
3 – 4 Jam	118	30,7
5 – 6 Jam	38	9,9

> 6 Jam	27	7,0
Jumlah	384	100



Tabel Hasil Uji Statistik

Tabel 4.4 Hasil Uji Statistik Deskriptif X

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1.1	384	1.00	5.00	3.0286	.96774
X1.2	384	1.00	5.00	3.4688	.89912
X1.3	384	1.00	6.00	3.1771	1.12410
X1.4	384	1.00	5.00	3.2865	.96477
X1.5	384	1.00	5.00	3.1120	1.07206
X1.6	384	1.00	5.00	3.4010	.86148
X1.7	384	1.00	5.00	3.2708	1.03696
X1.8	384	1.00	5.00	3.6068	.97972
X1.9	384	1.00	5.00	3.3385	1.01167
X1.10	384	1.00	5.00	3.1745	.99779
X1.11	384	1.00	5.00	4.0885	.88354
X1.12	384	1.00	5.00	3.4089	.89210
Total X	384	12.00	60.00	40.3620	6.58995
Rata-rata X	384	1.00	5.00	3.3635	.54939
Valid N (listwise)	384				

Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik Deskriptif Y

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y1.1	384	1.00	5.00	3.3880	.97110
Y1.2	384	1.00	5.00	3.5339	.92762
Y1.3	384	1.00	5.00	3.4948	.89090
Y1.4	384	1.00	5.00	3.4844	.91393
Y1.5	384	1.00	5.00	3.5052	.86412
Y1.6	384	1.00	5.00	3.3724	.93907
Y1.7	384	1.00	5.00	3.8620	.91361
Y1.8	384	1.00	5.00	3.5885	.92116
Y1.9	384	1.00	5.00	3.7969	.96432
Y1.10	384	1.00	5.00	3.4505	.91272
Y1.11	384	1.00	5.00	3.7708	.89360
Y1.12	384	1.00	5.00	3.6745	.86158
Total Y	384	12.00	60.00	42.9219	7.62360
Rata-rata Y	384	1.00	5.00	3.5769	.63542
Valid N (listwise)	384				

Hasil Uji Validitas

Tabel 4.6 Hasil Uji Variabel Penggunaan Aplikasi Discord (X)

Pertanyaan	r hitung	r tabel	Validitas
			r hitung > r tabel
1	0,593	0,035	Valid
2	0,479		
3	0,592		
4	0,591		
5	0,339		
6	0,529		
7	0,666		
8	0,698		
9	0,642		
10	0,526		
11	0,515		
12	0,590		

Tabel 4.7 Hasil Uji Variabel Intraksi Sosial (Y)

Pertanyaan	r hitung	r tabel	Validitas
			r hitung > r tabel
1	0,736	0,035	Valid
2	0,808		
3	0,761		
4	0,790		
5	0,809		
6	0,743		
7	0,519		
8	0,628		
9	0,593		
10	0,603		
11	0,665		
12	0,689		

Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Aplikasi Discord (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's	N of Items
.803	12

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Interaksi Sosial (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's	N of Items
.902	12

Tabel 4.10 Hasil Uji Korelasi Spearman

Correlations		Penggunaan Aplikasi Discord Interaksi Sosial	
Penggunaan Aplikasi Discord	Correlation Coefficient	1.000	.669**
	Sig. (2-tailed)	.	.000
	N	384	384
Interaksi Sosial	Correlation Coefficient	.669**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.
	N	384	384

Tabel 4.11 Skor Variabel X dan Y

Nomor	Jumlah Skor Penggunaan Aplikasi Discord (X)	Jumlah Skor Interaksi Sosial (Y)
1.	38	42
2.	48	48
3.	42	43
4.	36	36
5.	42	42
6.	39	39
7.	41	46
8.	44	39
9.	37	46
10.	36	36
11.	38	47
12.	39	41
13.	46	48
14.	46	53
15.	32	36
16.	36	36
17.	30	36
18.	38	34
19.	33	33
20.	45	48
21.	38	39
22.	26	16
23.	12	12
24.	36	36
25.	39	42
26.	42	45
27.	39	48
28.	38	28
29.	51	52
30.	45	47
31.	41	43
32.	52	46
33.	47	45
34.	35	38
35.	38	38
36.	42	44
37.	42	28
38.	60	60
39.	44	29
40.	34	46
41.	47	36

42.	41	48
43.	34	38
44.	43	49
45.	47	47
46.	31	31
47.	40	41
48.	38	40
49.	47	49
50.	37	36
51.	37	37
52.	44	47
53.	36	36
54.	44	40
55.	34	47
56.	36	32
57.	42	42
58.	50	45
59.	45	41
60.	37	39
61.	37	41
62.	33	31
63.	36	46
64.	37	38
65.	39	36
66.	42	50
67.	33	47
68.	44	46
69.	40	47
70.	53	50
71.	48	51
72.	45	50
73.	45	48
74.	49	55
75.	43	44
76.	46	48
77.	50	43
78.	37	35
79.	33	49
80.	33	36
81.	37	44
82.	38	39
83.	39	48
84.	46	52
85.	33	47
86.	42	47
87.	34	39
88.	45	41
89.	48	48
90.	44	51
91.	53	60
92.	47	44

93.	53	49
94.	36	36
95.	48	48
96.	40	45
97.	40	36
98.	44	43
99.	51	49
100.	24	24
101.	45	53
102.	36	36
103.	41	54
104.	38	44
105.	42	43
106.	35	37
107.	49	55
108.	41	48
109.	36	45
110.	38	45
111.	50	48
112.	40	43
113.	47	49
114.	40	44
115.	42	45
116.	24	26
117.	34	36
118.	36	36
119.	38	37
120.	35	39
121.	17	27
122.	53	60
123.	43	45
124.	48	49
125.	49	55
126.	35	39
127.	41	37
128.	37	38
129.	34	54
130.	44	48
131.	39	47
132.	44	36
133.	31	35
134.	36	36
135.	44	50
136.	44	41
137.	41	44
138.	40	42
139.	39	44
140.	43	50
141.	37	35
142.	37	39
143.	45	46

144.	37	38
145.	42	46
146.	41	48
147.	43	50
148.	40	34
149.	46	47
150.	36	42
151.	16	20
152.	39	42
153.	24	43
154.	44	45
155.	49	57
156.	40	50
157.	29	42
158.	38	40
159.	48	48
160.	36	48
161.	53	50
162.	40	39
163.	42	40
164.	39	36
165.	35	36
166.	37	41
167.	34	42
168.	35	43
169.	35	36
170.	33	44
171.	42	45
172.	41	47
173.	42	43
174.	42	50
175.	42	43
176.	41	44
177.	40	45
178.	35	36
179.	40	40
180.	45	42
181.	36	36
182.	51	56
183.	48	54
184.	30	33
185.	46	44
186.	45	51
187.	44	53
188.	37	36
189.	43	50
190.	40	45
191.	50	47
192.	28	36
193.	37	37
194.	39	44

195.	53	53
196.	36	38
197.	43	41
198.	33	45
199.	43	47
200.	38	47
201.	34	39
202.	36	43
203.	39	46
204.	39	40
205.	37	34
206.	44	43
207.	48	52
208.	37	43
209.	45	51
210.	27	31
211.	41	37
212.	45	43
213.	39	39
214.	40	35
215.	36	36
216.	36	35
217.	39	39
218.	40	48
219.	42	45
220.	49	58
221.	47	53
222.	42	38
223.	38	40
224.	48	52
225.	31	38
226.	43	47
227.	36	36
228.	41	50
229.	42	46
230.	38	38
231.	35	44
232.	44	49
233.	35	36
234.	47	55
235.	31	36
236.	31	31
237.	36	40
238.	36	40
239.	36	51
240.	13	12
241.	36	44
242.	42	48
243.	44	44
244.	35	30
245.	42	45

246.	41	38
247.	34	33
248.	36	36
249.	36	38
250.	37	40
251.	47	46
252.	31	40
253.	50	49
254.	43	39
255.	41	43
256.	35	42
257.	38	47
258.	46	50
259.	53	60
260.	42	47
261.	36	29
262.	36	40
263.	46	48
264.	37	46
265.	47	53
266.	48	49
267.	44	48
268.	36	36
269.	50	52
270.	34	36
271.	36	43
272.	31	39
273.	37	42
274.	37	45
275.	52	43
276.	38	36
277.	52	55
278.	34	44
279.	36	36
280.	48	52
281.	42	52
282.	49	40
283.	51	54
284.	41	41
285.	42	48
286.	37	45
287.	38	42
288.	33	33
289.	35	48
290.	42	42
291.	52	53
292.	43	46
293.	44	48
294.	32	42
295.	47	48
296.	51	41

297.	42	48
298.	42	40
299.	41	56
300.	36	36
301.	21	21
302.	52	60
303.	44	42
304.	50	42
305.	47	56
306.	45	54
307.	41	47
308.	40	43
309.	39	41
310.	34	36
311.	42	46
312.	47	46
313.	38	41
314.	43	42
315.	36	38
316.	48	55
317.	37	39
318.	38	41
319.	42	48
320.	47	49
321.	42	37
322.	42	47
323.	26	25
324.	45	44
325.	51	47
326.	43	45
327.	34	36
328.	46	47
329.	39	44
330.	46	46
331.	46	48
332.	37	29
333.	40	45
334.	53	47
335.	36	42
336.	41	52
337.	38	42
338.	38	40
339.	39	36
340.	37	43
341.	42	43
342.	34	43
343.	46	50
344.	23	39
345.	40	50
346.	34	36
347.	36	54

348.	32	22
349.	43	47
350.	51	44
351.	35	46
352.	46	54
353.	45	40
354.	36	26
355.	43	48
356.	44	56
357.	37	40
358.	46	44
359.	42	40
360.	32	24
361.	35	40
362.	39	30
363.	39	60
364.	54	48
365.	48	47
366.	48	48
367.	43	47
368.	51	44
369.	35	46
370.	46	54
371.	45	41
372.	36	26
373.	43	48
374.	44	56
375.	37	40
376.	46	44
377.	42	40
378.	30	24
379.	35	40
380.	39	30
381.	39	60
382.	54	48
383.	48	47
384.	48	48

Koefisiensi Korelasi Rank Spearman

Tabel 4.12 Ranking Variabel Penggunaan Aplikasi Discord (X)

Nilai Penggunaan Aplikasi Discord Responden (X)	Ranking X	Peringkat X
60	1	1
54	2	2,5
54	3	2,5
53	4	7,5
53	5	7,5
53	6	7,5
53	7	7,5
53	8	7,5
53	9	7,5
53	10	7,5
53	11	7,5
52	12	14
52	13	14
52	14	14
52	15	14
52	16	14
51	17	20,5
51	18	20,5
51	19	20,5
51	20	20,5
51	21	20,5
51	22	20,5
51	23	20,5
51	24	20,5
50	25	28
50	26	28
50	27	28
50	28	28
50	29	28
50	30	28
50	31	28
49	32	34,5
49	33	34,5
49	34	34,5
49	35	34,5
49	36	34,5
49	37	34,5
48	38	45,5
48	39	45,5
48	40	45,5
48	41	45,5
48	42	45,5
48	43	45,5
48	44	45,5
48	45	45,5

48	46	45,5
48	47	45,5
48	48	45,5
48	49	45,5
48	50	45,5
48	51	45,5
48	52	45,5
48	53	45,5
47	54	55,8
47	55	55,8
47	56	55,8
47	57	55,8
47	58	55,8
47	59	55,8
47	60	55,8
47	61	55,8
47	62	55,8
47	63	55,8
47	64	55,8
47	65	55,8
47	66	55,8
47	67	55,8
46	68	75,5
46	69	75,5
46	70	75,5
46	71	75,5
46	72	75,5
46	73	75,5
46	74	75,5
46	75	75,5
46	76	75,5
46	77	75,5
46	78	75,5
46	79	75,5
46	80	75,5
46	81	75,5
46	82	75,5
46	83	75,5
45	84	91,5
45	85	91,5
45	86	91,5
45	87	91,5
45	88	91,5
45	89	91,5
45	90	91,5
45	91	91,5
45	92	91,5
45	93	91,5
45	94	91,5
45	95	91,5
45	96	91,5

45	97	91,5
45	98	91,5
45	99	91,5
44	100	110
44	101	110
44	102	110
44	103	110
44	104	110
44	105	110
44	106	110
44	107	110
44	108	110
44	109	110
44	110	110
44	111	110
44	112	110
44	113	110
44	114	110
44	115	110
44	116	110
44	117	110
44	118	110
44	119	110
44	120	110
43	121	129
43	122	129
43	123	129
43	124	129
43	125	129
43	126	129
43	127	129
43	128	129
43	129	129
43	130	129
43	131	129
43	132	129
43	133	129
43	134	129
43	135	129
43	136	129
43	137	129
42	138	154,5
42	139	154,5
42	140	154,5
42	141	154,5
42	142	154,5
42	143	154,5
42	144	154,5
42	145	154,5
42	146	154,5
42	147	154,5

42	148	154,5
42	149	154,5
42	150	154,5
42	151	154,5
42	152	154,5
42	153	154,5
42	154	154,5
42	155	154,5
42	156	154,5
42	157	154,5
42	158	154,5
42	159	154,5
42	160	154,5
42	161	154,5
42	162	154,5
42	163	154,5
42	164	154,5
42	165	154,5
42	166	154,5
42	167	154,5
42	168	154,5
42	169	154,5
42	170	154,5
42	171	154,5
41	172	180,5
41	173	180,5
41	174	180,5
41	175	180,5
41	176	180,5
41	177	180,5
41	178	180,5
41	179	180,5
41	180	180,5
41	181	180,5
41	182	180,5
41	183	180,5
41	184	180,5
41	185	180,5
41	186	180,5
41	187	180,5
41	188	180,5
41	189	180,5
40	190	198,5
40	191	198,5
40	192	198,5
40	193	198,5
40	194	198,5
40	195	198,5
40	196	198,5
40	197	198,5
40	198	198,5

40	199	198,5
40	200	198,5
40	201	198,5
40	202	198,5
40	203	198,5
40	204	198,5
40	205	198,5
40	206	198,5
40	207	198,5
39	208	198,5
39	209	219
39	210	219
39	211	219
39	212	219
39	213	219
39	214	219
39	215	219
39	216	219
39	217	219
39	218	219
39	219	219
39	220	219
39	221	219
39	222	219
39	223	219
39	224	219
39	225	219
39	226	219
39	227	219
39	228	219
39	229	219
38	230	240,5
38	231	240,5
38	232	240,5
38	233	240,5
38	234	240,5
38	235	240,5
38	236	240,5
38	237	240,5
38	238	240,5
38	239	240,5
38	240	240,5
38	241	240,5
38	242	240,5
38	243	240,5
38	244	240,5
38	245	240,5
38	246	240,5
38	247	240,5
38	248	240,5
38	249	240,5

38	250	240,5
38	251	240,5
37	252	265
37	253	265
37	254	265
37	255	265
37	256	265
37	257	265
37	258	265
37	259	265
37	260	265
37	261	265
37	262	265
37	263	265
37	264	265
37	265	265
37	266	265
37	267	265
37	268	265
37	269	265
37	270	265
37	271	265
37	272	265
37	273	265
37	274	265
37	275	265
37	276	265
37	277	265
37	278	265
36	279	297
36	280	297
36	281	297
36	282	297
36	283	297
36	284	297
36	285	297
36	286	297
36	287	297
36	288	297
36	289	297
36	290	297
36	291	297
36	292	297
36	293	297
36	294	297
36	295	297
36	296	297
36	297	297
36	298	297
36	299	297
36	300	297

36	301	297
36	302	297
36	303	297
36	304	297
36	305	297
36	306	297
36	307	297
36	308	297
36	309	297
36	310	297
36	311	297
36	312	297
36	313	297
36	314	297
36	315	297
35	316	324
35	317	324
35	318	324
35	319	324
35	320	324
35	321	324
35	322	324
35	323	324
35	324	324
35	325	324
35	326	324
35	327	324
35	328	324
35	329	324
35	330	324
35	331	324
35	332	324
34	333	340
34	334	340
34	335	340
34	336	340
34	337	340
34	338	340
34	339	340
34	340	340
34	341	340
34	342	340
34	343	340
34	344	340
34	345	340
34	346	340
34	347	340
33	348	352
33	349	352
33	350	352
33	351	352

33	352	352
33	353	352
33	354	352
33	355	352
33	356	352
32	357	358,5
32	358	358,5
32	359	358,5
32	360	358,5
31	361	364
31	362	364
31	363	364
31	364	364
31	365	364
31	366	364
31	367	364
30	368	369
30	369	369
30	370	369
29	371	371
28	372	372
27	373	373
26	374	374,5
26	375	374,5
24	376	377
24	377	377
24	378	377
23	379	379
21	380	380
17	381	381
16	382	382
13	383	383
12	384	384

Tabel 4.13 Ranking Variabel Interaksi Sosial

Nilai Interaksi Sosial	Ranking Y	Peringkat Y
60	1	4
60	2	4
60	3	4
60	4	4
60	5	4
60	6	4
60	7	4
58	8	8
57	9	9
56	10	12
56	11	12
56	12	12
56	13	12
56	14	12
55	15	17,5
55	16	17,5
55	17	17,5
55	18	17,5
55	19	17,5
55	20	17,5
54	21	24,5
54	22	24,5
54	23	24,5
54	24	24,5
54	25	24,5
54	26	24,5
54	27	24,5
54	28	24,5
53	29	32
53	30	32
53	31	32
53	32	32
53	33	32
53	34	32
53	35	32
52	36	39,5
52	37	39,5
52	38	39,5
52	39	39,5
52	40	39,5
52	41	39,5
52	42	39,5
52	43	39,5
51	44	46
51	45	46
51	46	46
51	47	46
51	48	46

50	49	55,5
50	50	55,5
50	51	55,5
50	52	55,5
50	53	55,5
50	54	55,5
50	55	55,5
50	56	55,5
50	57	55,5
50	58	55,5
50	59	55,5
50	60	55,5
50	61	55,5
50	62	55,5
49	63	68
49	64	68
49	65	68
49	66	68
49	67	68
49	68	68
49	69	68
49	70	68
49	71	68
49	72	68
49	73	68
48	74	90
48	75	90
48	76	90
48	77	90
48	78	90
48	79	90
48	80	90
48	81	90
48	82	90
48	83	90
48	84	90
48	85	90
48	86	90
48	87	90
48	88	90
48	89	90
48	90	90
48	91	90
48	92	90
48	93	90
48	94	90
48	95	90
48	96	90
48	97	90
48	98	90
48	99	90

48	100	90
48	101	90
48	102	90
48	103	90
48	104	90
48	105	90
48	106	90
47	107	120
47	108	120
47	109	120
47	110	120
47	111	120
47	112	120
47	113	120
47	114	120
47	115	120
47	116	120
47	117	120
47	118	120
47	119	120
47	120	120
47	121	120
47	122	120
47	123	120
47	124	120
47	125	120
47	126	120
47	127	120
47	128	120
47	129	120
47	130	120
47	131	120
47	132	120
47	133	120
46	134	142,5
46	135	142,5
46	136	142,5
46	137	142,5
46	138	142,5
46	139	142,5
46	140	142,5
46	141	142,5
46	142	142,5
46	143	142,5
46	144	142,5
46	145	142,5
46	146	142,5
46	147	142,5
46	148	142,5
46	149	142,5
46	150	142,5

46	151	142,5
45	152	161
45	153	161
45	154	161
45	155	161
45	156	161
45	157	161
45	158	161
45	159	161
45	160	161
45	161	161
45	162	161
45	163	161
45	164	161
45	165	161
45	166	161
45	167	161
45	168	161
45	169	161
45	170	161
44	171	181,5
44	172	181,5
44	173	181,5
44	174	181,5
44	175	181,5
44	176	181,5
44	177	181,5
44	178	181,5
44	179	181,5
44	180	181,5
44	181	181,5
44	182	181,5
44	183	181,5
44	184	181,5
44	185	181,5
44	186	181,5
44	187	181,5
44	188	181,5
44	189	181,5
44	190	181,5
44	191	181,5
44	192	181,5
43	193	203
43	194	203
43	195	203
43	196	203
43	197	203
43	198	203
43	199	203
43	200	203
43	201	203

43	202	203
43	203	203
43	204	203
43	205	203
43	206	203
43	207	203
43	208	203
43	209	203
43	210	203
43	211	203
43	212	203
43	213	203
42	214	223,5
42	215	223,5
42	216	223,5
42	217	223,5
42	218	223,5
42	219	223,5
42	220	223,5
42	221	223,5
42	222	223,5
42	223	223,5
42	224	223,5
42	225	223,5
42	226	223,5
42	227	223,5
42	228	223,5
42	229	223,5
42	230	223,5
42	231	223,5
42	232	223,5
42	233	223,5
41	234	240,5
41	235	240,5
41	236	240,5
41	237	240,5
41	238	240,5
41	239	240,5
41	240	240,5
41	241	240,5
41	242	240,5
41	243	240,5
41	244	240,5
41	245	240,5
41	246	240,5
41	247	240,5
40	248	258,5
40	249	258,5
40	250	258,5
40	251	258,5
40	252	258,5

40	253	258,5
40	254	258,5
40	255	258,5
40	256	258,5
40	257	258,5
40	258	258,5
40	259	258,5
40	260	258,5
40	261	258,5
40	262	258,5
40	263	258,5
40	264	258,5
40	265	258,5
40	266	258,5
40	267	258,5
40	268	258,5
40	269	258,5
39	270	278
39	271	278
39	272	278
39	273	278
39	274	278
39	275	278
39	276	278
39	277	278
39	278	278
39	279	278
39	280	278
39	281	278
39	282	278
39	283	278
39	284	278
39	285	278
39	286	278
38	287	293
38	288	293
38	289	293
38	290	293
38	291	293
38	292	293
38	293	293
38	294	293
38	295	293
38	296	293
38	297	293
38	298	293
38	299	293
37	300	303
37	301	303
37	302	303
37	303	303

37	304	303
37	305	303
37	306	303
36	307	326
36	308	326
36	309	326
36	310	326
36	311	326
36	312	326
36	313	326
36	314	326
36	315	326
36	316	326
36	317	326
36	318	326
36	319	326
36	320	326
36	321	326
36	322	326
36	323	326
36	324	326
36	325	326
36	326	326
36	327	326
36	328	326
36	329	326
36	330	326
36	331	326
36	332	326
36	333	326
36	334	326
36	335	326
36	336	326
36	337	326
36	338	326
36	339	326
36	340	326
36	341	326
36	342	326
36	343	326
36	344	326
36	345	326
35	346	348
35	347	348
35	348	348
35	349	348
35	350	348
34	351	352
34	352	352
34	353	352
33	354	355,5

33	355	355,5
33	356	355,5
33	357	355,5
32	358	358
31	359	360,5
31	360	360,5
31	361	360,5
31	362	360,5
30	363	364
30	364	364
30	365	364
29	366	367
29	367	367
29	368	367
28	369	369,5
28	370	369,5
27	371	371
26	372	373
26	373	373
26	374	373
25	375	375
24	376	377
24	377	377
24	378	377
22	379	379
21	380	380
20	381	381
16	382	382
12	383	383,5
12	384	383,5

Tabel 4.14 Pengolahan Koefisiensi Korelasi

Nomor	Nilai	Nilai	Peringkat	Peringkat	d	d ²
1	60	60	1	4	-3	9
2	54	60	2,5	4	-1,5	2.25
3	54	60	2,5	4	-1,5	2.25
4	53	60	7,5	4	3,5	12.25
5	53	60	7,5	4	3,5	12.25
6	53	60	7,5	4	3,5	12.25
7	53	60	7,5	4	3,5	12.25
8	53	58	7,5	8	-0,5	0.25
9	53	57	7,5	9	-1,5	2.25
10	53	56	7,5	12	-4,5	20.25
11	53	56	7,5	12	-4,5	20.25
12	52	56	14	12	2	4
13	52	56	14	12	2	4
14	52	56	14	12	2	4
15	52	55	14	17,5	-3,5	12.25
16	52	55	14	17,5	-3,5	12.25
17	51	55	20,5	17,5	3	9
18	51	55	20,5	17,5	3	9

19	51	55	20,5	17,5	3	9
20	51	55	20,5	17,5	3	9
21	51	54	20,5	24,5	-4	16
22	51	54	20,5	24,5	-4	16
23	51	54	20,5	24,5	-4	16
24	51	54	20,5	24,5	-4	16
25	50	54	28	24,5	3,5	12.25
26	50	54	28	24,5	3,5	12.25
27	50	54	28	24,5	3,5	12.25
28	50	54	28	24,5	3,5	12.25
29	50	53	28	32	-4	16
30	50	53	28	32	-4	16
31	50	53	28	32	-4	16
32	49	53	34,5	32	2,5	6.25
33	49	53	34,5	32	2,5	6.25
34	49	53	34,5	32	2,5	6.25
35	49	53	34,5	32	2,5	6.25
36	49	52	34,5	39,5	-5	25
37	49	52	34,5	39,5	-5	25
38	48	52	45,5	39,5	6	36
39	48	52	45,5	39,5	6	36
40	48	52	45,5	39,5	6	36
41	48	52	45,5	39,5	6	36
42	48	52	45,5	39,5	6	36
43	48	52	45,5	39,5	6	36
44	48	51	45,5	46	-0,5	0.25
45	48	51	45,5	46	-0,5	0.25
46	48	51	45,5	46	-0,5	0.25
47	48	51	45,5	46	-0,5	0.25
48	48	51	45,5	46	-0,5	0.25
49	48	50	45,5	55,5	-10	100
50	48	50	45,5	55,5	-10	100
51	48	50	45,5	55,5	-10	100
52	48	50	45,5	55,5	-10	100
53	48	50	45,5	55,5	-10	100
54	47	50	55,8	55,5	0,3	0.09
55	47	50	55,8	55,5	0,3	0.09
56	47	50	55,8	55,5	0,3	0.09
57	47	50	55,8	55,5	0,3	0.09
58	47	50	55,8	55,5	0,3	0.09
59	47	50	55,8	55,5	0,3	0.09
60	47	50	55,8	55,5	0,3	0.09
61	47	50	55,8	55,5	0,3	0.09
62	47	50	55,8	55,5	0,3	0.09
63	47	49	55,8	68	-12,2	148.84
64	47	49	55,8	68	-12,2	148.84
65	47	49	55,8	68	-12,2	148.84
66	47	49	55,8	68	-12,2	148.84
67	47	49	55,8	68	-12,2	148.84
68	46	49	75,5	68	7,5	56.25
69	46	49	75,5	68	7,5	56.25

70	46	49	75,5	68	7,5	56.25
71	46	49	75,5	68	7,5	56.25
72	46	49	75,5	68	7,5	56.25
73	46	49	75,5	68	7,5	56.25
74	46	48	75,5	90	-14,5	210.25
75	46	48	75,5	90	-14,5	210.25
76	46	48	75,5	90	-14,5	210.25
77	46	48	75,5	90	-14,5	210.25
78	46	48	75,5	90	-14,5	210.25
79	46	48	75,5	90	-14,5	210.25
80	46	48	75,5	90	-14,5	210.25
81	46	48	75,5	90	-14,5	210.25
82	46	48	75,5	90	-14,5	210.25
83	46	48	75,5	90	-14,5	210.25
84	45	48	91,5	90	1,5	2.25
85	45	48	91,5	90	1,5	2.25
86	45	48	91,5	90	1,5	2.25
87	45	48	91,5	90	1,5	2.25
88	45	48	91,5	90	1,5	2.25
89	45	48	91,5	90	1,5	2.25
90	45	48	91,5	90	1,5	2.25
91	45	48	91,5	90	1,5	2.25
92	45	48	91,5	90	1,5	2.25
93	45	48	91,5	90	1,5	2.25
94	45	48	91,5	90	1,5	2.25
95	45	48	91,5	90	1,5	2.25
96	45	48	91,5	90	1,5	2.25
97	45	48	91,5	90	1,5	2.25
98	45	48	91,5	90	1,5	2.25
99	45	48	91,5	90	1,5	2.25
100	44	48	110	90	20	400
101	44	48	110	90	20	400
102	44	48	110	90	20	400
103	44	48	110	90	20	400
104	44	48	110	90	20	400
105	44	48	110	90	20	400
106	44	48	110	90	20	400
107	44	47	110	120	-10	100
108	44	47	110	120	-10	100
109	44	47	110	120	-10	100
110	44	47	110	120	-10	100
111	44	47	110	120	-10	100
112	44	47	110	120	-10	100
113	44	47	110	120	-10	100
114	44	47	110	120	-10	100
115	44	47	110	120	-10	100
116	44	47	110	120	-10	100
117	44	47	110	120	-10	100
118	44	47	110	120	-10	100
119	44	47	110	120	-10	100
120	44	47	110	120	-10	100

121	43	47	129	120	9	81
122	43	47	129	120	9	81
123	43	47	129	120	9	81
124	43	47	129	120	9	81
125	43	47	129	120	9	81
126	43	47	129	120	9	81
127	43	47	129	120	9	81
128	43	47	129	120	9	81
129	43	47	129	120	9	81
130	43	47	129	120	9	81
131	43	47	129	120	9	81
132	43	47	129	120	9	81
133	43	47	129	120	9	81
134	43	46	129	142,5	-13,5	182,25
135	43	46	129	142,5	-13,5	182,25
136	43	46	129	142,5	-13,5	182,25
137	43	46	129	142,5	-13,5	182,25
138	42	46	154,5	142,5	12	144
139	42	46	154,5	142,5	12	144
140	42	46	154,5	142,5	12	144
141	42	46	154,5	142,5	12	144
142	42	46	154,5	142,5	12	144
143	42	46	154,5	142,5	12	144
144	42	46	154,5	142,5	12	144
145	42	46	154,5	142,5	12	144
146	42	46	154,5	142,5	12	144
147	42	46	154,5	142,5	12	144
148	42	46	154,5	142,5	12	144
149	42	46	154,5	142,5	12	144
150	42	46	154,5	142,5	12	144
151	42	46	154,5	142,5	12	144
152	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
153	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
154	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
155	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
156	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
157	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
158	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
159	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
160	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
161	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
162	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
163	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
164	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
165	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
166	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
167	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
168	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
169	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
170	42	45	154,5	161	-6,5	42,25
171	42	44	154,5	181,5	-27	729

172	41	44	180,5	181,5	-1	1
173	41	44	180,5	181,5	-1	1
174	41	44	180,5	181,5	-1	1
175	41	44	180,5	181,5	-1	1
176	41	44	180,5	181,5	-1	1
177	41	44	180,5	181,5	-1	1
178	41	44	180,5	181,5	-1	1
179	41	44	180,5	181,5	-1	1
180	41	44	180,5	181,5	-1	1
181	41	44	180,5	181,5	-1	1
182	41	44	180,5	181,5	-1	1
183	41	44	180,5	181,5	-1	1
184	41	44	180,5	181,5	-1	1
185	41	44	180,5	181,5	-1	1
186	41	44	180,5	181,5	-1	1
187	41	44	180,5	181,5	-1	1
188	41	44	180,5	181,5	-1	1
189	41	44	180,5	181,5	-1	1
190	40	44	198,5	181,5	17	289
191	40	44	198,5	181,5	17	289
192	40	44	198,5	181,5	17	289
193	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
194	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
195	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
196	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
197	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
198	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
199	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
200	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
201	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
202	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
203	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
204	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
205	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
206	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
207	40	43	198,5	203	-4,5	20.25
208	39	43	198,5	203	-4,5	20.25
209	39	43	219	203	16	256
210	39	43	219	203	16	256
211	39	43	219	203	16	256
212	39	43	219	203	16	256
213	39	43	219	203	16	256
214	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
215	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
216	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
217	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
218	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
219	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
220	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
221	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
222	39	42	219	223,5	-4,5	20.25

223	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
224	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
225	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
226	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
227	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
228	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
229	39	42	219	223,5	-4,5	20.25
230	38	42	240,5	223,5	17	289
231	38	42	240,5	223,5	17	289
232	38	42	240,5	223,5	17	289
233	38	42	240,5	223,5	17	289
234	38	41	240,5	240,5	0	0
235	38	41	240,5	240,5	0	0
236	38	41	240,5	240,5	0	0
237	38	41	240,5	240,5	0	0
238	38	41	240,5	240,5	0	0
239	38	41	240,5	240,5	0	0
240	38	41	240,5	240,5	0	0
241	38	41	240,5	240,5	0	0
242	38	41	240,5	240,5	0	0
243	38	41	240,5	240,5	0	0
244	38	41	240,5	240,5	0	0
245	38	41	240,5	240,5	0	0
246	38	41	240,5	240,5	0	0
247	38	41	240,5	240,5	0	0
248	38	40	240,5	258,5	18	324
249	38	40	240,5	258,5	18	324
250	38	40	240,5	258,5	18	324
251	38	40	240,5	258,5	18	324
252	37	40	265	258,5	6,5	42.25
253	37	40	265	258,5	6,5	42.25
254	37	40	265	258,5	6,5	42.25
255	37	40	265	258,5	6,5	42.25
256	37	40	265	258,5	6,5	42.25
257	37	40	265	258,5	6,5	42.25
258	37	40	265	258,5	6,5	42.25
259	37	40	265	258,5	6,5	42.25
260	37	40	265	258,5	6,5	42.25
261	37	40	265	258,5	6,5	42.25
262	37	40	265	258,5	6,5	42.25
263	37	40	265	258,5	6,5	42.25
264	37	40	265	258,5	6,5	42.25
265	37	40	265	258,5	6,5	42.25
266	37	40	265	258,5	6,5	42.25
267	37	40	265	258,5	6,5	42.25
268	37	40	265	258,5	6,5	42.25
269	37	40	265	258,5	6,5	42.25
270	37	39	265	278	-13	169
271	37	39	265	278	-13	169
272	37	39	265	278	-13	169
273	37	39	265	278	-13	169

274	37	39	265	278	-13	169
275	37	39	265	278	-13	169
276	37	39	265	278	-13	169
277	37	39	265	278	-13	169
278	37	39	265	278	-13	169
279	36	39	297	278	19	361
280	36	39	297	278	19	361
281	36	39	297	278	19	361
282	36	39	297	278	19	361
283	36	39	297	278	19	361
284	36	39	297	278	19	361
285	36	39	297	278	19	361
286	36	39	297	278	19	361
287	36	38	297	293	4	16
288	36	38	297	293	4	16
289	36	38	297	293	4	16
290	36	38	297	293	4	16
291	36	38	297	293	4	16
292	36	38	297	293	4	16
293	36	38	297	293	4	16
294	36	38	297	293	4	16
295	36	38	297	293	4	16
296	36	38	297	293	4	16
297	36	38	297	293	4	16
298	36	38	297	293	4	16
299	36	38	297	293	4	16
300	36	37	297	303	-6	36
301	36	37	297	303	-6	36
302	36	37	297	303	-6	36
303	36	37	297	303	-6	36
304	36	37	297	303	-6	36
305	36	37	297	303	-6	36
306	36	37	297	303	-6	36
307	36	36	297	326	-29	841
308	36	36	297	326	-29	841
309	36	36	297	326	-29	841
310	36	36	297	326	-29	841
311	36	36	297	326	-29	841
312	36	36	297	326	-29	841
313	36	36	297	326	-29	841
314	36	36	297	326	-29	841
315	36	36	297	326	-29	841
316	35	36	324	326	-2	4
317	35	36	324	326	-2	4
318	35	36	324	326	-2	4
319	35	36	324	326	-2	4
320	35	36	324	326	-2	4
321	35	36	324	326	-2	4
322	35	36	324	326	-2	4
323	35	36	324	326	-2	4
324	35	36	324	326	-2	4

325	35	36	324	326	-2	4
326	35	36	324	326	-2	4
327	35	36	324	326	-2	4
328	35	36	324	326	-2	4
329	35	36	324	326	-2	4
330	35	36	324	326	-2	4
331	35	36	324	326	-2	4
332	35	36	324	326	-2	4
333	34	36	340	326	14	196
334	34	36	340	326	14	196
335	34	36	340	326	14	196
336	34	36	340	326	14	196
337	34	36	340	326	14	196
338	34	36	340	326	14	196
339	34	36	340	326	14	196
340	34	36	340	326	14	196
341	34	36	340	326	14	196
342	34	36	340	326	14	196
343	34	36	340	326	14	196
344	34	36	340	326	14	196
345	34	36	340	326	14	196
346	34	35	340	348	-8	64
347	34	35	340	348	-8	64
348	33	35	352	348	-8	64
349	33	35	352	348	-8	64
350	33	35	352	348	-8	64
351	33	34	352	352	0	0
352	33	34	352	352	0	0
353	33	34	352	352	0	0
354	33	33	352	355,5	-3,5	12.25
355	33	33	352	355,5	-3,5	12.25
356	33	33	352	355,5	-3,5	12.25
357	32	33	358,5	355,5	3	9
358	32	32	358,5	358	0,5	0.25
359	32	31	358,5	360,5	-2	4
360	32	31	358,5	360,5	-2	4
361	31	31	364	360,5	3,5	12.25
362	31	31	364	360,5	3,5	12.25
363	31	30	364	364	0	0
364	31	30	364	364	0	0
365	31	30	364	364	0	0
366	31	29	364	367	-3	9
367	31	29	364	367	-3	9
368	30	29	369	367	-3	9
369	30	28	369	369,5	-0,5	0.25
370	30	28	369	369,5	-0,5	0.25
371	29	27	371	371	0	0
372	28	26	372	373	-1	1
373	27	26	373	373	0	0
374	26	26	374,5	373	1,5	2.25
375	26	25	374,5	375	-0,5	0.25

376	24	24	377	377	0	0
377	24	24	377	377	0	0
378	24	24	377	377	0	0
379	23	22	379	379	0	0
380	21	21	380	380	0	0
381	17	20	381	381	0	0
382	16	16	382	382	0	0
383	13	12	383	383,5	-0,5	0.25
384	12	12	384	383,5	0,5	0.25
Total						35391.51



Tabel 4.15 Hasil Uji Regresi Linier

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R	Std. Error of the
1	.707 ^a	.499	.498	5.40131

a. Predictors: (Constant), Total X

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.927	1.713	5.796	.000
	Total X	.817	.042	19.519	.000

a. Dependent Variable: Total Y