

Pengaruh Fitur Cohabitation terhadap Pembentukan Hubungan Interpersonal di Kalangan Pemain Game Online Undawn

Akmal Halim Afar 1¹, Wa Ode Seprina 2¹

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia,
akmalhlim@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia,
prinaode@telkomuniversity.ac.id²

Abstract

This study aims to examine the impact of the Cohabitation feature in the Online game Garena Undawn on the development of interpersonal closeness among players. In the MMORPG genre, the Cohabitation feature allows players to live together virtually, enhancing interactions and fostering closer relationships. Using the Social Information Processing (SIP) theory, this research analyzes how digital interactions through this feature contribute to emotional closeness among players. Employing a quantitative approach, data were collected through surveys targeting active players who utilize this feature. Hypothesis testing results indicate that the Cohabitation feature significantly influences interpersonal closeness, with a t-value of 3.561 and a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), alongside a Pearson correlation coefficient of 0.912, demonstrating a strong positive relationship. These findings support SIP theory, which posits that sustained Online interaction can foster interpersonal relationships comparable to face-to-face communication. The Cohabitation feature plays a significant role in facilitating positive social interactions among players, enhancing intensive communication and collaboration, thereby strengthening emotional bonds. This study provides new insights into the psychological and social impacts of digital interaction features on Online platforms, particularly in the context of Online gaming.

Keywords-cohabitation, Garena Undawn, interpersonal closeness, social information processing, virtual interaction.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh fitur Cohabitation dalam game Garena Undawn terhadap pembentukan kedekatan interpersonal antar pemain. Dalam genre MMORPG, fitur Cohabitation memungkinkan pemain tinggal bersama secara virtual, meningkatkan interaksi, dan membangun hubungan lebih erat. Dengan teori Social Information Processing (SIP), penelitian ini menganalisis bagaimana interaksi digital melalui fitur ini berkontribusi pada kedekatan emosional antar pemain. Menggunakan pendekatan kuantitatif, data dikumpulkan melalui survei terhadap pemain aktif yang menggunakan fitur ini. Hasil uji hipotesis menunjukkan fitur Cohabitation memiliki pengaruh signifikan terhadap kedekatan interpersonal, dengan nilai t hitung 3,561 dan p-value 0,000 ($p < 0,05$), serta nilai korelasi Pearson sebesar 0,912, yang menunjukkan hubungan sangat kuat dan positif. Temuan ini mendukung teori SIP, yang menyatakan bahwa interaksi daring berkelanjutan dapat menghasilkan hubungan interpersonal mendekati interaksi tatap muka. Fitur Cohabitation berperan signifikan dalam memfasilitasi interaksi sosial positif antar pemain, meningkatkan komunikasi intensif dan kolaborasi, sehingga memperkuat ikatan emosional. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang dampak fitur interaksi digital dalam membentuk hubungan sosial dan emosional pada platform daring, khususnya dalam konteks game Online.

Kata Kunci-cohabitation, Garena Undawn, kedekatan interpersonal, social information processing, interaksi virtual.

I. PENDAHULUAN

Game Online pertama kali muncul sebagai evolusi dari permainan video tradisional, memanfaatkan jaringan internet untuk menghubungkan pemain secara global. Di Indonesia, perkembangan game Online dimulai pada awal 2000-an dengan munculnya permainan berbasis komputer seperti Ragnarok Online, dan dalam beberapa dekade terakhir, game Online telah berkembang pesat menjadi industri besar dengan potensi ekonomi yang signifikan

(Syahrivar et al., 2021). Selain sebagai hiburan, game Online memberikan manfaat sosial yang beragam, seperti peningkatan keterampilan sosial melalui pembangunan jaringan komunitas daring dengan minat yang sama (Damariva et al., 2018). Game Online juga melatih kemampuan berpikir strategis dan pemecahan masalah melalui aktivitas yang melibatkan pengambilan keputusan cepat dan kolaborasi tim (Iliyaz & Dinesh, 2023). Di samping itu, game Online membuka peluang karir profesional bagi pemain, seperti menjadi atlet e-sports, streamer, atau kreator konten (Ahdiyat & Irwansyah, 2018). Indonesia, dengan penetrasi internet yang tinggi dan akses mudah ke perangkat pintar, menjadi salah satu pasar terbesar untuk game Online di Asia Tenggara, di mana pemain tidak hanya aktif bermain tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap ekonomi melalui pembelian dalam aplikasi dan barang virtual (Hamid & Suzianti, 2020).

Salah satu genre yang menonjol dalam industri game Online adalah Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), yang menawarkan pengalaman bermain interaktif dengan dunia virtual yang luas tanpa batasan. Genre ini memperkuat aspek sosial melalui fitur seperti sistem Guild, misi kolaboratif, dan komunikasi real-time, serta memiliki peluang lebih besar untuk menyebabkan keterikatan emosional dibandingkan jenis game lainnya (Kuss, 2013). Salah satu game yang menarik perhatian dalam genre ini adalah Garena Undawn, sebuah game survival MMO yang dirilis pada tahun 2023. Game ini menghadirkan fitur inovatif bernama Cohabitation, yang memungkinkan pemain untuk berbagi ruang virtual, melakukan aktivitas bersama, dan membangun hubungan interpersonal yang lebih intim melalui mekanisme seperti Heart Duo Action dan Marriage Proposal Action. Fitur interaksi sosial dalam game telah berkembang pesat dengan inovasi seperti couple atau Cohabitation, yang memungkinkan pemain berbagi ruang virtual dan memperkuat hubungan interpersonal. Dukungan teknologi seperti koneksi internet cepat, server yang kuat, dan integrasi media sosial menciptakan komunitas pemain yang dinamis. Sistem seperti Guild (Sebuah komunitas kelompok atau organisasi yang terdiri dari pemain yang bergabung untuk tujuan bersama atau bersosialisasi) dan Camp dalam game seperti World of Warcraft dan Garena Undawn memfasilitasi kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama, sementara voice chat meningkatkan koordinasi dan kedekatan interpersonal selama permainan (Bangun & Yulhaidir, 2023). Dalam game MMORPG, saluran komunikasi seperti Guild Chat, Team Chat, dan One-to-One Chat dirancang untuk berbagai kebutuhan interaksi. Fitur Cohabitation di Garena Undawn memperdalam kedekatan interpersonal melalui aktivitas bersama, meskipun berpotensi menimbulkan risiko seperti konflik sosial atau perselingkuhan (Wadley et al., 2015).

Teori Social Information Processing (SIP) yang diperkenalkan oleh Joseph Walther pada tahun 1992 menjelaskan bagaimana hubungan interpersonal dapat berkembang melalui komunikasi berbasis komputer (CMC), meskipun media ini memiliki keterbatasan dalam menyampaikan isyarat sosial (Walther, 1992). Teori ini merupakan respon terhadap Media Richness Theory yang dikemukakan oleh Daft dan Lengel pada 1983, yang menyatakan bahwa media kaya seperti pertemuan tatap muka lebih efektif untuk tugas komunikasi kompleks, sementara media miskin seperti email lebih cocok untuk tugas sederhana (Daft & Lengel 1983, dari Yulianto, 2014). Walther menunjukkan bahwa pengguna CMC dapat mengatasi keterbatasan isyarat sosial dengan menyampaikan pesan secara lebih detail dan berkelanjutan, sehingga hubungan interpersonal yang setara dengan komunikasi langsung dapat terbentuk meskipun membutuhkan waktu lebih lama. Dalam konteks ini, teori SIP relevan untuk menjelaskan bagaimana fitur Cohabitation dalam Garena Undawn memungkinkan pemain membangun hubungan yang intim melalui komunikasi virtual berbasis teks, suara, atau aksi interaktif di dalam game. Teori ini memberikan landasan untuk memahami dinamika hubungan interpersonal dalam lingkungan digital, dimana interaksi yang intens dapat terjadi meskipun tanpa tatap muka langsung.

Istilah Cohabitation berasal dari bahasa Latin *cohabitare*, yang berarti "hidup bersama." Pada awalnya, istilah ini memiliki arti netral, hanya menggambarkan situasi di mana dua individu berbagi tempat tinggal tanpa menyoroti aspek hubungan intim atau pernikahan. Menurut Probert (2011), istilah ini mulai mendapat perhatian pada abad ke-18 hingga awal abad ke-20, terutama dalam literatur hukum dan sosial, di mana Cohabitation sering dikaitkan dengan makna negatif. Dalam konteks masyarakat Eropa dan Amerika Serikat pada masa itu,

Cohabitation dianggap sebagai tindakan yang tidak bermoral dan sering digambarkan sebagai "fornication," sehingga tidak diterima secara sosial maupun hukum. Seiring perkembangan zaman, Cohabitation kini merujuk pada pasangan yang tinggal bersama tanpa ikatan pernikahan formal, biasanya untuk mengevaluasi hubungan sebelum melangkah ke jenjang pernikahan.

Fitur Cohabitation di Garena Undawn menawarkan pengalaman unik yang membedakannya dari game lain seperti World of Warcraft, The Sims Online, dan Genshin Impact. Dalam World of Warcraft, interaksi sosial lebih berfokus pada kerja sama dalam sistem Guild untuk mencapai tujuan permainan, bukan hubungan personal. The Sims Online

menyediakan simulasi kehidupan nyata dengan fokus pada aktivitas sehari-hari pasangan virtual, tetapi lebih menekankan aspek simulasi dibandingkan kolaborasi misi. Genshin Impact memiliki fitur friendship level untuk meningkatkan kedekatan antar pemain, namun tidak mendukung fitur tinggal bersama. Sebaliknya, fitur Cohabitation di Garena Undawn menggabungkan elemen kolaborasi dan kedekatan emosional melalui fitur seperti shared materials, Heart Duo Action, dan Marriage Proposal Action. Hal ini menjadikannya inovasi sosial yang unggul di genre MMORPG, memberikan pengalaman interaksi yang lebih dalam dan bermakna.

Genre Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) menjadi platform ideal untuk fitur Cohabitation karena mendukung interaksi sosial mendalam melalui dunia virtual yang luas, elemen role-playing, dan kolaborasi dalam misi atau sistem Guild. Fitur ini memperkuat keterikatan emosional antar pemain dengan konsistensi interaksi yang berkelanjutan. Namun, kasus perselingkuhan di komunitas Undawn menunjukkan bagaimana Cohabitation dapat mempengaruhi dinamika hubungan interpersonal, mendukung pandangan T.L. Taylor bahwa game Online menciptakan ruang interaksi sosial yang intim dan berpotensi mempengaruhi hubungan personal pemain.

Perselingkuhan virtual adalah fenomena hubungan interpersonal yang berkembang melalui interaksi di dunia digital, seperti fitur Cohabitation dalam game Online. Dalam konteks komunikasi, fenomena ini berkaitan erat dengan teori Social Information Processing (SIP), yang memberikan penjelasan tentang bagaimana individu dapat membangun hubungan bermakna melalui media digital. Melalui komunikasi berbasis internet (Internet-Mediated Communication/IMC), seperti teks, voice chat, atau aksi interaktif, pemain dapat menciptakan hubungan emosional yang intens, meskipun tanpa interaksi tatap muka. Perselingkuhan virtual mencerminkan dinamika komunikasi interpersonal yang kompleks, di mana ekspresi emosi, berbagi pengalaman, dan interaksi berkelanjutan menciptakan kedekatan. Namun, fenomena ini juga menunjukkan tantangan komunikasi daring, seperti potensi manipulasi, kesalahpahaman, dan konflik emosional akibat interpretasi pesan yang berbeda. Dalam konteks penelitian ini, perselingkuhan virtual menggambarkan bagaimana fitur Cohabitation dalam game Online mempengaruhi dinamika komunikasi interpersonal dan hubungan sosial di dunia digital.

Perspektif lain mengenai dampak interaksi dalam game Online adalah intensitas bermain yang berlebihan, yang dapat menyebabkan pemain mengabaikan peluang untuk berinteraksi secara tatap muka dengan teman atau keluarga di luar lingkungan permainan. Hal ini terjadi karena pemain merasa lebih nyaman berteman dengan sesama pemain dalam dunia virtual yang menawarkan interaksi instan dan dukungan emosional yang mudah diakses. Sebagai contoh, Firdaus dan Thamrin (2023) mencatat bahwa keterikatan emosional yang dibangun melalui permainan dapat menggantikan kebutuhan untuk menjalin hubungan sosial di dunia nyata. Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi pola komunikasi interpersonal, tetapi juga menunjukkan bagaimana fitur interaktif dalam game, seperti Cohabitation, dapat mendefinisikan ulang batasan hubungan sosial, baik secara positif maupun negatif.

Pertumbuhan eksponensial game Online di Indonesia, dengan lebih dari 174 juta pemain pada tahun 2022, menciptakan peluang sekaligus tantangan dalam memahami dinamika hubungan sosial di dunia digital. Salah satu fenomena menarik adalah bagaimana fitur interaksi sosial, seperti Cohabitation, dapat memperkuat atau merusak hubungan interpersonal pemain. Dalam komunitas Garena Undawn, kasus nyata seperti perselingkuhan yang dipicu oleh interaksi dalam game menunjukkan dampak signifikan fitur ini terhadap hubungan personal. Fitur Cohabitation dalam Garena Undawn menawarkan kombinasi unik dari kolaborasi dan kedekatan emosional, yang membedakannya dari game lain seperti The Sims Online atau World of Warcraft. Melalui teori Social Information Processing (SIP), penelitian ini berupaya memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi mempengaruhi hubungan interpersonal dalam interaksi digital, terutama dalam konteks budaya Indonesia yang memiliki norma sosial unik.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Social Information Processing

Teori ini merupakan teori komunikasi bermedia, bahwa membangun hubungan berdasarkan interaksi yang dilakukan dalam komunikasi yang dimediasi internet (IMC). Sebelumnya CMC (*Computer-Mediated Communication*) teknologi informasi berbasis komputer menjadi perantara dalam interaksi komunikasi manusia secara online. Namun, seiring berkembangnya teknologi CMC berubah istilah menjadi IMC (*Internet Mediated Communication*) karena internet tidak terbatas lagi pada perangkat komputer, tetapi juga melalui berbagai perangkat internet lainnya (Budomo 2010 dalam Catherina et al., 2020).

Teori Social Information Processing (SIP) sangat relevan digunakan dalam penelitian ini karena teori ini menjelaskan bagaimana hubungan interpersonal dapat terbentuk melalui komunikasi berbasis internet (IMC), termasuk dalam konteks game Online seperti Garena Undawn. Walther (1992) memperkenalkan SIP sebagai respon

terhadap keterbatasan Computer-Mediated Communication (CMC) dalam menyampaikan isyarat sosial. Menurut teori ini, meskipun komunikasi daring kekurangan elemen nonverbal seperti ekspresi wajah atau intonasi suara, individu mampu mengkompensasi keterbatasan tersebut dengan memanfaatkan isyarat verbal yang lebih kaya dan temporal yang konsisten. Dalam game Garena Undawn, fitur Cohabitation menyediakan platform di mana pemain dapat memproses informasi sosial melalui interaksi seperti pesan teks, komunikasi suara, dan aksi interaktif di dalam game.

B. Hubungan Interpersonal

Menurut Robert A. Baron dan Donn Byrne, (2002), Interpersonal attraction adalah persepsi seseorang terhadap sikap orang lain. Dalam hal ini, dimensi dapat menunjukkan persepsi ini, mulai dari strong liking hingga strong dislike. Komunikasi menentukan tingkat hubungan interpersonal dan tidak hanya menyampaikan isi pesan. menurut Deddy Mulyana, ketika berkomunikasi kita tidak hanya menentukan isi contenta tetapi juga menentukan relationship. Menurut Enjang AS, hubungan interpersonal adalah hubungan dimana setiap orang yang terlibat dapat melakukan komunikasi secara langsung baik secara verbal maupun secara tatap muka, interaksi verbal. Menurut Agus Mulyono dalam Suranto, hubungan interpersonal adalah komunikasi tatap muka, interaksi verbal, dan kerjasama yang terjadi apabila individu memiliki kepentingan yang sama dan cukup pengetahuan dan pengendalian diri.

C. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal menurut (Deddy Mulyana 2005 dalam Anggraini et al., 2022), komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun nonverbal. Komunikasi interpersonal menghasilkan keintiman relasi, kontrol hubungan, mempertahankan ketertarikan interpersonal, dan pendekatan untuk mempertahankan hubungan. Komunikasi interpersonal juga merupakan pertukaran, yaitu tindakan menyampaikan dan menerima pesan satu sama lain. Sesuatu yang dipertukarkan dalam proses adalah kesamaan pemahaman diantara individu yang berkomunikasi tentang pesan yang digunakan dalam proses komunikasi (Roudhona, 2019 dalam Syahputra, 2021). Komunikasi Interpersonal memiliki 6 ciri-ciri yaitu:

1. Komunikasi lalu lintas dua arah atau timbal balik, Karena dilakukan secara langsung sehingga masalah dapat diselesaikan dan dipecahkan secara bersamaan.
2. Jawaban langsung tidak tertunda karena umpan balik dapat diketahui segera selama komunikasi berlangsung
3. Komunikator dan komunikan dapat bergantian berperan, mereka bisa menjadi komunikator dan komunikan sekaligus
4. Bisa terjadi secara spontan, artinya tidak direncanakan sebelumnya.
5. Tidak berstruktur, artinya masalah yang dibahas tidak harus berfokus, tetapi mungkin hal-hal yang tidak direncanakan juga termasuk dalam pembicaraan.
6. Meskipun komunikasi ini lebih sering terjadi antara dua orang, itu masih mungkin terjadi pada sekelompok kecil orang. (Roudhonah, 2019 dalam Syahputra, 2021).

D. Game Online

Permainan merupakan kegiatan rekreasi yang dilakukan oleh satu atau lebih pemain dan melibatkan keasyikan atau hiburan. Dalam game, para pemain biasanya bersaing satu sama lain untuk menang (Paremeswara & Lestari, 2021). Game online adalah permainan visual elektronik yang memberikan tampilan gambar tiga dimensi dengan efek yang menarik perhatian atlet. Perkembangan game online saat ini mulai menarik peminat dari berbagai usia, mulai dari orang dewasa hingga remaja dan bahkan anak-anak usia sekolah dasar. Pada tahun 1970, jaringan komputer mulai mencakup WAN dan bukan lagi Lan tradisional. Game online pertama kali muncul sebagian besar simulasi perang atau penggunaan pesawat militer. Setelah dirilis dan dikomersialkan, game-game ini menjadi inspirasi untuk game lain yang muncul dan berkembang (Kusuma, 2023).

E. Garena Undawn

Undawn sendiri merupakan cross-platform open world survival shooter game yang bisa dimainkan lewat Komputer dan Smartphone, dikembangkan oleh lightspeed studios dari tencent games dan diterbitkan oleh garena di Indonesia, Singapura, Malaysia, Filipina dan Thailand. Undawn adalah game online bertema kiamat dengan mode PvP dan PvE. Game ini dirilis secara global pada tanggal 15 Juni 2023. Rick Li, Produser Eksekutif di Lightspeed &

Quantum Studios mengatakan “Kami ingin membuat jenis game aksi baru dengan Undawn yang menggabungkan kebebasan dunia terbuka dengan elemen RPG yang akan sepenuhnya mendefinisikan ulang genre, terlepas dari platformnya

F. Fitur Game Online

Fitur game online adalah komponen yang tergabung dalam game online, yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman bermain yang menarik dan interaktif. Salah satunya fitur chat dan komunikasi merupakan fitur yang dimana pemain dapat berkomunikasi satu sama lain secara real-time melalui fitur chat dan komunikasi, yang dapat membantu membangun komunikasi dan meningkatkan hubungan interpersonal antar pemain. Fitur multiplayer memungkinkan pemain untuk bermain bersama dan bersosialisasi dengan teman-teman mereka (Raph, 2005). Mereka menjelaskan bagaimana fitur multiplayer dapat membantu pemain membangun hubungan sosial dan meningkatkan kesenangan mereka dalam bermain game.

G. Cohabitation Game Online Garena Undawn

Cohabitation di Indonesia memiliki konotasi yang negatif. Hal tersebut dapat di buktikan atau dijelaskan oleh konsep yang dikemukakan oleh Prof. Dr. Hermawan Sulisty, S.H., M.Sc. mengatakan Cohabitation atau juga dikenal sebagai “kumpul kebo”, mengacu pada hubungan dua orang yang hidup bersama tanpa ikatan pernikahan dan berpotensi menimbulkan dampak negatif. Cohabitation sebagai “hidup bersama layaknya suami istri di luar ikatan perkawinan yang sah”. Cohabitation dalam game online garena undawn merupakan fitur yang disediakan oleh game tersebut dengan menyediakan fitur ini para pemain bisa bertemu dengan individu lainnya seorang pria ataupun wanita. Fitur Cohabitation didalam game Undawn merupakan tempat untuk bertemu dengan pemain baru dan mengenal pemain lainnya, dengan berbagai manfaat seperti mendapatkan point aktifitas bareng, point yang bisa ditukarkan dengan hadiah lainnya, dan saling membantu dalam melakukan aktifitas bersamanya.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Menurut Kriyantono (2020), penelitian kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan suatu masalah melalui pengumpulan data dalam bentuk angka yang kemudian dianalisis secara statistik untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengukur pengaruh fitur cohabitation dalam game Garena Undawn terhadap hubungan interpersonal antar pemain. Penelitian ini menggunakan metode survei melalui penyebaran kuesioner secara online. Metode survei adalah metode penelitian kuantitatif dengan instrumen penelitiannya yang berbentuk kuesioner (Priyono, 2016). Penggunaan metode survei sebagai teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner secara online. Kuesioner dipilih sebagai instrumen utama karena memungkinkan pengumpulan data dalam jumlah besar dengan cara yang efisien. Pengumpulan data dari kuesioner didapatkan dengan menyebarkan kepada sejumlah sampel yang dipilih dari populasi tertentu. Survei bertujuan untuk meriset kepercayaan, sikap, nilai, atau perilaku responden (Kriyantono, 2020).

Penelitian ini mengikuti paradigma positivisme yang merupakan dasar dari penelitian kuantitatif. Paradigma ini berpandangan bahwa fenomena atau gejala dapat dikategorikan, diukur, dan memiliki hubungan sebab-akibat yang dapat diidentifikasi secara objektif melalui data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, dan dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan harus mampu menghasilkan data statistik yang akurat. Penelitian ini juga mengambil pendekatan eksplanatif, yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara dua atau lebih variabel dengan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat di antara variabel-variabel tersebut. Pendekatan eksplanatif sering juga dikenal dengan pendekatan komparatif dan korelasional, di mana penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana variabel independen, dalam hal ini fitur cohabitation, berpengaruh terhadap variabel dependen, yaitu hubungan interpersonal antar pemain game Garena Undawn. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami lebih dalam mengenai dinamika interaksi yang terjadi di antara pemain game dan bagaimana fitur game dapat mempengaruhi hubungan sosial mereka (Kriyantono, 2020).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan dua teknik utama dalam pengumpulan data. Teknik pertama adalah dengan membagikan kuesioner melalui tautan yang diposting di grup Facebook "Undawn Indonesia Community", yang terdiri dari lebih

dari 26.800 anggota aktif (per Maret 2024). Peneliti memanfaatkan fitur pengumuman grup untuk memastikan bahwa tautan kuesioner terlihat oleh sebagian besar anggota komunitas.

Teknik kedua adalah dengan menghubungi anggota aktif komunitas melalui pesan langsung (direct message) dan mendapatkan dukungan dari beberapa admin grup untuk menyebarluaskan kuesioner secara lebih luas. Dengan cara ini, peneliti dapat memastikan bahwa responden yang berpartisipasi mencakup berbagai segmen pemain aktif Undawn, baik dari segi durasi bermain maupun intensitas penggunaan fitur cohabitation.

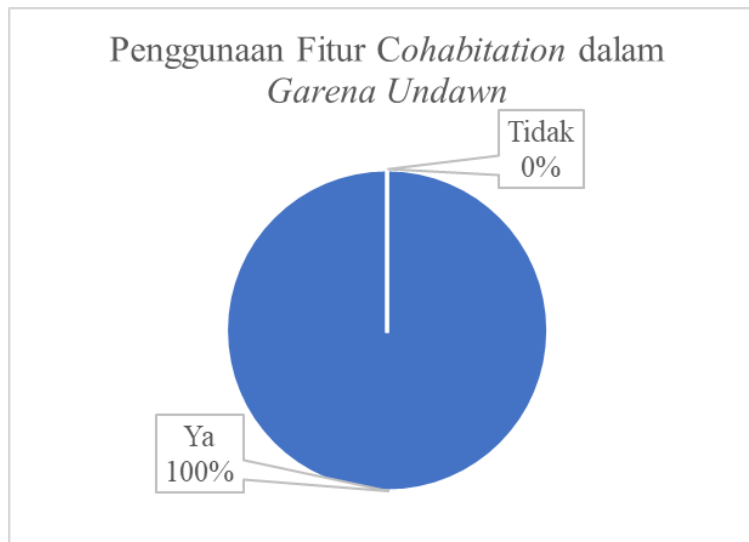
Karakteristik responden diukur berdasarkan beberapa faktor, antara lain usia, durasi bermain, frekuensi bermain, serta intensitas penggunaan fitur cohabitation. Data ini penting untuk memberikan konteks yang lebih dalam terhadap hasil penelitian, khususnya dalam menganalisis hubungan antara penggunaan fitur cohabitation dan pembentukan hubungan interpersonal antar pemain. Berikut ini adalah hasil pembagian karakteristik responden berdasarkan variabel-variabel tersebut.

Pada Gambar 4.1, terlihat bahwa seluruh responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah pemain aktif game Garena Undawn. Hal ini ditunjukkan dengan 100% responden yang menjawab "Ya" pada pertanyaan apakah mereka aktif bermain Garena Undawn. Tidak ada responden yang menjawab "Tidak", yang menegaskan bahwa semua partisipan penelitian ini memiliki pengalaman langsung dengan game tersebut, yang relevan dengan tujuan penelitian.



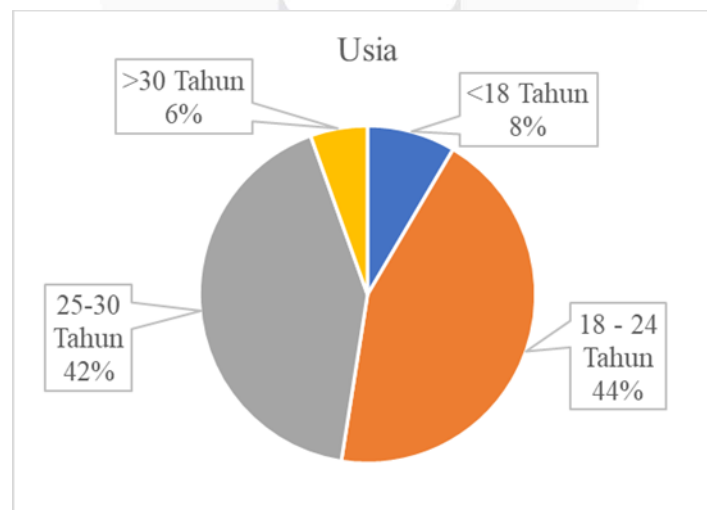
Gambar 4.1 Pemain Aktif Garena Undawn
Sumber: Olahan Penulis (2024)

Selanjutnya, pada Gambar 4.2, hasil menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) telah menggunakan fitur cohabitation dalam Garena Undawn. Tidak ada responden yang menjawab "Tidak", yang mengonfirmasi bahwa semua partisipan penelitian telah menggunakan fitur ini dan memiliki pengalaman langsung dalam menggunakannya. Dengan demikian, penelitian ini sepenuhnya terfokus pada pengguna fitur cohabitation, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.



Gambar 4.2 Penggunaan Fitur *Cohabitation* dalam *Garena Undawn*
Sumber: Olahan Penulis (2024)

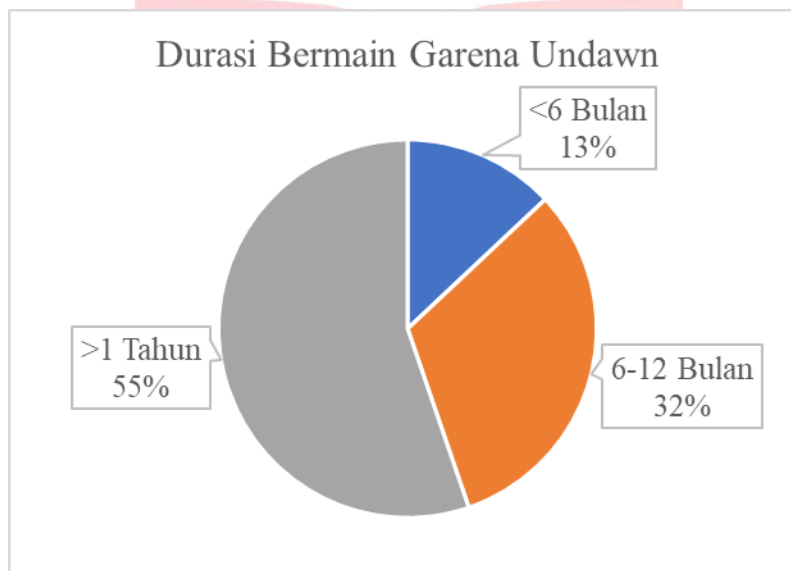
Berdasarkan Gambar 4.3 yang menunjukkan distribusi usia responden, dapat diinterpretasikan bahwa responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini tersebar dalam beberapa kelompok usia yang berbeda. Kelompok usia terbesar adalah responden yang berusia 18-24 tahun, dengan jumlah sebanyak 176 orang dan persentase sebesar 44%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna fitur *cohabitation* dalam game *Garena Undawn* berada di rentang usia ini, yang mungkin disebabkan oleh tingginya tingkat keterlibatan kelompok usia muda dalam game online. Kelompok usia berikutnya adalah responden yang berusia 25-30 tahun, yang mencakup 42% dari total responden atau sebanyak 168 orang. Ini menunjukkan bahwa selain kelompok usia muda, pemain yang lebih dewasa juga secara aktif menggunakan fitur *cohabitation*. Kelompok usia yang lebih muda, yaitu yang berusia di bawah 18 tahun, hanya mencakup 8% dari responden atau sebanyak 34 orang. Sementara itu, kelompok usia yang lebih tua, yaitu di atas 30 tahun, merupakan persentase terkecil, hanya sebesar 6% dengan jumlah 22 orang. Distribusi ini menggambarkan bahwa fitur *cohabitation* lebih populer di kalangan pemain yang berusia antara 18-30 tahun, yang mencakup lebih dari 80% total responden.



Gambar 4.3 Usia Responden
Sumber: Olahan Penulis (2024)

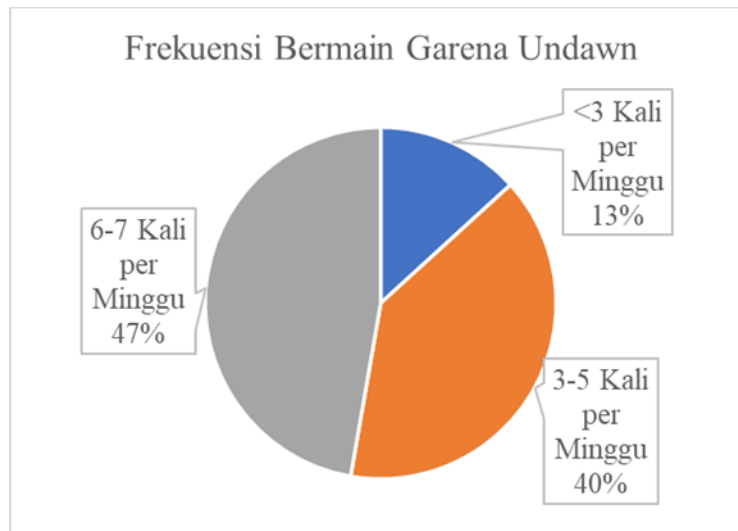
Berdasarkan Gambar 4.4 yang menampilkan distribusi responden berdasarkan durasi bermain Garena Undawn, dapat diinterpretasikan bahwa mayoritas responden memiliki pengalaman bermain yang cukup lama. Sebanyak 55% responden dengan jumlah 221 orang telah bermain Garena Undawn selama lebih dari 1 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna fitur cohabitation dalam penelitian ini adalah pemain yang sudah berpengalaman dan akrab dengan game tersebut, sehingga mereka kemungkinan memiliki pemahaman yang mendalam tentang berbagai fitur yang tersedia dalam game.

Selanjutnya, 32% responden dengan jumlah 127 orang telah bermain selama 6 hingga 12 bulan, yang menunjukkan adanya kelompok pemain yang sudah cukup lama menggunakan fitur cohabitation tetapi belum mencapai satu tahun penuh. Sedangkan 13% responden dengan jumlah 52 orang lainnya telah bermain kurang dari 6 bulan, yang merupakan kelompok dengan pengalaman bermain paling singkat. Meskipun demikian, mereka tetap telah menggunakan fitur cohabitation, meski belum lama bergabung dalam game. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengguna fitur cohabitation dalam Garena Undawn adalah pemain yang sudah bermain dalam jangka waktu yang cukup lama (lebih dari 6 bulan), dengan lebih dari setengah responden memiliki pengalaman lebih dari 1 tahun.



Gambar 4.2 Durasi Bermain Garena Undawn
Sumber: Olahan Penulis (2024)

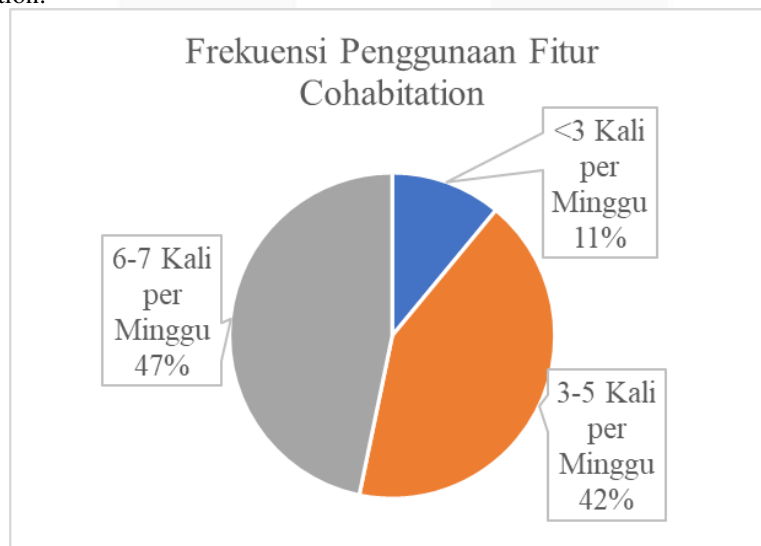
Berdasarkan Gambar 4.5, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden bermain 6-7 kali per minggu, dengan jumlah sebanyak 189 orang atau 47% dari total responden. Ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden sangat aktif dalam bermain game, berpartisipasi hampir setiap hari. Selanjutnya, sebanyak 158 responden atau 40% bermain 3-5 kali per minggu, yang juga merupakan frekuensi bermain yang cukup tinggi. Ini menandakan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori pemain yang cukup aktif, meskipun tidak bermain setiap hari. Hanya 13% atau 53 responden yang bermain kurang dari 3 kali per minggu. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini merupakan pemain aktif yang bermain secara rutin, dengan hampir 90% dari mereka bermain lebih dari 3 kali per minggu. Ini menunjukkan keterlibatan yang kuat dengan game dan penggunaan fitur cohabitation yang konsisten.



Gambar 4.5 Frekuensi Bermain Garena Undawn
Sumber: Olahan Penulis (2024)

Berdasarkan Gambar 4.6, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden menggunakan fitur cohabitation secara sangat aktif, dengan 187 orang atau 47% dari total responden menggunakan fitur ini 6-7 kali per minggu. Sebanyak 169 responden atau 42% menggunakan fitur cohabitation 3-5 kali per minggu, yang juga merupakan frekuensi penggunaan yang cukup tinggi. Kelompok ini juga menunjukkan keterlibatan yang konsisten dengan fitur tersebut.

Hanya 44 responden atau 11% yang menggunakan fitur cohabitation kurang dari 3 kali per minggu. Kelompok ini memiliki tingkat penggunaan yang lebih rendah, namun tetap cukup signifikan untuk memungkinkan interaksi melalui fitur cohabitation.



Gambar 4.6 Frekuensi Penggunaan Fitur Cohabitation
Sumber: Olahan Penulis (2024)

A. Tanggapan Responden Terhadap Dimensi Keintiman

Pada penelitian ini, dimensi keintiman dari fitur cohabitation dalam game Garena Undawn dianalisis melalui beberapa pernyataan yang mewakili kedekatan emosional antar pemain. Berdasarkan hasil penilaian responden yang tercantum dalam Tabel 4.1, dimensi ini dinilai dari tiga pernyataan utama yang menggambarkan aspek emosional yang dirasakan pemain dalam game.

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Dimensi Keintiman									
No	Item Pernyataan	Jawaban					Jumlah	Skor Total	Skor Ideal
		5	4	3	2	1			
1	Saya merasa lebih dekat secara emosional dengan pemain lain saat menggunakan fitur <i>cohabitation</i> dalam game.	164	194	39	2	1	400	1718	2000
		41,0 %	48,5 %	9,8 %	0,5 %	0,3 %	100 %	85,90 %	
2	Komunikasi yang sering melalui fitur <i>voice chat</i> membuat hubungan saya dengan pemain lain lebih akrab.	160	187	46	5	2	400	1698	2000
		40,0 %	46,8 %	11,5 %	1,3 %	0,5 %	100 %	84,90 %	
3	Bermain bersama dan menyelesaikan misi secara rutin dengan pasangan <i>cohabitation</i> membuat saya merasa memiliki hubungan yang lebih dalam dengan mereka.	127	209	47	13	4	400	1642	2000
		31,8 %	52,3 %	11,8 %	3,3 %	1,0 %	100 %	82,10 %	
Jumlah Skor Total							5058	6000	
Persentase Skor							84,30 %		

Sumber: Olahan Penulis (2024)

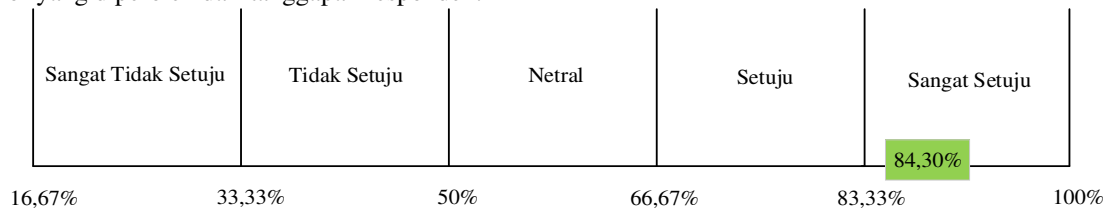
Pada pernyataan pertama, yang menilai sejauh mana pemain merasa lebih dekat secara emosional saat menggunakan fitur cohabitation, skor total yang diperoleh adalah 1718 dari skor ideal 2000, dengan persentase skor sebesar 85,90%. Mayoritas responden, sebesar 48,5%, menyatakan setuju, diikuti oleh 41% responden yang sangat setuju. Hanya sebagian kecil responden yang memilih ragu-ragu atau tidak setuju.

Pernyataan kedua, yang mengevaluasi peran voice chat dalam mempererat kedekatan emosional, memperoleh skor total 1698 dengan persentase skor 84,90%. Sebanyak 46,8% responden menyatakan setuju bahwa fitur voice chat membuat hubungan antar pemain menjadi lebih akrab, sementara 40% lainnya sangat setuju. Pernyataan ini menunjukkan bahwa komunikasi verbal secara signifikan berkontribusi terhadap penguatan hubungan antar pemain.

Selanjutnya, pernyataan ketiga, yang menilai bagaimana perasaan kebersamaan saat menjalankan misi bersama dalam game, menunjukkan skor total 1642 dengan persentase skor 82,10%. Sebagian besar responden (52,3%) menyatakan setuju bahwa menjalankan misi bersama pasangan cohabitation memperkuat hubungan mereka, sementara 31,8% responden menyatakan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas kolaboratif memainkan peran penting dalam meningkatkan hubungan emosional antar pemain.

Secara keseluruhan, dimensi keintiman dalam fitur cohabitation menghasilkan skor total sebesar 5058 dari skor ideal 6000, dengan persentase keseluruhan 84,30%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa fitur cohabitation secara signifikan mendukung terciptanya kedekatan emosional antara pemain di dalam game. Garis

Kontinum Dimensi Keintiman ditunjukkan pada Gambar 4.7, garis ini digunakan untuk menggambarkan posisi rata-rata skor yang diperoleh dari tanggapan responden.



Gambar 4.7 Garis Kontinum Dimensi Keintiman

Sumber: Olahan Penulis (2024)

Dengan persentase skor sebesar 84,30%, hasil ini ditempatkan dalam kategori setuju hingga sangat setuju, yang berada di antara titik 83,33% dan 100% pada garis kontinum. Posisi ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden berada pada kategori yang cukup tinggi dalam menilai dimensi keintiman. Kedekatan emosional yang dirasakan pemain ketika menggunakan fitur cohabitation terlihat sangat positif, dengan sebagian besar responden memberikan tanggapan setuju atau sangat setuju.

No.	Dimensi	Jumlah Skor Total	Persentase	Kategori
1	Kerjasama vs. Konflik	5033	83,88%	Sangat Setuju
2	Kedekatan Emosional vs. Formalitas	5018	83,63%	Sangat Setuju
3	Kesetaraan vs. Ketidaksetaraan	4764	79,40%	Setuju
4	Intensitas vs. Superfisialitas	5112	85,20%	Sangat Setuju
Jumlah Skor		19927		
Persentase		83,53%		
Kategori		Sangat Setuju		

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada Tabel 4.10, secara keseluruhan, jumlah skor total sebesar 19,927 dengan persentase rata-rata 83,53% menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa sangat terikat dan dekat secara interpersonal melalui fitur cohabitation ini. Kategori keseluruhan “Sangat Setuju” mencerminkan bahwa fitur tersebut mampu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk membangun hubungan yang erat dan mendalam antar pemain, sesuai dengan hipotesis awal penelitian ini.

Method of Successive Interval (MSI) adalah teknik statistik yang digunakan untuk mengonversi data ordinal menjadi data interval. Dalam penelitian ini, MSI digunakan untuk mengubah skala Likert 5 poin yang terdapat pada kuesioner menjadi skala interval. Transformasi ini diperlukan agar analisis statistik dapat dilakukan secara lebih mendalam, termasuk dalam penggunaan uji regresi linear sederhana.

Adapun skala Likert 5 poin dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur persepsi responden terhadap berbagai dimensi dalam fitur cohabitation pada game Garena Undawn. Skala tersebut terdiri dari:

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat setuju

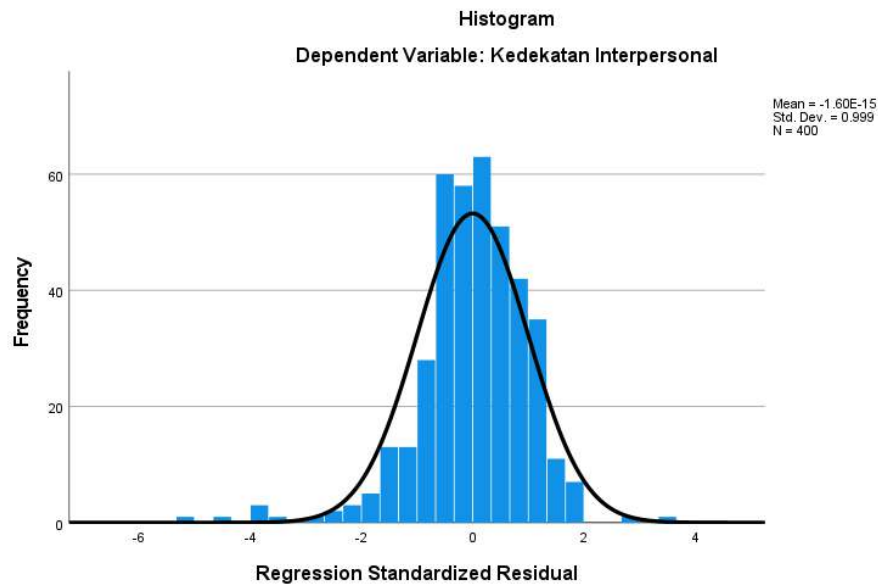
Dengan menggunakan MSI, data ordinal dari skala Likert ini diubah menjadi data interval, yang memungkinkan penggunaan analisis statistik seperti regresi linear sederhana untuk mengevaluasi pengaruh fitur cohabitation terhadap hubungan interpersonal antar pemain. Hasil dari transformasi data variabel dalam penelitian ini yang menggunakan MSI akan disajikan dalam bagian lampiran.

Transformasi data ini memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan untuk analisis parametrik, termasuk regresi linear sederhana (Asdar & Badrullah, 2016).

Dalam analisis regresi, uji asumsi klasik merupakan langkah penting untuk memastikan validitas model yang digunakan. Uji ini terdiri dari beberapa pengujian untuk mengevaluasi apakah data memenuhi asumsi-asumsi dasar yang diperlukan untuk analisis regresi linear, seperti normalitas, homoskedastisitas, dan linearitas

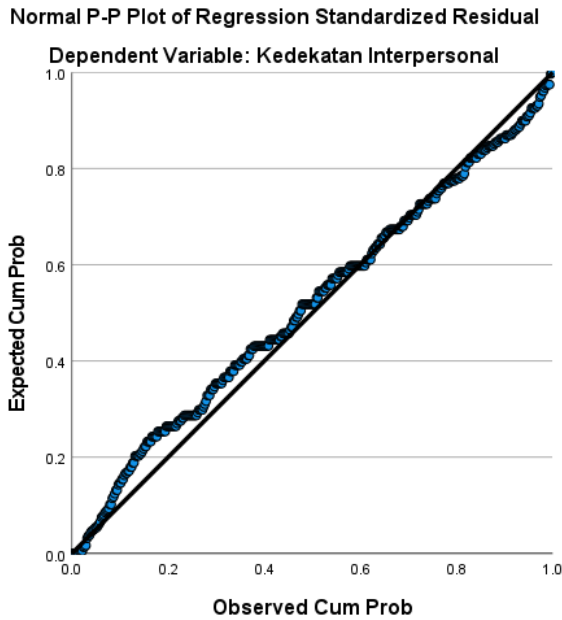
Uji normalitas bertujuan untuk memeriksa apakah distribusi residual atau kesalahan dalam model regresi mengikuti distribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan dua metode, yaitu Normal P-Plot, dan Histogram.

Histogram adalah metode grafis yang menampilkan distribusi frekuensi dari residual. Dalam konteks uji normalitas, bentuk histogram yang menyerupai kurva lonceng (normal) menunjukkan bahwa distribusi residual mendekati distribusi normal



Gambar 4.15 Histogram Normalitas
Sumber: Olahan Penulis (2024)

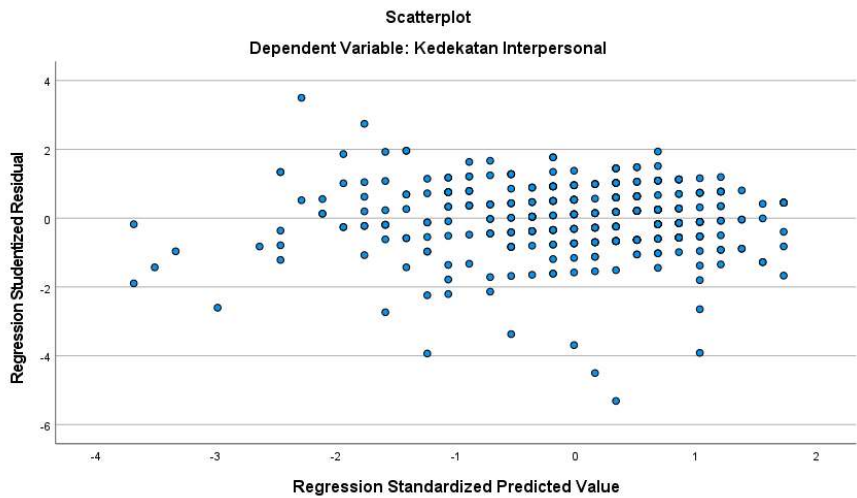
Pada Gambar 4.15, histogram dari residual menunjukkan bahwa data terdistribusi mendekati kurva normal yang simetris dengan puncak di sekitar nilai nol. Bentuk histogram menyerupai kurva lonceng (normal), yang mengindikasikan bahwa distribusi residual mengikuti pola distribusi normal. Sebagian besar residual terpusat di sekitar nilai nol, dan jumlah residual secara bertahap berkurang di kedua sisi, mengikuti distribusi yang diharapkan dari data normal.



Gambar 4.16 Normal P-Plot
Sumber: Olahan Penulis (2024)

Gambar 4.16 menampilkan Normal P-P Plot, yang menunjukkan distribusi kumulatif residual dibandingkan dengan distribusi normal. Pada plot ini, sebagian besar titik residual berada di sekitar garis diagonal, yang merupakan garis ideal untuk distribusi normal. Penyebaran titik-titik yang mengikuti garis diagonal ini menunjukkan bahwa data residual memiliki distribusi normal, sehingga asumsi normalitas dalam model regresi telah terpenuhi

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah variansi dari residual model regresi adalah konstan atau tidak. Ketika variansi dari residual bervariasi secara sistematis dengan perubahan dalam variabel independen, hal ini disebut heteroskedastisitas dan dapat memengaruhi keakuratan model regresi



Gambar 4.17 Uji Scatterplot
Sumber: Olahan Penulis (2024)

Berdasarkan Gambar 4.17, dapat dilihat bahwa titik-titik residual tersebar secara acak dan tidak membentuk pola tertentu, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas, yang berarti varians residual konstan di seluruh rentang nilai prediksi. Pada scatterplot ini, terlihat bahwa titik-titik tersebar secara acak dan tidak membentuk pola tertentu, seperti pola berbentuk kipas atau kerucut

Hasil dari analisis korelasi ini akan memberikan gambaran seberapa erat hubungan antara penggunaan fitur cohabitation dengan kualitas hubungan interpersonal antar pemain.

Tabel 4.11 Interval Koefisien

Interval Koefisien	Koefisien Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 -1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2019)

Correlations

		Fitur Cohabitation Garena Undawn	Kedekatan Interpersonal
Fitur Cohabitation Garena Undawn	Pearson Correlation	1	.912**
	Sig. (2-tailed)		<.001
	N	400	400
Kedekatan Interpersonal	Pearson Correlation	.912**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	400	400

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 4.18 Hasil Uji Korelasi Pearson
Sumber: Olahan Penulis (2024)

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson yang ditampilkan pada Gambar 4.18, terlihat bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara variabel fitur cohabitation di Garena Undawn dengan variabel kedekatan interpersonal antar pemain, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,912. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar < 0,001 menunjukkan bahwa hubungan tersebut signifikan pada tingkat kepercayaan 99% (p < 0,01). Hal ini menandakan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut sangat meyakinkan dan kecil kemungkinan terjadi secara kebetulan.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.912 ^a	.832	.832	2.37051

a. Predictors: (Constant), Fitur Cohabitation Garena Undawn

b. Dependent Variable: Kedekatan Interpersonal

Gambar 4.19 Hasil Uji Koefisien Determinasi
Sumber: Olahan Penulis (2024)

Berdasarkan hasil pengujian yang ditampilkan pada Gambar 4.19, nilai R² sebesar 0.912, yang menunjukkan korelasi kuat antara Fitur Cohabitation Garena Undawn dan Kedekatan Interpersonal. Nilai R² sebesar 0.832

menunjukkan bahwa 83.2% variabilitas dari Kedekatan Interpersonal dapat dijelaskan oleh Fitur Cohabitation, sedangkan sisanya sebesar 16.8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam model penelitian ini.

Tabel 4.12 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.721	1.045		3.561	.000
Fitur Cohabitation Garena Undawn	.920	.021	.912	44.407	.000

Sumber: Olahan Penulis (2024)

Berdasarkan hasil Uji Regresi Linear Sederhana pada Tabel 4.10, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 3,721 + 0,920X$$

Di mana:

1. Konstanta (B) sebesar 3.721 menunjukkan nilai Kedekatan Interpersonal ketika Fitur Cohabitation Garena Undawn bernilai nol.
2. Koefisien regresi (B) untuk Fitur Cohabitation Garena Undawn adalah 0.920. Hal ini berarti setiap peningkatan 1 satuan dalam Fitur Cohabitation akan meningkatkan Kedekatan Interpersonal sebesar 0.920.

Nilai t sebesar 44.407 dengan tingkat signifikansi (Sig.) 0.000 menunjukkan bahwa pengaruh Fitur Cohabitation Garena Undawn terhadap Kedekatan Interpersonal adalah signifikan pada taraf 0.01. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Fitur Cohabitation memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap Kedekatan Interpersonal.

1. H0: Tidak ada pengaruh Fitur Cohabitation Garena Undawn terhadap Kedekatan Interpersonal antar pemain.
2. H1: Terdapat pengaruh Fitur Cohabitation Garena Undawn terhadap Kedekatan Interpersonal antar pemain.

Menurut Ghozali (2018), uji t berguna untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Adapun kriteria pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut (Nugroho & Haritanto, 2022):

1. Jika nilai t hitung < t tabel dan nilai signifikansi > 0,05, maka H0 diterima.
2. Jika nilai t hitung > t tabel dan nilai signifikansi < 0,05, maka H0 ditolak.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan nilai t tabel untuk ukuran sampel ($n = 400$) dengan derajat kebebasan ($df = n - 2 = 398$) dan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), yang setara dengan nilai t tabel sebesar 1,965.

Berdasarkan Tabel 4.10, nilai t hitung untuk variabel Fitur Cohabitation Garena Undawn adalah 3,561 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000. Karena nilai t hitung (3,561) lebih besar dari nilai t tabel (1,965) dan nilai p lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H0) ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Fitur Cohabitation Garena Undawn terhadap Kedekatan Interpersonal antar pemain. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H1) diterima, yang menyatakan bahwa Fitur Cohabitation memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kedekatan Interpersonal.

Penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa kohabitasi, baik fisik maupun virtual, dapat meningkatkan intensitas dan frekuensi komunikasi, yang selanjutnya memperkuat kedekatan emosional (Brown & Booth, 1996). Bumpass et al. (1991) mencatat bahwa pasangan yang terlibat dalam kohabitasi cenderung memiliki keterlibatan emosional yang lebih tinggi, terutama jika kohabitasi dianggap sebagai langkah menuju pernikahan. Poortman dan Mills (2012) menambahkan bahwa kohabitasi memungkinkan pasangan untuk berinvestasi lebih dalam dalam hubungan, yang sering kali mengarah pada dukungan emosional yang lebih kuat.

Namun, penelitian ini juga menyoroti potensi tantangan dalam hubungan berbasis kohabitasi virtual. Rhoades, Stanley, dan Markman (2012) menemukan bahwa meskipun peningkatan frekuensi komunikasi dapat memperlambat kedekatan, hubungan berbasis kohabitasi yang tidak memiliki komitmen jangka panjang dapat menghadapi ketegangan dalam jangka panjang. Meskipun kohabitasi virtual dalam Garena Undawn memperkuat kedekatan antar pemain, hubungan yang dibangun di dalam game mungkin tidak memiliki stabilitas yang sama dengan hubungan di dunia nyata, terutama karena kurangnya komitmen formal dan keterbatasan interaksi pada ranah digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa fitur kohabitasi dalam game dapat meningkatkan kedekatan interpersonal antar pemain. Hasil ini juga menunjukkan peran teknologi dalam memfasilitasi

ikatan sosial di ruang digital, sekaligus membuka peluang untuk memahami lebih lanjut tantangan dan keterbatasan kohabitasi virtual dalam menciptakan hubungan yang stabil dan berkelanjutan.

B. Fitur Cohabitation Game Garena Undawn

Fitur Cohabitation dalam game Garena Undawn menawarkan mekanisme yang unik untuk menciptakan ikatan antar pemain, dengan cara memberikan kesempatan kepada mereka untuk berkolaborasi dan membangun hubungan di dalam lingkungan virtual. Berdasarkan analisis data, terlihat bahwa fitur ini memiliki peran signifikan dalam mempererat hubungan antar pemain melalui beberapa aspek, yaitu keintiman, otonomi, demokrasi dalam hubungan, dan stabilitas hubungan. Setiap dimensi tersebut mendapatkan skor tinggi dalam kategori "Sangat Setuju," yang menunjukkan bahwa pemain secara umum merasakan manfaat dari fitur Cohabitation ini dalam menciptakan interaksi yang intens dan bermakna.

Skor tinggi pada dimensi otonomi dan demokrasi dalam hubungan menyoroti bahwa fitur Cohabitation memberi pemain kebebasan dalam berinteraksi serta kesempatan untuk berkolaborasi secara setara. Selain itu, stabilitas hubungan yang diperoleh dari fitur ini juga memberikan rasa aman kepada pemain, yang mungkin membantu dalam membangun hubungan yang lebih erat dan berkelanjutan di dalam game.

C. Kedekatan Interpersonal

Temuan penelitian menunjukkan bahwa fitur Cohabitation memiliki dampak yang signifikan terhadap kedekatan interpersonal antar pemain. Kedekatan ini tercermin dari berbagai aspek, seperti kerjasama vs. konflik, kedekatan emosional vs. formalitas, kesetaraan vs. ketidaksetaraan, dan intensitas vs. superfisialitas. Rata-rata skor persentase untuk setiap dimensi tersebut masuk dalam kategori "Sangat Setuju," yang menunjukkan bahwa pemain merasakan adanya keterikatan emosional yang kuat dan interaksi yang mendalam.

Pada dimensi kedekatan emosional vs. formalitas, hasil menunjukkan bahwa pemain cenderung menganggap hubungan mereka lebih dari sekedar interaksi formal di dalam game, tetapi juga memiliki elemen emosional yang memperkuat ikatan di antara mereka. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa interaksi intensif dalam virtual Cohabitation dapat meningkatkan keterikatan emosional meskipun hanya melalui media digital (Wang, 2019).

D. Pengaruh Fitur Cohabitation Game Garena Undawn Terhadap Kedekatan Interpersonal

Hasil yang diperoleh dari analisis data dalam penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara variabel Fitur Cohabitation dalam game Garena Undawn dan Kedekatan Interpersonal antar pemain. Berdasarkan uji korelasi Pearson yang disajikan dalam Tabel 4.18, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,912 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,01$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan fitur Cohabitation dengan kedekatan interpersonal antar pemain dalam game. Artinya, semakin sering atau intens pemain menggunakan fitur ini, semakin tinggi tingkat kedekatan interpersonal yang terbentuk antara mereka.

Selanjutnya, hasil dari uji regresi linear sederhana yang ditampilkan dalam Tabel 4.10 mengungkapkan bahwa Fitur Cohabitation memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kedekatan Interpersonal. Koefisien regresi (B) sebesar 0,920 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada intensitas penggunaan fitur Cohabitation akan meningkatkan kedekatan interpersonal antar pemain sebesar 0,920 satuan. Nilai t hitung sebesar 44,407 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) mengonfirmasi bahwa pengaruh ini signifikan secara statistik. Oleh karena itu, hasil analisis regresi ini mendukung hipotesis alternatif (H1) yang diajukan, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara fitur Cohabitation dan kedekatan interpersonal antar pemain.

Dari hasil analisis koefisien determinasi (R^2) yang juga disajikan dalam Tabel 4.19, diperoleh nilai R^2 sebesar 0,832, yang berarti bahwa 83,2% variasi dalam variabel Kedekatan Interpersonal dapat dijelaskan oleh variabel Fitur Cohabitation. Angka ini menunjukkan bahwa fitur Cohabitation dalam game Garena Undawn memiliki kontribusi yang sangat besar dalam membentuk kedekatan interpersonal antar pemain. Sisa 16,8% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Untuk mengevaluasi pengaruh antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y), digunakan regresi linear sederhana. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa fitur Cohabitation memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kedekatan interpersonal. Persamaan regresi yang dihasilkan adalah:

$$Y = 3,721 + 0,920X$$

Nilai konstanta (intercept) adalah 3,721, dan koefisien untuk Fitur Cohabitation adalah 0,920. Ini berarti jika nilai Fitur Cohabitation adalah 0, maka nilai Kedekatan Interpersonal diprediksi sebesar 3,721. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam variabel Fitur Cohabitation akan meningkatkan Kedekatan Interpersonal sebesar 0,920 unit.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung hipotesis yang telah diajukan bahwa penggunaan fitur Cohabitation dalam game Garena Undawn berpengaruh signifikan terhadap kedekatan interpersonal antar pemain. Temuan ini menunjukkan bahwa fitur Cohabitation memainkan peran penting dalam menciptakan ikatan sosial di antara pemain, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan loyalitas mereka terhadap game.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pasangan yang hidup bersama cenderung memiliki komunikasi yang lebih negatif dibandingkan pasangan yang tidak kohabitasi, yang dapat berdampak pada kepuasan dan kedekatan interpersonal dalam jangka panjang (Cohan & Kleinbaum, 2002).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan fitur Cohabitation dalam game Garena Undawn berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kedekatan interpersonal antar pemain. Temuan ini konsisten dengan teori dan penelitian sebelumnya mengenai konsep kohabitasi dan kohabitasi virtual, yang menunjukkan bahwa interaksi yang intens dan frekuensi dapat memperdalam ikatan emosional di antara individu, meskipun dilakukan dalam ruang virtual.

Dalam konteks kohabitasi fisik, Lucić et al. (2020) menggambarkan kohabitasi sebagai bentuk hubungan di mana individu hidup bersama tanpa komitmen formal seperti pernikahan. Kohabitasi ini memberikan kebebasan yang lebih besar dalam berinteraksi dan membangun hubungan emosional, yang juga tercermin dalam hubungan virtual. Ladyżyński (2016) menyatakan bahwa kohabitasi seringkali menjadi cara hidup bersama tanpa komitmen formal, sebagai pengganti pernikahan atau sebagai langkah awal sebelum menikah. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa fitur Cohabitation dalam game memungkinkan pemain untuk menjalin kedekatan tanpa adanya ikatan atau komitmen formal.

Dengan menggunakan teori SIP, penelitian ini menjelaskan bahwa fitur Cohabitation dalam Garena Undawn tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga menjadi medium untuk membangun ikatan emosional yang kuat antar pemain. Fitur ini memungkinkan pemain memproses informasi sosial dalam lingkungan digital secara mendalam, mendukung pembentukan hubungan interpersonal yang intim meskipun tanpa interaksi fisik langsung. Hal ini memberikan wawasan yang penting dalam memahami bagaimana teknologi, melalui fitur interaktif dalam game, dapat mempengaruhi dan membentuk dinamika hubungan sosial di dunia digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa fitur kohabitasi dalam game dapat meningkatkan kedekatan interpersonal antar pemain. Hasil ini juga menunjukkan peran teknologi dalam memfasilitasi ikatan sosial di ruang digital, sekaligus membuka peluang untuk memahami lebih lanjut tantangan dan keterbatasan kohabitasi virtual dalam menciptakan hubungan yang stabil dan berkelanjutan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Fitur cohabitation pada game Garena Undawn memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kedekatan interpersonal antar pemain. Uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,561 dengan p-value sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.
2. Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,912, menandakan adanya hubungan yang sangat kuat dan positif antara penggunaan fitur cohabitation dan tingkat kedekatan interpersonal antar pemain.
3. Fitur interaksi dalam game, seperti cohabitation, memungkinkan pemain membangun ikatan emosional dan psikologis, meskipun interaksi tersebut terjadi dalam dunia virtual. Hal ini mendukung teori bahwa platform digital dapat memperkuat hubungan sosial antar penggunanya.
4. Fitur cohabitation berperan penting dalam memfasilitasi interaksi sosial yang positif antar pemain, memungkinkan mereka untuk lebih sering berkomunikasi dan bekerja sama dalam game, sehingga meningkatkan perasaan kedekatan di antara mereka.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Agar lebih memahami dampak fitur cohabitation, saran bagi peneliti selanjutnya adalah memperluas fokus penelitian pada fitur interaksi sosial lainnya dalam game MMORPG, seperti guild atau clan systems, dan bagaimana fitur-fitur tersebut berkontribusi pada pembentukan hubungan sosial dan kedekatan interpersonal antar pemain.
2. Mengingat adanya kasus perselingkuhan dalam konteks fitur cohabitation pada game online, disarankan untuk melakukan studi lanjutan mengenai risiko hubungan interpersonal yang terlalu dalam atau bahkan menyebabkan ketergantungan emosional. Hal ini termasuk memahami dampak negatif dari hubungan virtual yang bisa berpengaruh pada hubungan pribadi di dunia nyata.
3. Selain menggunakan teori Social Information Processing (SIP), disarankan agar penelitian selanjutnya juga mengeksplorasi teori-teori lain yang relevan, seperti Media Richness Theory atau Hyperpersonal Model, untuk memperkaya analisis mengenai komunikasi interpersonal dalam dunia digital.
4. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mempertimbangkan variabel mediasi dan moderasi, seperti emotional attachment atau tingkat penggunaan fitur voice chat, yang mungkin mempengaruhi intensitas dan kualitas hubungan interpersonal yang terbentuk.
5. Mengingat beberapa kasus yang ditemukan terkait perselingkuhan dalam konteks cohabitation, disarankan untuk meneliti lebih lanjut bagaimana interaksi dan kedekatan dalam permainan virtual bisa mempengaruhi hubungan interpersonal di luar dunia game, khususnya dalam konteks relasi yang lebih serius seperti pernikahan atau hubungan romantis.

Saran-saran ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya untuk lebih memahami kompleksitas interaksi sosial dalam game MMORPG dan bagaimana fitur-fitur tersebut dapat memengaruhi hubungan interpersonal pemain dalam berbagai cara.

REFERENSI

- Ahdiyat, M., & I. (2018). Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia. , 7, 105-115. <https://doi.org/10.14710/INTERAKSI.7.2.105-115>.
- Anggraini, C., Denny,) ;, Ritonga, H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 337–342.
- Aulia Nur Azizah, Siti Nursanti, N. (2024). Self-Disclosure Pada Game Online Mobile Legends Dalam Komunikasi Interpersonal Untuk Mendapat Pasangan Virtual Penggunanya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 130–139.
- Bangun, O., & Yulhaidir. (2023). Efektivitas Voice Chat Sebagai Media Komunikasi Dalam Game. *Jurnal Komunikasi Volume*, 16(1), 34–42.
- Brown, S., & Booth, A. (1996). Cohabitation versus marriage : A comparison of relationship quality. *Journal of Marriage and Family*, 58, 668-678. <https://doi.org/10.2307/353727>.
- Bumpass, L. L., & Sweet, J. A. (1989). National Estimates of Cohabitation. *Demography*, 26(4), 615–625. <https://doi.org/10.2307/2061261>
- Catherina, C., Boer, R. F., Talia, M., & Cecilia, S. (2020). Pembentukan Konsep Keintiman Berdasarkan Social Information Processing Theory pada Komunitas Sehatmental.id. *Jurnal Komunikasi*, 14(1), 63–72. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i1.6035>
- Cohan, C., & Kleinbaum, S. (2002). Toward a Greater Understanding of the Cohabitation Effect: Premarital Cohabitation and Marital Communication. *Journal of Marriage and Family*, 64, 180-192. <https://doi.org/10.1111/J.1741-3737.2002.00180.X>.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer Online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575–583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Croes, E. A. J., Antheunis, M. L., Schouten, A. P., & Krahmer, E. J. (2019). Social attraction in video-mediated communication: The role of nonverbal affiliative behavior. *Journal of Social and Personal Relationships*, 36(4), 1210–1232. <https://doi.org/10.1177/0265407518757382>
- Cucuel, Q. (2011). The Video Game Industry : Explaining the Emergence of New Markets. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Video-Game-Industry-:-Explaining-the-Emergence-Cucuel/4ee664f441b612686eb4154a77e0da2308eba63e>
- Daft, Richard & Lengel, Robert. (1983). Information Richness. A New Approach to Managerial Behavior and Organization Design. *Research in Organizational Behavior*. 6. 73.

- Damariva, Z., Santiya, J., Hutomo, R., & Ardiko, D. (2018). Identification of Forms of Capital in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Video Games: Study of Mobile Legends Gamers in Indonesia. , 2, 336-349. <https://doi.org/10.7454/IGCC.V2I0.121>.
- Di Giulio, P., Impicciatore, R., & Sironi, M. (2019). The changing pattern of Cohabitation: A sequence analysis approach. *Demographic Research*, 40(May), 1211–1248. <https://doi.org/10.4054/DemRes.2019.40.42>
- Eka Yan Fitri, M., & Chairael, L. (2019). Penggunaan Media Sosial Berdasarkan Gender Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Benefita*, 1(1), 162. <https://doi.org/10.22216/jbe.v1i1.3849>
- Enjang AS. (2009). Komunikasi konseling : wawancara, seni mendengar hingga soal kepribadian (I. Kurniawan (ed.); Edisi 1, C). Bandung Nuansa , 2009. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1384412>
- Fadilla, S., Setiawan, A., & Karimah, K. El. (2023). Keterbukaan diri pengguna aplikasi kencan Online Bumble dalam Mencari Pasangan. *Comdent: CommunicationStudentJournal*, 1(1), 102. <https://doi.org/10.24198/comdent.v1i1.45735>
- Fathina, H. (2023). Contoh Tinjauan Pustaka beserta Fungsi dan Cara Membuatnya. www.Kabar24.Bisnis.com.
- Firdaus, I. N., & Thamrin, M. (2023). Dampak game Mobile Legend terhadap interaksi sosial mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2020. *Mediakom: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1). <https://doi.org/10.3258/mediakom.v7i01.2021>
- Hamid, F., & Suzianti, A. (2020). Driving Factors Analysis of Mobile Game In-app Purchase Intention in Indonesia. *Proceedings of the 3rd Asia Pacific Conference on Research in Industrial and Systems Engineering*. <https://doi.org/10.1145/3400934.3400938>.
- Helsper, E. J. (2010). Gendered internet use across generations and life stages. *CommunicationResearch*, 37(3), 352–374. <https://doi.org/10.1177/0093650209356439>
- Hudaniah, T. D. dan. (n.d.). Psikologi Sosial. Malang :UMM Press, 2012. <https://digilib.ub.ac.id/opac/detailopac?id=81543>
- Ilyaz, M., & Dinesh, P. (2023). A study on Online gaming benefits towards teenagers and youth. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC RESEARCH IN ENGINEERING AND MANAGEMENT*. <https://doi.org/10.55041/ijsem26779>.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian OnlineGameAddictionQuestionnaire. *PLoSONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Koike, M. (2020). Virtually in Love : The Role of Romantic Anthropomorphism in The Digital Age Mayu Koike Degree of Doctor of Philosophy University of Edinburgh.
- Kusuma, P. S. (2023). Hubungan Antara Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur*, 1(1), 18–21. <https://doi.org/10.57235/motekar.v1i1.967>
- Laras, N. A. (2021). “Pacaran, Yuk!”: Sebuah Studi Kasus Mengenai Proses Percintaan di LINE PLAY, Our Avatar World. *Antropologi Indonesia*, 42(1). <https://doi.org/10.7454/ai.v42i1.13005>
- Norton, A., Brown, C. C., Falbo, R., & Hogan, B. (2020). Video Game Use, Acceptance, and Relationship Experiences: A Moderated Actor-Partner Interdependence Model. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(7), 453–458. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0258>
- Mulyana, D. (2007). Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar (Cet. 10). Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/7646/ilmu-komunikasi-suatu-pengantar.html>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.
- Poortman, A., & Mills, M. (2012). Investments in Marriage and Cohabitation: The Role of Legal and Interpersonal Commitment.. *Journal of Marriage and Family*, 74, 357-376. <https://doi.org/10.1111/J.1741-3737.2011.00954.X>.
- Rakhmat, J. (1991). Psikologi komunikasi (T. Surjaman (ed.); Cet.24). Bandung : RemajaRosdakarya, 1991. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=681738>
- Raph, K. (2005). A theory of fun for the game design (pp. 1–256).
- Rhoades, G., Stanley, S., & Markman, H. (2012). The impact of the transition to Cohabitation on relationship functioning: cross-sectional and longitudinal findings.. *Journal of family psychology : JFP : journal of the Division of Family Psychology of the American Psychological Association*, 26 3, 348-58 . <https://doi.org/10.1037/a0028316>.
- Robert A. Baron dan Donn Byrne. (2002). Psikologi sosial (Ed. 10). Jakarta : Erlangga, 2002. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=40163>

- Sari, P. W. (2023). Self-Disclosure Interaksi Dalam Jaringan Online Pada Teori Penetrasi Sosial. *Jurnal Common*, 7(1), 13–21. <https://doi.org/10.34010/common.v7i1.8144>
- Sassler, S., & Lichter, D. T. (2020). Cohabitation and Marriage: Complexity and Diversity in Union-Formation Patterns. *Journal of Marriage and Family*, 82(1), 35–61. <https://doi.org/10.1111/jomf.12617>
- Schumpeter, J. A. (2003). *Capitalism, Socialism, and Democracy* (1st Edition). Taylor & Francis. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203202050>
- Sharabi, L., & Dorrance-Hall, E. (2021). Communication Interdependence and Cohabitation: The Role of Interpersonal Technologies in Satisfaction and Disillusionment among Couples in Transition. *Human Communication Research*. <https://doi.org/10.1093/hcr/hqab021>.
- Sujanto, A. (2006). *Psikologi umum*. Jakarta : Aksara Baru, 2006. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=682329>
- Supratiknya, A. (1995). *Komunikasi antar pribadi : tinjauan psikologis*. Yogyakarta : Kanisius, 1995. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1377891>
- SurantoAw.(2011). *Komunikasi interpersonal (Cet.1)*. Grahallmu. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=591278>
- Syahputra, Y. A. (2021). KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR PLAYER GAME ONLINE DALAM BERINTERAKSI (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online DOTA 2 Di Pekanbaru). 1–84.
- Syaputra, P., & Ayuh, E. T. (2020). Komunikasi Antar Pribadi Pada Pasangan Pemain Game Online Di Kota Bengkulu. *Jurnal Sarjana Ilmu Komunikasi*, 1(2), 26–33. <https://doi.org/10.36085/j-sikom.v1i2.1106>
- Syuhada, M. (2022). Pemanfaatan Media Komunikasi Dengan Teori System Information Processing Pada Aplikasi “Jogo Malang.” *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(9), 918– 926. <https://doi.org/10.36418/jii.v1i9.416>
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., Sears, D. O., & B.S., T. W. (2009). *Psikologi sosial* (Ed. 12). Jakarta: Prenada Media Group, 2009. https://books.google.co.id/books/about/Social_Psychology.html?id=HeXtAAAA MAAJ&redir_esc=y
- Wadley, G., Carter, M., & Gibbs, M. (2015). Voice in virtual worlds: The design, use, and influence of voice chat in Online play. *Human-Computer Interaction*, 30(3– 4), 336–365. <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.987346>
- Walther, J. B. (1992). Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction: A Relational Perspective. *Communication Research*, 19(1), 52-90. <https://doi.org/10.1177/009365092019001003>
- Wang, Y. (2019). Virtual Cohabitation in Online dating sites: a netnography analysis. *Online Inf. Rev.*, 43, 513-530. <https://doi.org/10.1108/OIR-11-2016-0338>.
- Wicaksono, N. A., & Abadi, T. W. (2021). The Phenomenon of Online Dating In The Dating Apps [Fenomena Kencan Online dalam Dating Apps]. *Umsida Prerpints Server*, 9(2), 1–13. <https://orcid.org/0000-0002-9407-5489>
- Wulandari, A. (2021). ANALISIS KETERBUKAAN DIRI (SELF DISCLOSURE): STUDI FENOMENOLOGI PENGGUNA APLIKASI ONLINE DATING TINDER.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in Online games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Zackariasson, P., & Wilson, T. L. (2010). Paradigm shifts in the video game industry. *Competitiveness Review*, 20(2), 139–151. <https://doi.org/10.1108/10595421011029857>