

**HUBUNGAN INTENSITAS INTERAKSI DENGAN KEDEKATAN EMOSIONAL
PENGGUNA GAME ONLINE (SURVEI PADA PENGIKUT AKUN INSTAGRAM
@IMVU.INDO)**

Amanda¹, Ade Irfan Abdurahman², Alamsyah³
^{1,2,3} Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang
12201030045@students.unis.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship and the strength of the correlation between Interaction Intensity and Emotional Closeness among IMVU online game users following the Instagram account @imvu.indo. Based on Social Penetration Theory, this quantitative study adopted a positivism paradigm using a survey method. Purposive sampling was applied to select 358 respondents from a population of 3,328 followers of the @imvu.indo Instagram account. Data were collected using a 1–4 Likert scale questionnaire and analyzed using the Pearson Product Moment correlation. The results revealed a correlation coefficient (r) of 0.686 with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), proving a positive, significant, and strong relationship between Interaction Intensity and Emotional Closeness. These findings empirically support Social Penetration Theory, demonstrating that intense, consistent, and continuous digital interactions via 3D avatars effectively foster self-disclosure and generate psychological intimacy as well as real emotional bonds among users. Furthermore, demographic findings dominated by emerging adult females (93.9%) highlight a strong need for a virtual safe space and social intimacy. This study concludes that higher communication intensity in an immersive online game directly leads to stronger emotional closeness among users.

Keywords: *Interaction Intensity, Emotional Closeness, Online Games, IMVU, Social Penetration Theory.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan serta besarnya kekuatan hubungan antara Intensitas Interaksi dengan Kedekatan Emosional pengguna game online IMVU pada pengikut akun Instagram @imvu.indo. Berlandaskan Teori Penetrasi Sosial, penelitian kuantitatif ini menggunakan paradigma positivisme dengan metode survei. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling terhadap 358 responden dari total populasi 3.328 pengikut akun Instagram @imvu.indo. Pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner berskala Likert (1–4), dan analisis data diuji menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,686 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang membuktikan adanya hubungan positif, signifikan, dan kuat antara Intensitas Interaksi dengan Kedekatan Emosional. Temuan ini mengonfirmasi Teori Penetrasi Sosial bahwa interaksi digital berbasis avatar 3D yang berlangsung secara intens, konsisten, dan berkelanjutan terbukti efektif mendorong keterbukaan diri (self-disclosure) serta membentuk keintiman psikologis dan ikatan emosional nyata antarpengguna. Karakteristik responden

yang didominasi oleh perempuan dewasa awal (93,9%) juga menunjukkan kebutuhan akan safe space dan keintiman sosial di dunia maya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa tingginya intensitas komunikasi dalam gim imersif berbanding lurus dengan eratnya kedekatan emosional pengguna.

Kata Kunci: Intensitas Interaksi, Kedekatan Emosional, Game Online, IMVU, Teori Penetrasi Sosial.

A. Pendahuluan

Eksistensi masyarakat modern saat ini tidak dapat dipisahkan dari perkembangan era digital. Proses digitalisasi telah merambah berbagai aspek kehidupan, termasuk pola komunikasi, hubungan interpersonal, dan pembentukan struktur social (Mutmainnah et al., 2025). Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi bagian integral dalam aktivitas masyarakat sehari-hari (Adel, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga mengubah cara individu memperoleh informasi, berkomunikasi, serta membangun hubungan sosial. Dalam konteks tersebut, masyarakat mengalami transformasi menuju pola kehidupan yang semakin terkoneksi melalui internet, media sosial, dan berbagai platform digital. Perubahan ini menunjukkan bahwa ruang digital telah berkembang menjadi lingkungan sosial yang turut membentuk pola

interaksi masyarakat kontemporer (Aryani et al., 2025).

Perkembangan tersebut melahirkan karakteristik masyarakat digital yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap jaringan internet dalam menjalankan aktivitas sosial maupun komunikasi (Susilo et al., 2025). Internet memungkinkan individu berinteraksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga hubungan sosial tidak lagi hanya berlangsung melalui pertemuan tatap muka, tetapi juga melalui ruang virtual. Kondisi ini semakin terlihat di Indonesia berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 yang menunjukkan bahwa penetrasi internet mencapai 79,5%, atau sekitar 221,56 juta pengguna dari total populasi 278,69 juta jiwa (APJII, 2024). Tingginya penetrasi tersebut menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia dan

mendorong semakin luasnya migrasi aktivitas sosial ke ruang digital.

Ketersediaan internet yang semakin luas kemudian mendorong berkembangnya berbagai media digital sebagai ruang interaksi sosial baru. Media digital tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi tempat individu mengekspresikan diri, membangun identitas, serta menjalin hubungan interpersonal. Perkembangan ini menghasilkan bentuk komunikasi yang semakin imersif, terutama melalui platform yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara real-time dengan representasi visual. Salah satu bentuknya adalah permainan daring berbasis simulasi sosial yang menggabungkan unsur hiburan, komunikasi, dan pembentukan komunitas. Berbeda dengan permainan kompetitif yang berorientasi pada pencapaian permainan, permainan sosial lebih menekankan interaksi antarpengguna, ekspresi diri, dan pembentukan hubungan sosial dalam lingkungan virtual (Sukmana et al., 2025).

Salah satu platform yang memiliki karakteristik tersebut adalah

IMVU, yaitu platform dunia virtual yang memadukan unsur jejaring sosial dan simulasi kehidupan melalui penggunaan avatar tiga dimensi. Pengguna dapat melakukan personalisasi avatar, berinteraksi dengan pengguna lain melalui public room, membangun ruang pribadi, serta melakukan berbagai aktivitas sosial secara virtual. Fitur komunikasi dalam IMVU tidak hanya berupa pertukaran pesan teks, tetapi juga mencakup suara serta berbagai gerakan atau motion avatar, seperti menyapa, tertawa, berjabat tangan, dan berpelukan. Karakteristik tersebut menciptakan pengalaman social presence yang lebih kuat karena pengguna dapat merepresentasikan ekspresi sosial melalui avatar. Dengan demikian, IMVU dapat dipahami bukan sekadar sebagai permainan daring, tetapi sebagai ruang sosial virtual tempat pengguna membangun relasi dan mengekspresikan identitasnya.

Interaksi sosial di IMVU semakin berkembang melalui aktivitas roleplay, yaitu ketika pengguna memainkan karakter atau identitas virtual tertentu dalam membangun hubungan dengan pengguna lain. Melalui roleplay, pengguna dapat membentuk

kelompok pertemanan, keluarga virtual, bahkan hubungan asmara yang memiliki dinamika sosial dan emosional. (Hildawati, 2022) menunjukkan bahwa praktik roleplay dapat menjadi bentuk komunikasi virtual yang memungkinkan individu membangun identitas dan relasi melalui identitas yang berbeda dari identitas kehidupan nyata. Dalam perspektif interaksi simbolik, aktivitas tersebut memungkinkan individu menciptakan dan menafsirkan makna melalui peran yang dimainkan dalam lingkungan sosial virtual (Mahda et al., 2025). Intensitas interaksi yang berlangsung secara berulang, baik melalui percakapan maupun aktivitas avatar, berpotensi meningkatkan keterlibatan dan kedekatan emosional antarpengguna.

Kedekatan emosional dalam hubungan virtual dapat berkembang melalui frekuensi komunikasi, durasi interaksi, perhatian, keterbukaan diri, serta dukungan emosional yang diberikan antarpengguna. Anonimitas dan penggunaan avatar dapat membuat sebagian individu merasa lebih nyaman dalam mengungkapkan pengalaman, perasaan, maupun persoalan personal sehingga memungkinkan terbentuknya

hubungan yang lebih intim (Vika & Tema, 2024). Interaksi yang berlangsung secara konsisten juga dapat berkembang menjadi support system ketika pengguna memberikan perhatian, empati, dan dukungan kepada pengguna lain. Namun, intensitas interaksi digital yang tinggi juga memiliki risiko, seperti ketergantungan emosional, kecanduan permainan, cyberbullying, penipuan identitas (catfishing), serta kaburnya batas antara realitas dan dunia virtual. Oleh karena itu, hubungan sosial dalam ruang virtual perlu dipahami tidak hanya dari sisi kemudahan komunikasi, tetapi juga dari sisi kedalaman hubungan emosional dan risiko psikososial yang menyertainya (Eka Syafrita S.STP et al., 2025).

Selain berlangsung di dalam IMVU, aktivitas pengguna juga berkembang ke media sosial eksternal, khususnya Instagram. Instagram dapat berfungsi sebagai ruang untuk mendokumentasikan aktivitas virtual, menampilkan estetika avatar, membagikan hasil editing, serta memperkuat identitas virtual pengguna. Kehadiran akun komunitas seperti @imvu.indo semakin memperlihatkan adanya hubungan

lintas platform antara aktivitas dalam IMVU dan representasi identitas di Instagram. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa interaksi virtual tidak berhenti pada ruang permainan, tetapi dapat berlanjut melalui media sosial dan menjadi bagian dari proses pembentukan eksistensi sosial pengguna. Penelitian mengenai identitas virtual di Instagram juga menunjukkan bahwa pemain gim dapat menggunakan Instagram untuk membangun dan menampilkan identitas virtualnya (Laura & Chairil, 2025). Namun, penelitian terdahulu masih lebih banyak membahas interaksi sosial pada permainan kompetitif, seperti PUBG Mobile, atau pembentukan identitas virtual, tanpa secara khusus menguji hubungan antara intensitas interaksi dan kedekatan emosional pada pengguna IMVU. (Haryadi, 2023) mengkaji interaksi sosial pemain PUBG Mobile dalam komunitas melalui perspektif dramaturgi, sedangkan Laura dan Chairil (2025) berfokus pada pembentukan identitas virtual pemain gim di Instagram. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian mengenai bagaimana intensitas interaksi dalam lingkungan virtual IMVU berkaitan dengan kedekatan emosional

penggunanya. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menguji hubungan intensitas interaksi dengan kedekatan emosional pengguna game online pada pengikut akun Instagram @imvu.indo.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah upaya menyelidiki dan menelusuri sesuatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengolah, melakukan analisis data dan mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif guna memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis untuk memperoleh suatu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan manusia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (Abubakar, 2021). Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan prosedur statistik (Adi Sulisty Nugroho & Walda Haritanto, 2021). Pendekatan ini digunakan karena penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel

secara objektif dan terukur. Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Metode korelasional juga digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan serta seberapa kuat hubungan antara variabel intensitas interaksi dalam game online IMVU dengan variabel kedekatan emosional pengguna. Penelitian ini tidak bertujuan untuk memberikan perlakuan (treatment) tertentu, melainkan untuk mengukur hubungan antar variabel sebagaimana adanya di lapangan.

Populasi dalam penelitian kuantitatif merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Hermina & Huda, 2024). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aktif game online IMVU, khususnya pengikut aktif akun Instagram @imvu.indo. Berdasarkan observasi peneliti pada 10 Mei 2026, jumlah pengikut akun tersebut tercatat sebanyak 3.328 akun, sehingga populasi penelitian dikategorikan sebagai populasi terhingga (finite

population) karena jumlah subjek telah teridentifikasi secara spesifik. Pemilihan populasi tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa @imvu.indo merupakan akun komunitas yang menghimpun pengguna IMVU di Indonesia sehingga relevan dengan karakteristik penelitian. Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan jenis purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Firdaus Jeka, M. Syahrani Jailani, Risnita, 2023). Adapun kriteria responden dalam penelitian ini meliputi: (1) merupakan pengikut akun Instagram @imvu.indo; (2) merupakan pengguna aktif IMVU dan telah memainkan IMVU sekurang-kurangnya tiga bulan terakhir; (3) aktif melakukan komunikasi atau kegiatan roleplay melalui fitur chat room IMVU; dan (4) bersedia mengisi kuesioner penelitian secara sukarela, lengkap, jujur, dan objektif. Penentuan ukuran sampel dilakukan untuk memperoleh jumlah responden yang dapat merepresentasikan populasi

penelitian (Subhaktiyasa, 2024). Dengan jumlah populasi sebanyak 3.328 akun dan tingkat kesalahan sebesar 5%, ukuran sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jumlah sampel minimal dibulatkan ke atas menjadi 358 responden.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Responden

Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode survei melalui Google Form dengan menyebarkan tautan (link) kuesioner melalui pengiriman pesan langsung secara acak kepada para pengikut (followers) akun Instagram @imvu.indo, serta melakukan publikasi melalui unggahan cerita (Instagram Stories). Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, diperoleh total data sebanyak 358 responden. Dengan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia.

Tabel 1 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia

Karakteristik	Kategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Perempuan	336	93,9

	Laki-laki	22	6,1
	Total	358	100,0
Usia	20–22 tahun	291	81,3
	23–25 tahun	57	15,9
	26–28 tahun	7	2,0
	29–31 tahun	2	0,6
	32–34 tahun	1	0,3
	Total	358	100,0

Sumber: olah data SPSS 31

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini mayoritas responden didominasi secara mutlak oleh jenis kelamin perempuan, dengan persentase mencapai 93,9%. Dan dari data usia tersebut juga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden yang menjadi pengikut akun Instagram @imvu.indo didominasi oleh kelompok usia 20-22 tahun.

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Instrumen penelitian berupa kuesioner terlebih dahulu diuji keabsahannya melalui analisis validitas butir. Uji validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana butir-butir pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur secara akurat konsep atau variabel yang hendak diteliti. Pengujian dilakukan dengan

menggunakan teknik korelasi Pearson Product-Moment, yaitu dengan mengorelasikan skor masing-masing butir pernyataan dengan skor total variabel. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi ($r_{\text{"hitung"}}$) lebih besar dari nilai $r_{\text{"tabel"}}$ pada tingkat signifikansi $\alpha=0,05$ ($p<0,05$). Pernyataan yang terbukti valid kemudian digunakan sebagai alat ukur utama dalam pengumpulan data penelitian.

Tabel 2 Uji Validitas Variabel
Intensitas Interaksi (X)

N O	Pertanya an	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterang an
1	X.1	0,599	0,104	Valid
2	X.2	0,565	0,104	Valid
3	X.3	0,233	0,104	Valid
4	X.4	0,520	0,104	Valid
5	X.5	0,627	0,104	Valid
6	X.6	0,642	0,104	Valid
7	X.7	0,604	0,104	Valid
8	X.8	0,609	0,104	Valid
9	X.9	0,503	0,104	Valid
10	X.10	0,492	0,104	Valid

Sumber: olah data SPSS 31

Tabel 3 Uji Validitas Variabel
Kedekatan Emosional (Y)

N O	Pertany aan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keteran gan
1	Y.11	0,630	0,104	Valid
2	Y.12	0,593	0,104	Valid
3	Y.13	0,502	0,104	Valid
4	Y.14	0,354	0,104	Valid
5	Y.15	0,646	0,104	Valid
6	Y.16	0,641	0,104	Valid
7	Y.17	0,695	0,104	Valid
8	Y.18	0,682	0,104	Valid
9	Y.19	0,717	0,104	Valid
10	Y.20	0,673	0,104	Valid

Sumber: olah data SPSS 31

Pada tabel di atas untuk menguji validitas instrumen diperlukan r_{hitung} untuk menunjukkan korelasi antara skor item dengan skor total item, penelitian ini nilai signifikansi 0,05 atau 5% dengan jumlah sampel 358 maka nilai r_{tabel} yaitu sebesar 0,104. Pada setiap pernyataan memperoleh hasil nilai (r_{hitung}) lebih besar dari nilai r_{tabel} , maka setiap pernyataan dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, instrumen penelitian berupa kuesioner terlebih dahulu diuji

keandalannya melalui analisis reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan konsistensi internal dari instrumen dalam mengukur variabel-variabel penelitian secara stabil. Suatu variabel atau instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha yang dihasilkan lebih besar dari batas ambang $> 0,60$. Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam variabel penelitian memiliki kriteria konsistensi yang tinggi, sehingga instrumen layak digunakan untuk tahap pengumpulan data dan analisis statistik selanjutnya.

Tabel 4 Uji Reliabilitas Statistik

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,858	20

Sumber: olah data SPSS 31

Hasil pengujian menunjukan bahwa nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh jauh lebih besar dari batas minimal yang ditentukan ($0,858 > 0,60$), maka dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam kuesioner penelitian ini dinyatakan reliabel atau handal. Hal ini membuktikan bahwa instrumen yang

digunakan memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah sebaran data variabel atau nilai residual dalam model statistik telah berdistribusi secara normal sebagai syarat penggunaan analisis statistic parametrik. Dalam penelitian ini, pengujian statistik dilakukan dengan menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov (K-S), yang diperkuat dengan analisis kualitatif visual berupa Normal Probability Plot (P-P Plot). Kriteria pengambilan keputusan pada uji Kolmogorov-Smirnov didasarkan pada nilai signifikansi (p), di mana data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai $p > 0,05$.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		358
Normal	Mean	0,0000000
Para	Std.	2,91650980
mete	D	
rsa,b	e	
	vi	

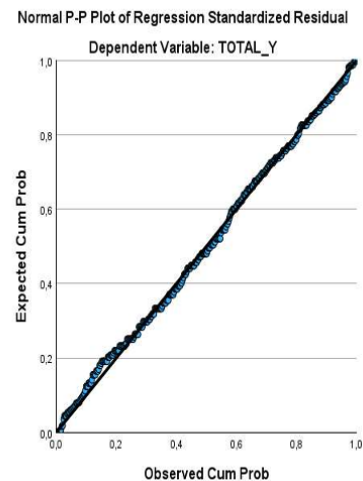
	at io n	
Most	Absolute	0,040
Extr	Positive	0,027
eme	Negative	-0,040
Diffe		
renc		
es		
Test Statistic		0,040
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		0,200 ^d

Sumber: olah data SPSS 31

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada tabel di atas, didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200. Syarat dari terpenuhinya uji asumsi klasik pada normalitas Kolmogorov-Smirnov adalah nilai signifikansi harus lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian telah berdistribusi normal secara statistik berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov. Maka, data memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap analisis statistik selanjutnya.

Uji P-P Plot

Grafik Normal P-P Plot menunjukkan titik-titik data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis tersebut. Hal ini menandakan bahwa residual berdistribusi normal dan tidak terdapat penyimpangan yang berarti dari garis diagonal.



Gambar 1 Grafik P-P Plot

Berdasarkan hasil normalitas menggunakan Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual, terlihat bahwa titik-titik residual menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Hal ini menunjukkan bahwa residual dalam model regresi berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas telah terpenuhi.

Tabel 6 Hasil Uji Heteroskedastisitas

	Coefficients			
	UnstandardizedB	CoefficientsStd. Error	t	Sig
(Constant)	,904	,728	1,242	,215
TOTAL_X	,047	,024	1,920	,056

Hasil pengujian pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi variabel TOTAL_X sebesar 0,056. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

variabel independen tidak berpengaruh terhadap signifikan terhadap nilai residual absolut (Abs_RES).

Uji Linearitas

Uji ini merupakan syarat penting sebelum melakukan analisis korelasi Pearson Product Moment. Dalam penelitian ini, pengujian linearitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS melalui Test for Linearity pada taraf signifikansi 5% (0,05).

Tabel 7 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table		
	df	Sig
Total Y*Total X		
Combined	22	0,000
Linearity	1	0,000
Deviation from Linearity	21	0,833

Berdasarkan hasil pengujian linearitas pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi pada baris Deviation From Linearity yang menunjukkan angka sebesar 0,833. Nilai ini jauh lebih besar dari taraf signifikansi yang ditentukan ($0,833 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa model hubungan antara variabel intensitas interaksi dengan variabel kedekatan emosional bersifat linear.

Uji Hipotesis

Uji Korelasi Pearson Product Moment

Setelah seluruh uji asumsi klasik dan prasyarat terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji korelasi untuk mengukur kekuatan, arah, serta signifikansi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengujian dilakukan menggunakan teknik korelasi parametrik Pearson Product-Moment. Tingkat signifikansi hubungan ditentukan berdasarkan nilai $p < 0,05$, sedangkan besarnya kekuatan hubungan ditunjukkan oleh koefisien korelasi (r) yang berada dalam rentang -1 hingga +1. Arah hubungan ditunjukkan oleh tanda positif atau negatif pada nilai koefisien, di mana nilai positif menandakan hubungan searah antarvariabel.

Tabel 8 Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment

Variabel		TOTAL_X	TOTAL_Y
TOTAL_X	Pearson Correlation	1,000	0,686
	Sig. (2-tailed)	–	0,000
	N	358	358
TOTAL_Y	Pearson Correlation	0,686	1,000
	Sig. (2-tailed)	0,000	–
	N	358	358

Berdasarkan Tabel Correlations di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi (Pearson Correlation) antara variabel Intensitas Interaksi (X) dengan variabel Kedekatan Emosional (Y) sebesar 0,686. Nilai koefisien yang bernilai positif ini menunjukkan adanya arah hubungan yang searah, yang berarti apabila intensitas interaksi di dalam game online IMVU semakin tinggi, maka kedekatan emosional yang terjalin antar-pengguna juga akan semakin kuat. Berdasarkan kriteria keeratan hubungan statistik, nilai 0,686 ini menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki tingkat hubungan yang kuat.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat pengaruh dan hubungan yang kuat serta signifikan antara Intensitas Interaksi (X) dengan Kedekatan Emosional (Y) pada pengikut akun Instagram @imvu.indo. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,686 antara variabel intensitas interaksi dengan variabel kedekatan emosional. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan kuat antara

kedua variabel. Artinya, semakin tinggi intensitas interaksi yang dilakukan oleh pengguna game online IMVU, maka semakin tinggi pula tingkat kedekatan emosional yang terbentuk.

Temuan ini menunjukkan bahwa keterbukaan individu, kerja sama, frekuensi hubungan, durasi interaksi, dan atensi memiliki peranan dalam membentuk kualitas hubungan, perilaku positif, empati dan simpati, keterikatan platform, serta kepuasan hubungan. Interaksi yang dilakukan secara berulang dan dalam jangka waktu yang panjang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk mengenal satu sama lain secara lebih mendalam. Melalui proses tersebut, muncul rasa percaya, kenyamanan, dan kedekatan yang menjadi dasar terbentuknya hubungan emosional.

Jika dibedah lebih mendalam, tingginya koefisien korelasi sebesar 0,686 ini tidak lepas dari karakteristik unik yang dimiliki oleh platform IMVU itu sendiri. Berbeda dengan game online berbasis kompetensi atau pertempuran (seperti MOBA atau FPS), IMVU merupakan sebuah social virtual world yang fokus utamanya adalah simulasi sosial, personifikasi diri, dan estetika. Fitur visualisasi

avatar 3D yang sangat interaktif, modifikasi gaya busana (fashion), serta ketersediaan berbagai chat room tematik (seperti kafe, pantai, atau ruang privat) menciptakan efek telepresence yaitu perasaan psikologis seolah-olah individu benar-benar hadir secara fisik bersama orang lain di ruang digital.

Melalui fitur poses atau actions virtual (seperti berpelukan, duduk berdampingan, atau menari bersama), ekspresi emosi non-verbal yang biasanya hilang dalam komunikasi teks dapat tersampaikan dengan baik. Stimulasi visual dan ruang obrolan yang imersif inilah yang mendasari mengapa intensitas interaksi di IMVU dapat bertransformasi menjadi kedekatan emosional yang begitu kuat secara riil.

Dalam perspektif Teori Penetrasi Sosial, hubungan interpersonal berkembang melalui proses penetrasi yang terjadi secara bertahap. Individu yang awalnya hanya bertukar informasi umum akan mulai mengungkapkan informasi yang lebih personal ketika tingkat kepercayaan meningkat. Proses tersebut terjadi dalam lingkungan IMVU karena pengguna memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara terus-menerus

tanpa dibatasi oleh jarak geografis. Komunikasi yang berlangsung secara intens mengakrabkan pengguna, sehingga mereka saling memahami karakter, pengalaman hidup, maupun kondisi emosional masing-masing.

Keterkaitan tahapan Teori Penetrasi Sosial dengan temuan di lapangan juga dipengaruhi secara signifikan oleh karakteristik demografi dari responden itu sendiri. Hasil penelitian pada bab sebelumnya menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kelompok usia dewasa awal (20–22 tahun) sebesar 81,3% dan didominasi secara mutlak oleh gender perempuan sebesar 93,9%. Secara psikologis, individu pada fase dewasa awal (khususnya perempuan) memiliki kebutuhan perkembangan sosial yang tinggi terhadap keintiman emosional (intimacy vs isolation), ruang aman (safe space) untuk didengarkan, serta kebutuhan validasi interpersonal. Teori penetrasi sosial terbukti sangat relevan dan mampu menjelaskan fenomena interaksi interpersonal pengguna dalam penelitian ini.

Kehadiran dunia virtual IMVU memfasilitasi kebutuhan psikologis ini dengan meruntuhkan sekat kecanggungan fisik yang sering ditemui di dunia nyata. Komunikasi

interpersonal melalui perantara avatar membuat proses pengungkapan diri (self-disclosure) menjadi lebih cair, minim tekanan (less intimidating), dan lebih terbuka. Akibatnya, ketika pengguna perempuan di usia transisi ini menghabiskan waktu yang intens untuk berinteraksi di IMVU, proses "mengupas lapisan bawang" (analogi penetrasi sosial dari Altman dan Taylor) berjalan dengan sangat cepat dari yang semula hanya obrolan kasual seputar game (tahap orientasi) meningkat drastis ke arah pertukaran afektif yang melibatkan perasaan, empati, dan curahan hati personal. Hubungan positif ini dibuktikan secara empiris melalui hasil uji Korelasi Pearson Product Moment yang menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,686 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Angka tersebut mengindikasikan adanya hubungan yang kuat, positif, dan signifikan antara Intensitas Interaksi dengan Kedekatan Emosional pada pengikut akun @imvu.indo. Dengan demikian, peningkatan intensitas interaksi secara nyata diikuti oleh peningkatan kedekatan emosional antar pengguna, sehingga Teori Penetrasi Sosial terbukti berlaku secara konkret pada

interaksi berbasis avatar di lingkungan virtual ini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Haryadi (2023) yang berjudul "Social Interaction of PUBG Mobile Gamers in the "Eden Esports" Community from A Dramaturgic Perspective". Penelitian tersebut menjelaskan bahwa game kompetitif menjadi panggung interaksi sosial yang membentuk ikatan kelompok di dalam komunitas. Kesamaannya adalah kedua penelitian membuktikan ruang game digital mampu melahirkan interaksi sosial yang riil. Novelty penelitian ini terletak pada pendekatan kuantitatif yang mengukur pengaruh interaksi tersebut secara matematis, serta fokus pada social virtual world (IMVU) yang didominasi perempuan, berbeda dengan PUBG yang kualitatif dramaturgi dan didominasi laki-laki.

Temuan penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu oleh Azizah dkk. (2024) berjudul "Self-disclosure pada Game Online Mobile Legends dalam Komunikasi Interpersonal untuk Mendapat Pasangan Virtual Penggunanya." Penelitian tersebut menyebutkan bahwa keterbukaan informasi interpersonal saat bermain game mendorong terbentuknya

komitmen hubungan. Kesamaannya, kedua penelitian membuktikan komunikasi di ruang siber berdampak pada hubungan interpersonal pengguna. Novelty penelitian ini adalah menguji dimensi kedekatan emosional secara universal melalui metode kuantitatif korelasional pada platform IMVU yang berbasis avatar 3D kustomisasi, bukan pada game MOBA bertarung seperti Mobile Legends.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu oleh Shovmayanti dkk. (2026) berjudul "Makna Intensitas Komunikasi Melalui WhatsApp dalam Membangun Kedekatan Emosional Mahasiswa di Era Digital". Penelitian tersebut memaparkan bahwa komunikasi intensif sehari-hari memicu kenyamanan dan kedekatan emosional. Persamaannya adalah kedua penelitian menempatkan intensitas komunikasi sebagai kunci utama pembentuk kedekatan. Novelty penelitian ini membuktikan bahwa kedekatan emosional yang kuat tetap bisa terbentuk meskipun komunikasi dimediasi oleh karakter digital (avatar) di IMVU, di mana para penggunanya berinteraksi tanpa harus saling

mengenal di dunia nyata terlebih dahulu seperti pengguna WhatsApp.

Temuan penelitian ini berkaitan dengan penelitian oleh Laura dan Chairil (2025) berjudul "The Virtual Identity of Play Together Players On Instagram". Penelitian tersebut menyoroti bagaimana identitas virtual di dalam game dikoneksikan dengan media sosial Instagram untuk memperluas jaringan sosial. Kesamaannya adalah kedua penelitian melihat adanya integrasi antara komunitas game virtual dengan ekosistem Instagram. Novelty penelitian ini berfokus pada dampak lanjutan dari hubungan tersebut, yaitu mengukur seberapa besar kekuatan hubungan intensitas interaksi di dalam IMVU secara khusus mempengaruhi kedekatan emosional para pengikut akun @imvu.indo.

Temuan penelitian ini mendukung penelitian terdahulu oleh Putra dkk. (2025) berjudul "Komunikasi Interpersonal Game GTA V Roleplay Dalam Membangun Relationship Pertemanan Antara Pemain". Penelitian tersebut menemukan bahwa interaksi interpersonal dalam dunia roleplay efektif membangun hubungan pertemanan yang solid. Kesamaannya adalah kedua

penelitian berfokus pada pembentukan ikatan sosial dalam ekosistem dunia simulasi virtual. Novelty penelitian ini terletak pada subjek penelitian yang sangat spesifik, yaitu komunitas @imvu.indo yang didominasi mutlak oleh perempuan dewasa awal (93,9%) dengan kebutuhan keintiman emosional yang khas, berbeda dengan GTA V Roleplay yang umumnya bersifat maskulin.

Temuan penelitian ini sejalan secara konseptual dengan penelitian Setiawan dan Chowanda (2023) berjudul "Emotion Intensity Value Prediction with Machine Learning Approach on Twitter". Penelitian tersebut membahas mengenai pengukuran nilai intensitas emosi pada pengguna platform digital. Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama mengukur variabel intensitas dan aspek emosional di ruang siber menggunakan pendekatan kuantitatif. Novelty penelitian ini terletak pada metodologi sosial (korelasional kuantitatif lewat kuesioner) untuk melihat hubungan antar-manusia nyata di dalam game virtual, bukan menggunakan pendekatan komputasi

machine learning terhadap teks media sosial (Twitter).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian berskala internasional oleh Simpson dkk. (2018) berjudul "Virtual Rituals: Community, Emotion, and Ritual in Massive Multiplayer Online Role-playing Games, A Quantitative Test and Extension of Structural Ritualization Theory." Penelitian kuantitatif tersebut membuktikan bahwa ritual interaksi virtual dalam game melahirkan emosi dan keterikatan komunitas yang nyata. Persamaannya, kedua penelitian menggunakan pengujian kuantitatif untuk membuktikan eksistensi emosi di dunia digital. Novelty penelitian ini adalah penerapannya pada genre Social Virtual World (IMVU) yang berfokus pada obrolan dan estetika mode, bukan pada game MMORPG yang berfokus pada penyelesaian misi atau petualangan (questing).

Temuan penelitian ini mendukung konsep penelitian internasional oleh Won dkk. (2020) berjudul "Social Interaction and Pain Threshold in Virtual Reality". Penelitian tersebut membuktikan bahwa interaksi sosial di dalam lingkungan virtual (Virtual Reality) memiliki efek psikologis dan ambang batas emosional yang riil bagi

manusia. Kesamaannya adalah penekanan pada dampak nyata interaksi digital terhadap kondisi psikologis pengguna. Novelty penelitian ini terletak pada pengujian variabel kedekatan emosional interpersonal antar-pengguna dalam jangka panjang di platform non-VR (IMVU seluler/PC) melalui mediasi komunitas Instagram @imvu.indo.

Temuan penelitian ini memberikan perspektif pelengkap terhadap penelitian dari Zhao dan Thadani (2021) berjudul "Investigating Deception and The Impacts on Online Game Players' Choice in China". Jurnal tersebut meneliti dampak negatif berupa penipuan atau manipulasi interaksi di dalam game. Hubungannya adalah kedua penelitian sama-sama meneliti dinamika psikologis interpersonal pengguna game online. Novelty penelitian ini justru berfokus pada sisi positif dari interaksi siber, yaitu bagaimana intensitas komunikasi yang sehat di IMVU justru berhasil membangun kedekatan emosional dan rasa saling percaya (trust) di antara para anggotanya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Firdaus dan Labiq (2021) berjudul "The Effect of

Online Game Intensity on Social Interaction on A Users". Penelitian kuantitatif tersebut menjelaskan bahwa intensitas bermain game memiliki pengaruh terhadap pola interaksi sosial penggunanya. Persamaannya adalah penggunaan metode kuantitatif untuk melihat variabel intensitas game. Novelty penelitian ini secara spesifik membalik sudut pandang biner tersebut, dengan membuktikan bahwa tingginya intensitas interaksi di dalam dunia virtual IMVU tidak merusak sosial pengguna, melainkan justru menghasilkan luaran positif berupa kedekatan emosional yang erat.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa durasi interaksi dan frekuensi hubungan menjadi faktor yang cukup dominan dalam membangun kedekatan emosional. Semakin lama waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dan semakin sering komunikasi dilakukan, maka semakin besar pula peluang terbentuknya hubungan yang lebih dekat. Kondisi ini menunjukkan bahwa kualitas hubungan tidak hanya ditentukan oleh keberadaan platform digital, tetapi juga oleh bagaimana pengguna memanfaatkan platform tersebut untuk berinteraksi secara aktif.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa intensitas interaksi memiliki hubungan yang signifikan terhadap kedekatan emosional pengguna game online IMVU. Semakin tinggi intensitas interaksi yang dilakukan pengguna, maka semakin besar terbentuknya hubungan emosional yang kuat di antara mereka. Temuan ini sekaligus memperkuat asumsi dasar Teori Penetrasi Sosial bahwa komunikasi yang berlangsung secara intens dan berkelanjutan dapat memperdalam hubungan interpersonal hingga mencapai tingkat kedekatan emosional yang lebih tinggi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan yang telah dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat tiga aspek utama kebaruan (novelty), yaitu kebaruan pada objek dan platform dengan fokus pada pengguna IMVU sebagai gim social simulator yang berbeda dari penelitian terdahulu yang lebih banyak mengkaji gim kompetitif bergenre battle royale atau open world; kebaruan metodologis melalui penggunaan pendekatan kuantitatif untuk menguji hubungan antarvariabel

secara statistik yang melengkapi penelitian terdahulu yang umumnya menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif; serta kebaruan pada fokus variabel dengan mengkaji Kedekatan Emosional sebagai aspek afektif dan ikatan perasaan yang terbentuk dalam interaksi virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara Intensitas Interaksi dalam game online IMVU dengan Kedekatan Emosional pada pengguna IMVU yang tergabung sebagai pengikut akun Instagram @imvu.indo, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hubungan kedua variabel dinyatakan signifikan dan bukan terjadi secara kebetulan. Kekuatan hubungan antara Intensitas Interaksi dan Kedekatan Emosional berada pada kategori kuat, dengan nilai koefisien korelasi Pearson sebesar 0,686 yang bernilai positif, menunjukkan hubungan searah, yaitu semakin tinggi intensitas interaksi melalui keterbukaan, durasi, frekuensi, kerja sama, dan atensi dalam memanfaatkan fitur-fitur dunia virtual IMVU, maka semakin tinggi pula kedekatan emosional yang terbentuk antarpengguna. Temuan tersebut sekaligus mendukung Teori

Penetrasi Sosial yang menjelaskan bahwa hubungan interpersonal berkembang melalui interaksi yang berlangsung secara berkelanjutan dan semakin intens, sehingga memberikan peluang lebih besar bagi terbentuknya hubungan yang semakin dekat secara emosional atau intim. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi dalam lingkungan virtual IMVU tidak hanya menghasilkan aktivitas komunikasi digital, tetapi juga mampu membentuk hubungan sosial dan kedekatan emosional yang bermakna bagi penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. https://www.google.co.id/books/edition/PENGANTAR_METODOLOGI_PENELITIAN/5ijKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Adel, A. P. A. (2023). Perubahan Pola Komunikasi Keluarga di Era Digital. *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 6(2), 73–80.
- Adi Sulistyo Nugroho & Walda Haritanto. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Statistika. Penerbit Andi.
- Aryani, W. N., Artika, A. I., & Firdaus, A. B. (2025). Digitalisasi dan

Pembangunan Sosial: Perspektif Sosiologi terhadap Transformasi Masyarakat di Era Teknologi. September.

- Eka Syafrita S.STP, W. K., Wideasari, ST, Z., Putra, S.Kom, P., & Veri, S.Kom., M.M., M.Kom, D. J. (2025). Tantangan dan Masa Depan Komputasi Sosial (D. J. Veri., S.Kom, MM,M.Kom (ed.)). Fahmi Karya. <https://doi.org/6347315084>
- Firdaus Jeka, M. Syahrani Jailani, Risnita, A. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 26320–26332.
- Haryadi, R. N. (2023). Social Interaction of PUBG Mobile Gamers in the " Eden Esports " Community from A Dramaturgic Perspective. 2(2), 43–48. <https://doi.org/10.38043/commusty.v2i2.4980>
- Hermiana, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. 5(12), 5937–5948.
- Hildawati. (2022). E M I K Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial. *Jurnal*, 5(2), 119–147. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>,
- Laura, O., & Chairil, A. M. (2025). The Virtual Identity of Play Together Players on Instagram. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(1), 34–45. <https://doi.org/10.21070/kanal.v14i1.1861>
- Mahda, A. S., Zumrodah, A., Daud, K. I., & Anshori, M. I. (2025). *Jurnal*

- Ilmu Pengetahuan Sosial. Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 12(5), 1957.
- Mutmainnah, A. L., Ramadhanti, E. A., & Milad, M. K. (2025). Interpersonal Challenges and Impacts Of Digitalization On. 11497–11503.
- Susilo, J., Baihaky, R., Asmara, A., Herdono, I., Fatmawati, F., Wulandari, H., Agus Firmansyah, M., Anwar, R., & Sina, P. (2025). Komunikasi Digital: Tren dan Tantangan di Era 5.0 (A. Minarsi (ed.)). Star Digital Publishing. https://www.google.co.id/books/edition/Komunikasi_Digital/xSuaEQA AQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Vika, Z., & Tema, F. (2024). TIJAB (The International Journal of Applied Business) Building Purchase Intention by Understanding Interaction , Intimacy , Attitude and Intention to Play Shopee Games. 8(2), 134–148.