

PENGARUH MENGAKSES *GAME ONLINE* *MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI DALAM BERSOSIALISASI REMAJA DI KOTA BATAM

Dayanti¹, Muhammad Syafi'i²

¹Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

email: pb161110043@upbatam.ac.id

ABSTRACT

Based on preliminary observations made by researchers showed that many teenagers who access mobile legends online games and online games have a significant influence on communication behavior. The purpose of this study was to determine the effect of accessing online legends mobile games on communication behavior in socializing teenagers in Batam. The method used in this study is quantitative with a simple linear regression analysis with the help of SPSS 22. The sample in this study was 100 respondents with a random sampling method. The results showed the value of t arithmetic (7.994) > t table (1.98447) with a significance of 0,000 < 0.05 which indicates online games have a significant influence on communication behavior. R square coefficient test of 0.395 shows that online game variables have an effective contribution of 39.5% of communication behavior and the remaining 60.5% of communication behavior is influenced by variables not examined in this study.

Keywords: *Communication Behavior, Mobile Legends, Online Games*

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini semakin cepat dalam menghasilkan produk teknologi yang bermanfaat serta kemudahan disegala bidang kehidupan, yaitu mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan serta hiburan. Hampir setiap gerak kehidupan manusia menggunakan bantuan teknologi. Menurut McLuhan, teknologi telah menciptakan sebuah perubahan ditengah kehidupan saat ini karena masyarakat sangat bergantung pada suatu teknologi dan masyarakat juga terbentuk berdasarkan keahliannya dalam menggunakan atau mengakses teknologi. (Purwanti & Sitepu, 2016).

Menurut survei pengguna internet yang dilakukan oleh APJII tahun 2018 dinyatakan bahwa jumlah total penduduk di Indonesia yaitu 264,16 juta jiwa, dan yang menggunakan internet yaitu 171,17 juta jiwa atau sama dengan 64,8% pengguna. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa mayoritas penduduk yang ada di Indonesia yaitu 64,8% menggunakan internet (APJII, 2019).

Berdasarkan kenyataannya hampir semua media menerapkan fungsi hiburan

baik yang dikemas dalam bentuk permainan *offline* maupun *online*. Berbagai macam hiburan dapat diakses melalui jaringan internet, seperti halnya *game online*, sosial media, musik dan film. Kelebihan dari penggunaan internet ialah kita dapat berkomunikasi lewat pesan, sosial media, mencari informasi terkait pekerjaan, sekolah atau kuliah, membaca berita online serta belanja online. Selain dari kelebihan tersebut banyak juga yang mengakses *game online*. Beberapa tahun ini, *game online* mengalami perkembangan yang sangat cepat dan dapat diakses melalui *smartphone* maupun komputer.

Berdasarkan observasi awal yang yang dilakukan oleh peneliti, memperlihatkan banyaknya remaja yang mengakses *game online mobile legends*. Tujuan remaja mengakses *game online* ini merupakan bagian dari suatu komunitas, mengisi waktu luang dan menghilangkan stress. Saat ini *game* berbeda dengan *game* beberapa tahun lalu.

Kecanduan mengakses *game online* terdapat dampak positif serta dampak negatif. Dampak positif dari mengakses

game online yaitu meningkatkan kemampuan kognitif, melatih komunikasi dan kerja sama tim serta melatih tanggung jawab sedangkan dampak negatifnya remaja menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Mengakses *game online* dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang berorientasi pada penyimpangan sosial yaitu perilaku komunikasi terhadap lingkungan menjadi terganggu. Kebiasaan mengakses *game online* secara berkala akan membuat remaja cenderung untuk menjadi seseorang yang individualis, tidak memperdulikan lingkungan ada disekitarnya serta tidak mampu menyesuaikan diri dalam bersosialisasi. Remaja tersebut tidak akan menyadari perubahan perilaku apa saja yang dialaminya namun dapat disadari oleh orang-orang yang ada disekitar mereka.

Berdasarkan isi latar belakang tersebut maka penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui pengaruh mengakses *game online mobile legends* terhadap perilaku komunikasi dalam bersosialisasi remaja di Kota Batam.

KAJIAN TEORI

2.1 *Game Online Mobile Legends*

Game online yaitu sebuah permainan digital diakses menggunakan jaringan internet yang sedang marak pada saat ini. *Game online* banyak diakses dalam kehidupan sehari-hari, walaupun sebagian orang berfikir bahwa *game online* sering diakses menggunakan PC atau komputer. *Game online* diakses dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dapat menyebabkan mata menjadi lelah disertai dengan sakit kepala dan mempengaruhi prestasi belajar seseorang, perilaku komunikasi dalam bersosialisasi dan juga dengan bermain *game online* akan merasakan ketergantungan bagi penggunanya sehingga kemungkinan media dan pesan yang disampaikan pada pengguna yang mengakses *game online* memiliki efek pada konteks sifat, karakter dan sikap dalam bersosialisasi.

2.2 Perilaku Komunikasi

Perilaku komunikasi merupakan suatu tindakan dalam berkomunikasi yang meliputi perilaku komunikasi verbal maupun perilaku komunikasi nonverbal. Terdapat dua perilaku dalam berkomunikasi yaitu perilaku tidak nyata atau *covert behaviour* yang merupakan suatu konsep sikap dari psikologi individu yang tidak diperlihatkan dan ada perilaku yang nyata atau *overt behaviour* merupakan kata dari konsep sikap yang diperlihatkan oleh individu dalam kehidupan sehari-hari. Sikap individu atau kelompok tidak dapat dikenali sebelum seseorang tersebut mewujudkannya dalam perilaku yang nyata (Markum, 2014).

Menurut Wilding dan Milne (2013) dalam mengidentifikasi perilaku yang berbeda serta yang paling sesuai dengan seseorang dikategorikan menjadi empat tipe perilaku. Perilaku tersebut dalam beberapa tipe yang dapat dijadikan indikator sebagai berikut:

1. Perilaku Pasif
2. Perilaku Agresif
3. Perilaku Asertif
4. Perilaku Pasif Agresif

2.3 Teori Determinisme Teknologi

Asumsi dasar teori determinisme oleh McLuhan yaitu suatu perubahan pada saat individu berkomunikasi akan membentuk cara berpikir, berperilaku dan teknologi juga dapat mengarahkan individu untuk berpindah dari satu teknologi ke teknologi yang lain. McLuhan menyimpulkan bahwa determinisme teknologi merupakan penemuan tentang berkembangnya suatu teknologi komunikasi dalam mengubah kebiasaan seseorang (Mubarok, 2011).

2.4 Remaja

Masa remaja merupakan masa pertumbuhan yang pasti dilalui dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa (Rumini & Sundari, 2014). Masa remaja, menurut Mappiare yaitu usia remaja laki-laki yaitu dari 13 sampai 22 tahun sedangkan usia remaja perempuan yaitu dari 12 sampai 21 tahun. Usia pada remaja dapat kategorikan menjadi dua fase, yaitu usia 12 atau 13 tahun sampai

17 atau 18 tahun yaitu termasuk masa remaja awal, dan usia 17 atau 18 tahun sampai 21 atau 22 tahun yaitu remaja akhir, remaja menurut ahli psikologi di bagi menjadi 3 fase yaitu remaja awal, tengah dan akhir (Ali & Asrori, 2011).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan pendekatan metode kuantitatif korelasional. Berdasarkan judul yang digunakan yaitu pengaruh mengakses *game online mobile legends* terhadap perilaku komunikasi dalam bersosialisasi remaja di Kota Batam, maka variabel x yaitu *game online* dan variabel y yaitu perilaku komunikasi. Peneliti menggunakan populasi remaja di Kota Batam dan hanya mengambil populasi di Kelurahan Sungai Pelunggut tahun 2018

yaitu 27.189 jiwa dengan menentukan sampel menggunakan rumus taro yamane yaitu 99,63 yang dibulatkan menjadi 100 responden dari populasi sebesar 27.198 jiwa di Kelurahan Sungai Pelunggut dan tingkat presisi yang ditetapkan 10%. Penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala likert dengan bantuan program peranti lunak SPSS 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Uji Validitas

Berdasarkan perhitungan probabilitas $\text{sig}(p) < 0,05$ atau nilai dari $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka data dapat dinyatakan valid. Peneliti melakukan uji validitas dibantu dengan program SPSS 22 untuk variabel *game online* (X) dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Hasil Uji Validitas *Game Online* (X)

Variabel	Pernyataan	Nilai r hitung	r Tabel	Sig (p)	Ket
Game Online	go_1	0,755	0,1966	000	Valid
	go_2	0,696			
	go_3	0,630			
	go_4	0,663			
	go_5	0,697			
	go_6	0,761			
	go_7	0,704			
	go_8	0,696			
	go_9	0,707			

(Sumber: Data Penelitian, 2020)

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Perilaku Komunikasi (Y)

Variabel	Pernyataan	Nilai r hitung	r tabel	Sig (p)	Ket
Perilaku Komunikasi	pk_1	0,846	0,1966	000	Valid
	pk_2	0,709			
	pk_3	0,783			
	pk_4	0,685			
	pk_5	0,775			
	pk_6	0,765			

(Sumber: Data Penelitian, 2020)

4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Mencari besaran angka reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, dapat menggunakan batasan yaitu seperti

0,6. Angka reliabilitas yang kurang dari 0,6 yaitu kurang baik, 0,7 dapat diterima dan jika diatas 0,8 berarti baik.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas *Game Online* (X)

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of items
.871	9

(Sumber: Data Penelitian, 2020)

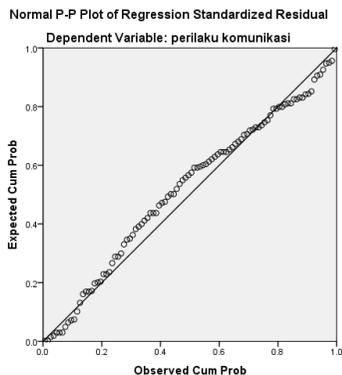
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Perilaku Komunikasi (Y)

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.855	6

(Sumber: Data Penelitian, 2020)

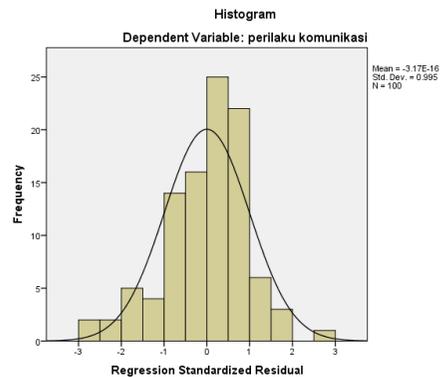
Berdasarkan hasil perhitungan tabel 3 dari uji reliabilitas sebesar 0,871 dan hasil perhitungan pada tabel 4 sebesar 0,855, maka dari hasil tersebut lebih besar dari nilai kritis 0,60, maka dapat dinyatakan reliabel dan pernyataan kuesioner dapat diolah dengan baik.

4.3 Uji Normalitas



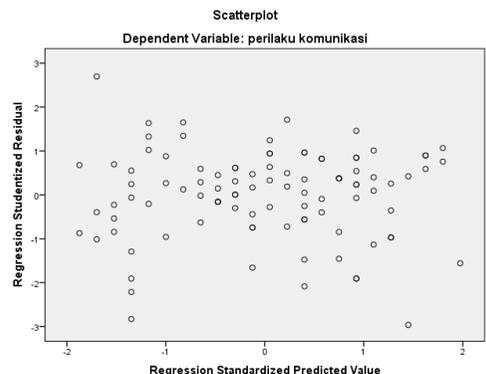
Gambar 1. P-P Plot
(Sumber: Data Penelitian, 2020)

Berdasarkan gambar 1 terdapat titik-titik yang tersebar mengikuti garis diagonal, maka penulis menyimpulkan bahwa model dari regresi diatas memenuhi asumsi normalitas suatu data.



Gambar 2. Grafik Histogram
(Sumber: Data Penelitian, 2020)

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat bahwa kurva yaitu data yang ada terdistribusi secara normal sehingga memenuhi asumsi normalitas suatu data. Kurva tersebut membentuk *bell shaped curve* atau loncong.



Gambar 3. Grafik Scatterplot
(Sumber: Data Penelitian, 2020)

Pada gambar 3 terlihat titik-titik membentuk pola tertentu dan menyebar sehingga dapat penulis simpulkan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas.

4.4 Uji Pengaruh

Analisis regresi linear sederhana digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau hubungan secara linear antara variabel *game online* dengan variabel perilaku komunikasi.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	6.068	1.870		3.245	.002
	game online	.464	.058	.628	7.994	.000

a. Dependent Variable: perilaku komunikasi

(Sumber: Data Penelitian, 2020)

$$Y = 6,068 + 0,464$$

Hasil uji regresi sederhana menunjukkan:

1. Nilai konstanta 6.068, nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai konsisten perilaku komunikasi yaitu sebesar 6,068.
2. Nilai koefisien regresi *game online* yaitu 0,464 dapat disimpulkan bahwa setiap peningkatan 1% nilai variabel *game online* maka nilai dari variabel perilaku komunikasi akan bertambah sebesar 0,464, maka pengaruh *game online* terhadap perilaku komunikasi adalah positif, hal ini menunjukkan

bahwa variabel *game online* dan perilaku komunikasi memiliki hubungan yang positif.

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Deteminasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.628 ^a	.395	.389	3.302

a. Predictors: (Constant), game online

(Sumber: Data Penelitian, 2020)

Hasil uji koefisien deteminasi pada tabel 6 menunjukkan bahwa nilai R Square 0,395 artinya perilaku komunikasi dapat dijelaskan oleh variabel *game*

online yaitu sebesar 39,5% dan 60,5% lainnya dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Tabel 7. Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	6.068	1.870		3.245	.002
	game online	.464	.058	.628	7.994	.000

a. Dependent Variable: perilaku komunikasi

(Sumber: Data Penelitian, 2020)

Hasil uji regresi yang didapat bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ serta hasil t hitung sebesar $7,994 > t$ tabel untuk 100 responden yaitu 1,660 dimana nilai tersebut diperoleh dari $df=n-k=100-2=98$ dengan tingkat kesalahan 10%, maka peneliti menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku komunikasi.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang diteliti pada 100 responden yang merupakan sampel yang dalam penelitian, dapat dilihat bahwa mayoritas responden menjawab "setuju" baik pada variabel *game online* maupun variabel perilaku komunikasi.

Hasil pengolahan dari tabel 6 menunjukkan bahwa nilai R Square 0,395 artinya perilaku komunikasi dapat dijelaskan oleh variabel *game online* yaitu sebesar 39,5%, sedangkan 60,5% lainnya dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti.

Hasil t hitung yaitu $7,994 > t$ tabel untuk 100 responden yaitu 1,660 dimana nilai tersebut diperoleh dari $df=n-k=100-2=98$ dengan tingkat kesalahan 10%, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan *game online* (X) terhadap perilaku komunikasi (Y).

Hasil hipotesis dalam penelitian sinkron dengan teori determinisme teknologi yang di kemukakan McLuhan yaitu teknologi berpengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari. Menurut McLuhan, teknologi media telah menciptakan perubahan pada individu karena saat menggunakan teknologi individu menjadi ketegantungan, tatanan masyarakat terbentuk berdasarkan pada kemampuan seseorang menggunakan suatu teknologi (Morissan, 2013).

Asumsi dasar teori ini yaitu perilaku yang terjadi didalam berkomunikasi akan membentuk keberadaan seseorang, teknologi juga membentuk bagaimana cara individu berpikir, berperilaku saat berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain, sama halnya dalam pengaruh mengakses *game online mobile legends* terhadap perilaku komunikasi remaja dalam bersosialisasi.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online mobile legends* berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Komunikasi dalam bersosialisasi remaja di Kota Batam.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian dan pembahasan pengaruh mengakses *game online mobile legends* terhadap perilaku komunikasi remaja di Kota Batam dapat disimpulkan bahwa:

1. *Game online mobile legends* berpengaruh terhadap perilaku komunikasi secara signifikan. Dapat dilihat nilai signifikansi yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung yakni $6,068 > t$ tabel 1,660.
2. Dilihat dari hasil uji koefisien determinasi R Square 0,395 berarti bahwa variabel *game online* (X) memiliki sumbangan efektif sebesar 39,5% terhadap variabel perilaku komunikasi dan sisanya sebesar 60,5% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti.
3. Terdapat pengaruh mengakses *game online mobile legends* terhadap perilaku komunikasi dalam bersosialisasi remaja di Kota Batam.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku komunikasi.

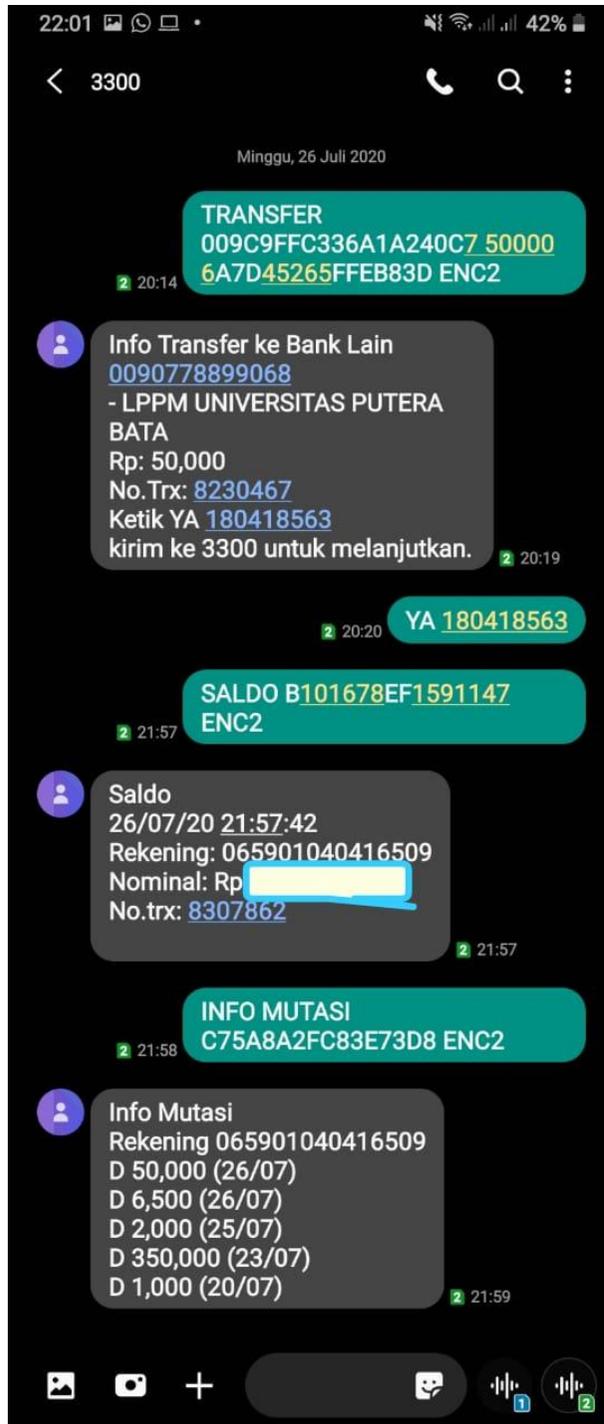
DAFTAR PUSTAKA

- Ali, D. M., & Asrori, D. M. (2011). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- APJII. (2019). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018. *Apjii*, 51. Retrieved from www.apjii.or.id
- Azwar, S. (2015). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya* (2nd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Markum, M. E. (2014). *Psikologi Sosial*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. Retrieved from www.ut.ac.id
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mubarok. (2011). DETERMINISME TEKNOLOGI DAN POSISI MEDIA DECENTER PADA KASUS

PEMBERITAAN KECELAKAAN
MAUT DI TUGU TANI JAKARTA.
THE MESSENGER, III, 1–38.

- Purwanti, A., & Sitepu, R. S. P. (2016). Pengaruh Smartphone dan Internet Provider Terhadap Komunikasi Interpersonal Masyarakat Kota Batam. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 2, 88.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6.
<https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Rumini, S., & Sundari. (2014). *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Suharsaputra, D. U. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: PT Reflika Aditama.

LAMPIRAN BUKTI PEMBAYARAN



Atas Nama Dayanti

Bukti transfer nya tidak muncul

Tetapi dari info mutasi, saldo nya sudah terpotong terimakasih