

Pengaruh Penggunaan Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Remaja Di Kelurahan Sumberrejo Kecamatan Pakal Surabaya

¹ M. Kevin Rif'at Azmi, ² Edy Sudaryanto, ³ Fransisca Benedicta Avira Citra Paramita,
Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
kevinazmi77@gmail.com

Abstract

This research discusses the influence of using the Mobile Legends game on adolescent communication behavior in Sumber Rejo Village, Pakal District, Surabaya City. Online games themselves are video games that are connected to the internet network, but online game users tend to spend their time playing which can lead to the risk of addiction. Activities from excessive use of online games can distance a person from daily activities and interactions with the surrounding environment. The aim of the research is to determine the effect of using mobile legends games on the communication behavior of teenagers in Sumber Rejo Village. The results of this research show the influence of using mobile legends games on communication behavior. The method used in this research is a quantitative method, with data collection using a survey method, namely by using a questionnaire as a data collection instrument. The data collected was obtained from male teenagers in the 13-19 year age group who played Mobile Legends. The sample used was 92 respondents. The data was analyzed using validity and reliability tests, then using simple linear regression analysis using SPSS 25. This is shown from the results of the simple linear regression test that the significant value is $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that variable X has an effect on variable Y. Then a coefficient test was carried out The results obtained for the Adjusted R Square determination were 0.422, which means that the contribution of the influence of the independent variable to the dependent variable was 42.2%.

Keywords: *Influence, Mobile Legends Game, Communication Behavior*

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh penggunaan game Mobile Legends terhadap perilaku komunikasi remaja di Kelurahan Sumber Rejo, Kecamatan Pakal, Kota Surabaya. Game online sendiri merupakan suatu permainan video yang terhubung dengan jaringan internet, namun para pengguna game online cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain sehingga dapat menimbulkan resiko kecanduan. Aktivitas dari penggunaan game online secara berlebihan dapat menjauhkan seseorang dari aktivitas sehari-hari dan interaksi pada lingkungan sekitar. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan game mobile legends terhadap perilaku komunikasi remaja di Kelurahan Sumber Rejo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan game mobile legends terhadap perilaku komunikasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini metode Kuantitatif, dengan pengumpulan data menggunakan metode survey yakni dengan menggunakan kuisioner sebagai instrumen pengumpulan data. Data yang dikumpulkan didapatkan dari remaja berjenis kelamin laki-laki dengan kelompok usia 13-19 tahun yang bermain mobile legends, sampel yang digunakan sebanyak 92 responden. Data dianalisis dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas, lalu menggunakan analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS 25. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji regresi linear sederhana bahwa nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. lalu dilakukan uji koefisien

determinasi Adjusted R Square hasil yang didapatkan sebesar 0,422 yang berarti sumbangan besaran pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 42,2%.

Kata kunci: Pengaruh, Game Mobile Legends, Perilaku Komunikasi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi setiap tahun nya mengalami kemajuan yang cukup signifikan. Tentunya dalam hal komunikasi serta informasi. Meratanya penggunaan teknologi tidak hanya untuk satu fungsi, melainkan dituntut untuk memenuhi beberapa fungsi dalam kebutuhan manusia. Bukti dari perkembangan teknologi yang signifikan pada saat ini adalah internet. Internet kini dimanfaatkan untuk tujuan selain sekedar mencari informasi, namun juga untuk kebutuhan yang bersifat hiburan (entertainment) (Fadhil, 2023).

Tak hanya sebagai media informasi, kini internet menyuguhkan berbagai macam hiburan salah satunya dengan adanya game online. Game online merupakan video game yang dimainkan melalui konsol atau komputer pribadi yang terhubung ke jaringan komputer (Surbakti, 2017). Game dengan jenis (MOBA) Multiplayer Online Battle Arena yang banyak diminati saat ini adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) oleh player nya. Game Mobile Legends dikembangkan dan dirilis oleh Moonton. Salah satu game MOBA yang dirancang untuk dimainkan pada smartphone. Game ini dirilis pada android di China, Indonesia, Malaysia pada tanggal 11 Juni 2016 dan sedangkan IOS dirilis pada tanggal 9 November 2016 (Irwandi et al., 2021).

Ketersediaan game mobile legends yang sangat mudahnya diakses ini membuat banyaknya siswa sekolah dasar yang memainkan game ini. Dimana game Mobile Legend dalam dunia Pendidikan khususnya sekolah dasar menimbulkan dampak negatif dan positif bagi siswa yang memainkan (Lestari et al., 2024). Terlalu sering bermain game online dapat mempengaruhi perilaku komunikasi pada penggunanya. Perilaku Komunikasi adalah segala bentuk tindakan dalam melakukan komunikasi melibatkan isyarat verbal maupun non verbal (Agustina, 2022).

Berlebihan dalam bermain game online bisa memberikan dampak tertentu bagi remaja. Efek samping yang paling umum adalah munculnya dampak emosional dan psikologis pada pemain. Padahal, pada usia remaja, interaksi di dunia nyata sangat penting. Pemain game online sering kali mengucapkan kata-kata kasar atau vulgar saat mengalami kekalahan, yang dapat memicu emosi dan membuat mereka sulit mengendalikan diri (Anjani & Baskoro, 2021).

Penelitian ini menggunakan Teori S-R atau Stimulus – Respon, menurut teori ini pengaruh atau dampak yang terjadi pada pihak pertama merupakan suatu reaksi tertentu dari stimulus (rangsangan) tertentu. Oleh karena itu, besar kecilnya pengaruh serta dalam bentuk apa pengaruh tersebut terjadi, tergantung pada isi dan penyajian stimulus itu sendiri (Maulida & Kamila, 2021). Teori ini memiliki hubungan pada penelitian ini dimana game mobile legends memiliki peran sebagai stimulus (rangsangan) sementara perilaku komunikasi adalah sebagai pihak respon atau yang terpengaruh.

Alasan peneliti memilih sampel remaja yang ada di Kelurahan Sumber Rejo sendiri karena berdasarkan observasi peneliti dilapangan, remaja yang saat ini cenderung fokus dengan game yang mereka mainkan, mereka malah kurang dalam hal berinteraksi dan menjalin komunikasi antar individu dan individu lain. Banyak ditemui disekitar Kelurahan Sumber Rejo khususnya pada warung kopi, remaja-remaja ini lebih fokus dengan ponsel mereka dibandingkan dengan interaksi atau berkomunikasi satu sama lain.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Remaja Kelurahan Sumber Rejo?. Lalu untuk tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan game mobile legends terhadap perilaku komunikasi pada remaja Kelurahan Sumber Rejo.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif eksplanatif yang dimana penelitian ini berlatar belakang paradigma positivis dan bertujuan untuk menguji atau memberikan eksplanasi terhadap hubungan (kausal) antarvariabel melalui pengujian hipotesis.

Untuk teknik pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuisioner, yang dimana berisikan serangkaian pertanyaan atau bahan pertanyaan yang harus diisi atau dijawab oleh responden. Untuk populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah remaja di Kelurahan Sumber Rejo dengan kelompok usia 13-19 berjenis kelamin laki-laki yang bermain game mobile legends. Terdapat total populasi 1170 lalu dilakukan pengambilan sampel menggunakan perhitungan slovin dengan margin of error 10% sehingga didapatkan hasil 92 sampel yang digunakan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala Likert, yang berfungsi untuk mengukur sikap seseorang terhadap suatu objek. Setiap pernyataan dihubungkan dengan jawaban berupa sikap atau dukungan yang dinyatakan sebagai: Sangat Setuju (SS)/(4), Setuju (S)/(3), Tidak Setuju (TS)/(2), dan Sangat Tidak Setuju (STS)/(1). Analisis statistik digunakan dalam penelitian kuantitatif ini, karena statistik sangat terkait dengan penelitian kuantitatif. Analisis data ini bertujuan untuk mengolah data menjadi informasi yang objektif, logis, dan mudah dipahami. Teknik yang digunakan adalah Analisis Regresi Linear Sederhana (hubungan antara X dan Y).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang didapatkan dari responden yang telah mengisi kuisioner adalah usia. Dimana dapat diketahui dari 92 responde bahwa banyak responden yang bermain game mobile legends adalah responden dengan kelompok usia 17-18 dengan frekuensi 64 (69,6%) lalu disusul oleh kelompok usia 19 dengan frekuensi 22 (23,9%) dan terakhir adalah keompok usia 15-16 dengan frekuensi 8 (8,7%). Peneliti juga telah menetapkan bahwa responden yang berpartisipasi adalah responden dengan jenis kelamin laki-laki. Alasan peneliti membatasi dengan hanya memilih responden laki-laki karena dikalangan remaja, Mobile Legends lebih dominan atau lebih banyak dimainkan oleh laki-laki yakni 61% sedangkan perempuan hanya 32% (Santika, 2024).

Uji validitas digunakan untuk mengukur apakah kuisioner tersebut bisa dikatakan valid. Instrumen dari penelitian dikatakan valid apabila jika $R_{hitung} > R_{tabel}$. Informasi dari tabel diatas, dari hasil uji validitas kepada 92 responden memberikan jawaban dari kuisioner bahwa nilai R_{tabel} sebesar 0,2050. Jika $R_{hitung} > R_{tabel}$ maka butir pernyataan dianggap valid. Dari hasil uji coba diatas dari 32 pernyataan diatas ada 3 butir yang tidak valid lalu sisa 29 butir yang dinyatakan valid. 3 butir yang tidak valid tidak digunakan dalam analisis. Pengujian Reliabilitas peneliti menggunakan Cronbach's Alpha untuk menguji reliabilitas data. Variabel dianggap reliabel jika memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,6. Dari hasil pengujian reliabilitas dapat diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha yang tinggi, dengan nilai 0,937 untuk variabel Penggunaan Game Online Mobile Legends dan

0,924 untuk variabel Perilaku Komunikasi. Semua variabel memiliki reliabilitas yang konsisten dan dapat diandalkan.

Syarat untuk melakukan uji regresi linear sederhana adalah melakukan uji asumsi klasik, pada penelitian ini menggunakan 2 uji asumsi klasik yakni uji normalitas dan uji heteroskedastisitas. Pada uji normalitas peneliti menggunakan metode deskriptif dengan parameter koefisien varian. Dimana jika nilai koefisien varian <30% maka data itu terdistribusi dengan normal (Norfai, 2020). Dari hasil perhitungan nilai koefisien varian untuk variabel independen bernilai 21,96% lalu pada variabel dependen bernilai 23,03% sehingga semua variabel ini masih lebih kecil dari batas nilai koefisien yaitu <30%. Maka dapat disimpulkan pada hasil uji normalitas ini bahwa data berdistribusi dengan normal. Untuk uji heteroskedastisitas Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada heteroskedastisitas. hasil dari perhitungan telah didapatkan nilai sig sebesar 0,118. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang merupakan batas nilai sig. maka dapat disimpulkan bahwa pada uji ini tidak ada heteroskedastisitas.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.
	B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	70.038		19.723	.000
	Mobile Legends	-.591	-.655	-8.220	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Komunikasi

Analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui hasil statistik pengaruh game Mobile Legends terhadap perilaku komunikasi remaja di Kelurahan Sumber Rejo. Diperoleh persamaan regresi linear sederhana $Y = 70,032 - 0,591X$ Nilai konstanta yang diperoleh adalah sebesar 70,038 maka dapat diartikan jika variabel independen bernilai 0 (konstan), maka variabel dependen bernilai 70,038. Nilai koefisien regresi variabel independen bernilai negatif (-) yakni sebesar -0,591 maka dapat diartikan bahwa jika variabel independen meningkat maka variabel dependen akan menurun, begitu juga sebaliknya.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.655 ^a	.429	.422	7.26711

a. Predictors: (Constant), Mobile Legends

Lalu dilakukan uji Koefisien Determinasi dari hasil uji bahwa terdapat hubungan atau korelasi (R) sebesar 0,655. Dengan output tersebut, didapatkan nilai koefisien determinasi Adjusted R Square sebesar 0,422 yang berarti 42,2% maka dapat disimpulkan bahwa sumbangan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 42,2% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor dan variabel lain diluar model yang diteliti.

Uji t dilakukan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh antar variabel bebas terhadap variabel terikat. Apabila nilai signifikan (sig.) lebih kecil dari 0,05 maka suatu variabel dapat dikatakan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel lain. Hasil dari t hitung adalah sebesar -8.220. dari hasil tersebut jika -t hitung < -t tabel artinya H0 ditolak dan Ha diterima berarti (berpengaruh). Dimana $-8.220 < 1.986$ maka H0 ditolak dan Ha diterima,

ini menunjukkan bahwa berpengaruh. Serta nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti bahwa variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh dari game Mobile Legends terhadap perubahan perilaku remaja di Kelurahan Sumber Rejo Kecamatan Pakal, Surabaya. Dapat dilihat bahwasannya dengan seberapa sering mereka bermain dan berapa lama sudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang kemudian menimbulkan perubahan-perubahan perilaku komunikasi yang secara tidak langsung dialami oleh para remaja ini.

Penutup

Sesuai dengan tujuan penelitian, terbukti dari hasil pengujian yang dilakukan bahwa terdapat hubungan antara perilaku komunikasi dengan game mobile Mobile Legends. Penelitian "Pengaruh Penggunaan Game Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi pada Remaja di Kelurahan Sumberrejo Kecamatan Pakal Surabaya" telah memberikan hasil yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan negatif. Data yang terkumpul dan tahap pengujian dengan pengujian hipotesis dari t hitung adalah sebesar -8.220. dari hasil tersebut jika $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima berarti (berpengaruh). Dimana $-8.220 < 1.986$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, ini menunjukkan bahwa berpengaruh. Serta nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti bahwa variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Yang berarti penggunaan Mobile Legends berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Komunikasi remaja di Kelurahan Sumber Rejo. Lalu dari hasil pengujian Koefisien Determinasi (R^2) sebesar 0,422 yang berarti 42,2%, hasil ini menunjukkan bahwa besaran pengaruh dari Mobile Legends adalah sebesar 42,2%.

Saran teoritis Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi acuan dan bahan pertimbangan bagi mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya khususnya jurusan Ilmu Komunikasi untuk dijadikan referensi tambahan dalam menganalisis terkait pembahasan perilaku komunikasi. Peneliti menyadari masih ada kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu peneliti berharap, dapat bermunculan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Disarankan untuk peneliti berikutnya untuk mengambil data sampel dengan subjek yang bervariasi dan memberikan butir pernyataan pada kuisioner yang mencakup seluruh aspek dari variabel Penggunaan Mobile Legends dan Perilaku Komunikasi.

Saran praktis peneliti berharap kepada remaja khususnya di Kelurahan Sumber Rejo dapat membatasi diri atau mengurangi dalam penggunaan game online Mobile Legends, karena hal ini dapat menimbulkan dampak buruk bagi perilaku komunikasi. terlalu berlebihan dalam memainkan game dapat menimbulkan dampak negative diantaranya waktu yang tidak teratur, lingkungan sekitar terabaikan, hingga proses komunikasi menjadi berkurang. Tak hanya remaja, orang tua juga memiliki peran yang cukup penting dalam hal mengawasi dan membatasi anak-anaknya saat bermain game, agar mereka dapat terhindar dari rasa kecanduan.

Daftar Pustaka

- Agustina, N. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SMAN 1 X KOTO DIATAS KAB. SOLOK PROVINSI SUMATERA BARAT. In *γ787* (Issue 8.5.2017). UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Anjani, Y. K., & Baskoro, D. N. (2021). Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap

- Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok. *Prosiding Jurnalistik*, 546–554. <https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/Jurnalistik/article/view/27285>
- Fadhil, A. F. (2023). PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMA ISLAM BOARDING SCHOOL RAUDHATUL JANNAH PAYAKUMBUH SUMATERA BARAT. In *Journal of Engineering Research*. UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman. (2021). Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292–299. <https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>
- Lestari, N. K., Sunanto, Mariati, P., & Akhwani. (2024). *Dampak Game Mobile Legends Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan*. 5(1), 17–23.
- Maulida, C. N., & Kamila, A. D. (2021). Pengaruh K-Pop Brand Ambassador Terhadap Loyalitas Konsumen. *Kinesik*, 8(2), 137–145. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i2.154>
- Norfai. (2020). Manajemen Data Menggunakan SPSS. In A. S. Noor (Ed.), *Universitas Islam Kalimantan* (Issue Juli).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Santika, E. F. (2024, juli 5). *10 Game Online yang Paling Banyak Dimainkan Gen Z dan Milenial Indonesia*. Diambil kembali dari katadata.co.id: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/06/05/10-game-online-yang-paling-banyak-dimainkan-gen-z-dan-milenial-indonesia>