

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP
PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL REMAJA DI DESA
WONOSEGOROKABUPATEN BOYOLALI**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I
Pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi Dan Informatika**

Oleh :

**ILHAM MUJADID
L100170100**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP
PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL REMAJA DI DESA WONOSEGORO
KABUPATEN BOYOLALI**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

ILHAM MUJADID
L100170100

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Joko Sutarso, M.Si
N/K. 0001066401

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP
PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL REMAJA DI DESA WONOSEGORO
KABUPATEN BOYOLALI**

OLEH

**ILHAM MUJADID
L100170100**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jumat, 2 Desember 2022
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

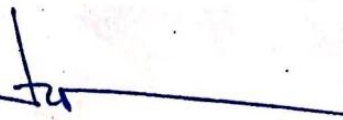
Dewan Penguji:

1. **Drs. Joko Sutarso, M.Si.**
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Sidiq Setyawan M.I.Kom,**
(Anggota I Dewan Penguji)
3. **Yudha Wirawanda, MA**
(Anggota II Dewan Penguji)

()
()
()



Dekan,



**Murgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D
NIK.881**

Pernyataan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 2 Desember 2022

Penulis



ILHAM MUJADID

L100170100

PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL REMAJA DI DESA WONOSEGORO KABUPATEN BOYOLALI

Abstrak

Penelitian ini berisi tentang Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Sosial Remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif analisis regresi linier sederhana, penelitian dilakukan di Desa Wonosegoro, Kabupaten Boyolali. Pengumpulan data menggunakan teknik purposive sampling. Penelitian ini menggunakan teori kultivasi. Pada penelitian ini memaparkan bahwasanya intensitas bermain permainan mampu berpengaruh terhadap perilaku sosial para remaja. Hasil tersebut didukung oleh terdapatnya hasil koefisiensi determinasi (R^2) yakni bernilai 42,8% yang menunjukkan bahwasanya seringkali memainkan mobile legends dapat mempengaruhi perubahan perilaku sosial remaja. Hasil riset ini memaparkan bahwasanya variabel “Pengaruh Game Online Mobile Legends” berpengaruh pada variabel “Perubahan Perilaku Sosial Remaja” sebesar 43,3%. Berdasar hasil diatas bermakna hipotesis awal dari riset ini diterima, bahwasanya ada dampak Permainan Online Mobile Legends pada Perubahan Perilaku Sosial Remaja di Desa Wonosegoro Kabupaten Boyolali.

Kata Kunci: Game Online, Mobile Legends, Perilaku Sosial, Remaja

Abstract

This study contains the influence of online games on changes in adolescent social behavior. This study uses a quantitative method of simple linear regression analysis, the research was conducted in Wonosegoro Village, Boyolali Regency. Data collection using a purposive sampling technique. This study uses cultivation theory. In this study, it is explained that the intensity of playing games can affect the social behavior of teenagers. These results are supported by the presence of a coefficient of determination (R^2) which is 42.8% which indicates that often playing mobile legends can affect changes in adolescent social attitudes. Changes in Adolescent Social Behavior” by 43.3%. Based on the results above, it means that the initial hypothesis of this research is accepted, that there is an impact of Mobile Legends Online Games on Changes in Social Attitudes of Youth in Wonosegoro Village, Boyolali Regency.

Keywords: Online Games, Mobile Legends, Social Behavior, Adolescent

1. PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi yang terus berkembang menjadi pembahasan yang menarik dikalangan masyarakat, dikalangan remaja pembahasan perihal teknologi internet juga tidak kalah menghebohkan, hal ini bisa dilihat dari penggunaan fungsinya sebagai fasilitas hiburan berupa game online. Pendapat Adams dan Rollings didalam Pratama (2017) game online merupakan sebuah permainan yang bisa dijangkau sejumlah pemainnya, dan mesin yang dipergunakan tersebut terhubung melalui internet. Bermain permainan secara online menjadi kegiatan yang ramai didalam tahun-tahun ini, hal tersebut dikarenakan internet yang terus berkembang pesat serta sejumlah

masyarakat yang berminat turut serta didalam game online dengan menyertakan persaingan dan kerjasama (Herodotou, Winters, & Kambouri, 2012).

Game online yang memiliki keunggulan dengan didukung oleh koneksi internet tersebut dapat digunakan para pemain game online untuk bisa mengupdate kualitas dari game itu sendiri dan bisa menggunakan keunggulan tersebut untuk terhubung dengan pengguna game online lainnya (Yusuf et al., 2020)

Mobile Legends merupakan sebuah game pertempuran secara online dan dimainkan menggunakan smartphone. Game ini dijalankan oleh 10 pemain dan terbagi menjadi 2 tim dimana tiap timnya berjumlah 5 individu. Mereka bekerja sama membuat markas lawannya hancur dan menjaga/mempertahankan markasnya sendiri. Permainan akan usai jika satu diantara timnya bisa membuat markas lawannya hancur. Tim yang berhasil membuat markas musuh hancur akan memenangkan permainan, sedangkan tim yang markasnya hancur akan mendapat kekalahan. Pemain game tersebut mencakup remaja hingga dewasa (Yogatama, Kharisma, & Fanani, 2019).

Menurut Baron dan Byrn dalam Nina Winangsih (2012), Perilaku sosial sama dengan respon individu kepada pihak lainnya, perilaku itu dapat diperlihatkan melalui tindakan, perilaku kepercayaan, perasaan, kenangan, dan perasaan menghormati orang lainnya.

Menurut Trismarindra dalam Amanda (2016) mengatakan bahwa pemain game online bisa melupakan waktu dan lupa mengerjakan pekerjaan lainnya. Berubahnya perilaku remaja yang kecanduan game online tidak dirasakan oleh penggunanya, tetapi bisa dirasakan oleh lingkungan sekitarnya. Perilaku adalah segala aktivitas, tingkah laku dan penampilan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Kartono, 2005). Sebagian besar game online memiliki konsekuensi sosial, psikologis, dan fisik yang merugikan dan hampir selalu mengarah pada kecanduan game online. Secara sosial, jumlah waktu yang dihabiskan bersama sangat berkurang, dan hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang (Soleman, 2009)

Menurut penelitian Erika Diana Risanti, Bima Tirta Pradana Ajie Gewab, Nur Mahmudah, Erna Herawati (2020) menyatakan terdapat korelasi diantara adiksi game online terhadap kelainan tingkatan stres remaja.

Monks (2000) memberikan batasan umur remaja yakni 12tahun hingga 21tahun. Remaja adalah masa yang penuh dengan permasalahan. Remaja lebih mudah ketagihan

permainan *online* dibanding orang-orang dewasa. Karena pada umumnya masa-masa remaja dikatakan dalam periode yang tidak stabil, sehingga menjadikannya berkecenderungan terjerumus untuk mencoba bergam hal baru (Jordan & Andersen, 2016).

Penelitian dari Fahmi Rahman Iskandar, Syarip Hidayat & Nana Ganda (2019) menyebutkan 3 kategori intensitas waktu yang dimainkan pada game *Mobile Legend*, yakni golongan intensitas waktu kadang, intensitas waktu sering, serta intensitas waktu selalu. Riset ini memakai 3 golongan diatas guna menetapkan efek yang dialami dalam perubahan perilaku dari remaja di Desa Wonosegoro. Riset ini mempunyai perbedaan terhadap riset awal. Ada sejumlah perbedaan yang ditunjukkan dari sejumlah faktor, meliputi, fokus riset dan metode riset. Penelitian awal berfokus terhadap efek game motivasi belajar pelajar SD (sekolah dasar) memakai metode kualitatif dimana pengambilan datanya lewat hasil pengamatan serta tanya jawab. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada pengaruh permainan *Mobile Legends* terhadap perubahan perilaku remaja di Desa Wonosegoro memakai metode kuantitatif dengan data yang diambil mempergunakan teknik purposive sampling. Kriteria yang ditetapkan terhadap sampel yang akan dipilih yaitu, Remaja dengan usia 12-21 Tahun di desa Wonosegoro dan Remaja yang aktif bermain *Mobile Legends* di Desa Wonosegoro.

Penulis tertarik untuk meneliti bagaimana permainan online *Mobile Legends* dapat mempengaruhi perilaku remaja di Desa Wonosegoro. Oleh karena itu penulis melaksanakan riset berjudul “Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Remaja di Desa Wonosegoro Kabupaten Boyolali”

Bersumber pemaparan dari latar belakang permasalahan, dapat dikemukakan perumusan permasalahan yang disampaikan, yaitu: Bagaimana dampak dari pengaruh game *Mobile Legends* pada perubahan perilaku sosial remaja di Desa Wonosegoro ? Berdasarkan rumusan tersebut, maka riset ini bertujuan: Guna memahami dampak dari pengaruh game *Mobile Legends* pada perubahan perilaku sosial remaja.

2. METODE

Metode riset kuantitatif menggunakan analisa regresi linier sederhana digunakan pada riset ini. Lokasi penelitian yaitu di Desa Wonosegoro Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Penetapan banyaknya sampel pada riset ialah jika populasinya dibawah 100,

maka seluruhnya dipakai hingga menjadi riset populasi. Apabila subyeknya melebihi 100 maka sampel diambil diantara 10%-15% ataupun 20%-25% dari banyaknya populasi (Arikunto, 2002). Populasi pada riset ini ialah remaja di Desa Wonosegoro yang berusia 12tahun-21tahun yaitu sebanyak 118. (sumber data Kelurahan Desa Wonosegoro). Pada riset ini memakai teknik purposive sampling. Menentukan subjek diharuskan selaras terhadap karakteristik yang dipunyai sampel itu (Silalahi, 2009). Kriteria yang ditetapkan yaitu, Remaja berusia 12-21 Tahun di desa Wonosegoro dan Remaja yang aktif memainkan permainan mobile legends di desa Wonosegoro. Berdasarkan data yang diperoleh di Desa Wonosegoro terdapat 118 remaja usia 12-21 tahun maka dari itu akan diambil 25% yang berjumlah 29,5 dan dibulatkan menjadi 30 sampel.

Variabel didalam riset ini ialah variabel independen (X) didalam riset ini ialah “*Game Online Mobile Legends*” dengan indikator antara lain kepemilikan game mobile legends, frekuensi bermain, dampak permainan online (Amanda, 2016). Variabel dependen (Y) didalam riset ini ialah “Perilaku Remaja” dengan indikator antara lain meniru, empati, simpati, agresif verbal dan fisik, mementingkan diri sendiri, merusak (Hurlock, 1980). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian tetapi, perumusan hipotesis berbeda dari perumusan pertanyaan dalam penelitian (Azwar, 2015). Hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut.

Ha: Ada dampak *game online mobile legends* pada perubahan perilaku sosial remaja di Desa Wonosegoro.

Ho: Tidak ada dampak *game online mobile legends* pada perubahan perilaku sosial remaja di Desa Wonosegoro.

Penjelasan dalam variabel X (*Game Online Mobile Legends*) dan variabel Y (Perilaku Remaja) ditetapkan menggunakan skala Likert. Dimana tanggapannya tersusun atas 5 tanggapan yang ditunjukkan Tabel dibawah:

Tabel 1. Skala likert

Keterangan	Alternatif Jawaban	Skor
		(+)
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pengujian reliabilitas dan validitas dilakukan dengan software SPSS (*Statistical and Service Solution*). Pendapat Kriyantono (2010), skor koefisien korelasi meliputi:

Lebih dari 0,90	Korelasi yang sangat tinggi atau sangat kuat
0,71-0,90	Korelasi yang tinggi atau kuat
0,40 -0,70	Korelasi rendah yang cukup berarti
0,20 -0,39	Korelasi rendah tapi pasti
Kurang dari 0,20	Korelasi yang sangat rendah

Pengujian validitas merupakan sebuah ukuran yang memaparkan kesahihan sebuah instrument. Peralatan/instrumen dapat dinyatakan valid jika dapat melakukan pengukuran sesuai harapan. Ghazali (2005), mengatakan untuk menguji validitas, maka dicari nilai korelasi dengan rumus korelasi Product Moments Pearson. Yaitu dengan mengkorelasi skor-skor respons yang didapatkan tiap-tiap unit.

Pada penelitian ini menggunakan uji validasi konstruksi, yaitu ukuran validitas untuk sebuah angket. Angket bisa dinyatakan valid bila tiap unit pernyataan memiliki keterkaitan yang tinggi. Apabila pernyataan yang korelasinya rendah diartikan sebagai pernyataan yang tidak valid.

Uji Reliabilitas (Syaifuddin Azwar, 2001), yaitu bagaimana sebuah pengukuran bisa diyakini. Suatu pengukuran bisa diyakini jika berulang kali mengukur golongan subyek yang sama didapatkan hasil yang juga relatif sama. Reliabilitas dalam riset ini memakai uji *Cronbach Alpha*

Menurut Ghazali (2011), variabel dapat dinyatakan reliabel bila skor Cronbach's Alpha > 0.6, sehingga instrumen/peralatan riset andal/reliabel. Bila skor Cronbach's Alpha < 0.6, maka instrumen/ peralatan riset tidak andal/reliabel. Didalam penyajiannya dilakukan dengan pertolongan program SPSS.

Sesuai dengan judul penelitian, pemaparan dalam variabel X (*Game Online Mobile Legends*) dan variabel Y (Perilaku Sosial Remaja) ditetapkan menggunakan skala likert. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian Regresi Linier Sederhana:

$$Y = a + bX \quad (1)$$

Dimana:

Y = Perilaku Sosial Remaja

X = Game Online Mobile Legend

a = Konstanta (nilai dari Y apabila X=0)

b = Koefisien regresi (dampak positif atau negatif)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

3.1.1 Umur Responden

Kategori umur yang berhak mengisi kuesioner ialah rentang umur 12-21 tahun. Berikut merupakan umur responden yang dipaparkan berbentuk Tabel, diantaranya:

Tabel 2. Ciri-ciri Responden Sesuai Umur

Umur	Frekuensi	Presentase (%)
14	2	6,7%
15	2	6,7%
16	8	26,7%
17	4	13,3%
18	5	16,7%
19	5	16,7%
20	3	10%
21	1	3,3%
Jumlah	30	100%

Sumber: data primer diolah

Berdasar Tabel di atas umur responden paling banyak ialah 26,7 % yaitu umur 16 tahun serta umur responden tersedikit berumur 21 tahun dengan presentase 3,3 %.

3.1.2 Jenis Kelamin/Gender

Gender remaja yang menjawab kuesioner penelitian sesuai ketentuan pria dan wanita. Dibawah merupakan hasil dari gender responden berbentuk tabel:

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	23	76,7%
Perempuan	7	23,3%
Jumlah	30	100 %

Sumber: data diolah

Bersumber tabel diatas disimpulkan bahwa jenis kelamin dari 30 responden yaitu 76,7% ialah pria serta 23,3% ialah wanita.

3.2 Uji Persyaratan Analisis

3.2.1 Pengujian Validitas

Pengujian validitas adalah sebuah uji yang berguna guna memahami bagaimana peralatan pengukuran bisa melakukan pengukuran sebuah hal yang diukurnya. (Mailoor et al., 2017). Riset ini memakai 25 subjek sebagai bahan pengujian validitas

dimana taraf signifikansinya 5% serta skor r_{tabel} 0,396. Jika skor r_{hitung} diatas 0,396 maka unit pernyataannya dapat dinyatakan valid.

Tabel 4. Uji Validitas

Variabel	Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Pengaruh Game Mobile Legends	X1	0.825	0.396	Valid
	X2	0.772	0.396	Valid
	X3	0.655	0.396	Valid
	X4	0.907	0.396	Valid
	X5	0.943	0.396	Valid
	X6	0.869	0.396	Valid
	X7	0.841	0.396	Valid
	X8	0.872	0.396	Valid
	X9	0.820	0.396	Valid
	X10	0.768	0.396	Valid
	X11	0.888	0.396	Valid
	X12	0.790	0.396	Valid
	X13	0.843	0.396	Valid
Perilaku Sosial Remaja	Y1	0.929	0.396	Valid
	Y2	0.852	0.396	Valid
	Y3	0.826	0.396	Valid
	Y4	0.907	0.396	Valid
	Y5	0.900	0.396	Valid
	Y6	0.820	0.396	Valid
	Y7	0.936	0.396	Valid
	Y8	0.839	0.396	Valid
	Y9	0.742	0.396	Valid
	Y10	0.847	0.396	Valid
	Y11	0.920	0.396	Valid
	Y12	0.954	0.396	Valid
	Y13	0.832	0.396	Valid

Dari hasil pengujian validitas yang dilakukan menunjukkan bahwa masing-masing pernyataan mendapatkan nilai r_{hitung} melebihi r_{tabel} hingga seluruh unit pernyataan yang telah dipaparkan didalam angket ialah valid.

3.2.2 Hasil pengujian reliabilitas

Menurut Sugiharto & Situnjak (2006), uji reliabilitas digunakan pada penelitian untuk mengumpulkan informasi serta bisa mengungkapkan data secara sungguh-sungguh di lapangan. *Cronbach Alpha* digunakan guna menghitung uji reliabilitas pada riset ini.

Hasil pengujian reliabilitas variabel X yakni Dampak Game Online *Mobile Legends*, meliputi:

Tabel 5. Uji Reliabilitas Variabel X

Cronbach Alpha	N of Items
,961	13

Sumber: Data Diolah

Metode tersebut dipakai guna melakukan perhitungan reliabilitas sebuah pengujian didalam riset yang bisa melakukan pengukuran terhadap perilaku. Guna memahami riset ini reliabel maka koefisien reliabilitas $> 0,06$ Siregar (2015). Bersumber data tersebut maka hasil pengujian reliabilitas variabel X yakni Dampak Game Online *Mobile Legends* konsisten dikarenakan hasil skor $0,961 > 0,06$.

Hasil reliabilitas *Cronbach Alpha* variabel Y yakni Perubahan Perilaku Sosial Remaja sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Reliabilitas Variabel Y

Cronbach Alpha	N of Items
,973	13

Sumber: Data Primer Diolah

Bersumber Tabel tersebut hasil pengujian reliabilitas *Cronbach Alpha* pada variabel Y yakni Perubahan Perilaku Sosial Remaja dinyatakan konsisten lantaran hasil dari skor reliabilitas $0,973 > 0,06$.

3.3 Pembahasan

Dalam penelitian ini melibatkan 30 remaja sebagai responden dengan umur paling banyak yakni 26,7 % ialah berumur 16 tahun serta responden tersedikit ialah berusia 21 tahun dengan presentase 3,3 %. Melalui hasil pengujian validitas yang telah dijalankan, masing-masing soal mendapatkan skor r_{hitung} melebihi daripada r_{tabel} (0,396) hingga seluruh item pernyataan yang telah disajikan dalam kuesioner adalah valid. Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel X yaitu Pengaruh Game Online *Mobile Legends* bernilai 0,961 dan variabel Y yakni Perubahan Perilaku Sosial Remaja bernilai 0,973. Semua kuisisioner didalam riset ini dapat dikatakan reliabel/andal karena dua variabelnya mempunyai hasil diatas 0,6.

Hasil pada penelitian ini didukung oleh Teori Kultivasi, dimana teori ini memiliki konsep perihail efek yang didapatkan *heavy viewers* karena melihat siaran TV dalam intensitas waktu yang tinggi yang tanpa mereka sadari dapat memiliki kecenderungan untuk mengikuti arus tayangan televisi yang disaksikannya. Dalam penelitian ini, pernyataan “anda sering bermain game mobile legends dalam sehari” yang disajikan kepada responden, 43,3% menghabiskan waktu selama 7-9 jam sehari

untuk bermain game mobile legends. Konsep *resonance* atau perilaku cemas dari *heavy viewers* akibat melihat berbagai adegan kekerasan yang ada pada televisi dan membayangkannya kejadian tersebut terjadi pada dirinya dalam kehidupan nyata. Dalam pernyataan kuesioner “Anda masih terbayang tentang game mobile legends meskipun sedang tidak memainkannya” sebesar 36% atau 11 responden menjawab Setuju. Hal tersebut membuat mereka menghubungkan kejadian dalam kehidupan nyata dengan sesuatu yang ada didalam game, mereka membayangkan seolah-olah kejadian didalam kehidupan nyata berhubungan dengan sesuatu yang ada didalam permainan mobile legends yang sering mereka mainkan. Selain itu pernyataan “Anda menjadi jarang bersosialisasi karena sering bermain game” jawaban responden tertinggi adalah Sangat Setuju (SS) dengan presentase 43,3%. Selain itu pernyataan “Anda lebih sering berkata kasar kepada lingkungan sekitar karena terbiasa dalam bermain game” memiliki jawaban tertinggi adalah Sangat Setuju (SS) sebesar 50%.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal febri Ramadani (2018) menjelaskan perilaku pemain ketika bermain game mobile legends mencerminkan hasil melalui sosial media seperti tampilan pada instagram, whatsapp, dan facebook. Mereka merasa puas dan bangga dengan pencapaian yang didapat, menghabiskan uang untuk membeli skin yang disukai dalam mobile untuk menunjang game play mereka, membentuk tim juga dilakukan para narasumber dengan alasan agar mudah mendapatkan kemenangan.

Adapun mengatakan bahwa dampak sosial bermain permainan online dapat menjadikan remaja abai serta tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya. Permainan online dapat menjadikan kita kurang peduli terhadap apa yang ada disekitar kita.

Pada penelitian ini memaparkan bahwasanya intensitas bermain permainan mampu berpengaruh terhadap perilaku sosial para remaja. Hasil tersebut didukung oleh terdapatnya hasil koefisiensi determinasi (R^2) yakni bernilai 42,8% yang menunjukkan bahwasanya seringkali memainkan mobile legends dapat mempengaruhi perubahan perilaku sosial remaja. Dalam persentase, pernyataan dalam kuesioner yang menyatakan bahwa mereka ketagihan bermain game mobile legends menyatakan Sangat Setuju sebesar 60%, bermain game mobile legends setiap hari menyatakan Setuju dan Sangat Setuju sebesar 43,3 %, dalam sehari menghabiskan waktu selama 7-9 jam menyatakan Setuju 43,3%. Durasi bermain game masuk dalam kategori tinggi

jika bermain dalam waktu lebih dari 5 jam, 3 - 5jam masuk dalam kategori sedang dan 1-2 jam tergolong rendah. Frekuensi bermain games dikatakan tinggi apabila bermain dalam frekuensi setiap hari, 3 - 5 kali dalam seminggu kategori sedang dan 2 kali seminggu tergolong rendah (Malahayati, 2012).

Game online mampu mengurangi suatu kegiatan yang sifatnya positif yang dapat dilaksanakan anak-anak didalam umur perkembangannya. Seseorang yang ketergantungan pada permainan online bisa mempengaruhi waktu belajarnya serta kapabilitas didalam melakukan adaptasi dalam lingkup sosialnya (Ali, Dwikurnaningsih, & Setyorini, 2019). Hal tersebut terdapat dalam kuesioner penelitian, pada item pernyataan “Lebih Sering begadang untuk bermain game mobile legends” sebanyak 53,3% atau 16 responden menjawab Sangat Setuju. Waktu yang digunakan untuk bermain game hingga rela begadang akan berdampak pada waktu belajar mereka. Item pernyataan “Rela menunda belajar demi bermain game mobile legends” sebanyak 40% atau 12 responden menjawab Setuju. Perilaku sosial dapat timbul akibat aspek luar yang berpengaruh terhadap hubungan diantara tiap tiap orang ataupun suatu golongan. Game online juga berdampak pada perilaku sosial yang bersifat negatif, diantara tiap tiap orang seperti bersikap apatis, merasa cuek atau acuh terhadap sekitar, melakukan aktifitas yang tidak bermanfaat, dan terbiasa berkata kasar dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Rusnaini Fauziah (2013) menemukan pengaruh perubahan perilaku sosial seperti membuat siswa SMP N Samboja menjadi acuh dan kurang peduli terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pemakaian waktu secara berlebih didalam memainkan permainan online menjadikan kegiatan turun dratis. Kelainan tersebut membuat prioritas remaja secara nyata berubah (King & Delfabbro, 2018). Terlalu sering memainkan game online juga dapat membuat seseorang berkembang menjadi pribadi yang antisosial atau sikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. (Prayuda et al., 2020). Hal tersebut dibuktikan dalam item pernyataan “Anda menjadi jarang bersosialisasi karena terlalu sering bermain game” dengan presentase 43,3% dan sebanyak 13 responden menjawab Sangat Setuju. Selain itu pada item pernyataan “Anda merasa emosional terhadap lingkungan sekitar karena kalah bermain game” dengan presentase 43,3% atau sebanyak 13 responden menjawab Sangat Setuju. Bahkan mereka yang bermain game mobile legends dalam intensitas waktu yang tinggi lebih

memilih berinteraksi dengan teman didalam game dibandingkan dengan teman di sekitarnya dengan presentase 46,7% atau sebanyak 14 responden menjawab Sangat Setuju. Efek dari kecanduan permainan online merupakan investasi waktu secara berlebih (Baggio et al., 2016).

4. PENUTUP

Penelitian berjudul “Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Perubahan Perilaku Sosial Remaja di Desa Wonosegoro Kabupaten Boyolali” ini mempunyai tujuan guna memahami dampak dari efek permainan *Mobile Legends* pada perubahan perilaku sosial remaja yang dibuktikan menggunakan teori kultivasi dengan jumlah sampel 30 remaja. Hasil riset ini memaparkan bahwasanya variabel “Pengaruh Game Online Mobile Legends” berpengaruh pada variabel “Perubahan Perilaku Sosial Remaja” sebesar 43,3%. Berdasar hasil diatas bermakna hipotesis awal dari riset ini diterima, bahwasanya ada dampak Permainan Online Mobile Legends pada Perubahan Perilaku Sosial Remaja di Desa Wonosegoro Kabupaten Boyolali. Hasil dari persamaan regresi sederhana menerangkan jika terdapat pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Perubahan Perilaku Sosial Remaja sebesar 0,796.

Dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa permainan permainan online bisa memberikan pengaruh pada perubahan perilaku sosial remaja jika digunakan pada intensitas yang tinggi sehingga membuat para penggunanya kecanduan sehingga tanpa disadari berdampak pada perilaku sosialnya, seperti jarang bersosialisasi dengan teman sebaya, merasa emosional kepada lingkungan sekitar, berkurangnya interaksi dengan orang tua, berkurangnya waktu belajar, dan terganggunya hubungan sosial akibat pengaruh game online.

Peneliti ingin memberikan saran kepada peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti topik serupa dengan menambahkan variabel lain yang berkaitan untuk mencari tahu faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3) 2016: 290-304, 290-304.
- Azwar, S. (2015). Metode Penelitian (Cetakan ke16). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Bryant, Jennings & Dolf Zillmann (ed). 2002 – 2 nd edition. Media Effects: Advanced in Theory and Research. London: Laurence Erlbaum Associates.
- Cooper, A. (2000). Seks Maya: The Dark Side Of The Force: A Special Issue of The Journal Sexual Addiction & Compulsivity. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Demetrovics, Z., & Király, O. (2016). Commentary on Baggio et al. (2016): Internet/gaming addiction is more than heavy use over time. *Addiction (Abingdon,England)*, 111(3), 523–524. <https://doi.org/10.1111/add.13244>
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 13-15.
- Erizka, M. A. (2019). Korelasi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Dengan Keterampilan Sosial Siswa MAN 3 Banda Aceh. *Volume 4 Nomor 3 tahun 2019*, 60-66.
- Fadly Firmansyah Putra, A. R. (n.d.). Dampak Game Online terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Journal Uniska*, 98-103.
- Fahmi Rahman Iskandar, S. H. (2019). Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 116-122.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikas*, 1-16.
- Herodotou, C., Winters, N., & Kambouri, M. (2015). An Iterative, Multidisciplinary Approach to Studying Digital Play Motivation. *Games and Culture*, 10, 249 - 268.
- Hurlock. (2010). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti dkk. Edisi kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1981). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Iskandar, F. R., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 116-122.
- Istiqomah. (2016). Dampak Game pada Kepribadian Sosial Anak. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. *Skripsi Semarang. UIN Walisongo Semarang*.
- J.W, S. (2003). *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Jakarta: Erlangga.
- Jordan, Chloe J., and Susan L. Andersen. 2016. "Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence." *Developmental cognitive neuroscience* 25 (1): 29-44. doi:10.1016/j.dcn.2016.10.004.
- Kartono, & Kartini. (n.d.). *Pemimpin dan Kepemimpinan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kasriani. (2014) Dampak Tayangan Show Imah Di Trans Tv Pada Gaya Bicara Remaja Di Desa Santan Ilir Kecamatan Marangkayu. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2014, 4 (2): 231-244
- Malahayati, Dara. (2012). Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi Universitas Indonesia*.

- Monks. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: UGM Press.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Non Formal*, 115-122.
- Nurul Ismi, A. (2020). Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 1-10.
- Pradana Ajie Gewab, B. T., Risanti, D. E., Herawati, E., & Mahmudah, N. (2020). Hubungan Adiksi Game Online dan Merokok Dengan Stres Pada Remaja *Biomedika*, 12(2) 117-123/DOI: 10.23917/biomedika.v12i2.10737 Biomedika, ISSN 2085-8345
- Price, J. (2019). Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention - D. King, & P. Delfabbro (2018). Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention. Academic Press 294 pages. RRP: \$117.95 (paperback); \$153.93 (e-book). (ISBN 978012819241). *The Educational and Developmental Psychologist*, 36(2), 90–90. Cambridge University Press.
- Ramli, K. (2016). *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Richard, W., & Turner , L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi* . Jakarta: Salemba Humainika.
- Saefudin, & Venus, A. (2007). *Cultivation Theory*. Mediator Vol 8 No 1. Silalahi, & Uber. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Yogatama, I. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2558-2566.
- Yusuf, Y., Abd Hamid, I., & Rahmat,A. (2020). Impact Online Games for Teens in Well Gorontalo City. *International Journal of Innovations in Engineering Research and Technology*, 7(07), 18–22.