

Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok

Yosephine Kiki Anjani, D. Nawolo Baskoro

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Interstudi

Jl. Wijaya II No.62 Jakarta 12160

Yosephine.kikianjani@yahoo.co.id, dnawolobaskoro@gmail.com

Abstract—The aim of this research is to determine the effect of Mobile Legends online game to the behavior of SMA Yadika 12 Depok students. The method used in this research is survey method, with approach is a quantitative. Primary data that obtained from questionnaires and measured using a Likert scale. Data were analyzed using simple linear regression analysis with the SMA Yadika 12 Depok students who play the Mobile Legends online game as the research population. The sampling technique used in this reseach is simple random sampling. The total number of students population was 263 people, total sample was 148 people. Formula with reliability testing using the Cronbach Alpha, data confirmation techniques to test the validity using the KMO (Keizer Mayer Olkin) and data processing techniques that used in this research is SPSS. This study uses the Media dependency theory where this theory considers media. The results of this shows that the Mobile Legend online game influences the communication behavior of SMA Yadika Depok students obtained is 63%, which means that there is a strong influence between the X variables of the Mobile Legend online game on the Y variable of students communication behavior of SMA Yadika 12 Depok.

Keywords—*Game Online, Mobile Legend, Communication Behavior*

Abstrak— Penelitian ini dibuat bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok. Metode yang digunakan adalah metode survey, dengan pendekatan kuantitatif. Data primer diperoleh dari kuesioner dan diukur dengan menggunakan skala likert. Data dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan populasi penelitian Siswa/i SMA Yadika 12 Depok yang suka bermain game online Mobile Legend. Teknik sampling yang digunakan yaitu simple random sampling. Jumlah populasi siswa 263 orang, jumlah sampel 148 orang. Uji reabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha, untuk menguji validitasnya menggunakan rumus KMO (Keizer Mayer Olkin) dan teknik pengolahan data menggunakan SPSS, teknik konfirmasi data menggunakan Media dependency theory atau teori ketergantungan media. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa game online Mobile Legend berpengaruh terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok sebesar 63% yang artinya terdapat pengaruh yang kuat antar variabel X game online Mobile Legend terhadap variabel Y Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok.

Kata Kunci—*Game Online, Mobile Legend, Perilaku Komunikasi*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan game saat ini terus meningkat dan semakin menarik perhatian untuk dimainkan. Tidak hanya menjadi sarana hiburan dan menjalin komunikasi antar sesama pemain, game juga dapat membuat rasa lelah dan penat hilang setelah beraktifitas. Fitur serta grafis yang digunakan pada permainan semakin nyata dan bagus, menjadi alasan banyak orang untuk bermain game. Apalagi dizaman sekarang game tidak hanya bisa dimainkan secara *single player*, tapi juga sudah bisa dimainkan secara online (*multiplayer*). Karena adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih terutama pada jaringan internet, menjadi suatu hal yang menarik perhatian para *gamers* (sebutan untuk para penggemar game) untuk menciptakan kreasi didunia online dengan game yang diminatinya. Penikmat game biasanya mulai dari kalangan SD, SMP, SMA, mahasiswa sampai orang dewasa. Game atau permainan merupakan sesuatu yang bisa dimainkan dengan mengikuti adanya peraturan tertentu sehingga ada pemain yang menang dan ada yang kalah (M. Fahrul, 2010).

Menurut Kim dkk (Azis, 2019) game online diartikan sebagai game atau permainan dimana para pemain bisa bermain di waktu yang sama lewat jaringan internet. Tidak hanya menjadi sarana hiburan untuk bermain, game online juga bisa menjadi sarana sosialisasi. Game online ini juga mengajarkan suatu hal yang baru karena adanya durasi waktu bermain yang sering. Dengan sering melihat adanya waktu bermain game online, maka dapat memicu berbagai dampak yang salah satunya bisa mempengaruhi perilaku komunikasi seseorang. Biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan hiburan. Apalagi aplikasi game sekarang sangat mudah untuk diunduh sehingga menarik perhatian para pencinta game online untuk memainkannya. Salah satu game online yang sedang populer saat ini yaitu game bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) *Mobile Legend* atau yang biasa disebut ML dimasyarakat (Tamura, 2008). Berdasarkan pada data yang diambil dari Google playstore, game online Mobile Legend ini sudah diunduh kurang lebih 50 juta kali. Game online Mobile Legend ini selain bagus dan mudah untuk diunduh, juga menjadi favorit dikalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa karena selain game ini dapat banyak menampilkan dan memilih *hero* favorit, pemain juga bisa membentuk tim yang sempurna dengan tujuan untuk menghancurkan dan mengalahkan tim lawan. Game online Mobile Legend

tentunya cukup menarik, dimana para pemain membangun kerjasama, membuat strategi guna menghancurkan menara milik lawan. Game online ini menampilkan kontrol gaya *joystick virtual* terdapat dibagian sebelah kiri bawah layar dan disebelah kanan bawah terdapat tombol *skill*. Didalam game ini juga terdapat berbagai macam *hero* dan skin yang dijual mulai dari Rp. 15.000,- sampai Rp. 2.000.000,- per itemnya (ggwp.id, 2018).

Terlalu sering memainkan game online ini dapat memicu berbagai dampak tertentu. Yang paling sering terjadi ketika bermain game online secara berlebihan, yaitu bisa mempengaruhi psikologi hingga membuat seseorang menjadi emosional, apalagi waktu bermain game online yang sering. Sedangkan seseorang dalam usia tumbuh masih sangat membutuhkan interaksi sosial dengan sesama dikehidupan nyata. Sering ditemukan seseorang yang sedang bermain game online dalam keadaan mereka akan kalah, mereka dapat dengan mudahnya mengeluarkan kalimat atau kata-kata (bahasa) kasar dan kotor berupa hinaan menggunakan nama binatang atau bahasa yang vulgar seperti jenis kelamin pada pemain lain hingga yang paling parah itu meningkatnya emosi yang dapat membuat seseorang menjadi agresif. Keadaan tersebut biasanya terjadi karena reaksi seseorang dalam bermain game online.

Penelitian terdahulu oleh (Darnis Arnetta Sari, 2018), membuktikan bahwa bermain game online mobile legend dapat mempengaruhi perilaku agresif. Hal ini memberikan inspirasi pada peneliti apakah bermain game online mobile legend juga berpengaruh pada perilaku komunikasi. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui seberapa berpengaruhnya game online Mobile Legend terhadap perilaku komunikasi siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat saat bermain game tersebut. Peneliti memilih SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat untuk diteliti karena memiliki akses yang mudah untuk aspek-aspek penelitian. Peneliti juga sering mendengar kata-kata yang kasar sering keluar setelah tidak bermain Mobile Legend bersamaan dengan siswa/i lainnya. Penelitian ini membahas tentang pengaruh dari bermain game online Mobile Legend terhadap perilaku komunikasi siswa termasuk efek yang ditimbulkan. Penelitian ini menggunakan teori ketergantungan media atau *media dependency theory* merupakan teori komunikasi massa yang dapat digunakan untuk melihat efek media pada tingkatan sikap dan pendapat. Pertama kali teori ini diperkenalkan oleh Sandra Ball - Rokeach dan Melvin Defleur (1976).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah yaitu berapa besar pengaruh game online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat. Perilaku komunikasi yang dimaksud adalah dalam komunikasi sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui pengaruh dari bermain game online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12

Depok Jawa Barat.

Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa/i mengenai apa saja efek yang dapat ditimbulkan dari penggunaan game online Mobile Legend. Dapat juga dijadikan sebagai referensi untuk melihat keterkaitan antara karakteristik siswa/i dengan fenomena yang sedang berkembang dimasyarakat saat ini terkait permasalahan penggunaan game online Mobile Legend ini dengan dampak atau efek yang ditimbulkan. Sehingga dapat juga dimanfaatkan sebagai informasi mengenai pengaruh game online Mobile Legend terhadap perilaku komunikasi siswa/i dan dapat menambah wawasan terkait gambaran perilaku komunikasi pada siswa/i yang bermain game online Mobile Legend ini. Penelitian ini dapat juga digunakan untuk bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya tentang studi game online Mobile Legend dan bisa digunakan menjadi bahan penelitian lebih lanjut mengenai topik ini.

Secara praktis penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk pihak-pihak yang membutuhkan pengetahuan tentunya yang berhubungan dengan masalah yang ada dalam penelitian ini. Diharapkan juga dapat membantu para orang tua untuk lebih mengetahui efek yang dapat ditimbulkan dari bermain game online Mobile Legend jika dimainkan berlebihan, sehingga para orang tua dapat mengingatkan, mengawasi, mengontrol, dan membatasi waktu atau durasi bermain game online saat sedang berada dirumah ataupun diluar rumah. Dapat menjadi masukan untuk para siswa/i dalam mengontrol perilaku komunikasi yang kurang baik pada saat kalah bermain game online dan dapat membatasi durasi siswa/i dalam bermain game online Mobile Legend. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembacanya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi

Selain menjadi sarana hiburan, game juga bisa menjadi media untuk memperluas jaringan komunikasi sesama pemain. Banyak hal yang dibicarakan pada saat sebelum atau sesudah bermain game online atau bahkan untuk membicarakan strategi dalam bermain dengan tujuan mengalahkan lawan. Komunikasi itu sendiri adalah proses penyampaian pesan oleh pengirim pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan) yang berisi informasi, dapat mengubah sikap, perilaku atau pendapat secara langsung dan tidak langsung seperti lewat radio, televisi, surat kabar, majalah.

Komunikasi adalah proses yang menjelaskan “siapa”, “mengatakan apa”, “dengan menggunakan saluran apa”,

“kepada siapa”, dan “dengan akibat apa”, “hasil apa” (Harold Lasswell, 2017).

Melalui komunikasi yang para pemain lakukan didalam game online Mobile Legend ini tidak jarang menjadi berlanjut dan memperluas hubungan komunikasi di dunia nyata.

B. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan proses pengirim pesan (komunikator) dengan menggunakan media untuk mengirimkan pesan kepada khalayak luas secara terus menerus dengan tujuan dapat menciptakan suatu makna serta bisa mempengaruhi khalayak banyak.

Komunikasi massa merupakan pesan yang disampaikan lewat media massa kepada banyak orang (Bittner, 1999).

C. Perilaku Komunikasi

Pada umumnya perilaku komunikasi sebagai bagian dari perilaku yang merupakan aktivitas baik yang terlihat ataupun tidak terlihat. Perilaku komunikasi adalah tindakan yang ada pada saat berkomunikasi, setiap tindakan dalam komunikasi meliputi tindakan verbal dan nonverbal. Pesan verbal yang dimaksud adalah proses komunikasi yang menggunakan satu kata atau lebih sedangkan pesan nonverbal merupakan proses komunikasi dimana pesan yang disampaikan tidak menggunakan kata-kata (R. Nur Abdurakhman, 2020).

D. Game Online

Game online merupakan permainan yang mengandalkan jaringan. Jaringan yang dimaksud disini adalah jaringan internet dan semacamnya seperti, jaringan data ponsel, modem, dan koneksi

kabel (wifi). Game online sendiri mempunyai jenisnya masing-masing, mulai dari cara bermain permainan yang sederhana berbasis teks sampai dengan bermain permainan yang sudah menggunakan grafik canggih dan dapat menciptakan dunia virtual sehingga para pemain bisa bermain sekaligus. Game online dapat dikatakan juga sebagai kegiatan sosial karena para pemain bisa saling berkomunikasi secara virtual walaupun jaraknya berjauhan dan sering membentuk komunitas di dunia maya.

Game online merupakan bentuk dari permainan yang bisa terhubung melalui jaringan internet. Game online ini tidak memiliki batasan pada perangkat yang akan digunakan untuk bermain, yang dimaksud tidak memiliki batasan disini adalah game online dapat dimainkan di komputer, laptop, smartphone hingga tablet sekalipun. Asal semua perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet, maka game online bisa dimainkan. (Amanda, 2016).

E. Mobile Legend

Dengan suka bermain game online Mobile Legend ini bisa diartikan sebagai rasa ketertarikan dalam bermain game ini tanpa ada paksaan atau suruhan dari orang lain. Game online *Mobile Legend* merupakan game MOBA (*Multiplayer online Battle Arena*) yang bisa diunduh di ponsel lalu dimainkan dengan setiap timnya terdiri dari 5 orang kemudian pertarungan 5 vs 5. Dalam area bermain *Mobile Legend* mempunyai 3 jalur (*line*) atas, tengah dan bawah yang setiap jalur diperkuat dengan adanya 2 tower

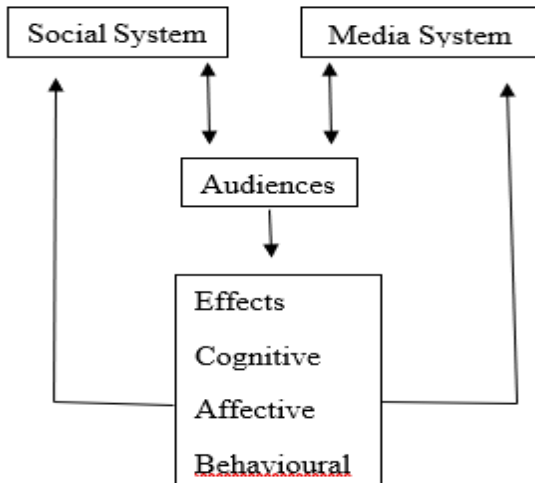
dan 1 tower utama. Tim harus saling bekerjasama dengan tujuan untuk mengalahkan dan menghancurkan tower utama lawan dengan bermacam-macam *hero* yang sudah dipilih dan yang bisa digunakan, setiap *hero* pun memiliki kekuatannya masing-masing

Permainan ini akan diawali dengan cara para pemain menentukan 1 *hero* yang ada dalam daftar *hero*, yang dapat digunakan oleh pemain. Biasanya *hero* yang tersedia merupakan *hero* yang sudah dibeli oleh pemain, ada juga *hero* yang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem game itu sendiri. Dengan artian, tidak semua *hero* langsung bisa dimainkan, ada yang berbayar untuk mempunyai *hero* yang diinginkan. Untuk memperkuat strategi tim, para pemain menggunakan *hero* yang sudah dikuasai, sehingga pemain sudah bisa menepatkan posisi *hero* untuk menyerang ke posisi lemah lawan. Lalu dengan melihat peta yang ada pada game ini maka tiap tim bisa melihat titik kosong yang ada pada lawan, biasanya titik kosong itu menjadi sasaran mudah untuk menghancurkan menara lawan. Tidak jarang juga para pemain yang tiba-tiba keluar dari game ini karena sinyal atau jaringan internet yang digunakan tidak tersambung atau tiba-tiba terputus. Ini yang biasanya menyebabkan kekalahan pada tim, karena jika pemain tiba-tiba keluar dari game ini maka *hero* yang dimainkan otomatis dijalankan oleh sistem game itu sendiri. Oleh karena itu game online Mobile Legend ini sangat mengandalkan kekompakkan dan kerja sama tim yang baik. Biasanya lama waktu permainan ini sekitar 15-30 menit untuk 1 ronde, tergantung dari tingkat kesulitan masing-masing tim dalam mengalahkan atau menghancurkan lawan, (esportsnesia.com).

F. Kerangka Dasar Teori

Teori yang digunakan adalah ketergantungan media atau *media dependency*. Menurut Sandra Ball - Rokeach dan Melvin Defleur (1976), teori ketergantungan digunakan untuk dapat melihat efek media pada tingkatan sikap dan pendapat. Teori ini telah menganggap media adalah suatu kebutuhan pokok yang akan memenuhi kebutuhan khususnya game online Mobile Legend sebagai sarana hiburan yang jika digunakan berlebihan dapat berdampak pada perilaku komunikasi. *Media dependency theory* memiliki hati atau jantungnya suatu sistem. Ada tiga pihak di mana media, pendengar, dan masyarakat terlihat mempunyai hubungan ketergantungan satu sama lain.

Gambar 1
Kerangka Dasar Teori



Gambar 1. Kerangka Dasar Teori

Kesimpulan dari media *dependency theory* adalah sistem pendekatan teori komunikasi massa yang digunakan untuk melihat efek media pada tingkatan sikap dan pendapat.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2016) metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode atas dasar filsafat positivisme yang menilai realitas/ gejala/ fenomena/ kejadian, semua itu bisa dikelompokkan menjadi relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan yang memiliki gejala bersifat sebab akibat. Metode ini digunakan untuk dapat meneliti populasi atau sampel tertentu. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena ingin mengetahui apa yang mempengaruhi terjadinya suatu fenomena sosial, atau kejadian dengan artian peneliti ingin dapat mengetahui hubungan antar dua variabel (sebab akibat). Penelitian yang dilakukan berbentuk data yang menggunakan angka-angka bersifat objektif yang artinya peneliti tidak boleh membuat batasan konsep ataupun alat ukur data sesuai kehendak hatinya sendiri.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu metode survey. Survey adalah metode riset dimana kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan datanya. Dengan tujuan bisa mendapatkan informasi tentang sejumlah responden yang mewakili populasi tertentu yaitu Siswa/i SMA Yadika 12 Depok, Jawa Barat.

C. Populasi, sampel, teknik dan pengumpulan data

Populasi adalah suatu daerah atau wilayah yang terdapat objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan ciri-ciri tertentu, dipilih peneliti dalam penelitian untuk

dipelajari selanjutnya ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Jadi populasi dalam penelitian ini adalah Siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat yang peneliti ambil sebanyak 236 orang. Pengambilan jumlah populasi diambil dari seluruh siswa/i SMA Yadika Depok Jawa Barat (sekolah.data.kemdikbud).

Dengan pengambilan sampel yang tepat merupakan langkah pertama dari keberhasilan penelitian, memilih sampel yang tidak benar dan tidak tepat juga akan menghasilkan temuan yang kurang memenuhi sarannya. Sampel penelitian merupakan bagian lebih kecil lagi yaitu sekelompok individu yang menjadi bagian dari populasi, dimana peneliti langsung melakukan pengumpulan data, pengamatan atau pengukuran pada kelompok ini (Dharma, 2011).

Untuk mendapat jumlah sampel yang dimaksudkan, peneliti menggunakan ukuran sampel dengan rumus Slovin. Peneliti menggunakan rumus ini karena peneliti sudah mengetahui jumlah populasi yang akan diteliti, yaitu sebanyak 236 orang. Jumlah sampel yang digunakan diantara 30 sampai 500 atau populasi yang digunakan dalam penelitian kecil atau lebih kecil dari 1000 (Notoatmodjo, 2012).

Rumus slovin menentukan sampel adalah sebagai berikut,

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

Keterangan :

n = Besar sampel

N = Besar populasi

d = Presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir. 0,05/10%

Untuk pengaplikasiannya adalah sebagai berikut,

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

$$n = \frac{236}{1 + 236(0,05)^2}$$

$$n = \frac{236}{1 + 236(0,0025)}$$

$$n = \frac{236}{1 + 0,59}$$

$$n = \frac{236}{1,59}$$

$$n = 148,427 \text{ (dibulatkan menjadi 148)}$$

$$n = 148 + (148 \times 10\% \text{ mencegah terjadinya dropout dalam penelitian})$$

$$n = 162,8 \text{ (dibulatkan menjadi 163)}$$

Dari penghitungan diatas, maka total banyaknya sampel yang diambil untuk dijadikan responden dalam penelitian ini sebanyak 163 orang. Ini jumlah sampel untuk menghindari terjadinya *dropout*. Dikatakan *dropout* apabila responden tidak dapat menyelesaikan kriteria yang ada didalam kuesioner dengan lengkap. Data dalam penelitian ini tetap sampel yang seharusnya yaitu sebanyak 148 orang. Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah Siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat.

Peneliti menggunakan *non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Dengan membagikan atau menyebarkan kuesioner melalui pertimbangan tertentu kepada Siswa/i SMA Yadika 12 Depok yang berisikan pertanyaan melalui online survei yang dibuat di *Google Form*, dikhususkan yang suka bermain game online *Mobile Legend*. Pengambilan data yang digunakan yaitu menggunakan kuesioner (angket) yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pengambilan data yang dilakukan dengan menyebarkan form kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang Pengaruh Game online *Mobile Legend* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat.

Peneliti menyebarkan kuesioner bertujuan untuk mencari dan mengetahui informasi lengkap tentang masalah yang muncul dari responden. Peneliti tidak harus cemas apabila jawaban responden saat mengisi pertanyaan tidak sama dengan kenyataan yang ada. Responden memberikan jawaban dengan menggunakan tanda X atau \surd .

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai guna mengukur fenomena atau kejadian alam ataupun sosial yang dilihat secara jelas. Semua fenomena ini disebut variabel penelitian, (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan jenis data kuantitatif dari sumber primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari responden melalui kuesioner yang disebarkan. Yang menjadi sumber dari data primer ini adalah siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat, khususnya yang suka bermain game online *Mobile Legend*. Sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, jurnal berupa teori ataupun data yang terkait dengan penelitian, internet, serta data dari sekolah SMA Yadika 12 Depok, Jawa Barat.

E. Teknik Pengolahan Data

memasukan data lalu proses data dan keluar output data (Priyastama, 2017).

Dengan menggunakan skala likert memudahkan responden memahami kuesioner yang ada untuk diisi. Skala ini dipakai untuk dapat mengukur sikap seseorang terhadap suatu objek. Indikator variabel sikap terhadap suatu objek adalah acuan didalam pembuatan pertanyaan atau pertanyaan yang wajib diisi oleh responden. Jawaban dari setiap pertanyaan yang menggunakan skala likert mempunyai varian jawaban, mulai dari yang sangat positif sampai sangat negatif, yaitu diungkapkan dengan pernyataan Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Ragu-ragu (R), Setuju (S) Sangat Setuju (SS) (Sugiyono, 2016).

F. Teknik Analisis Data

Menggunakan teknik analisis data yaitu kuantitatif dengan menggunakan metode statistik. Analisis ini dimaksudkan agar dapat mengetahui pengaruh antar dua variabel yaitu Game online *Mobile Legend* (X) terhadap perilaku komunikasi (Y). Untuk melihat pengaruh dua variabel, peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana karena setiap regresi dipastikan terdapat korelasinya. Dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh antar variabel (sebab akibat). Rumus regresi linear sederhana yaitu (Kriyantono, 2016).

$$Y = a + bX$$

Y = Variabel tidak bebas. nilai variabel dependen yang diprediksi

X = Variabel bebas. nilai variabel independen

a = Konstanta atau bila harga X = 0

b = Koefisien regresi yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel dependen

Nilai a dihitung dengan rumus

$$a = \frac{\sum Y (\sum X^2) - \sum X \sum XY}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Nilai b dihitung dengan rumus:

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Analisis faktor dilakukan untuk melihat kekuatan hubungan antar variabel yang satu dengan variabel lainnya, (Budiastuti & Bandur, 2018). Analisis hubungan ini digunakan untuk mencari dan menguji pengaruh. Variabel analisis yang dihubungkan adalah variabel bebas *Mobile Legend* (X) dengan variabel terikat Perilaku Komunikasi (Y).

G. Teknik Konfirmasi Data

1. Validitas dan Reliabilitas

Berkaitan dengan kekuatan hubungan atau korelasi antar variabel uji validitas yang digunakan di penelitian ini yaitu analisis faktor menggunakan metode Kaiser Mayer Olkin. Pengukuran reliabilitas penelitian ini menggunakan metode Croncbach Alpha yang didukung dengan teknik *Statistical Package of the Social Sciences (SPSS)*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan

A. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas Game Online Mobile Legend (X)

TABEL 1. KMO AND BARTLETT'S TEST

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		,872
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	1321,448
	df	136
	Sig.	,000

Hasil tabel diatas terlihat bahwa nilai KMO yang ditunjukkan dari variabel X (Game online Mobile Legend) yaitu sebesar 0,872 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel X (Game online Mobile Legend) memiliki tingkat validitas yang memenuhi syarat yaitu nilai KMO lebih besar dari 0,5 serta nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data yang ada sudah valid.

2. Uji Validitas Perilaku Komunikasi (Y)

TABEL 2. KMO AND BARTLETT'S TEST

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		,918
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	1391,408
	df	78
	Sig.	,000

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai KMO yang ditunjukkan dari variabel Y (Perilaku Komunikasi siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat) yaitu sebesar 0,918 dengan tingkat nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa variabel Y (perilaku komunikasi siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat) memiliki tingkat validitas yang memenuhi syarat yaitu nilai KMO lebih besar dari 0,5 serta nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data yang ada sudah valid.

3. Uji Reliabilitas

TABEL 3. HASIL UJI RELIABILITAS KUESIONER PENELITIAN

Variabel	Koefisien Reliabilitas	Nilai Kritis	Keterangan
Bermain Game Online	0,912	0,6	Reliabel
Perilaku Komunikasi	0,930	0,6	Reliabel

Tabel diatas menunjukkan bahwa diketahui nilai reliabilitas setiap pernyataan pada kuesioner masing-masing variabel yang diteliti lebih besar dari 0,6. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap pernyataan pada kuesioner pantas untuk mengukur variabel.

B. Analisis Deskriptif Data Responden

Responden yang digunakan sebanyak 148 Siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa barat.

TABEL 4. KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN USIA

Usia	Frekuensi	Persentase
15 - 16 Tahun	37	25%
16 - 17 Tahun	53	36%
17 - 18 Tahun	58	39%
Total	148	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 148 responden penelitian ini, sebanyak 37 orang atau 25% berusia 15-16 tahun, siswa berusia 16-17 tahun sebanyak 53 orang atau 36%, dan sebanyak 58 orang atau 39% berusia 17-18 tahun.

1. Analisis Deskriptif Variabel (X)

Hasil penelitian menunjukkan 148 responden menyatakan menjawab Sering bermain game online Mobile Legend. Dari 148 responden yang mengembalikan kuesioner, diperoleh jawaban tentang game online Mobile Legend sebagai berikut:

TABEL 5. SKOR JAWABAN RESPONDEN TERHADAP ITEM-ITEM PERNYATAAN PADA VARIABEL GAME ONLINE MOBILE LEGEND

No.	Kode	Skala Kuisioner				Jumlah	Total Skor
		4	3	2	1		
1	X.1	f	11	83	54	0	148
		%	7,4	56,1	36,5	0,0	
2	X.2	f	8	87	45	8	148
		%	5,4	58,8	30,4	5,4	
3	X.3	f	8	37	82	21	148
		%	5,4	25,0	55,4	14,2	
4	X.4	f	4	37	87	20	148
		%	2,7	25,0	58,8	13,5	
5	X.5	f	4	59	59	26	148
		%	2,7	39,9	39,9	17,6	
6	X.6	f	4	95	29	20	148
		%	2,7	64,2	19,6	13,5	
7	X.7	f	6	98	26	18	148
		%	4,1	66,2	17,6	12,2	
8	X.8	f	6	61	67	14	148
		%	4,1	41,2	45,3	9,5	

9	X.9	f	6	17	106	19	148
		%	4,1	11,5	71,6	12,8	
10	X.10	f	6	97	34	11	148
		%	4,1	65,5	23,0	7,4	
11	X.11	f	6	41	89	12	148
		%	4,1	27,7	60,1	8,1	
12	X.12	f	91	36	20	1	148
		%	61,5	24,3	13,5	0,7	
13	X.13	f	75	48	24	1	148
		%	50,7	32,4	16,2	0,7	
14	X.14	f	18	112	17	1	148
		%	12,2	75,7	11,5	0,7	
15	X.15	f	5	29	95	19	148
		%	3,4	19,6	64,2	12,8	
16	X.16	f	82	59	6	1	148
		%	55,4	39,9	4,1	0,7	
17	X.17	f	6	14	107	21	148
		%	4,1	9,5	72,3	14,2	
Total Skor							6521

Hasil tabel diatas diperoleh total skor sebesar 6521 dengan bobot skor tertinggi 4 dan bobot skor terendah 1 untuk pernyataan variabel game online Mobile Legend. Berikut merupakan perhitungan rentang tingkat skor untuk membuat interval kategori variabel Game online Mobile Legend :

Skor maksimum = $148 \times 17 \times 4 = 10064$
 Skor minimum = $148 \times 17 \times 1 = 2516$
 Rentang skor $10064 - 2516 = 7548$
 Rentang antar tingkat = $7548 / 4 = 1887$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan panjang interval untuk setiap kategori yaitu 1887 sehigga jumlah skor tanggapan dari 17 butir pernyataan tentang Game online Mobile Legend jika digambarkan dalam garis kontinum maka akan diperoleh rentang sebagai berikut :



Gambar 2. Garis Kontinum Variabel Game online Mobile Legend

Hasil garis kontinum diatas dengan jumlah skor tanggapan dari 17 pernyataan yang diajukan mengenai variabel game online Mobile Legend, diperoleh pernyataan bahwa sebesar 63% responden masuk kategori Sering bermain.

2. Analisis Deskriptif Variabel (Y)

Dari 148 responden yang mengembalikan kuesioner diperoleh jawaban mengenai perilaku komunikasi siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat sebagai berikut :

TABEL 6. SKOR JAWABAN RESPONDEN TERHADAP ITEM-ITEM PERNYATAAN PADA VARIABEL PERILAKU KOMUNIKASI SISWA/I SMA YADIKA 12 DEPOK JAWA BARAT.

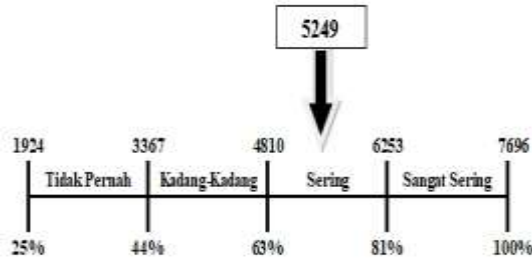
No.	Kode	Skala Kuisioner				Jumlah	Total Skor
		4	3	2	1		
1	Y.1	f	7	7	116	18	148
		%	4,7	4,7	78,4	12,2	
2	Y.2	f	99	28	19	2	148
		%	66,9	18,9	12,8	1,4	
3	Y.3	f	8	113	20	7	148
		%	5,4	76,4	13,5	4,7	
4	Y.4	f	5	105	27	11	148
		%	3,4	70,9	18,2	7,4	
5	Y.5	f	5	104	13	26	148
		%	3,4	70,3	8,8	17,6	
6	Y.6	f	19	103	21	5	148
		%	12,8	69,6	14,2	3,4	
7	Y.7	f	94	31	20	3	148
		%	63,5	20,9	13,5	2,0	
8	Y.8	f	6	97	25	20	148
		%	4,1	65,5	16,9	13,5	
9	Y.9	f	10	96	25	17	148
		%	6,8	64,9	16,9	11,5	
10	Y.10	f	6	47	80	15	148
		%	4,1	31,8	54,1	10,1	
11	Y.11	f	5	98	26	19	148
		%	3,4	66,2	17,6	12,8	
12	Y.12	f	6	101	16	25	148
		%	4,1	68,2	10,8	16,9	
13	Y.13	f	6	103	23	16	148
		%	4,1	69,6	15,5	10,8	
Total Skor							5249

Hasil tabel diatas, diperoleh total skor sebesar 5249 dengan bobot skor tertinggi 4 dan bobot skor terendah 1 untuk pernyataan variabel perilaku komunikasi. Berikut merupakan perhitungan rentang tingkat skor untuk membuat interval kategori variabel perilaku komunikasi siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat:

Skor maksimum = $148 \times 13 \times 4 = 7696$
 Skor minimum = $148 \times 13 \times 1 = 1924$
 Rentang skor = $7696 - 1924 = 5772$
 Rentang antar tingkat = $5772 / 4 = 1443$

Hasil perhitungan diatas, didapatkan panjang interval

untuk setiap kategori adalah 1443 sehingga jumlah skor tanggapan responden dari 13 butir pernyataan tentang perilaku komunikasi siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat jika digambarkan dalam garis kontinum maka akan diperoleh rentang sebagai berikut :



Gambar 3. Garis Kontinum Variabel Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat.

Hasil garis kontinum diatas melalui skor tanggapan dari 13 pernyataan yang diajukan tentang variabel perilaku komunikasi, diperoleh pernyataan bahwa sebesar 63% masuk kategori Sering menunjukan perilaku komunikasi didalam bermain game online Mobile Legend.

C. Analisis Regresi Linear Sederhana

TABEL 7. HASIL KOEFISIEN REGRESI

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,063	2,068		1,481	,141
	Bermain Game Online	,735	,046	,796	15,891	,000

Dependent Variable: Perilaku Komunikasi

Hasil tabel diatas diketahui nilai konsta koefisien regresi, sehingga dapat dibentuk regresi sederhana dengan nilai konstan (a) = 3,063, nilai b = 0,735 dan $t_{hitung} = 15,891$ pada sig = ,000 sehingga dapat dihitung $Y = a + bX = 3,063 + 0,735 X$ dan koefisien variabel sebesar 0,735. Y akan berubah dengan cara perubahannya dipengaruhi oleh X yaitu sebesar 0,735.

Selanjutnya tingkat signifikan sebesar (α) 5% dengan menggunakan SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) diperoleh data 148 (n-(k+1)), yaitu (148-(1+1) = 146 maka dari itu didapat hasil $t_{tabel} 1,976$. Artinya bermain Game online Mobile Legend berpengaruh terhadap perilaku komunikasi siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat.

D. Analisis Koefisien Determinasi

TABEL 8. MODEL SUMMARY

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,796 ^a	,634	,631	4,23292

- a. Predictors: (Constant), Bermain Game Online
- b. Dependent Variable: Perilaku Komunikasi

R disebut juga sebagai koefisien korelasi, maka diperoleh nilai sebesar 0,796 atau 79,6%. R square disebut koefisien determinasi. Dari tabel diatas maka diperoleh nilai R square 0,634 atau 63,4% yang menunjukkan bahwa Game online Mobile Legend (X) memberikan pengaruh sebesar 63,4% terhadap perilaku komunikasi (Y) Siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat.

Berdasarkan pada pemaparan sebelumnya, dimana penelitian ini memiliki butir pernyataan pada kuesioner yang masing-masing variabelnya sedang diteliti. Nilai R atau koefisien relasi yang didapatkan lebih dari 0,6 yang artinya terdapat pengaruh yang kuat antar variabel yaitu Pengaruh Game online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat. Dengan signifikansi sebesar 0,000 yang artinya angka dihasilkan lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ dengan hasil uji validitas lebih besar dari 0,5 yang artinya Game online Mobile Legend berpengaruh terhadap perilaku komunikasi siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat dengan perolehan nilai sebesar 0,634 atau 63,4% yang menunjukkan Game Online Mobile (X) memberikan pengaruh sebesar 63,4% terhadap perilaku komunikasi siswa/i SMA Yadika 12 Depok Jawa Barat (Y). Karena pemain game online Mobile Legend tidak mungkin bisa lepas dari saling berkomunikasi dengan sesama pemain lainnya apalagi game ini sangat membutuhkan kerjasama tim untuk menghancurkan pihak lawan. Selain komunikasi dapat terjadi langsung pada saat sedang berkumpul bermain game ini, komunikasi juga bisa terhubung dari jarak jauh. Biasanya komunikasi ini bisa terjadi dan dilakukan oleh para pemain karena adanya fasilitas bawaan yang dimiliki oleh game online Mobile Legend ini fasilitas bawaan yang dimiliki oleh game tersebut, yaitu tersedianya *room chat*. *Room Chat* atau ruang ngobrol ini merupakan sarana yang disediakan oleh sebuah aplikasi agar bisa berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal bahkan belum pernah bertemu sekalipun. Oleh karena itu dalam game online Mobile Legend ini komunikasi bisa terus terjalin antar sesama pemain.

Dalam game online Mobile Legend ini, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi dalam sebuah pertarungan. Perilaku komunikasi mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertarungan yang sama-sama bertujuan untuk mengalahkan antar tim. Sehingga jika situasi tim dalam keadaan kalah bisa meluapkan kekesalannya dengan mengeluarkan perilaku komunikasi yang kasar atau tidak enak untuk didengar.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian ini game online Mobile Legend yang menjadi faktornya, yang dimainkan oleh siswa/I SMA Yadika 12 Depok. Simpulan menunjukkan bahwa jawaban dari penelitian ini telah mengidentifikasi game online Mobile Legend berpengaruh kuat terhadap perilaku komunikasi siswa/I SMA Yadika 12 Depok.

Namun penelitian ini memiliki keterbatasan yang diharapkan dapat menjadi penelitian lanjutan diluar perilaku komunikasi. Dapat menambah wawasan terkait gambaran perilaku komunikasi pada siswa/i yang bermain game online Mobile Legend ini. Dapat juga dijadikan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya dalam hal pengaruh bermain game online Mobile Legend.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- [2] Bittner. (1999). Komunikasi Massa. In Gramedia Widiasarana (p. 1).
- [3] Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). Validitas dan Reabilitas Penelitian.
- [4] Darnis Arneta Sari. (2018). Hubungan Karakteristik Remaja Dan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Smp Darul Ma'arif Jakarta Selatan. *Ilmu Kesehatan*.
- [5] Dharma, K. K. (2011). Metodologi Penelitian Keperawatan : Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian. In TIM.
- [6] Harold Lasswell, (2017). Konsep dan Aplikasi Ilmu Komunikasi. In Yogyakarta : CV. Andi offset (p. 2).
- [7] Kim dkk (Azis, 2019). Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan. In Cv. Ae Media Grafika (P. 5).
- [8] Kriyantono, R. (2016). Teknik Praktis Riset Komunikasi. In Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [9] M. Fahrul. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Mata Kuliah Kajian Kurikulum Smk Di Jurusan Informatika Universitas Negeri Surabaya Andhika Puntadewa Meini Sondang Sumbawati. *Informasi, Pendidikan Teknologi Teknik, Fakultas Surabaya, Universitas Negeri Elektro, Pendidikan Teknik Teknik, Fakultas Surabaya, Universitas Negeri*, 04, 147.
- [10] Notoatmodjo, S. (2012). Metodologi Penelitian Kesehatan. In Jakarta : Rineka Cipta.
- [11] Priyastama, R. (2017). Buku Sakti Kuasai SPSS. In Yogyakarta: Start Up.
- [12] R. Nur Abdurakhman. (2020). Perilaku Dan Komunikasi Kesehatan. In Syntax Computama (p. 2).
- [13] Sandra Ball - Rokeach dan Melvin Defleur, (1976). (1976). Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach). *Jurnal Hikmah*, VI(01), 2–12.
- [14] Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In Bandung: Alfabeta.
- [15] Tamura, H. (2008). Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan MAHASISWA. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Sumber lain :

- [16] [Http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/](http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/) Rabu, 05 Agustus 2020
Ggwp.id. Kamis, 20 Agustus 2020. Esportsnesia.com. Selasa, 21 Juli 2020