

PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA DI KECAMATAN SEDATI SIDOARJO SIDOARJO (Studi Kasus Pada Komunitas Remaja JOSIYJO)

¹Daffa Ramadhana Rochim, ²Judhi Hari Wibowo, ³Bagus

Cahyo Shah Adhi Pradana,

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Daffaramadhana46@gmail.com

Abstract

The phenomenon of the emergence of online games seems to grab the attention of the players. Many online games are provided and can be obtained easily, only by using a smartphone we can already find the game according to what we want. This latest online game Mobile Legends is very popular, even to the point that a Mobile Legends lovers' union is formed which is filled with teenagers, spurring the phenomenon of liking to play this Mobile Legends online game. The S-O-R theory is used in this study to see if there are influences or effects arising from the online game Mobile Legends. This research was conducted with the aim of knowing the effect of the online game Mobile Legends on changes in adolescent behavior in Sedati, Sidoarjo District. This game is a war strategy game and is included in the MOBA game category. The population in this study were teenagers who were in Sedati, Sidoarjo District. To determine the number of samples, the Slovin formula was used with a precision of 10%, so that a sample of 78 people was obtained. Data collection using a questionnaire instrument. the independent variable is the online game Mobile Legends which includes duration, attention, and frequency. While the dependent variable is the behavior of adolescents in Sedati, Sidoarjo District which includes cognitive, affective and conative which can be measured by determining changed behavior. The hypothesis of this study is Ho, namely there is no change in behavior towards adolescents in Sedati, Sidoarjo District, Ha, namely there is a change in behavior towards adolescents in Sedati, Sidoarjo District. Data collection technique used is to use a questionnaire that is a list of questions.

Keywords: *Influence, Behavior change, online games, Mobile Legends*

Abstrak

Fenomena kemunculan *game online* nampaknya menyita perhatian para pemain. Banyak *game online* yang disediakan dan bisa diperoleh dengan mudah, hanya dengan melalui *smartphone* kita sudah dapat mencari game sesuai yang kita inginkan. Terbaru ini *game online* Mobile Legends yang marak sekali dimainkan, bahkan hingga terbentuk persatuan pencinta Mobile Legends yang diisi oleh para remaja, memacu pada fenomena gemar memainkan *game online* Mobile Legends ini. Teori S-O-R digunakan dalam penelitian ini untuk melihat adakah pengaruh atau efek yang timbul dari *game online* Mobile Legends. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh *game online* Mobile Legends terhadap perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo. Game ini merupakan game strategi peperangan dan masuk kedalam kategori *game* MOBA. Populasi dalam penelitian ini adalah para remaja yang berada di Kecamatan Sedati, Sidoarjo. Untuk menentukan jumlah sample digunakan rumus Slovin dengan

presisi 10%, sehingga diperoleh sample sebanyak 78 orang. Pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner. Indikator variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen adalah *game online* Mobile Legends yang meliputi durasi, atensi, dan frekuensi. Sedangkan variabel dependen adalah perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo yang meliputi kognitif, afektif dan konatif yang dapat diukur dengan menentukan perilaku yang berubah. Hipotesis penelitian ini adalah H_0 yaitu tidak terdapat perubahan perilaku terhadap remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo, H_a yaitu terdapat perubahan perilaku terhadap remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo.

Kata Kunci: Pengaruh, Perubahan perilaku, *game online*, Mobile Legends

Pendahuluan

Seiring berkembangnya teknologi dan jaringan internet pada zaman sekarang ini memunculkan berbagai hal yang bisa diakses hanya dengan mengandalkan jaringan internet, dapat dilihat di Indonesia saat ini kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik di perkotaan maupun pedesaan, dimana media tradisional seperti koran, radio, televisi telah ditinggalkan. Media baru ini tentu saja sangat memudahkan masyarakat dalam mencari sebuah informasi yang ingin diketahui, dengan bermodalkan teknologi seperti smartphone, laptop, komputer, internet, dls. Internet merupakan sarana yang paling dibutuhkan oleh masyarakat saat ini, dengan adanya jaringan internet tidak hanya sebuah informasi yang bisa didapatkan, internet bahkan dapat juga digunakan untuk mencari sebuah hiburan seperti menonton film dan bermain *game* yang saat ini dapat dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada pada saat ini (Ahmadi, 2020). *Game online* sendiri terdiri dari berbagai macam tipe dan genre. Hal ini disesuaikan dengan minat dari masyarakat yang memiliki selera *game online* yang berbeda-beda, tiap orang pasti memiliki genre *game online* favoritnya masing-masing (Caesar, 2015).

Mobile Legends ini pertama kali dirilis pada tahun 2016, dalam jangka waktu yang cukup singkat, Mobile Legends menjadi salah satu *game* paling laris di Indonesia bahkan hingga saat ini. *Mobile Legends* juga berhasil mendapatkan penghargaan *Most Favorite Game of the Year* pada ajang penghargaan *Indonesia Gaming Awards 2019*. (esports.id) Mobile Legends merupakan *game online mobile* yang dimainkan melalui *smartphon*. banyak orang tua yang tidak mengetahui dampak negatif yang diberikan oleh *smartphone* kepada anaknya dan membiarkan anaknya terlalu sering bermain dengan *smartphone* nya. *Smartphone* masa kini berbeda dengan *smartphone* pada masa lalu, *smartphone* pada masa kini telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang dapat diunduh hanya dengan menggunakan jaringan internet. . Perilaku Remaja juga sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual dengan cara berpikir mereka, remaja ini memungkinkan mereka tidak hanya mampu mengintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat dewasa, tetapi juga merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan, dengan kata lain mereka belajar memegang peranan penting sebagai makhluk sosial yang memiliki norma tertentu dalam pergaulannya di lingkungan sosial. (Mohammad Ali, 2012).

Seiring bertambahnya usia, maka dapat didefinisikan sebagai peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Dalam hal psikologis remaja adalah suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar. Tentunya perubahan tersebut akan mempengaruhi perilaku remaja secara intelektual dalam hal berpikir. Dalam artian lain remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak menuju ke dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan pada fisik serta perubahan emosional yang kemudian tercermin pada sikap dan tingkah laku. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang sangat mudah berpengaruh terhadap arus informasi entah itu positif ataupun negatif (Sari et al., 2018). Jika dikaitkan dengan perilaku

remaja, terlalu sering bermain *game online* akan dapat menimbulkan kecanduan yang di mana hal tersebut akan menimbulkan kerugian yang signifikan. Pemain akan sering mengisi waktunya hanya dengan bermain *game online* dan mengorbankan waktu untuk tidur, belajar, dan waktu berkumpul bersama keluarga. Selain itu, *game online* juga membuat para remaja susah bersosialisasi terhadap masyarakat sekitar dan hanya mementingkan bermain menggunakan *smartphone* nya.

Peneliti menemukan bahwasannya para remaja ini membentuk sebuah komunitas yang bernama "JOSIYJO". Komunitas ini sendiri terbentuk pada tahun 2021 berawal dari diadakannya sebuah *tournament* yang diselenggarakan di salah satu warung kopi yang berada di Kecamatan Sedati, Sidoarjo, Sidoarjo. Tujuan dibentuknya komunitas ini adalah sebagai wadah untuk para pemain yang aktif dalam bermain Mobile Legends yang berada di Kecamatan Sedati, Sidoarjo, Sidoarjo, wadah yang dimaksudkan ialah tempat para pemain untuk saling *sharing* tentang *game online* Mobile Legends. Peneliti disini memfokuskan untuk meneliti remaja yang tergabung dalam komunitas "JOSIYJO" dikarenakan peneliti juga mencari para remaja yang aktif dalam bermain Mobile Legends agar data yang didapatkan sesuai dengan kemauan peneliti yaitu melihat adakah pengaruh *game online* Mobile Legends terhadap perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo, Sidoarjo. Alasan peneliti melakukan penelitian di Kecamatan Sedati, Sidoarjo dikarenakan melihat banyaknya minat para remaja untuk bermain *game online* pada saat diadakannya sebuah lomba 17 Agustusan serta adanya remaja yang bermain *game online* di warung-warung kopi hingga menjelang dini hari. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah pengaruh yang diberikan *game online* Mobile Legends terhadap perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo. Tujuannya adalah mengetahui pengaruh yang diberikan yang diberikan *game online* Mobile Legends terhadap perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang akan digunakan adalah dengan menggunakan metode kuantitatif. Dasar dari penelitian yang digunakan adalah survei. Secara umum, survei memakai angket ataupun kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Dengan digunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi dari responden yang mewakili populasi. Dalam penelitian survei, responden akan diminta untuk memberikan jawaban singkat yang telah tertulis dalam kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah para remaja yang bermain *game online* Mobile Legends di Kecamatan Sedati, Sidoarjo. Para remaja ini membuat sebuah komunitas dan biasanya sering berkumpul di warung-warung kopi untuk menghabiskan waktunya bermain sebuah *game online* Mobile Legends, komunitas ini bernama "JOSIYJO", dengan terbentuknya sebuah komunitas ini juga membuat para remaja dapat berkomunikasi dan bermain bersama walaupun dari rumahnya masing-masing. Anggota resmi dalam komunitas ini berjumlah 350 orang. Sampel yang akan diteliti adalah para remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo yang tergabung dalam komunitas *game online* Mobile Legends dan ditemukan sebesar 78 responden yang dihitung menggunakan rumus slovin dengan *margin error* 10%.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert yang dimana skala likert digunakan untuk mengukur sikap seseorang tentang suatu objek sikap. Setiap pernyataan dihubungkan dengan jawaban yang berupa pernyataan sikap ataupun berupa dukungan yang diungkapkan dengan kata-kata: Sangat Setuju (SS)/(5), Setuju (S)/(4), Ragu-ragu (R)/(3), Tidak Setuju (TY)/(2), Sangat Tidak Setuju (STS)/(1) (Sukendra, 2020). Analisis statistik dipergunakan dalam penelitian kuantitatif ini. Statistik sangat melekat dalam penelitian kuantitatif. Analisis data ini berfungsi untuk mengolah data menjadi informasi yang objektif sehingga logis dan mudah dipahami. Teknik yang digunakan yakni Analisis Regresi Linear Sederhana (hubungan antara X dan Y)

Hasil dan Pembahasan

Mobile Legends merupakan permainan yang dimainkan oleh 10 orang dan terbagi menjadi 2 tim, tujuan utama *game* ini ialah para pemain diharuskan dapat menghancurkan *base* lawan dengan strategi pada masing-masing tim. *Game Mobile Legends* sendiri dikembangkan oleh Moonton, yang merupakan perusahaan game asal China. *Mobile Legends* dibuat Moonton pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis *Mobile Legend* ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar IOS. Di Dalam *Mobile Legends* juga terdapat *hero* atau karakter yang dapat dimainkan oleh masing-masing *player* pada setiap rondonya. 1 *player* dapat memilih 1 *hero* yang nantinya akan dimainkan didalam permainan *game online* *Mobile Legends*, setiap *hero* juga memiliki keunikan dari segi *skill* yang dimilikinya. Dalam memperoleh data penelitian ini, peneliti menyebarkan kuesioner secara *online* kepada 78 responden yang memenuhi syarat dan sesuai dengan jumlah sampel yang ditentukan untuk kebutuhan penelitian. Setelah data selesai dikumpulkan dengan lengkap, peneliti melakukan tahap berikutnya, yaitu tahap analisis data.

Berikut hasil data yang didapat dari penyebaran kuesioner adalah (1) Identitas yang dimaksud merupakan data-data yang diperoleh berdasarkan karakteristik responden yang meliputi : Usia, Jenis Kelamin, dan Pekerjaan. Dari bagian usia dapat diketahui bahwa banyak responden yang bermain *game online* *Mobile Legends* adalah responden dengan range usia 20- 24 tahun sebanyak 54 orang (69,2%), usia 15-19 tahun berjumlah 22 orang (28,2%), dan data responden dengan range usia 10-14 tahun berjumlah 2 orang (2,6%), dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa umur yang mendominasi bermain *game online* *Mobile Legends* adalah range usia 20-24 tahun. Untuk jenis kelamin hasilnya adalah (76,9%) jenis kelamin laki- laki yang berjumlah 60 orang, dan pada jenis kelamin perempuan didapatkan (23,1%) yang berjumlah 18 orang. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kebanyakan yang bermain *game online* *Mobile Legends* didominasi oleh responden berjenis kelamin laki-laki. Data pekerjaan responden hasil datanya adalah berdasarkan dari pekerjaan diperoleh hasil yaitu sebanyak 34 orang yang berstatus mahasiswa (43,6%), 18 orang berstatus pelajar (23.1%), dan seimbang untuk status karyawan swasta, status lainnya dengan 13 orang (16.7%). Hasil tersebut memperlihatkan bahwasannya mayoritas yang bermain *game online* *Mobile Legends* adalah para mahasiswa.

Uji validalitas dilakukan untuk mengukur kevalidan suatu kuesioner. Instrumen dalam penelitian dikatakan valid jika nilai koefisien korelasi lebih besar daripada nilai r tabel. Nilai r tabel dalam pengujian validalitas sebesar 0,222 dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05. Merujuk pada hasil dari uji validalitas dihasilkan bahwa semua instrumen mulai dari variabel bebas (X) maupun variabel terikat (Y) semuanya menghasilkan nilai $r_{Hitung} >$ daripada r_{Tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini dapat dikatakan valid. Pengujian realibilitas menggunakan hasil perhitungan nilai *Cronbach alpha*. Indikator atau pertanyaan dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach alpha* $>$ 60%, ditunjukkan dengan bahwa semua nilai dari variabel bebas (X) maupun variabel terikat (Y) menghasilkan nilai *Cronbach alpha* $>$ 0,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini reliabel. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal maka butuh di uji dengan menggunakan metode Kolmogrov Smirnov. Pada metode Kolmogrov Smirnov, jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. (Dr. Mulyono, S.E., 2019). Dapat dilihat bahwa nilai signifikansi berada di 0,200, yang dimana ini lebih besar 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan dapat digunakan dalam penelitian. Menurut Ghozali dalam (Suparyanto et al., 2015) menjelaskan bahwa uji linearitas digunakan untuk melihat spesifikasi model yang digunakan

apakah sudah benar atau tidak. Dengan uji linearitas, model dapat dinyatakan mengalami syarat linearitas jika nilai *sig linearity* < 0,05 dan nilai *sig. deviation from linearity* > 0,05. nilai *sig linearity* sebesar 0,000 (< 0,05) dan *sig. deviation from linearity* sebesar 0,587 (> 0,05). Maka dapat disimpulkan data sudah linear atau asumsi uji linearitas sudah terpenuhi. uji heteroskedastisitas adalah varian tidak homogen, yang berarti model regresi yang baik adalah model yang telah memenuhi syarat tidak terdapat masalah heteroskedastisitas. Model dinyatakan tidak terjadi heteroskedastisitas jika probabilitas lebih besar dari taraf signifikansi (5%) atau (0,05). Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS ditemukan nilai signifikansi variabel *Game Online Mobile Legends* sebesar 0,730 (> 0,05). Maka dapat disimpulkan data tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui hasil statistik pengaruh *game online Mobile Legends* terhadap perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo. Diperoleh persamaan regresi linear sederhana, $Y = 2,958 + 0,320 X$, Y = Perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo, X = Variabel pengaruh *game online Mobile Legends*, Nilai (a) atau Konstanta bernilai 2,958 (positif), artinya jika variabel bebas (*Mobile Legends*) bernilai 0 atau tidak meningkat, maka nilai variabel terikat (Perubahan Perilaku) akan tetap bernilai 2,958. Koefisien regresi nilai (b) sebesar 0,320 (positif), hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas (*Mobile Legends*) memiliki hubungan searah dengan variabel terikat (Perubahan Perilaku). Jika *Mobile Legends* ditingkatkan sebesar satu satuan maka akan meningkatkan Perubahan Perilaku sebesar 0,320 satuan. Analisis korelasi merupakan metode statistika yang dapat digunakan untuk mengetahui arah dan kuatnya hubungan antar dua variabel atau lebih. Besarnya koefisien korelasi (R) antara dua variabel adalah untuk memberi interpretasi terhadap kuat atau lemahnya pengaruh. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai korelasi sebesar 0,745. Maka nilai korelasi 0,745 masuk dalam interval 0,60-0,799 dengan tingkat hubungan kuat. Sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kekuatan hubungan *game online Mobile Legends* terhadap perubahan perilaku memiliki tingkat hubungan yang kuat. Nilai koefisien determinasi digunakan untuk melihat kontribusi antara variabel bebas (*Mobile Legends*) terhadap variabel terikat (Perubahan Perilaku) dalam bentuk persen. Untuk melihat besar pengaruh variabel bebas (*Mobile Legends*) terhadap variabel terikat (Perubahan Perilaku) digunakan nilai *R Square*. hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,556 atau (55,6%), artinya variabel *game online Mobile Legends* memberikan sumbangan atau pengaruh terhadap variabel perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo. Sedangkan sisanya 44,4% disebabkan oleh faktor atau 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. Adapun kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, antara lain :

- a. Jika $t \text{ Hitung} > t \text{ Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan *game online Mobile Legends* terhadap perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo.
- b. Jika $t \text{ Hitung} < t \text{ Tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan *game online Mobile Legends* terhadap perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo.

Diketahui bahwa nilai $t \text{ Hitung}$ sebesar 9,750 lebih besar dari $t \text{ Tabel}$ 1,991 dengan nilai signifikan $0,00 < 0,05$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa *game online Mobile Legends* berpengaruh signifikan terhadap perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo dikarenakan nilai $t \text{ Hitung} > t \text{ Tabel}$ dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Sehingga hal ini

menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya *game online* Mobile Legends memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo.

Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh dari *game online* Mobile Legends terhadap perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo, tepatnya pada remaja yang tergabung dalam komunitas "JOSIYJO". Dapat dilihat bahwasannya dengan seberapa sering mereka bermain dan berapa lama sudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang kemudian menimbulkan perubahan-perubahan perilaku yang secara tidak langsung dialami oleh para remaja ini.

Penutup

Hasil penelitian melalui uji hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana yang memunculkan hasil bahwasannya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya *game online* Mobile Legends memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perubahan perilaku remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo, serta menunjukkan bahwa teori yang melandasi penelitian ini yaitu teori S-O-R (Stimulus-Organism-Respon) dikatakan terbukti terlihat dari faktor keyakinan bahwa penyebab sikap yang dapat berubah tergantung pada kualitas rangsang yang berkomunikasi dengan organisme dan jika stimulus tersebut mendapatkan perhatian maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari setiap individu yang nantinya akan terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang diterima atau bisa disebut dengan perubahan sikap/perilaku seperti halnya para remaja di Kecamatan Sedati, Sidoarjo. Adapun dampak dari bermain *game online* Mobile Legends terhadap para penggunanya. Dampak positif dari bermain *game online* yakni bisa mengisi waktu senggangnya dengan cara bermain game (kebutuhan sarana hiburan), melatih komunikasi dengan baik, menambah relasi, memanfaatkan adanya teknologi, memperbaiki suasana hati, mendapatkan pengetahuan baru.

Tak jarang ditemui bermain *game online* dijadikan sebagai hobi tersendiri dan menjadi pencapaian bagi para pemainnya. Bisa kita lihat dari pertumbuhan dunia *E-sport*, banyak sekali *pro-gamers* yang berhasil mengantongi pundi-pundi kekayaan dari hasil bermain *game online*. Dampak negatif dari bermain Mobile Legends sendiri yakni membuang-buang waktu, masih banyak orang-orang yang bermain tanpa jeda sehingga mempengaruhi kesehatan para pemainnya. Hal ini dikarenakan bermain secara berlebihan dan terus-menerus bisa menjadikan penggunanya menjadi tidak peduli atau acuh terhadap orang di sekitarnya. Bermain game juga bisa mempengaruhi emosi dari pemainnya, mulai dari berkata kasar maupun menjatuhkan kawan dan lawannya sekaligus, serta menyebarkan ujaran kebencian juga keluar dari antar pemain.

Dalam penelitian ini peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan yang terdapat pada penelitian ini. Maka dengan itu peneliti mengharapkan dengan adanya penelitian ini dapat berguna bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa atau meneruskan penelitian lanjutan dari topik maupun objek yang sama. Besar harapan agar hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh penulis dengan cara menyebarkan kuesioner secara luas atau dengan menggunakan metode analisis yang berbeda sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal dan akurat. Lalu juga untuk saran praktis pada penelitian ini adalah masyarakat dapat melihat bahwasannya bermain game memang bisa dijadikan sebagai pengisi waktu luang, tetapi alangkah baiknya tetap harus mengerti porsi untuk bermain game, jangan sampai diri sendiri yang di kontrol oleh game tersebut sehingga menyebabkan lupa waktu dan acuh dengan kegiatan yang lebih penting. Selain itu muncul bentuk agresi verbal yang dapat berakibat buruk bagi diri sendiri maupun lingkungan sosial, maka disini peran orang tua sebagai penengah diharapkan dapat memperhatikan anak-anaknya dalam mengakses

smartphone nya, mengontrol dan lebih memberi ketegasan serta memberi masukan yang baik mengenai dampak atau bahayanya bila kecanduan bermain *game online*.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, M. (2020). Dampak Perkembangan New Media pada Pola Komunikasi Masyarakat. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(1), 26–37.
<http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/alamtaraok/article/view/499>
- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation & Games Studies*, 1(2), 113–1134.
<https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/1301/pdf>
- Dr. Mulyono, S.E., M. M. (2019). Analisis Uji Asumsi Klasik. In *Binus* (Issue 2016).
- Mohammad Ali. (2012). Buku Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. In *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. PT. Bumi Aksara.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=671719>
- Sari, N. P., Sudaryanto, E., & Nasution, U. C. (2018). Dampak Media Sosial Line Terhadap Perilaku Antisosial Di Kalangan Remaja Gunungsari Surabaya. *Representamen*, 4(01), 1–8. <https://doi.org/10.30996/representamen.v4i01.1410>
- Sukendra, I. K. I. K. S. A. (2020). Instrumen Penelitian. In *Journal Academia*.
- Suparyanto, R., dan Rosad, S., & SE, M. M. (2015). Manajemen pemasaran. *Bogor: In Media*.