
**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP POLA PERILAKU KOMUNIKASI
GENERASI Z DI DESA BAJA RONGGI KECAMATAN DOLOK MASIHUL**

Oleh

Melia Savitri Purba¹, Anang Anas Azhar², Zuhriah³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara

Email: [1meliasavitripurba@gmail.com](mailto:meliasavitripurba@gmail.com)

Article History:

Received: 25-04-2023

Revised: 18-05-2023

Accepted: 23-05-2023

Keywords:

Pengguna Game Pnline,
Pola, Perilaku,
Komunikasi

Abstract: Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan teori computer mediated communication (CMC). Penelitian ini didasari oleh banyaknya pengguna game online dikalangan generasi z sebagai ajang untuk membentuk pola perilaku komunikasi dan menambah relasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah game online mempunyai pengaruh terhadap pembentukan pola perilaku komunikasi generasi z di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul. Populasi pada penelitian ini adalah para generasi z di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul sebanyak 365 orang. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah sampling isendental dengan menggunakan rumus Slovin dengan taraf signifikans 5%. Maka ditetapkan sampel sebanyak 78 responden dengan data yang diperoleh melalui penyebaran angket. Hasil penelitian ini dengan uji t menyatakan penggunaan game online mobile legend memiliki $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,683 > 0,223$) dengan tingkat signifikan 5%. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya pengguna game online berpengaruh terhadap pembentukan pola perilaku komunikasi generasi z.

PENDAHULUAN

Perkembangan internet di Indonesia sangat masif. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2016 jumlah internet di Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa. Sedangkan pada tahun 2017 pengguna internet mengalami peningkatan yaitu mencapai angka 143-26 juta jiwa, setara dengan 54,7% populasi di Indonesia sebagai pengguna internet. Dan mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* yaitu (17%) orang bersosial media, *streaming video* (12%), *browsing* (10%), *berbelanja online* (7%) dan *bermain game online*

Seiring berjalannya waktu teknologi komunikasi pun berkembang dengan sangat pesat dan tidak henti-hentinya menghasilkan inovasi-inovasi baru, diawali dengan munculnya surat kabar (termasuk majalah) dan telah berkembang pula internet. Internet merupakan batu lompatan teknologi yang memudahkan antar individu untuk berkomunikasi dengan individu lainnya. Kemudian internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana informasi saja, akan tetapi juga sebagai sarana hiburan. Hiburan yang terdapat dalam internet terdapat banyak jenisnya, salah satunya adalah *game online*.

Game online berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multoplayer Online Role Playing*

Online Game), yaitu eksistensi jenis *game role playing online game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*. Antonim Tri Setio menyimpulkan bahwa *game online* adalah *game* atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga permainannya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama.

Game online sendiri sudah banyak diminati oleh para generasi Z, salah satunya adalah *game mobile legend*. *Mobile legend* merupakan aplikasi *game online* dimana pengguna bisa bermain *game* sekaligus bisa berkomunikasi langsung dengan pengguna *mobile legend* lainnya baik di satu wilayah yang sama ataupun dengan wilayah yang berbeda, bahkan di aplikasi *mobile legend* ini juga bisa mendatangkan uang hanya dengan bermain *game*. Terdapat lebih dari 80 *game* yang tersedia di aplikasi *mobile legend* ini yang bisa dimainkan bersama teman atau bahkan bersama kenalan baru. Sehingga pengguna bisa membangun relasi atau memperluas pertemanan sehingga dapat membantu pengguna mengekspresikan diri mereka melalui *game online*. *Game mobile legend* ini juga dapat membantu seseorang yang memiliki kepribadian introvert atau orang yang susah untuk mengekspresikan dirinya apabila berjumpa secara langsung.

Di desa Baja Ronggi sendiri terdapat 365 populasi yang berusia 17 – 26 tahun, yang terdiri dari laki-laki sebanyak 196 orang dan perempuan sebanyak 164 orang dimana persentase rata-rata populasi di Desa Baja Ronggi adalah 9% laki-laki dan 8% perempuan dari seluruh total penduduk di Desa Baja Ronggi. Jika dilihat dari pengguna *game online mobile legend* tak sedikit pula dijumpai anak dibawah umur sudah bermain *game* ini juga. Melalui *game mobile legend* ini dapat menambah pertemanan dan juga tak sedikit pula para pengguna dapat belajar bahasa asing. Akan tetapi melalui *game online* ini juga banyak orang yang menggunakan bahasa yang kurang pantas jika diucapkan, bahkan ada yang sampai teriak-teriak sendiri ketika sedang bermain *game online mobile legend*. Apalagi ketika sedang main bersama (mabar) ada yang sampai memaki temannya sendiri. Yang lebih parahnya lagi ada yang sampai membanting handphonenya sendiri ketika kalah dalam bermain *game mobile legend*.

Dari penjelasan di atas dapat diuraikan bahwa pengguna *game online mobile legend* ada yang teriak-teriak, memaki, dan bahkan ada yang sampai membanting hp ketika kalah bermain, akan tetapi ada pengguna yang memanfaatkan *game* ini untuk menambah relasi dan ada pula yang belajar bahasa bahasa asing dari bermain *game mobile legend*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: Bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap pola perilaku remaja di era generasi Z di Desa Baja Ronggi?

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah kegiatan ilmiah yang bermaksud untuk menemukan kebenaran. Berikut ini beberapa macam pendekatan penelitian seperti pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena pada penelitian ini mempunyai populasi dan sampel untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilakukan di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai. Waktu penelitian ini dilakukan pada saat mengerjakan proposal, pengumpulan data sampai penelitian selesai. Populasi adalah kumpulan dari individu dengan

kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono 2017). Populasi dalam penelitian ini melibatkan para generasi z atau yang berusia sekitar 17 - 27 tahun yang menggunakan *game online mobile legend*, sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini populasi yang di gunakan adalah para generasi Z sebanyak 365 orang di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah angket dan observasi. Dalam artikel ini, teknik analisis data yang digunakan adalah: Analisis Deskriptif Persentase Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, dimana data yang diperoleh, Analisis statistik deskriptif ini digunakan untuk menganalisis jawaban dari angket tentang pengaruh dari bermain *game online* terhadap pola komunikasi generasi z. Kemudian dihitung persentasenya dan diinterpretasikan. Untuk menghitung persentase jawaban yang diberikan kepada responden, adapun rumus yang digunakan untuk deskriptif ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

F : frekuensi jawaban responden

N : jumlah responden

Kemudian analisis yang digunakan adalah Analisis Korelasi Product Moment. Analisis korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis *product moment*, analisis ini digunakan untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Dalam penelitian ini variabel bebasnya (X) adalah *game online* sedangkan untuk variabel terikatnya (Y) adalah pola perilaku komunikasi generasi z. Adapun uji yang digunakan adalah uji reliabilitas dan uji hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anlisis pengaruh bermain *game online* terhadap pola perilaku komunikasi generasi z di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul.

a. Variabel *game online* (x)

Dari hasil penelitian yang telah dihitung dalam pengaruh pengguna *game online*, peneliti menggunakan indikator intensitas waktu pertandingan, indikator yang terdapat dalam pengaruh pengguna *game online* adalah berdasarkan data yang diperoleh dengan nilai rata-rata representase sebesar 64,52%. Berdasarkan skor interpretasi menurut Arikunto, dapat disimpulkan bahwa indikator yang terdapat dalam pengguna *game online* dikategorikan kuat.

b. Variabel pola perilaku komunikasi (Y)

Dalam mengukur tingkat pengaruh pengguna *game online* peneliti menggunakan indikator pola perilaku komunikasi. Dari penelitian yang sudah dilakukan, presentase rata-rata dari pengaruh pengguna *game online* terhadap pola perilaku komunikasi adalah sebesar 63,91%. Berdasarkan skor interpretasi menurut Arikunto dengan nilai rata-rata tersebut maka dapat disimpulkan bahwa indikator yang terdapat pada variabel terikat (Y) termasuk dalam kategori kuat. Berarti dalam hal itu pengguna *game online* mempengaruhi pola perilaku komunikasi pada generasi

Z di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul.

Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi data variabel penggunaan *game online* terhadap pola perilaku komunikasi generasi z

Tabel 1. Perhitungan Pernyataan Pengguna *Game online Mobile Legend* Pada Soal Nomor 1

Item Pernyataan	Jawaban Responden		Percent
Saya Suka bermain game mobile legend	Sangat Setuju	27	35%
	Setuju	36	46%
	Tidak Setuju	14	18%
	Sangat Tidak Setuju	1	1%
	Total	78	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 27 orang atau setara dengan 35% dari responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 36 orang atau 46% dari responden menjawab Setuju (S), sebanyak 14 orang atau 18% dari responden yang menjawab Tidak Setuju (TS), sedangkan sebanyak 1 orang atau 1% dari responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Dari data yang sudah diperoleh menunjukkan bahwa responden mengatakan bahwa para responden menyukai *game online mobile legend*. Ini terbukti dari data 78 responden, 46% responden setuju mengatakan demikian.

Tabel 2. Pernyataan Pengguna *Game Online Mobile Legend* Pada Soal Nomor 2

Item Pertanyaan	Jawaban Responden		Percent
Saya bermain game mobile legend setiap hari	Sangat Setuju	18	23%
	Setuju	33	42%
	Tidak Setuju	20	26%
	Sangat Tidak Setuju	7	9%
	Total	78	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 18 orang atau setara dengan 23% dari responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 33 orang atau 42% dari responden menjawab Setuju (S), sebanyak 20 orang atau 26% dari responden yang menjawab Tidak Setuju (TS), sedangkan sebanyak 7 orang atau 9% dari responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Dari data yang sudah diperoleh menunjukkan bahwa setiap hari responden bermain *game online mobile legend*. Ini terbukti dari data 78 responden, 42% responden setuju mengatakan demikian.

Tabel 3. Pernyataan Pengguna *Game Online Mobile Legend* Pada Soal Nomor 3

Item Pertanyaan	Jawaban Responden		Percent
Saya merasa sepi jika tidak bermain game mobile legend	Sangat Setuju	8	10%
	Setuju	21	27%
	Tidak Setuju	33	42%
	Sangat Tidak Setuju	16	21%

	Total	78	100%
--	--------------	-----------	-------------

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 8 orang atau setara dengan 10% dari responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 21 orang atau 27% dari responden menjawab Setuju (S), sebanyak 33 orang atau 42% dari responden yang menjawab Tidak Setuju (TS), sedangkan sebanyak 16 orang atau 21% dari responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Dari data yang sudah diperoleh menunjukkan bahwa beberapa responden tidak merasa kesepian jika tidak bermain *game mobile legend*. Ini terbukti dari data 78 responden, 42% responden tidak setuju mengatakan demikian.

Tabel 4. Pernyataan Pengguna Game Online Mobile legend Pada Soal Nomor 4

Item Pernyataan	Jawaban Responden		Percent
Saya hanya bermain game mobile legend 1 kali pertandingan	Sangat Setuju	6	8%
	Setuju	12	15%
	Tidak Setuju	44	56%
	Sangat Tidak Setuju	16	21%
	Total	78	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 6 orang atau setara dengan 8% dari jumlah seluruh responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 12 orang atau 15% dari jumlah seluruh responden menjawab Setuju (S), sebanyak 44 orang atau 56% dari jumlah seluruh responden yang menjawab Tidak Setuju (TS), sedangkan sebanyak 16 orang atau 21% dari jumlah seluruh responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Dari data yang sudah diperoleh menunjukkan bahwa beberapa responden tidak bermain *game mobile legend* hanya 1 kali pertandingan. Ini terbukti dari data 78 responden, 56% responden tidak setuju mengatakan demikian.

Tabel 5. Pernyataan Pembentukan Pola Perilaku Komunikasi Pasa Soal Nomor 13

Item Pernyataan	Jawaban Responden		Percent
Saya tetap menggunakan bahasa yang sopan pada saat bermain game mobile legend	Sangat Setuju	18	23%
	Setuju	34	44%
	Tidak Setuju	19	24%
	Sangat Tidak Setuju	7	9%
	Total	78	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 18 orang atau dengan kata lain 23% dari jumlah seluruh responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 34 orang atau 44% dari jumlah seluruh responden menjawab Setuju (S), sebanyak 19 orang atau 24% dari jumlah seluruh responden yang menjawab Tidak Setuju (TS), sedangkan sebanyak 7 orang atau 9% dari jumlah seluruh responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Dari data yang sudah diperoleh menyatakan bahwa responden tetap menggunakan bahasa yang sopan pada saat bermain *game mobile legend*. Terbukti dari data 78 responden menyatakan 44% dari responden mengatakan demikian.

Tabel 6. Pernyataan Pembentukan Pola Perilaku Komunikasi Pasa Soal Nomor 16

Item Pernyataan	Jawaban Responden	Percent
Saya pernah marah (memaki)	Sangat Setuju	12 15%

apabila team bermainnya tidak bisa (noob)	Setuju	23	29%
	Tidak Setuju	25	32%
	Sangat Tidak Setuju	18	23%
	Total	78	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 12 orang atau dengan kata lain 15% dari jumlah seluruh responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 23 orang atau 29% dari jumlah seluruh responden menjawab Setuju (S), sebanyak 25 orang atau 32% dari jumlah seluruh responden yang menjawab Tidak Setuju (TS), sedangkan sebanyak 18 orang atau 23% dari jumlah seluruh responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Dari data yang sudah diperoleh menyatakan bahwa responden tidak setuju pernah marah (memaki) apabila team bermainnya tidak bisa (noob). Terbukti dari data 78 responden menyatakan 32% dari responden mengatakan demikian.

Tabel 7. Pernyataan Pembentukan Pola Perilaku Komunikasi Pasa Soal Nomor 19

Item Pernyataan	Jawaban Responden	Percent
Ketika bermain game mobile legend saya menghiraukan teman saya yang sedang mengajak berbicara	Sangat Setuju	15 19%
	Setuju	30 38%
	Tidak Setuju	21 27%
	Sangat Tidak Setuju	12 15%
	Total	78 100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 15 orang atau dengan kata lain 19% dari jumlah seluruh responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 30 orang atau 38% dari jumlah seluruh responden menjawab Setuju (S), sebanyak 21 orang atau 27% dari jumlah seluruh responden yang menjawab Tidak Setuju (TS), sedangkan sebanyak 12 orang atau 15% dari jumlah seluruh responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Dari data yang sudah diperoleh menyatakan bahwa responden ketika bermain *game mobile legend* menghiraukan teman yang sedang mengajak bicara. Terbukti dari data 78 responden menyatakan 38% dari responden mengatakan demikian.

Tabel 8. Pernyataan Pembentukan Pola Perilaku Komunikasi Pasa Soal Nomor 20

Item Pernyataan	Jawaban Responden	Percent
Saya pernah memarahi atau memukul teman ketika keluar dari permainan mobile legend (afk)	Sangat Setuju	9 12%
	Setuju	16 21%
	Tidak Setuju	26 33%
	Sangat Tidak Setuju	27 35%
	Total	78 100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 9 orang atau dengan kata lain 12% dari jumlah seluruh responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 16 orang atau 21% dari jumlah seluruh responden menjawab Setuju (S), sebanyak 26 orang atau 33% dari jumlah seluruh responden yang menjawab Tidak Setuju (TS), sedangkan sebanyak 27 orang atau 35% dari jumlah seluruh responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Dari data yang sudah diperoleh menyatakan bahwa responden sangat tidak setuju pernah memarahi atau memukul teman ketika keluar dari permainan *game mobile legend (afk)*. Terbukti dari data 78 responden menyatakan 35% dari responden mengatakan demikian.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pengguna *game online* mempengaruhi pola perilaku komunikasi generasi z di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul, dapat dilihat dari indikator penelitian penggunaan *game online* sebanyak 64,52% responden menyatakan demikian dan indikator pola perilaku komunikasi sebesar 63,91% responden mengatakan demikian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dikemukakan oleh peneliti pada bab-bab sebelumnya mengenai “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pola Perilaku Komunikasi Generasi Z Di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul”, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil nilai koefisien korelasi pada “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pola Perilaku Komunikasi Generasi Z” adalah sebesar 0,520 berarti dalam hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bernilai kuat atau valid sesuai dengan yang tercantum pada interpretasi korelasi. Dan dapat disimpulkan bahwa nilai uji t pada analisis data yang dilakukan dengan menggunakan taraf signifikansi 5% maka diperoleh nilai sebesar 0,683 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak berarti adanya pengaruh Pengguna *Game Online* Terhadap Pola Perilaku Komunikasi Generasi Z Di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ais Rohadatul. (2020) *Komunikasi Efektif Di Masa Pandemi Covid-19*, Banten: Makmood Publishing.
- [2] Departemen Agama Republik Indonesia (2018), *Al-Jumanatul ‘Ali Al-Quran dan Terjemahnya*, Jakarta: PT. Suara Agung.
- [3] Dyah, Budiastuti dan Agustinus Bandur (2018), *Validitas dan Realibilitas Penelitian*, Jakarta: Mitra Wacana Media.
- [4] Ermilasari Danik (2019), *Problematika Anak SD/MI dan Solusinya*, Semarang: Forum Muda Cendekia.
- [5] Hasugian (2018), Buyung Solihin, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja Millenial (1)-1*.
- [6] Indra Made I & Ika Cahyaningrum (2019), *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Deepublish.
- [7] Kusniawan Arif Andri & Widhiya Andy Widhiya (2019), *Jangan Suka Game Online Dan Tindakan Pencegahannya*, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- [8] Ma’rif Saiful Bambang (2012), *Komunikasi Dakwah Paradigma Untuk Aksi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [9] Riduwan. (2013), *Dasar-Dasar Statistika Cet 3*, Bandung: Alfabeta.
- [10] Siyoto Sandu. (2016), *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- [11] Suharshimi. (2013), *Prosedur Penelitian*, Jakarta:PT Rineka Cipta.
- [12] Widjaja W. A. H. (2013), *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- [13] Wiratna, S. V. (2014), *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- [14] Yasir. (2020), *Pengantar Ilmu Komunikasi Sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif*, Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- [15] Setio Nugroho Tri Antonim, Definisi *Game* dan Jenis-Jenisnya, *Official Website Of Antonim Tri Setio Nugroho*, <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya> (02 oktober 2021)
- [16] Yudha Tinova Angga, *Game Online dan Berpikir Kreatif (Studi Korelasi Tentang Hubungan Game Obline Dota Terhadap Bulan Medan)*, (Jurnal Ilmu Komunikasi Flow. Vol. 2, No. 12, Tahun 2016. 2021), h 1