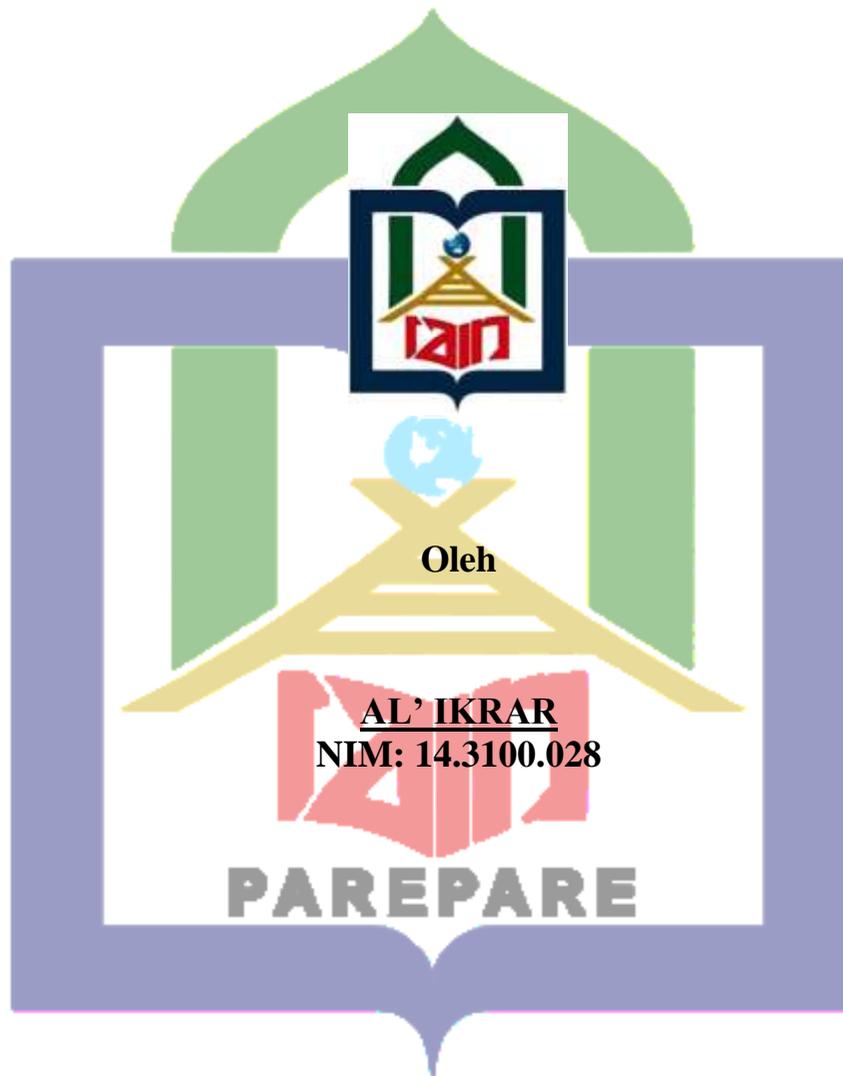


**PENGARUH *GAME MOBILE LEGENDS BANG-BANG*  
TERHADAP PERILAKU REMAJA LINGKUNGAN LAPPA-  
LAPPA'E KELURAHAN TELLUMPANUA KECAMATAN  
SUPPA**



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2020**

**PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS BANG-BANG  
TERHADAP PERILAKU REMAJA LINGKUNGAN LAPPA-  
LAPPA'E KELURAHAN TELLUMPANUA KECAMATAN  
SUPPA**



Oleh

**AL' IKRAR**  
**NIM. 14.3100.028**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
pada Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam  
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUTAGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2020**

**PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS BANG-BANG  
TERHADAP PERILAKU REMAJA LINGKUNGAN LAPPA-  
LAPPA'E KELURAHAN TELLUMPANUA KECAMATAN  
SUPPA**



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUTAGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2020**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : AL' IKRAR  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang*  
Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-  
lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan  
Suppa  
NIM : 14.3100.028  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam  
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Ketua STAIN Parepare  
B-678/Sti.08/DAKOM/10/2017

Disetujui Oleh:

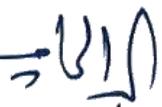
Pembimbing Utama : Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.  
NIP. : 19680404 199303 1 005  
Pembimbing Pendamping : Nurhikmah, M.Sos.I  
NIP. : 198109072009012 005



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



  
Dr. H. Abd. Halim K., M.A.  
NIP. 19680404 199303 1 005

**SKRIPSI**  
**PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS BANG-BANG**  
**TERHADAP PERILAKU REMAJA LINGKUNGAN LAPPA-**  
**LAPPA'E KELURAHAN TELLUMPANUA KECAMATAN**  
**SUPPA**

Disusun dan diajukan oleh

**AL' IKRAR**

NIM: 14.3100.028

Telah dipertahankan di depan panitia ujian munaqasyah  
Pada tanggal 13 Maret 2020 dan  
Dinyatakan telah memenuhi syarat

Mengesahkan

Dosen Pembimbing

Pembimbing Utama : Dr.H.Muhammad Saleh. M.Ag

NIP. : 19680404 199303 1 005

Pembimbing Pendamping : Nurhikmah, M.Sos.I

NIP. : 198109072009012 005

**PAREPARE**

Rektor IAIN Parepare

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan  
Dakwah



**PENGESAHAN KOMISI PENGUJI**

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang*  
Terhadap Perilaku Remaja Kelurahan  
Tellumpanua Kecamatan Suppa  
Nama : AL' IKRAR  
NIM : 14.3100.028  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam  
Dasar Penetapan Pembimbing : SK Ketua STAIN Parepare  
B-678/Sti.08/DAKOM/10/2017

Tanggal Kelulusan : 13 Maret 2020

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.	(Ketua)	
Nurhikmah, M.Sos.I.	(Sekretaris)	
Dr. Hj. St. Aminah, M.Pd.	(Anggota)	
Dr. Musyarif, S.Ag., M.Ag.	(Anggota)	



Mengetahui,

Rektor IAIN Parepare



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya dan memberikan hidayah dan rahmatnya sehingga penulis dapat merampungkan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan untuk memperoleh gelar “Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada wali penulis yaitu: Damri dan Rosmini atas pembinaan, nasehat dan berkat doa tulusnya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. H.Muhammad Saleh, M,Ag selaku Pembimbing Utama dan ibu Nurhikmah, M.Sos. I selaku Pembimbing Pendamping penulis, atas segala bantuan dan bimbingan bapak dan ibu yang telah diberikan selama dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dan menghaturkan penghargaan kepada:

1. Dr. Ahmad S. Rustan, M.Si selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
2. Dr. H. Abd. Halim K, M.A. selaku Dekan Fakultas Ushuludin, Adab dan Dakwah atas pengabdianya telah menciptakan suasana positif bagi mahasiswa.

3. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare, terutama dalam penulisan skripsi ini.
4. Dosen pada Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
5. Semua sahabat-sahabat penulis yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang memberi warna tersendiri pada alur kehidupan penulis selama studi di IAIN Parepare dan terkhusus kepada kakanda Muh.Yusuf, S.Pd.I, adinda Herni Nuraini, S.Sos yang telah membantu penulis dengan penuh keikhlasan tanpa balasan, seluruh sahabat *Human Art Production*, Gerakan Pramuka Dewan Kerja Ranting (DKR) Suppa dan Seribu Sekolah Seribu Polisi (S3P) Pramuka Saka Bhayangkara Polsek Suppa yang selalu menemani penulis baik itu suka maupun duka.

Penulis pula mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Semoga Allah SWT. berkenan menilai segalanya sebagai amal jariah.

Akhirnya, penulis menyampaikan bahwa kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruksi demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 8 Jumadil Akhir 1441 H  
02 Februari 2020

Penulis,



AL' IKRAR  
NIM.14.3100.028

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

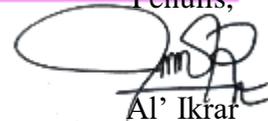
Mahasiswa yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Al' Ikrar  
NIM : 14.3100.028  
Tempat/Tgl. Lahir : Lappa-lappa'e / 27 Maret 1995  
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 8 Jumadil Akhir 1441 H  
02 Februari 2020

Penulis,



Al' Ikrar  
NIM. 14.3100.028

## ABSTRAK

**Al' Ikrar**, (*Pengaruh Game Mobile Legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa*) (dibimbing oleh Muhammad Saleh dan Nurhikmah).

Pemilihan judul penelitian ini sangat menentukan dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja.

Penelitian ini mendeskripsikan mengenai pengaruh game mobile legends bang-bang terhadap perilaku remaja, dan data tentang upaya-upaya yang ditempuh oleh remaja supaya tidak kecanduan media *game* demi memenuhi tingkat kepuasan yang tinggi agar terhindar dari perilaku buruk yang sering terjadi di kalangan pemuda atau remaja pada Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa

Jenis penelitian adalah kuantitatif korelasional dengan menggunakan teknik dan instrumen penelitian berupa observasi, dokumentasi dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* berada pada kategori sangat kuat terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil angket yang dibagikan kepada 22 responden meskipun belum sepenuhnya remaja mengatakan pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja berada pada kategori sangat kuat. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa berada pada kategori sangat kuat, hal ini dapat dibuktikan dengan menganalisis data dari hasil angket yang dipilih oleh 22 responden dengan hasil signifikansi menunjukkan bahwa  $r_{hitung} = 0,983$  sedangkan  $r_{tabel} = 0,4227$  pada taraf kepercayaan 5% (0,05).

Kata Kunci : *Game Mobile Legends Bang-bang*, Perilaku remaja.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGANTAR .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	viii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Kegunaan Penelitian .....	6
<b>BAB II. TINJAUAN TEORI</b>	
2.1 Deskripsi Teori .....	7
2.1.1 Teori <i>Uses and Gratifications</i> (Teori U & G) .....	7
2.1.2 Teori Ketergantungan Media ( <i>Dependency Media Theory</i> ) .....	10
2.1.3 Pengertian <i>Game online</i> dan Permainan .....	14
2.1.4 Islam dalam Bermain .....	15

2.1.5	Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	16
2.1.6	Aspek-aspek Intensitas <i>Game Online</i> .....	16
2.1.7	Dampak <i>Game Online</i> .....	17
2.2	Tinjauan Hasil Penelitian Relevan .....	21
2.3	Kerangka Pikir .....	24
2.4	Hipotesis .....	25
2.5	Definisi Operasional .....	26
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Jenis dan Desain Penelitian .....	30
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	32
3.3	Populasi dan Sampel .....	32
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	35
3.5	Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	41
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian .....	41
4.3	Pengujian Persyaratan Analisis Data .....	45
4.4	Uji Validitas Data .....	47
4.5	Realibilitas data .....	51
4.6	Uji Normalitas Data .....	53
4.7	Pengujian Hipotesis .....	54
4.8	Pembahasan Penelitian .....	57
<b>BAB V. PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan .....	60
5.2	Saran .....	61

DAFTAR PUSTAKA .....	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	66



## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.3.1.1	Populasi Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa	33
4.2.1	Tabulasi angket persentase nilai rata-rata seluruh responden remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua untuk variabel X ( <i>Game Mobile Legends Bang-bang</i> ).	42
4.2.2	Tabulasi angket persentase nilai rata-rata seluruh responden remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua untuk variabel Y ( <i>Perilaku Remaja</i> ).	43
4.3.1	Tabulasi angket seluruh responden untuk variabel X remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua ( <i>Pengaruh Game Mobile Legends Bang-bang</i> )	45
4.3.2	Tabulasi angket seluruh responden untuk variabel Y ( <i>Perilaku Remaja</i> )	46
4.4.1.1	Uji Validitas Item Pertanyaan Variabel X ( <i>Pengaruh Game Online Mobile Legends Bang-bang</i> )	47
4.4.1.2	Uji Validitas Item Pertanyaan Variabel Y ( <i>Perilaku Remaja</i> )	48
4.4.1.3	Hasil analisis instrument ( <i>Pengaruh Game Mobile Legends Bang-bang</i> )	49
4.4.1.4	Hasil analisis instrument ( <i>Perilaku Remaja</i> )	50
4.5.1.1	Koefisien nilai $r$ <i>Cronbach's Alpha</i>	51
4.5.1.2	Uji Reliabilitas Instrumen	53
4.6.1	Uji Normalitas Data Menggunakan <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	53
4.7.1	Variabel X dan Y Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa	54
4.7.2	Pedoman untuk memberi interpretasi terhadap koefisien korelasi	56

## DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.3	Skema Kerangka Pikir Penelitian	25



## DAFTAR LAMPIRAN

No. Lamp	Judul Lampiran
Lampiran 1	Angket
Lampiran 2	Dokumentasi/Foto
Lampiran 3	Surat izin penelitian
Lampiran 4	Surat izin melaksanakan penelitian
Lampiran 5	Surat keterangan selesai meneliti
Lampiran 6	Riwayat hidup



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Situasi kehidupan ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, dari sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kecenderungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak kearah kehidupan yang sangat *kompetitif*. Andersen memperbaiki situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru sebelum banyak dipahami.<sup>1</sup>

Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.<sup>2</sup> Perkembangan teknologi dan internet di Indonesia begitu pesat, sekarang jaringan internet begitu mudah diakses dimana saja dan banyak berkembang warnet.

Salah satu dari teknologi internet yang dewasa ini berkembang sangat pesat adalah *game online Mobile Legends: Bang-bang*. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari seluruh dunia, dimana mesin

---

<sup>1</sup>Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), h. 107

<sup>2</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional. h. 1158

yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.<sup>3</sup> Dunia *game* merupakan dunia yang mengasyikan bagi anak-anak hingga remaja, bahkan tak heran dan dipungkiri dewasa pun juga memainkan aplikasi permainan seperti *game Clan of Clash, Clash Royale* dan yang *trending* topik di dunia permainan adalah *game Mobile Legends: Bang-bang*. *Mobile Legends: Bang-bang* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton developer*. *Game* ini dapat dimainkan di *platform mobile Android* dan *IOS* (sebelumnya *Iphone OS*). *Game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) satu ini sukses mencuri perhatian para *gamer* di Indonesia sejak tahun 2016 serta *game* ini merupakan *game* terpopuler dan terlaris di *Google Play Store* dengan jumlah *download* sebanyak 100 juta pada tahun 2018.

Ketika kecanggihan teknologi komunikasi menjadi perbincangan yang sangat menarik di kalangan masyarakat, di dunia anak-anak dan remaja juga tidak kalah dengan pembahasan mereka mengenai teknologi internet yang salah satu fungsinya adalah sebagai sarana hiburan, antara lain bermain alat yang sering disebut “*game online*”. *Game Mobile Legends* merupakan *game online* yang sekarang ini *nge-trend*, karena di media sosial banyak sekali yang membahas *game* ini. *Game* ini berisi permainan pertarungan 2 kelompok yang beranggotakan 5 karakter. Banyak dari mereka kecanduan bermain *game* tersebut. Penyebabnya adalah grafik *game* tersebut bagus, karakter-karakternya banyak, bisa bermain bersama banyak orang yang terhubung di *game* tersebut dan lain-lain. Kata-kata kasar pun pernah terucap jika kalah dalam bermain *game*. Ada juga yang bermain *game* itu ketika jam kosong aktivitas di sekolah, kampus dan kantor. Sehingga *Game Mobile Legends* merupakan permasalahan serius yang dialami kalangan remaja di Lingkungan Lappa-lappa’e Kelurahan Telumpanua. *Game* ini merupakan virus yang mengganggu aktivitas

---

<sup>3</sup>Adam & Rollings, *Fendamentals of game design* (Barkeley : New Riders, 2010)

remaja, akibatnya remaja kadang begadang bermain *game* ini. *Game* ini banyak dimainkan oleh pelajar, mahasiswa, pegawai perkantoran dan lain-lain. Beragam *game* diciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang *men-download*.<sup>4</sup> Sebagaimana dalam QS. Adz-Dzariyat/51:56:<sup>5</sup>

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Terjemahan:

“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepadaku”.

Maraknya permainan *game online Mobile Legends Bang-bang* menyebabkan banyak remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online Mobile Legends Bang-bang* segala rasa penat dan stress dapat mengurangi bahkan dapat menghilangkan rasa stress tersebut, sehingga *gamers* yang baru pemula merasakan dampak yang positif akibat bermain *game online Mobile Legends Bang-bang*. Jumlah pengguna *Game Mobile Legends Bang-bang* di Indonesia merupakan jumlah pengguna terbanyak ke-2 di dunia setelah Filipina sebanyak 14% sementara Indonesia sebanyak 12%, diikuti negara lainnya seperti Amerika Serikat (11%), Malaysia (8%), Vietnam (8%), Thailand (7%), Turki (6%), Rusia (4%), Korea Selatan (3%), dan lain-lain. Sementara *Operational Manager Moonton* Indonesia, mengungkapkan jumlah dari pemain *Game Mobile Legends Bang-bang*, di Indonesia merupakan paling banyak memainkan *game*

<sup>4</sup>Yudha, Prasetyo. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan anak Remaja* (skripsi Fakultas Ekologi Manusia IPB.2009)

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Quran Dept. Agama RI, 1982), QS. Adz-Dzariyat 51:56, h.862.

tersebut sekitar 70 juta pengguna yang melakukan registrasi dengan lebih dari 50 juta pemain aktif bulanan.<sup>6</sup>

Jika permainan *game online Mobile Legends Bang-bang* dimainkan secara terus menerus tanpa ada *self control* dari remaja tersebut, akan menjadikan remaja yang kebiasaan bermain *game online Mobile Legends Bang-bang*. Kebiasaan bermain *game online* merupakan fase sangat sulit bagi seseorang untuk lepas dari permainan itu.

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak sampai dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.

Adanya internet sebagai salah satu kebutuhan atau sarana yang memudahkan aktivitas, pola budaya dalam remaja juga dapat mengalami banyak perubahan dan pengaruh dari *game* yang mereka mainkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah pokok penelitian ini diarahkan pada Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

---

<sup>6</sup>Andini Librianty, "Pengembang Mobile Legends Bakal Buka Markas di Indonesia," **Liputan6.com: Jakarta**, 05 September 2018. <https://m.liputan6.com/amp/3637159/pengembang-mobile-legends-bakal-buka-markas-di-indonesia>

Rumusan di atas kemudian dirinci menjadi beberapa sub masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana penggunaan *Game Mobile Legends Bang-bang* pada Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa?
- 1.2.2 Bagaimana perilaku remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa dalam memainkan *Game Mobile Legends Bang-bang* ?
- 1.2.3 Apakah terdapat pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum, bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap Perilaku Remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan-permasalahan sebagaimana yang telah dirumuskan, yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui penggunaan *Game Mobile Legends Bang-bang* pada Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.
- 1.3.2 Untuk mengetahui perilaku remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.
- 1.3.3 Untuk mengetahui pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

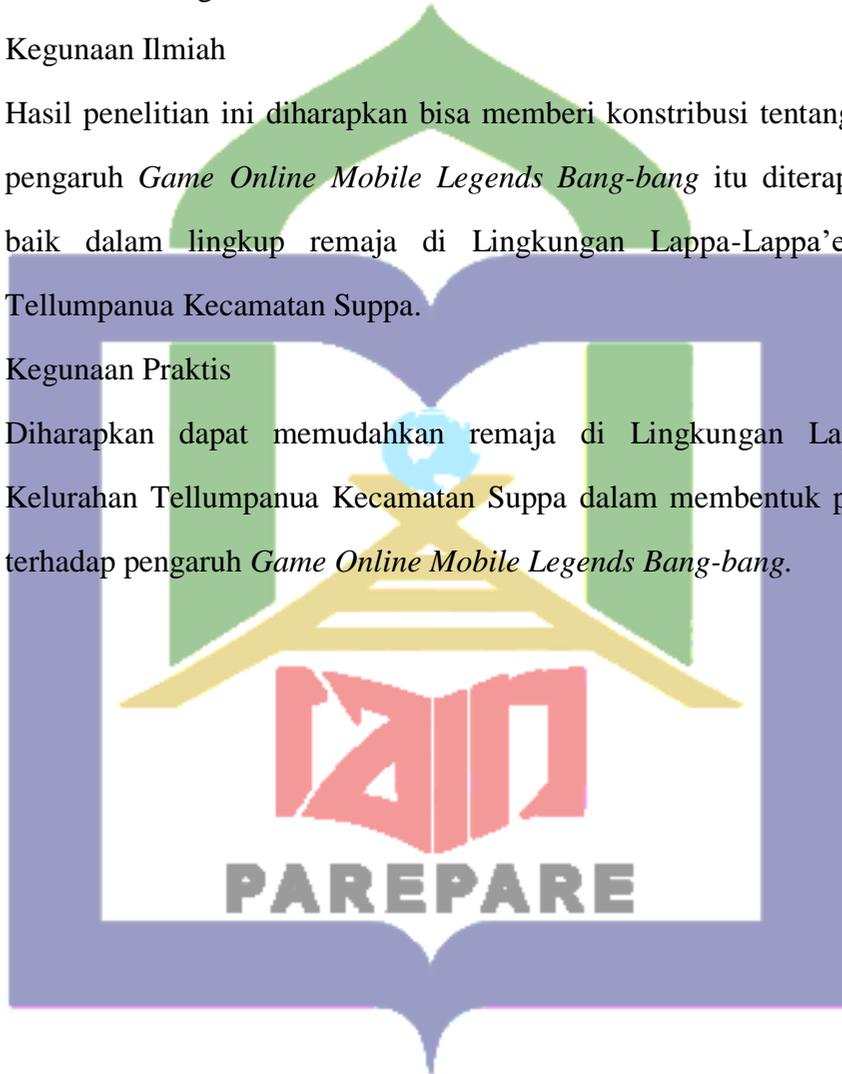
Kegiatan yang dilakukan tidak hanya sebatas memiliki tujuan, akan tetapi tentunya juga mempunyai kegunaan. Sehingga dalam penelitian ini dapat menjadi khasanah ilmu dan berguna untuk:

### 1.4.1 Kegunaan Ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberi kontribusi tentang bagaimana pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang-bang* itu diterapkan dengan baik dalam lingkup remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

### 1.4.2 Kegunaan Praktis

Diharapkan dapat memudahkan remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa dalam membentuk perilaku baik terhadap pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang-bang*.



## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### 2.1 Deskripsi Teori

Teori sebagai pengetahuan tentang dunia nyata yang terorganisasi, sehingga membantu orang untuk memvisualkan dan menjelaskan sesuatu (Neumann). Teori berpijak dari fenomena empiris dan berusaha menjelaskan cara kerja fenomena tersebut serta meramalkan akibat yang ditimbulkannya.<sup>7</sup> Teori adalah pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan yang didukung oleh data dan argumentasi (Departemen Pendidikan Nasional). Adapun fungsi teori yaitu teori merupakan alat untuk mencapai satuan pengetahuan yang sistematis dan teori membimbing penelitian.<sup>8</sup> Suatu teori akan disesuaikan dengan fenomena yang terdapat di lapangan penelitian.

##### 2.1.1 Teori *Uses and Gratifications* (Teori U & G)

Teori *Uses and Gratifications* (Teori U & G) merupakan yang paling terkenal digunakan pada komunikasi massa, pada dasarnya teori ini menunjukkan bahwa permasalahan utamanya bukan pada bagaimana cara media mengubah sikap dan perilaku khalayak tetapi lebih kepada bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Teori U & G Awalnya dikembangkan Kazt dan Gurevic dari “*Mass Media Uses and Gratification Model*” yang dipublikasi untuk pertama kali pada 1947 dan berkembang sekitar tahun 1960-an. Asumsi Teori U & G milik

---

<sup>7</sup>Rachmat Kriyantono, *Teori Public Relation Perspektif Barat dan Lokal* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014) h. 2

<sup>8</sup>Dewi Sadiyah, *Metode Penelitian Dakwah Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) h.41

Herbert Blummer dan Elihu Katz ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut.

Asumsi dasar pendekatan teori ini adalah bahwa pengguna media bersifat aktif. Mereka menggunakan media karena memiliki tujuan tertentu yaitu memiliki sumber lain untuk memenuhi kebutuhannya, mereka berinisiatif mengaitkan kebutuhan dan pilihan media. Konsumsi media dapat memenuhi berbagai kebutuhan meskipun isi media tidak dapat digunakan untuk memprediksi pola gratifikasi secara tepat. Keaktifkan khalayak ditandai dengan pilihan yang dibuat khalayak yang dilatarbelakangi oleh alasan-alasan yang berbeda. Alasan-alasan yang dimaksud misalnya alasan untuk keluar dari masalah atau aktivitas rutin (*escape*), mencari informasi (*information seeking*), mencari hiburan (*entertainment*), membangun hubungan sosial (*social relationship*) dan membangun identitas pribadi (*personal identity*).<sup>9</sup>

Model U & G menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Sehingga bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus.

Model ini memulai dengan lingkungan sosial (*social environment*) yang menentukan kebutuhan kita. Lingkungan sosial tersebut meliputi ciri-ciri afiliasi kelompok dan ciri kepribadian. Kebutuhan individual (*individual's needs*) dikategorisasikan sebagai kebutuhan kognitif (*cognitive needs*), kebutuhan afektif (*affective needs*), kebutuhan integratif personal (*personal integrative needs*),

---

<sup>9</sup>Karman, "Riset Penggunaan Media Dan Perkembangannya Kini", BPPKI Jakarta vol. 17 no. 1 (2013) h. 103-121

kebutuhan integratif sosial (*social integrative needs*) dan kebutuhan pelepasan (*escapist needs*). Penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. Kebutuhan kognitif (*cognitive needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk menyelidiki kita.

2. Kebutuhan afektif (*affective needs*)

Kebutuhan ini berkaitan dengan pengetahuan pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.

3. Kebutuhan integratif personal (*personal integrative needs*)

Kebutuhan ini berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas dan status individual. Hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri.

4. Kebutuhan integratif sosial (*social integrative needs*)

Kebutuhan yang berkaitan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia. Hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi.

5. Kebutuhan pelepasan (*escapist needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan dan hasrat akan keanekaragam.

Inti teori U & G adalah khalayak pada dasarnya menggunakan media *games* berdasarkan pada motif tertentu. Media dianggap memenuhi motif khalayak. Jika

motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi. Oleh karena itu, media yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak disebut media efektif.<sup>10</sup>

### 2.1.2 Teori Ketergantungan Media (*Dependency Media Theory*)

Teori Ketergantungan pada awalnya diusulkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin DeFleur (1976). Teori ini merupakan penggabungan dari berbagai disiplin komunikasi. Teori Ketergantungan mengintegrasikan berbagai perspektif: pertama, menggabungkan perspektif dari psikologi dengan bahan dari teori kategori sosial. Kedua, hal tersebut terintegrasi dalam perspektif sistem dengan unsur-unsur dari pendekatan kausal. Ketiga, memadukan unsur-unsur penelitian penggunaan dan gratifikasi dengan orang-orang dari tradisi efek media. Akhirnya, sebuah filosofi contextualist dimasukkan ke dalam teori, yang juga memiliki kekhawatiran tradisional dengan isi pesan media dan pengaruhnya terhadap khalayak. Penelitian yang dihasilkan oleh model ini adalah cenderung lebih deskriptif dari penjelasan atau prediksi.<sup>11</sup>

*Dependency Theory* (teori ketergantungan) dikembangkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin L. DeFleur (1976), mereka memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecenderungan terjadinya suatu efek media massa. Teori ini pada dasarnya merupakan suatu pendekatan struktur sosial yang berangkat dari gagasan mengenai suatu sifat masyarakat modern (masyarakat massa), di mana media massa dapat dianggap sebagai sistem informasi

---

<sup>10</sup>Universitas Sumatera Utara. BaB 2 Uraian Teori Skripsi , Jurnal. Situs Internet: <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/68241/Chapter%20II.pdf?sequence=4&isAllo wed=y> . Diakses pada tanggal 02 September 2018

<sup>11</sup>Mohd. Rafiq, “*Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)*”, Jurnal Hikmah vol. VI no. 1 (2012), h.5.

yang memiliki peran penting dalam proses pemeliharaan, perubahan, dan konflik pada tataran masyarakat, kelompok atau individu dalam aktivitas sosial.

*Dependency Theory* (teori ketergantungan) berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut. Dari perspektif sosial makroskopik, jika semakin banyak orang bergantung pada media, maka institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul, dan peran media di tengah-tengah masyarakat akan menjadi lebih besar. Oleh karena itu, seharusnya ada hubungan langsung antara jumlah ketergantungan secara umum dengan tingkat pengaruh atau kekuatan media di setiap waktu. Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach memberikan penjelasan yang lebih utuh kedalam beberapa pernyataan. Pertama, dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media di dalam system tersebut dan hubungan khalayak dengan media. Efek terjadi bukan karena semua media berkuasa atau sumber yang kuat mendorong kejadian tersebut, tetapi karena media bekerja dengan cara tertentu untuk memenuhi keinginan tertentu dan kebutuhan khalayak. Kedua, derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variable kunci dalam memahami kapan dan bagaimana pesan media mengubah keyakinan, perasaan atau perilaku khalayak. Kejadian dan bentuk efek media akhirnya bergantung pada khalayak serta berhubungan dengan seberapa penting sebuah medium atau pesan tertentu terhadap mereka.

Penggunaan media oleh orang-orang menentukan pengaruh media. Jika kita bergantung pada banyak sumber selain media untuk mendapatkan informasi mengenai suatu peristiwa, maka peranan media lebih sedikit dari pada jika kita

bergantung sepenuhnya pada sumber media yang sedikit. Ketiga, dalam masyarakat industri, kita menjadi semakin bergantung pada media (a) untuk memahami dunia sosial (b) untuk bertindak dengan benar dan efektif di dalam masyarakat, serta (c) untuk fantasi dan pelarian. Ketika dunia semakin rumit dan berubah semakin cepat, maka kita tidak hanya semakin besar membutuhkan media untuk membantu kita memahami dan mengerti respon terbaik yang bisa kita berikan serta membantu kita untuk santai dan bertahan, tetapi juga kita pada akhirnya tahu sebagian besar dunia melalui media tersebut. Teman-teman dan keluarga barang kali tidak tahu banyak mengenai apa yang terjadi di dunia sosial yang lebih besar kecuali dari apa yang mereka pelajari di media. Perhatikan mengenai penekanan pemaknaan dalam pernyataan ini. Ketika kita menggunakan media untuk memaknai dunia sosial, maka kita mengizinkan media membentuk pengharapan kita. Terakhir yang keempat, "semakin besar kebutuhan sehingga semakin besar ketergantungan, semakin besar kemungkinan" bahwa media dan pesan yang mereka produksi akan memiliki efek. Tidak semua orang akan dipengaruhi secara sama oleh media. Mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih, yang lebih bergantung pada media, akan paling terpengaruh.<sup>12</sup>

Teori Ketergantungan mengusulkan hubungan yang integral antara penonton, media dan sistem sosial yang lebih luas. Teori ini memprediksi bahwa anda tergantung pada informasi media untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan mencapai tujuan tertentu.

Walaupun telah banyak kajian yang dilakukan untuk menjelaskan pengaruh akibat peningkatan penggunaan media *games* dan permainan menjadi trend dikalangan remaja yang sering dimainkan, namun sedikit sekali kajian yang menggunakan teori ini sebagai kerangka untuk meneliti bagaimana *games* telah

---

<sup>12</sup>Mohd. Rafiq, "Dependency Theory(Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)", h.6.

menjadi satu kebutuhan dalam kehidupan seseorang khususnya mereka yang berusia remaja.

Ball-Rokeach telah mengidentifikasi tiga dimensi motivasi individu dan mendefinisikan ketergantungan sebagai hubungan dimana usaha individu untuk mencapai tujuan mereka tergantung kepada media tersebut. Tujuan-tujuan ini berkaitan dengan penggunaan media serta aspek-aspek lain dalam masyarakat. Setiap tujuan ini dikategorikan dalam dua dimensi yaitu sosial dan diri. Kebutuhan diri merujuk kepada pengguna media untuk bersantai dan bermain, sedangkan kebutuhan sosial melibatkan proses interaksi yang terjadi di media.<sup>13</sup>

Teori ini sangat mencolok di era saat ini, dimana tiap individu atau kelompok sudah mulai tergantung pada media yang ada. Banyak dari mereka yang akhirnya memiliki ketergantungan pada media baik positif maupun secara negatif.<sup>14</sup> Penelitian ini menggunakan teori sistem ketergantungan media ini untuk meneliti pengaruh *games* terhadap perilaku remaja. Contohnya, pada era ini banyaknya anak remaja atau generasi muda ketergantungan pada media *game* serta kecanduan pada media untuk memenuhi sebuah kepuasan bermain dan keinginan menjadi pemain *game* profesional tersebut sehingga hal ini menjadi salah satu studi kasus di kalangan anak remaja saat ini, khususnya di daerah Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa Kabupaten Pinrang .

---

<sup>13</sup>Rumyeni, Evawani Elysa Lubis dan Nita Rimayanti, “Ketergantungan Media Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau”. *Jurnal Komunikasi dan Bisnis* vol. 3 no.1 (2017), h. 47. [www.wenaroem@gmail.com](http://www.wenaroem@gmail.com)

<sup>14</sup>Teuku Romy Syahputra dan Amsal Amri, “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Kuala Banda Aceh* vol.3 no. 1 (2018), h. 4. [www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP](http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP)

### 2.1.3 Pengertian *Game online* dan Permainan

*Game online* adalah permainan yang bisa dimainkan dimana ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama.

*Game online* merupakan suatu sarana bermain secara online yang berhubungan langsung dengan sambungan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan walaupun saling berjauhan.

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.<sup>15</sup> Dari beberapa penjelasan dapat disimpulkan bahwa *Game online* adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.

Permainan merupakan gejala umum yang terjadi di dunia hewan maupun manusia. Permainan tidak mengenal lingkungan dan stratifikasi sosial, bisa hinggap di masyarakat kecil pedesaan maupun konglomerat perkotaan, disenangi anak-anak, pemuda maupun orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu.<sup>16</sup> Sebagaimana dalam QS. At-Tahrim/66:6.<sup>17</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا

أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

<sup>15</sup>Ernest Adam, *Fundamentals of game design, 2nd edition*, (Barkeley: New Riders, 2010) h. 591.

<sup>16</sup>Kak Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta : Pro-u Media, 2012) h. 17.

<sup>17</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. (Jakarta: Lentera Abadi, 2010 ) QS. At Tahrim/66:6, h.203.

Terjemahan:

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.

Permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

#### 2.1.4 Islam dalam Bermain

Islam adalah agama yang *realistis*. Manusia berinteraksi dengan manusialain atas dasar fitrah, mereka yang kadang kala merasa bosan dan jenuh. Sebab itu selalu membutuhkan kesempatan istirahat dan waktu luang untuk bermain. Sesuai dengan riwayat yang *shohih* Rasulullah Saw., pernah beradu kecepatan dengan *ummul mukminin* Aisyah RA, disamping itu beliau sering kali membiarkan anak-anak muda bermain anak panah dan tombak disekitar Masjid Nabawi.<sup>18</sup>

Bermain merupakan sesuatu yang sangat menyenangkan tetapi semua ada waktunya sehingga kita sebagai manusia tidak lupa waktu akan tanggung jawab yang sesungguhnya. Di dalam al-Qur'an Allah Swt., berfirman dalam QS. Muhammad/47:36 :<sup>19</sup>

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Terjemahan :

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau, dan jika kamu bermain dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”

<sup>18</sup>Usamah Husain Al-Ajhuri, 2009. *Fakir Wal'ab Wattasil*, terjemahan Sugeng Hariadi, h. 6

<sup>19</sup>Departemen Agama RI Al-Hikmah. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*.. QS. Muhammad 47:36, h.428.

Pada ayat diatas menjelaskan aktivitas dunia itu tidak hanyalah permainan dan senda gurau belaka. Hal itu berlaku bagi semua kegiatan manusia didunia dengan kekecualian, yakni kegiatan yang dilakukan dalam rangka mencari keridhoan Allah Swt. Allah menegaskan bahwa diri-Nya Maha Kaya, yakni tidak meminta harta manusia sedikitpun. Dia hanya mewajibkan zakat dan menganjurkan sedekah agar diberikan kepada saudara mereka yang faqir miskin yang manfaatnya pun akan kembali kepada pemberi harta itu.

### **2.1.5 Intensitas Bermain *Game Online***

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya.<sup>20</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Sedangkan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.

### **2.1.6 Aspek-aspek Intensitas *Game Online***

Adapun aspek-aspek intensitas *game online* adalah sebagai berikut :

#### **2.1.6.1 Frekuensi**

Frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*. Ketika anak atau remaja bermain *game online* dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan.

---

<sup>20</sup>J.P Chaplain, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011) h. 254

### 2.1.6.2 Lama Mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dengan waktu  $\geq 3$  jam perhari hal ini akan membuat anak atau menganggap bahwa *game online* lebih penting dari pada hal yang lain, seperti melakukan aktifitas belajar.<sup>21</sup>

### 2.1.7 Dampak dari *Game Online*

#### 2.1.7.1 Secara Sosial

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *game online*.

#### 2.1.7.2 Secara Psikis

Pikiran terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan. Jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, atau menghindari pekerjaan. Membuat anak-anak atau remaja jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal yang terjadi di sekeliling mereka. Melakukan apapun demi bisa bermain *game online*, seperti berbohong, mencuri uang. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer atau *handphone* membuat anak-anak atau remaja jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

---

<sup>21</sup> Kompasiana Lifestyle, "Website Kompasiana Pengaruh Game bagi Pemuda atau Remaja," *Situs Resmi Kompasiana*. <http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/201207/26/pengaruh-game-bagi-pemuda-atau-remaja> ( 28 April 2018)

### 2.1.7.3 Secara Fisik

Terkena paparan cahaya radiasi komputer atau handphone dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat berdagang 24 jam bermain *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga serta berakibat pada kematian.

Menurut Aqila Smart, mengemukakan bahwa ada 5 dampak negatif *game online*, antara lain :<sup>22</sup>

1. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Biasanya, jarak normal yang harus dilakukan orang dari depan televisi adalah sekitar 1 m lebih, sedangkan anak-anak akan terasa tidak puas saat mereka sedang bermain *game* dengan jarak segitu apalagi saat bermain *game* mereka sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebentar alias lama. Hal tersebut juga menimbulkan efek negatif lainnya, tidak hanya dapat merusak penglihatan, tapi juga membuat anak atau remaja menjadi terlena karena keasyikan apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka sudah terlanjur bermain *game*. Dengan begitu mereka melupakan waktu untuk mandi, makan, bahkan sampai lupa mengerjakan pekerjaan yang lainnya.

---

<sup>22</sup>Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta : APlus Books, 2010), h. 45-47

2. Membuat anak atau remaja malas belajar

Bermain adalah salah satu yang paling menyenangkan terutama bagi anak-anak. Bila dibiarkan anak maupun remaja untuk bermain *game* tanpa terkendali, tentu anak maupun remaja akan menjadi orang yang mulai malas .

3. Mengajarkan kekerasan

Biasanya, anak-anak maupun remaja akan memilih permainan yang memiliki tingkatan kekerasan yang tinggi, seperti *game action* dan lain sebagainya yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri anak maupun remaja. Anak akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam *game* mereka tersebut sehingga dapat membuat anak maupun remaja untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak maupun remaja tersebut.

4. Berpeluang mengajarkan judi

Biasanya orang saat "*nge-game*" tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain *game*. Apalagi, *game* tersebut merupakan salah satu *game* pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari diri sendiri akan berakibat buruk dan anak maupun remaja bisa kebablasan dengan perjudian besar.

5. Beresiko kecanduan

Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadi adalah kegiatan yang belum menimbulkan kerusakan serius meskipun sebagian orang sudah terlihat adanya gejala kecanduan. Namun pada penelitian terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya *game* setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain *game* sekitar 30 menit.

Menanggapi hal tersebut, Griffiths mengatakan betapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan sosial anak dan remaja.

#### 2.1.7.4 Secara Agama

Islam mewajibkan kepada umatnya untuk mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah Swt., Islam juga memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintah Allah dengan segenap potensi yang dimiliki. Tetapi, Islam adalah agama fitrah, yakni sangat memahami fitrah manusia yang dapat merasakan kejenuhan dan kebosanan. Dalam agama bahwa bermain *game* online itu diharamkan karena bermain sampai melupakan kewajiban seperti: salat, puasa, kerja, amanah dan lainnya. Permainan membuat nafsu tidak terkendali atau sampai melakukan hal keji, permainan mengajarkan unsur berbahaya atau maksiat kepada akhlak secara muslim seperti terdapat kata-kata cacian/hinaan. Permainan yang bias mengakibatkan bermusuhan dan memutus silaturahmi. Sebagaimana dalam HR. Muslim<sup>23</sup>

وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ إِنْ لَوْ تَدُومُونَ عَلَيَّ مَا تَكُونُونَ عِنْدِي وَفِي الذِّكْرِ لَصَافَحْتُمْ الْمَلَائِكَةَ عَلَى فُرْشِكُمْ وَفِي طُرُقِكُمْ وَلَكِنْ يَا حَنْظَلَةَ سَاعَةً وَسَاعَةً «. ثَلَاثَ مَرَّاتٍ إِرْوَاهُ مُسْلِمٌ

Artinya:

“Demi dzat yang aku berada di tangan-Nya, jika kalian tetap seperti dalam kondisi ketika kalian berada bersamaku, atau seperti ketika kalian berdzikir, maka malaikat akan menyalami kamu sekalian di tempat-tempat tidurmu dan di jalan-jalanmu. Akan tetapi, wahai Hanzhalah, “semuanya ada waktunya”. Itu beliau ucapkan sebanyak 3 kali.” (HR. Muslim)

<sup>23</sup>Fatwatarjih, "Bagaimana Hukum Bermain Game Online ?," *Muhammadiyah*, 16 Januari 2018. Situs Internet : <http://m.muhammadiyah.or.id/id/news-13038-detail-bagaimana-hukum-bermain-game-online-.html> Di akses pada tanggal 07 November 2019

Hadis ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Rasulullah bahkan menyebutkan bahwa orang yang didalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami malaikat. Disalami malaikat merupakan hal yang mustahil terjadi. Maksudnya adalah islam tidak mengajarkan seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya Islam justru mengajarkan ketenangan, beristirahat, mencari hiburan biasa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya.

Sehingga dapat menimbulkan efek akibat bermain *game* secara berlebihan seperti ketika bermain *game* seseorang mudah lupa waktu sehingga melalaikan aktivitas sehari-hari, menemui sakit kepala, menurunnya interaksi social kepada orang lain, meningkatkan kecenderungan berbuat kekerasan, dan memicu kecanduan bermain *game*.

#### **2.1.7.5 Secara Komunikasi**

Munculnya permainan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* ini sehingga menimbulkan beberapa dampak pada remaja sekarang ini, dimana pada saat bermain remaja sering mengeluarkan kata-kata yang tidak menyenangkan untuk didengar. Seperti kata anjing, *kampret*, dan masih banyak lagi. Sehingga komunikasi remaja bahkan orang dewasa pun sekarang sangat minim dikarenakan adanya permainan *game online* ini yang menimbulkan komunikasi sudah tidak terjalin dengan baik ketika seseorang saling berkomunikasi karena adanya dampak pada *game* tersebut.

## **2.2. Tinjauan Hasil Penelitian Relevan**

Disadari bahwa tidak menutup kemungkinan dalam penulisan skripsi ini, terdapat persamaan dan perbedaan pada penulisan skripsi yang dilakukan oleh

peneliti sebelumnya. Adapun judul penelitian sebelumnya yang menjadi perbandingan dalam penelitian ini.

Skripsi yang ditulis oleh Nurkumalasari pada Tahun 2012 dengan judul “Peran Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang”.<sup>24</sup> Skripsi tersebut lebih menekankan pada bimbingan orang tua dalam membiasakan *game online* pada anak. Sedangkan tema yang penulis angkat akan membahas Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang-bang* terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa’e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Persamaan dari pada Skripsi Nurkumalasari dengan penulis yaitu terkait dengan kebiasaan bermain, Nurkumalasari fokus pada peran bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan pada anak dalam bermain *game online*, sedangkan penulis fokus pada Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang-bang* pada remaja. Sedangkan perbedaan dari pada skripsi Nurkumalasari adalah menggunakan metode kualitatif sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif.

Penelitian yang terkait dengan Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang-bang* terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa’e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa, lebih lanjut pernah menjadi bahan penelitian oleh Riki Yanto Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang, 2011 dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Remaja”.<sup>25</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Riki Yanto tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan oleh peneliti dikarenakan sama membahas tentang *Pengaruh Game Online*.

---

<sup>24</sup>Nurkumalasari, “*Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*”, Skripsi, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare, 2012

<sup>25</sup>Riki Yanto, “*Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Remaja*”, Skripsi, Universitas Andalas Padang, 2011.

Skripsi yang ditulis oleh Agung Salim pada Tahun 2016 dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”.<sup>26</sup> Skripsi tersebut lebih menekankan pada perilaku belajar mahasiswa sedangkan penulis lebih menekankan pada perilaku remaja yang bermain *game* online, adapun persamaan dari pada Skripsi Agung Salim dengan penulis yaitu terkait dengan menggunakan metode kuantitatif.

Skripsi yang ditulis oleh Rizky Yogatama pada Tahun 2016 dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Maospati Magetan”.<sup>27</sup> Skripsi tersebut lebih menekankan pada prestasi belajar siswa sedangkan penulis lebih menekankan pada perilaku remaja yang bermain *game* online, adapun persamaan dari pada Skripsi Agung Salim dengan penulis yaitu terkait dengan menggunakan metode kuantitatif.

Skripsi yang ditulis oleh Nanik Kristiana pada Tahun 2012 dengan judul “Pengaruh *Game Online Sara’s Cooking Class* terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental SMK Negeri 1 Sewon”.<sup>28</sup> Skripsi tersebut lebih menekankan minat dan motivasi belajar siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sedangkan penulis lebih menekankan pada perilaku remaja yang bermain *game online*

---

<sup>26</sup>Agung Salim, “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”, *Skripsi*, UIN Alauddin Makassar, 2016.

<sup>27</sup>Rizky Yogatama, “Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar”, *Skripsi*, Universitas Widya Dharma Klaten, 2016.

<sup>28</sup> Nanik Kristiana, “Pengaruh *Game Online Sara’s Cooking Class* terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental SMK Negeri 1 Sewon”, *Skripsi*, UN Yogyakarta, 2012. Situs Internet : <http://eprints.uny.ac.id/20826/1/Nanik%20Kristiana%2008511241019.pdf> Diakses pada tanggal 27 November 2019.

serta Nanik Kristiana lebih memfokus pada *game online Sara's Cooking Class* sedangkan penulis memfokus pada *game online Mobile Legends Bang-bang*, adapun persamaan dari pada Skripsi Agung Salim dengan penulis yaitu terkait dengan menggunakan metode kuantitatif.

Akan tetapi, fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih terkhusus pada perilaku remaja. Hal tersebut tentunya menjadi berbeda dengan yang dilakukan peneliti, yaitu Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang-bang* terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Dapat disimpulkan bahwa diantara beberapa skripsi di atas memiliki persamaan dan perbedaan yang dilakukan oleh peneliti.

### 2.3 Kerangka Pikir

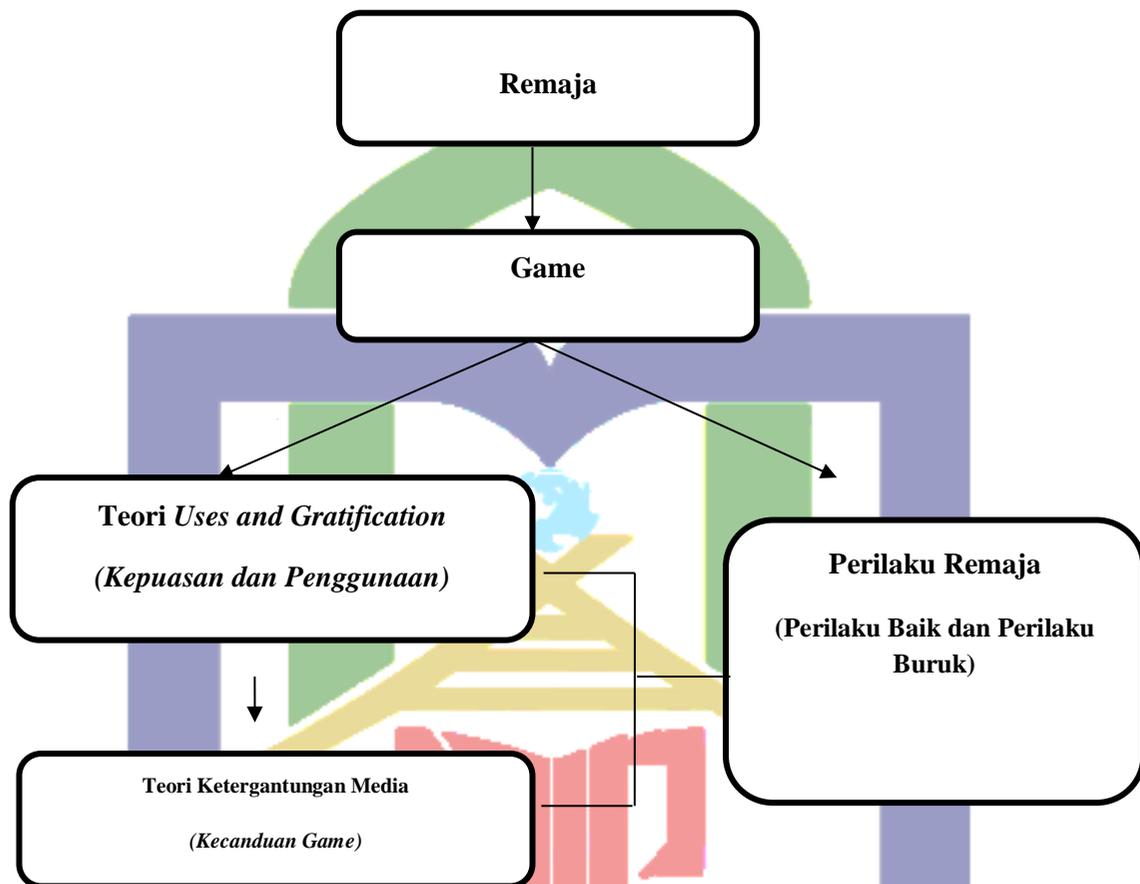
Kerangka berikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antara variabel yang diteliti. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.<sup>29</sup>

Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah *game online Mobile Legends Bang-bang*, baik remaja yang bermain *game online Mobile Legends Bang-bang* maupun remaja yang tidak bermain *game online Mobile Legends Bang-bang*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *game online Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

---

<sup>29</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Cet. XII; Bandung: Alfabeta, 2008), h. 89

Berikut ini penulisan bagan kerangka pikir untuk memahami landasan berpikir dari penelitian ini :



#### 2.4 Hipotesis

Secara etimologis hipotesis dibentuk dari dua kata, yaitu: *hypo* dan *thesis*. *Hypo* berarti : kurang dan *thesis* berarti pendapat.<sup>30</sup> Hipotesis juga biasa diartikan sebagai jawaban sementara yang membutuhkan pembuktian dengan menguji

<sup>30</sup>Jurnal Penelitian USU, *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pengurus Panti terhadap Konsep Diri Anak-anak diPanti Asuhan Yayasan Elida Medan*, <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/27780/5/Chapter%20I.pdf> (12 Mei 2018)

hipotesis sesuai data di lapangan. Hipotesis muncul berdasarkan teori yang dipakai dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**H<sub>0</sub>** : Tidak terdapat pengaruh antara *game online Mobile Legends Bang-bang* (X1) terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa (Y)

**H<sub>1</sub>** : Terdapat pengaruh antara *game online Mobile Legends Bang-bang* (X2) terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa(Y)

## 2.5 Defenisi Operasional

Judul penelitian ini yakni “Pengaruh *Game Mobile Legends bang-bang* terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa”, untuk memperjelas dan mempermudah dalam memahami judul yang dimaksudkan maka perlu adanya penguraian konseptual untuk mengetahui konsep dasar dan batasan dalam penelitian ini. Defenisi operasional adalah pernyataan dan teknis tentang penekanan penelitian. Berikut defenisi setiap operasionalnya:

2.5.1 Pengaruh, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>31</sup> Jadi bagaimana peneliti ingin melihat pengaruhnya remaja terhapa *game online Mobile Legends Bang-bang* di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Untuk mengetahui pengaruh maka peneliti akan melakukan uji dengan statistik.

---

<sup>31</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional. h. 1045

2.5.2 *Game Online Mobile Legends Bang-bang*, adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton dan dirilis pada tanggal 11 juli 2016 di Kota Tiongkok .<sup>32</sup>*Mobile Legends: Bang-bang* adalah sebuah permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga “jalur” yang dikenal sebagai “*top*”, “*middle*” dan “*bottom*”, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai “*hero*”, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut “*minions*”, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

### 2.5.3 Perilaku Remaja

#### 2.5.3.1 Perilaku

Perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan.<sup>33</sup> Menurut Rakhmat karakteristik perilaku dapat diklasifikasikan dalam 3 komponen sebagai berikut:<sup>34</sup>

1. Komponen *kognitif*, yaitu aspek *intelektual* yang berkaitan dengan apa yang diketahui oleh manusia. Komponen *kognitif* merupakan representasi

<sup>32</sup>Matt Suckley, *Mobile Legends is quietly out-grossing Arena of Valor in many counties*. Pocket Gamer. Diakses 8 Maret 2018.

<sup>33</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional. h. 859

<sup>34</sup>Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), h.26.

apa yang dipercayai oleh individu. Ini dapat berupa pengetahuan, pandangan, keyakinan, atau hal lain yang berhubungan dengan bagaimana orang mempersepsi.

2. Komponen *afektif*, yakni aspek emosional dari faktor sosiopsikologis. Komponen *afektif* merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional terhadap objek. Objek dirasakan sebagai sesuatu yang menyenangkan atau tidak, berkualitas baik atau buruk, dan lain-lain.
3. Komponen *konatif*, adalah aspek visional yang berhubungan dengan kebiasaan atau kemauan bertindak. Komponen *konatif* adalah kecenderungan tindakan seseorang, baik positif maupun negatif. Komponen ini berisi tendensi bertindak atau untuk bereaksi sesuatu dengan cara tertentu

#### 2.5.3.2 Remaja

Remaja adalah periode transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa remaja merupakan waktu *kematangan fisik, kognitif, sosial* dan *emosional* yang cepat pada anak laki-laki dan perempuan. Batasan usia remaja terdiri atas tiga fase, yakni remaja awal (11-14 tahun), remaja pertengahan (15-17 tahun) dan remaja akhir (18-26 tahun).<sup>35</sup> Tumbuh kembang remaja akhir terhadap hobi bermain *game* ditandai dengan adanya perpisahan emosional dan fisik dari orang tua. Remaja akhir mulai membentuk identitas baru dan menginginkan kebebasan dari pengawasan orang tua. Kebebasan yang telah dicapai akan digunakan remaja untuk membentuk identitas diri. Identitas diri remaja membutuhkan harga diri dan penerimaan khususnya dengan teman sebaya.

---

<sup>35</sup>Wong Donna L. *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik* edisi 4, 2004

Jadi perilaku remaja pada hakekatnya adalah suatu aktivitas pada remaja itu sendiri, perilaku juga adalah apa yang dikerjakan oleh organisme tersebut, baik dapat diamati secara langsung atau tidak langsung. Dalam hal ini berarti perilaku terjadi apabila ada suatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi yakni disebut dengan rangsangan, itu artinya suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi tertentu pula.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

Untuk mencapai hasil dan tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti membahas metode penelitian, guna mendukung dan sistematisnya penelitian ini. Hal-hal yang dibahas adalah lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrument pengumpulan data serta teknik analisis data.

#### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field Research*) maka dalam pengumpulan data untuk penelitian ini penulis mengambil data dari lapangan (lokasi penelitian) dengan menggunakan metode kuantitatif.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian Assosiatif sedangkan desain penelitiannya adalah kuantitatif Assosiatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.<sup>36</sup>

Pada dasarnya, desain dalam penelitian kuantitatif meliputi penentuan pemilihan subjek darimana informasi atau data yang akan diperoleh, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, prosedur yang ditempuh untuk pengumpulan, serta perlakuan yang akan diselenggarakan.<sup>37</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian kuantitatif asosiatif karena berbicara mengenai pengaruh. Penelitian kuantitatif adalah defenisi, pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal

---

<sup>36</sup>Moh. Kasiram. *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*. (Cet. II; Malang: UIN-Maliki Press. 2010) h. 172

<sup>37</sup>Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif Dalam Pendidikan*, (Cet. II; Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1999) h. 104

dari sampel orang-orang atau remaja yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survei untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan mereka. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang mana data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian bertujuan untuk memperoleh data yang kongkrit tentang pengaruh *game online mobile legends* terhadap perilaku remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Dengan dasar tersebut penulis menggunakan variabel:

*Game online mobile legends bang-bang* merupakan variabel bebas/independen (X) dan remaja merupakan variabel terikat/dependen (Y).

Adapun desain penelitian tersebut sebagai berikut :



Keterangan :

X : *Game online Mobile Legends Bang-bang*

Y : Perilaku Remaja

Metode penelitian ini adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan atau mempersoalkan mengenai cara-cara pelaksanaan penelitian yang meliputi kegiatan-kegiatan mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis, sampai menyusun laporan berdasarkan fakta.

## **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis terjun langsung ke lokasi penelitian. Dimana penelitian ini diadakan di Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan setelah proposal diseminarkan dan sudah mendapatkan izin dari penelitian selama 40 hari.

## **3.3 Populasi dan Sampel**

### **3.3.1 Populasi**

Dalam suatu penelitian, diperlukan adanya batas-batas lokasi penelitian atau objek yang akan menjadi populasinya. Apabila sudah diketahui populasi yang diteliti maka sudah dapat diduga bahwa keberadaan populasi tersebut dari segi kualitas maupun kuantitasnya memungkinkan untuk diteliti.

Untuk mengetahui lebih rinci mengenai populasi, berikut penulis paparkan pengertian dari populasi itu.

Populasi ialah semua nilai baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif dari pada karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas. Populasi dalam setiap penelitian harus disebutkan secara tersurat, yaitu berkenaan dengan besarnya anggota populasi serta wilayah penelitian yang dicakup. Tujuan diadakannya populasi ialah agar kita dapat menentukan besarnya anggota sampel yang diambil dari anggota populasi dan membatasi berlakunya daerah generalisasi.<sup>38</sup> Maka yang menjadi populasi dalam

---

<sup>38</sup>Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Ceta. III; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 42

penelitian ini adalah remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

Data populasi pengaruh *game online Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

**Tabel 3.3.1.1** Data Populasi Remaja Kelurahan Tellumpanua

NO	KATEGORI REMAJA	USIA	JUMLAH
1.	Remaja Awal	11-14 tahun	42 Orang
2.	Remaja Pertengahan	15-17 tahun	81 Orang
3.	Remaja Akhir	18-26 tahun	46 Orang
<b>TOTAL</b>			169 Orang

*Sumber : Data dari Kantor Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.*

### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah suatu prosedur data di mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi.<sup>39</sup> Dan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penulis tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasinya, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka penulis dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil populasi harus betul-betul representati (mewakili).<sup>40</sup>

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang ada di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa yang

<sup>39</sup>Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, h.30

<sup>40</sup>Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h.56

berjumlah 169 orang. Dalam penelitian ini penulis mempersempit populasi yaitu jumlah seluruh remaja sebanyak 169 orang dengan menggunakan teknik Slovin. Adapun peneliti menggunakan teknik Slovin karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus *representative* agar hasil penelitian dapat lebih mudah menghitungnya serta tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat menggunakan rumus dan perhitungan sederhana.<sup>41</sup>

Rumus Slovin menentukan sampel adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

$n$  = Ukuran Sampel/Jumlah Responden

$N$  = Ukuran Populasi

$e$  = Presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengampilan sampel yang bisa ditolerir,  $e = 0,1$

Dalam rumus Slovin ada dua ketentuan sebagai berikut :

Nilai  $e = 0,1$  (10%) untuk populasi dalam jumlah besar

Nilai  $e = 0,2$  (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil

Jadi rentang sampel yang dapat diambil dari teknik Solving adalah 10 – 20% dari populasi penelitian.

Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 169 orang, sehingga presentase kelonggaran yang digunakan adalah 20% dari hasil perhitungan dapat

<sup>41</sup>Electronic Theses and Dissertations, "Website Situs Resmi Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/38670//BAB%203.pdf> (5 September 2018)

dibulatkan untuk mencapai kesesuaian. Maka untuk mengetahui sampel penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut :

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

$$n = \frac{169}{1 + 169(0,2)^2}$$

$$n = \frac{169}{1+6,76} = \frac{169}{1+6,76} = 21,778 ; \text{ disesuaikan oleh peneliti menjadi } 22 \text{ responden.}$$

Berdasarkan perhitungan sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini di sesuaikan menjadi 22 orang dari seluruh total remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa, hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data dan untuk hasil pengujian yang lebih baik. Sampel yang diambil berdasarkan teknik *probability sampling: simple random sampling*, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap remaja untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan kategori remaja yang ada dalam populasi itu sendiri. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik *insidental*, dimana *sampling insidental* adalah penentuan sampel berdasarkan kebetulan,<sup>42</sup> yaitu siapa saja yang secara kebetulan/*insidental* bertemu dengan peneliti maka dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data.

### 3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Adapun teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data yang sesuai dengan penelitian pengaruh *game online Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa yang dilakukan adalah:

---

<sup>42</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), h.85

### 3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.4.1.1 Angket atau Kuesioner

Angket (*Questionnaire*) merupakan serangkaian (daftar) pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada remaja (dalam penelitian: responden) mengenai masalah-masalah tertentu, yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari remaja (responden) tersebut. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh *game online mobile legends* terhadap perilaku remaja di Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Skala pengukuran yang digunakan dari angket yaitu skala *Likert*.

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu. Skala likert memiliki dua bentuk pernyataan, yaitu: pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan positif diberi skor 4, 3, 2, dan 1. Sedangkan untuk negatif diberi skor 1, 2, 3 dan 4. Bentuk jawaban skala likert terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu dan tidak setuju.<sup>43</sup> Dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan dari variabel menjadi dimensi, dari dimensi dijabarkan menjadi indikator, dan dari indikator dijabarkan menjadi sub-indikator yang dapat diukur. Akhirnya sub-indikator dapat dijadikan tolak ukur untuk membuat suatu pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden.

#### 3.4.1.2 Dokumentasi

Teknik ini digunakan dalam memperoleh sejumlah data melalui pencatatan dari sejumlah dokumen atau bukti tertulis seperti keadaan populasi, struktur organisasi, data, dan sebagainya. Penulis dalam hal ini memperoleh dokumen-

---

<sup>43</sup>Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS (Kencana: Prenadamedia Group, 2013), h. 25

dokumen dari Kelurahan Tellumpanua mengenai profil Lingkungan Lappa-lappa'e, jumlah penduduk dan keadaan geografis yang menyangkut tentang remaja dalam penelitian ini.

#### **3.4.1.3 Observasi (Pengamatan)**

Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.<sup>44</sup>

Sedangkan Menurut S. Margono :

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan ini dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Metode observasi sebagai alat pengumpul data, dapat dikatakan berfungsi ganda, sederhana, dan dapat dilakukan tanpa menghabiskan banyak biaya. Namun demikian, dalam melakukan observasi peneliti dituntut memiliki keahlian dan penguasaan kompetensi tertentu.<sup>45</sup>

Peneliti melakukan observasi di Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa dan khusus untuk remaja sebagai sampel penelitian.

#### **3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data**

Penggunaan alat ukur dibutuhkan dalam mengetahui suatu keadaan mengenai baik atau tidak, berhubungan atau tidak, berpengaruh atau tidak, ada peningkatan atau tidak dan lain sebagainya. Alat ukur dalam penelitian ini dinamakan instrumen penelitian yang akan mengetahui apakah ada atau tidak hubungan variabel pertama (X) terhadap variabel kedua (Y).

---

<sup>44</sup>Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. (Cet. X; Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 70

<sup>45</sup>Nurul Zuriah *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. (Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.173

Penulis memilih instrumen penelitian dengan menggunakan Insrtumen angket. Angket ini diberikan kepada remaja, dan yang ingin diketahui melalui angket ini adalah pengaruh *game online Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja di Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup menggunakan masing-masing 10 item pertanyaan untuk variabel pertama (X) dan variabel kedua (Y) dengan item pernyataan mempunyai empat item jawaban. Blangko angket penelitian terlampir.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Dalam pelaksanaan pengumpulan data, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang lazim dipakai dalam penelitian ilmiah yaitu sebagai berikut:

*Pertama*, Analisis statistik deskriptif kuantitatif berupa tabel distribusif frekuensi dan mean untuk mengukur pengaruh *game online mobile legends* terhadap perilaku remaja di Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa berdasarkan data yang diperoleh. Adapun rumus untuk mengetahui persentase nilai rata-rata sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angket Presentase

F = Frekuensi yang dicari presentasanya

n = Banyaknya sampel

*Kedua*, Untuk menganalisis data yang telah diperoleh dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik deskriptif korelatif.

Teknik korelasi ini dapat digunakan apabila data yang dikorelasikan atau dianalisis memenuhi syarat sebagai berikut :<sup>46</sup>

1. Variabel yang dikorelasikan berbentuk gejala yang bersifat kontinu atau data rasio dan data interval.
2. Sampel yang diteliti mempunyai sifat homogen atau mendekati homogen.
3. Regresinya merupakan regresi linear.

Korelasi yang sering digunakan oleh peneliti (terutama peneliti yang mempunyai data-data interval dan rasio) adalah *korelasi Person* atau *Product Moment Correlation*.

Dalam menganalisis dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi variable X dengan Y

$\sum x$  = Jumlah skor distribusi X

$\sum y$  = Jumlah skor distribusi Y

$\sum x^2$  = Jumlah kuadrat skor distribusi X

$\sum y^2$  = Jumlah kuadrat skor distribusi Y

$\sum xy$  = Jumlah perkalian skor X dan Y.<sup>47</sup>

<sup>46</sup> Hartono, *Statistik Untuk Penelitian* (Zanafa Publishing, Riau : 2010), hal. 79

<sup>47</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Cet. XI; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), h. 256.

Dalam menganalisis data tersebut penulis menggunakan teknik analisis data deduksi yaitu suatu cara penulisan yang didasarkan pada penganalisaan dari kesimpulan yang sifatnya umum kemudian menguraikannya kepada hal-hal yang bersifat khusus.



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

#### 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 4.1.1 Kondisi Wilayah Kelurahan Tellumpanua

Kelurahan Tellumpanua adalah salah satu wilayah yang berada di sebelah ujung utara Kota Pinrang, tepatnya di kilometer 21 dari Kota Pinrang, berbatasan dengan Kota Parepare sebelah utara dan Kota Sidrap sebelah timur. Kelurahan Tellumpanua memiliki jumlah penduduk sekira 4000 orang yang terbagi dalam dua lingkungan yaitu Lappa-lappa'e dan Labili-bili. Kelurahan ini adalah wilayah pertama yang akan dilalui oleh masyarakat yang melakukan perjalanan ke Pinrang yang datang dari arah Kota Parepare sebagai daerah yang berbatasan langsung dengan Kota Parepare tentunya untuk kedepannya wilayah ini akan padat penghuni, apalagi saat ini sudah ada dua lokasi perumahan yang ada di Tellumpanua dengan tingkat hunian yang cukup tinggi.<sup>48</sup> Kelurahan Tellumpanua memiliki wilayah perbukitan dan penduduknya mayoritas bekerja sebagai petani/pekebun, produksi batu bata dan peternak sapi.

#### 4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan angket penelitian yang dibagikan kepada 22 responden yang merupakan remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua dengan 10 item pertanyaan untuk masing-masing variabel dan mengacu pada rumusan yang

---

<sup>48</sup>Kelurahan Tellumpanua Pinrang, *Kondisi Wilayah Tellumpanua*. Situs Internet : <https://tellumpanua.wordpress.com> Diakses pada tanggal 23 Juli 2019

dibuat dalam sebuah tabel. Adapun rumus untuk mengetahui persentase nilai rata-rata sebagai berikut:

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

$$P = \frac{9}{22} \times 100\% = 40,9\%$$

**Tabel 4.2.1** Tabulasi angket persentase nilai rata-rata seluruh responden remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua untuk variabel X (*Game Mobile Legends Bang-bang*).

NO	Item Pertanyaan Variabel X ( <i>Game Mobile Legends Bang- bang</i> )	SS		S		KD		TP	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Apakah anda suka memainkan game mobile legends bang-bang?	9	40,9%	7	31,8%	6	27,3%	-	-
2.	Apakah anda tahu seluk beluk game mobile legends bang-bang?	6	27,3%	5	22,7%	6	27,3%	5	22,7%
3.	Apakah anda pernah menyelesaikan game mobile legends bang-bang sampai level terakhir?	2	9,1%	7	31,8%	2	9,1%	11	50%
4.	Apakah anda kecewa jika anda kalah dalam permainan game mobile legends bang-bang?	10	45,5%	2	9,1%	7	31,8%	3	13,6%
5.	Apakah anda bermain setiap hari mobile legends bang-bang?	3	13,6%	6	27,3%	12	54,5%	1	4,6%
6.	Apakah anda rela berjam-jam di hadapan HP atau komputer dalam bermain game mobile legends bang-bang?	3	13,6%	6	27,3%	9	40,9%	4	18,2%
7.	Apakah anda rela melewatkan waktu makan anda demi memainkan game mobile legends	6	27,3%	2	9,1%	8	36,3%	6	27,3%

	bang-bang?								
8.	Apakah anda kumpul bermain game mobile legends bang-bang bersama teman anda setiap hari?	5	22,7%	9	40,9%	7	31,8%	1	4,6%
9.	Apakah anda pernah membeli diamond demi game mobile legends bang-bang?	-	-	2	9,1%	1	4,6%	19	86,3%
10.	Apakah anda pernah mengikuti lomba tournament game mobile legends bang-bang?	-	-	-	-	2	9,1%	20	90,9%

**Tabel 4.2.1** Tabulasi angket persentase nilai rata-rata seluruh responden remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua untuk variabel Y (*Perilaku Remaja*).

NO	Item Pertanyaan Variabel Y (Perilaku Remaja)	SS		S		KD		TP	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Apakah anda berbohong kepada teman atau anggota keluarga untuk menyembunyikan game online anda?	-	-	-	-	2	9,1%	20	90,9%
2.	Apakah anda pernah meluangkan waktu untuk belajar ketika sedang bermain game mobile legends bang-bang?	2	9,1%	5	22,7%	9	40,9%	6	27,3%
3.	Apakah anda mengerjakan PR dari sekolah dengan tepat waktu?	1	4,6%	10	45,4%	5	22,7%	6	27,3%
4.	Apakah anda pernah mengabaikan panggilan orang tua pada saat anda sedang bermain game mobile legends bang-bang?	-	-	7	31,8%	7	31,8%	8	36,4%

5.	Apakah anda pernah menuruti perintah orang tua pada saat anda sedang bermain game mobile legends bang-bang?	5	22,7%	7	31,8%	10	45,5%	-	-
6.	Apakah anda mengerjakan sholat dengan tepat waktu jika waktu sholat telah tiba walaupun anda sedang sementara bermain mobile legend bang-bang?	2	9,1%	4	18,2%	15	68,2%	1	4,6%
7.	Apakah jumlah waktu yang anda gunakan dalam bermain game mobile legends bang-bang terus bertambah hingga anda mencapai kepuasan dalam bermain?	9	40,9%	4	18,2%	8	36,3%	1	4,6%
8.	Apakah hubungan anda dengan orang tua berkurang karena kebiasaan bermaingame mobile legends bang-bang?	1	4,6%	3	13,6%	9	40,9%	9	40,9%
9.	Apakah anda emosional apabila anda turun level atau bintangnya kurang 1 dalam permainan mobile legends bang-bang?	10	45,5%	5	22,7%	5	22,7%	2	9,1%
10.	Apakah anda marah dan berkata kasar pada salah satu tim anda keluar dari permainan serta gangguan seperti jeleknya jaringan atau ada panggilan masuk pada saat bermain game mobile legends bang-bang?	10	45,5%	5	22,7%	4	18,2%	3	13,6%

### 4.3 Pengujian Persyaratan Analisis Data

Berdasarkan angket penelitian dari remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.3.1** Tabulasi angket seluruh responden untuk variabel X remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa (Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* )

No	Nama Responden (X)	Pertanyaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fitrah Fajar	4	3	1	4	2	2	2	2	1	2	23
2	Permana Hadi	3	2	1	4	2	2	2	2	2	1	21
3	Indrawan Azis	4	3	1	4	3	3	2	3	1	1	25
4	Isdayani	4	4	2	4	4	3	2	2	1	1	27
5	Sulaiman	4	2	3	2	1	1	1	4	3	1	22
6	Irsan	2	2	1	4	2	2	2	3	1	1	20
7	M. Khamarul	3	2	1	1	2	3	2	2	1	1	18
8	Syahrudin	4	3	4	2	3	2	2	4	1	1	26
9	Wais Al Qurni	3	1	1	2	2	2	3	1	1	1	17
10	Bryan Yulyan	2	1	3	3	2	2	2	3	1	1	20
11	Widji Furi	3	4	1	4	3	1	1	3	1	1	22
12	Muhammad Yusuf	3	2	1	2	2	1	1	2	1	1	16
13	Fuji Pramah	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1	25
14	Jefry	2	1	1	1	2	3	4	3	1	1	19
15	Ferdiansya	2	1	3	2	2	2	1	3	1	1	18
16	Irwan Januarsha	3	2	1	2	3	1	1	2	1	1	17

17	Syukur	4	4	4	4	3	4	4	3	3	1	34
18	M. Syaiful	2	4	1	4	2	4	4	3	1	2	27
19	Irfan	2	1	3	1	2	2	1	2	1	1	16
20	M. Irfan	4	4	2	4	4	3	4	4	1	1	31
21	Dika	4	3	3	2	4	4	4	4	1	1	30
22	Muh. Yasir	4	4	3	4	2	3	4	4	1	1	30
<b>Jumlah</b>		<b>69</b>	<b>56</b>	<b>44</b>	<b>63</b>	<b>55</b>	<b>52</b>	<b>52</b>	<b>62</b>	<b>27</b>	<b>24</b>	<b>504</b>

Tabel 4.3.2 Tabulasi angket seluruh responden untuk variabel Y (Perilaku Remaja)

No	Nama Responden (Y)	Pertanyaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fitrah Fajar	1	3	3	2	2	2	4	2	4	4	27
2	Permana Hadi	1	2	3	1	3	2	2	1	3	4	22
3	Indrawan Azis	1	2	2	2	2	2	3	3	4	4	25
4	Isdayani	1	2	1	3	2	2	4	2	4	4	25
5	Sulaiman	1	1	1	1	4	2	4	2	4	3	23
6	Irsan	2	2	1	3	2	2	4	2	4	4	26
7	M. Khamarul	1	2	3	3	2	2	2	3	1	2	21
8	Syahrudin	1	3	4	1	4	2	3	2	2	3	25
9	Wais Al Qurni	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	23
10	Bryan Yulyan	1	4	2	1	4	2	1	1	3	4	23
11	Widji Furi	1	2	2	2	2	2	4	1	4	3	23
12	Muhammad Yusuf	1	4	3	1	3	3	2	1	2	2	22

13	Fuji Pramah	1	2	3	2	3	2	2	1	3	3	22
14	Jefry	1	2	1	2	2	4	4	2	1	1	20
15	Ferdiansya	1	1	3	1	4	3	2	1	2	1	19
16	Irwan Januarsha	1	3	3	1	4	3	2	1	2	1	21
17	Syukur	1	1	1	3	3	1	3	3	3	4	23
18	M. Syaiful	1	1	3	3	2	3	4	1	4	4	26
19	Irfan	1	3	3	1	3	2	2	1	2	2	20
20	M. Irfan	2	2	2	3	2	2	3	2	4	4	26
21	Dika	1	1	1	2	3	2	4	2	4	2	22
22	Muh. Yasir	1	1	2	3	3	4	4	4	4	4	30
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>47</b>	<b>50</b>	<b>43</b>	<b>61</b>	<b>51</b>	<b>65</b>	<b>40</b>	<b>67</b>	<b>66</b>	<b>514</b>

#### 4.4 Uji Validitas Data

##### 4.4.1 Uji Validitas Data Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua

Tabel 4.4.1.1 Uji Validitas Item Pertanyaan Variabel X (Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang-bang*)

IP.X	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	X.Y
1	69	504	231	12138	1640
2	56	504	170	12138	1389
3	44	504	114	12138	1064
4	63	504	209	12138	1520
5	55	504	151	12138	1311
6	52	504	142	12138	1263
7	52	504	152	12138	1281

8	62	504	190	12138	1479
9	27	504	41	12138	637
10	24	504	28	12138	554

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{22(1640) - (69)(504)}{\sqrt{[22(231) - (69)^2][22(12138) - (504)^2]}} \\
 &= \frac{36080 - 34776}{\sqrt{(5082 - 4761)(267036 - 254016)}} \\
 &= \frac{1304}{\sqrt{(321)(13020)}} \\
 &= \frac{\sqrt{4179420}}{1304} \\
 &= \frac{2044,36298}{1304} \\
 &= 0,637851503 \rightarrow 0,64
 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas karena  $r_{xy}$  positif dan  $r_{xy} = 0,64 > r_{\text{tabel}} = 0,4227$  maka item pertanyaan 1 pada variabel X (Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang-bang*) dinyatakan valid pada tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ .

**Tabel 4.4.1.2** Uji Validitas Item Pertanyaan Variabel Y (Perilaku Remaja)

IP.Y	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	X.Y
1	24	514	28	12156	566
2	47	514	119	12156	1091
3	50	514	132	12156	1162
4	43	514	99	12156	1030
5	61	514	183	12156	1411
6	51	514	129	12156	1193
7	65	514	213	12156	1548
8	40	514	88	12156	959

9	67	514	227	12156	1606
10	66	514	224	12156	1590

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{22(566) - (24)(514)}{\sqrt{[22(28) - (24)^2][22(12156) - (514)^2]}} \\
 &= \frac{12452 - 12336}{\sqrt{(616 - 576)(267432 - 264196)}} \\
 &= \frac{116}{\sqrt{(40)(3236)}} \\
 &= \frac{116}{\sqrt{129440}} \\
 &= \frac{116}{359,777709} \\
 &= 0,322421309 \rightarrow 0,32
 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas karena  $r_{xy}$  positif dan  $r_{xy} = 0,32 < r \text{ tabel} = 0,4227$  maka item pertanyaan 1 pada variabel Y (Perilaku Remaja) dinyatakan tidak valid pada tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Hasil analisis setiap item pertanyaan ditunjukkan pada table berikut :

**Tabel 4.4.1.3** Hasil analisis instrument (Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang*).

No. Butir Instrumen	Kofisien Korelasi	Keterangan
1	0,64	Valid
2	0,83	Valid
3	0,45	Valid
4	0,59	Valid
5	0,57	Valid
6	0,67	Valid
7	0,68	Valid
8	0,62	Valid

9	0,27	Tidak Valid
10	0,13	Tidak Valid

Setelah melakukan uji validitas variabel X (Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang*) yang terdiri dari 10 item pertanyaan. Terdapat 8 item pertanyaan yang valid dan 2 item pertanyaan tidak valid.

**Tabel 4.4.1.4** Hasil analisis instrument (Perilaku Remaja).

No. Butir Instrumen	Kofisien Korelasi	Keterangan
1	0,32	Tidak Valid
2	-0,13	Tidak Valid
3	-0,12	Tidak Valid
4	0,54	Valid
5	-0,31	Tidak Valid
6	0,036	Tidak Valid
7	0,53	Valid
8	0,52	Valid
9	0,69	Valid
10	0,77	Valid

Setelah melakukan uji validitas variabel Y (Perilaku Remaja) yang terdiri dari 10 item pertanyaan. Terdapat 5 item pertanyaan yang valid dan 5 item pertanyaan tidak valid.

## 4.5 Realibilitas Data

### 4.5.1 Realibilitas Data Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua

Setelah mengetahui hasil validitas data maka dilanjutkan dengan realibilitas data dilakukan dengan menggunakan koefisien *Alpha Cronbach* untuk variabel X sebagai berikut:

**Tabel 4.5.1.1** Koefisien nilai r *Cronbach's Alpha*

Koefisien r	Realibilitas
0,8000 - 1,000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Rumus pengujian reliabilitas dengan teknik *Alpha Cronbach* ialah sebagai berikut :

$$r_i = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dengan:

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

$$S_i^2 = \frac{1359}{22} - \frac{26079}{484}$$

$$S_i^2 = 61,7727273 - 53,8822314$$

$$S_i^2 = 7,8904959 \rightarrow 7,89$$

$$S_t^2 = \frac{\sum x_t^2}{n} - \frac{(\sum x_t)^2}{n^2}$$

$$S_t^2 = \frac{9883}{22} - \frac{(453)^2}{(22)^2}$$

$$S_t^2 = \frac{9883}{22} - \frac{205209}{484}$$

$$S_t^2 = 449,227273 - 423,985537$$

$$S_t^2 = 25,241736 \rightarrow 25,24$$

Dengan demikian dimasukkan dalam rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_i = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right)$$

$$r_i = \frac{8}{8-1} \left( 1 - \frac{7,89}{25,24} \right)$$

$$r_i = \frac{8}{7} (1 - 0,312599049)$$

$$r_i = \frac{8}{7} (0,687400951)$$

$$r_i = 1,14285714 (0,687400951)$$

$$r_i = 0,785601085 \rightarrow 0,785$$

Karena  $r_i = 0,785 > r_{tabel} = 0,4227$  maka instrumen reliable

Realibilitas data dilakukan dengan menggunakan koefisien *Alpha Cronbach*

untuk variabel Y sebagai berikut:

$$r_i = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dengan:

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

$$S_i^2 = \frac{851}{22} - \frac{16519}{484}$$

$$S_i^2 = 38,6818182 - 34,1301653$$

$$S_i^2 = 4,5516529 \rightarrow 4,55$$

$$S_t^2 = \frac{\sum x_t^2}{n} - \frac{(\sum x_t)^2}{n^2}$$

$$S_t^2 = \frac{3861}{22} - \frac{(281)^2}{(22)^2}$$

$$S_t^2 = \frac{3861}{22} - \frac{78961}{484}$$

$$S_t^2 = 175,5 - 163,142562$$

$$S_t^2 = 12,357438 \rightarrow 12,36$$

Dengan demikian dimasukkan dalam rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_i = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right)$$

$$r_i = \frac{5}{5-1} \left( 1 - \frac{4,55}{12,36} \right)$$

$$r_i = \frac{5}{4} (1 - 0,361111111)$$

$$r_i = \frac{5}{4} (0,638888889)$$

$$r_i = 1,25 (0,638888889)$$

$$r_i = 0,798611111 \rightarrow 0,798$$

Karena  $r_i = 0,789 > r_{tabel} = 0,4227$  maka instrumen reliable

**Tabel 4.5.1.2 Uji Reliabilitas Instrumen**

Instrumen	Koefisieb Reliabilitas Instrumen	Jumlah Butir Pertanyaan	Keterangan
Pengaruh <i>Game Mobile Legends Bang-bang</i> (X)	0,785	8	Reliabel
Perilaku Remaja (Y)	0,798	5	Reliabel

Berdasarkan hasil olah data dan kriteria uji reliabilitas instrumen tersebut, dapat diketahui bahwa seluruh instrumen penelitian dinyatakan reliabel, dengan penggolongan sebagai berikut :

- Instrumen penelitian Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* dengan koefisien realibilitas bernilai 0,785 tergolong reliabilitas yang tinggi.
- Instrumen penelitian Perilaku Remaja dengan koefisien realibilitas bernilai 0,798 tergolong reliabilitas yang tinggi.

#### 4.6 Uji Normalitas Data

**Tabel 4.6.1 Uji Normalitas Data Menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pengaruh <i>Game Mobile Legends Bang-bang</i>	Perilaku Remaja
N		22	22
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	22.91	23.36
	Std. Deviation	5.309	2.647

Most Extreme Differences	Absolute	.117	.191
	Positive	.117	.191
	Negative	-.097	-.095
Kolmogorov-Smirnov Z		.550	.896
Asymp. Sig. (2-tailed)		.923	.398
Test distribution is Normal.			

Berdasarkan tabel 4.6.1 diperoleh:

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* = 0,923 >  $\alpha$  = (0,05), artinya data Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* berdistribusi normal.

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk Perilaku Remaja = 0,398 >  $\alpha$  = (0,05), artinya data Perilaku Remaja berdistribusi normal.

#### 4.7 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis berisi tentang kebenaran hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui pengaruh *game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja, penulis menggunakan rumus person *product moment*, sebagai berikut:

**Tabel 4.7.1** Variabel X dan Y Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	X.Y
1	23	27	529	729	621
2	21	22	441	484	462
3	25	25	625	625	625
4	27	25	729	625	675
5	22	23	484	529	506
6	20	26	400	676	520
7	18	21	324	441	378

8	26	25	676	625	650
9	17	23	289	529	391
10	20	23	400	529	460
11	22	23	484	529	506
12	16	22	256	484	352
13	25	22	625	484	550
14	19	20	361	400	380
15	18	19	324	361	342
16	17	21	289	441	357
17	34	23	1156	529	782
18	27	26	729	676	702
19	16	20	256	400	320
20	31	26	961	676	806
21	30	22	900	484	660
22	30	30	900	900	900
$\Sigma$	<b>504</b>	<b>514</b>	<b>12138</b>	<b>12156</b>	<b>11945</b>

Keterangan:

$$\text{Rata-rata } (\Sigma) \bar{x} = 504 : 22 = 22,90$$

$$\text{Rata-rata } (\Sigma) \bar{y} = 514 : 22 = 23,36$$

$$\Sigma x^2 = 12138$$

$$\Sigma y^2 = 12156$$

$$\Sigma xy = 11945$$

Selanjutnya dimasukkan dalam rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{11945}{\sqrt{147549528}}$$

$$r_{xy} = \frac{11945}{12146,9967}$$

$$r_{xy} = 0,983370647 \rightarrow 0,983$$

Dari taraf signifikan 5 % diperoleh r-tabel 0,4227, hipotesis alternatif diterima, karena  $r_{xy} = 0,983 > r\text{-tabel} = 0,4227$  maka hipotesis nol ditolak. Berarti terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Hal ini berarti bahwa, ada pengaruh *game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja. Dimana hubungan itu sifatnya sangat kuat atau sangat tinggi.

**Tabel 4.7.2** Pedoman untuk memberi interpretasi terhadap koefisien korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan/pengaruh
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat <sup>49</sup>
0,80-0,999	Sangat kuat

Pada tabel pedoman interpretasi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* memiliki hubungan yang sangat kuat dengan perilaku remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game Mobile Legends Bang-bang* dengan perilaku remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis pada remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Dimana hasil penelitian tersebut

<sup>49</sup>Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, h. 216

menunjukkan bahwa *Game Mobile Legends Bang-bang* mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap perilaku remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

Hal ini berdasarkan uji signifikansi dan interpretasi korelasi *product moment*. Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa  $r_{hitung} = 0,983$  sedangkan  $r_{tabel} = 0,4227$  pada taraf kepercayaan 5% (0,05). Berdasarkan hasil analisis data infrensial dengan uji hipotesis *product moment* terlihat  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , yaitu  $r_{hitung} = 0,983 > r_{tabel} = 0,4227$ . Sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Pengaruh variabel X dan variabel Y adalah signifikan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Dimana hubungan itu sifatnya sangat kuat atau sangat tinggi.

#### 4.8 Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum peneliti menjelaskan tentang hasil penelitiannya maka terlebih dahulu peneliti mendeskripsikan bahwa pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa mempunyai hubungan yang sangat kuat, dimana 22 reponden yang diteliti dari 10 item pertanyaan *Game Mobile Legends Bang-bang* (Variabel X) peneliti mendapatkan bahwa remaja yang sangat suka bermain *game* sebanyak 9 remaja atau 40,9%, remaja yang kecewa saat kalah dalam permainan sebanyak 10 remaja atau 45,5% dan remaja yang merelakan waktunya di hadapan HP bermain *game* sebanyak 9 orang atau 40,9%. Sedangkan untuk 10 item pertanyaan perilaku remaja (Variabel Y) yang diteliti, bahwa peneliti mendapatkan 6 remaja atau 27,3%

yang malas mengerjakan tugas sekolah tepat waktu saat bermain *game*, sebanyak 15 remaja atau 68,2% yang kadang melaksanakan sholat tetap waktu walaupun waktu sholat telah tiba pada saat bermain, sebanyak 10 remaja atau 45,5% yang selalu emosional pada saat kalah, diganggu dan bintangnya turun pada saat bermain serta sebanyak 10 remaja atau 45,5% yang selalu berkata kasar pada saat salah satu tim keluar atau ada gangguan koneksi jaringan saat bermain. Remaja yang memainkan *Game Mobile Legends Bang-bang* pada usia 17 tahun, dimana remaja tersebut termasuk remaja pertengahan.

Penelitian ini dilaksanakan pada remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan dengan jumlah populasi 169 orang dan yang menjadi sampel 22 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling: simple random sampling* atau sampel bertujuan yaitu teknik penentuan sampel didasarkan atas adanya tujuan tertentu dengan suatu pertimbangan.

Teknik dan instrument pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Sebelum melakukan teknik analisis data maka terlebih dahulu peneliti melakukan persyaratan analisis data yaitu uji validitas data, uji realibilitas data, uji normalitas data dan pengujian hipotesis.

Setelah peneliti melakukan analisis, maka peneliti akan menguraikan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan pedoman penelitian yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

Pengaruh *game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja berada pada kategori sangat kuat, dengan melihat hasil angket dari beberapa responden yang ada, meskipun masih terdapat sebagian kecil yang belum sepenuhnya mengatakan

bahwa pengaruh *game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja mempunyai pengaruh yang sangat kuat.



## BAB V

### PENUTUP

Pada bab penutup ini penulis akan mengemukakan beberapa kesimpulan yang bertitik tolak dari rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Di samping itu, penulis juga mengemukakan beberapa saran yang dapat mendukung penelitian.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan dalam skripsi ini, yang dibahas tentang pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1.1. Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa mempunyai hubungan yang sangat kuat, dimana 22 reponden yang diteliti dari 10 item pertanyaan *Game Mobile Legends Bang-bang* (Variabel X) peneliti mendapatkan bahwa bahwa remaja yang sangat suka bermain *game* sebanyak 9 remaja atau 40,9%, remaja yang kecewa saat kalah dalam permainan sebanyak 10 remaja atau 45,5% dan remaja yang merelakan waktunya di hadapan HP bermain *game* sebanyak 9 orang atau 40,9%.
- 5.1.2. Sedangkan untuk 10 item pertanyaan perilaku remaja (Variabel Y) yang diteliti, bahwa peneliti mendapatkan 6 remaja atau 27,3% yang malas mengerjakan tugas sekolah tepat waktu saat bermain *game*, sebanyak 15 remaja atau 68,2% yang kadang melaksanakan sholat tetap waktu walaupun waktu sholat telah tiba pada saat bermain, sebanyak 10 remaja atau 45,5%

yang selalu emosional pada saat kalah, diganggu dan bintangnya turun pada saat bermain serta sebanyak 10 remaja atau 45,5% yang selalu berkata kasar pada saat salah satu tim keluar atau ada gangguan koneksi jaringan saat bermain. Remaja yang memainkan *Game Mobile Legends Bang-bang* pada usia 17 tahun, dimana remaja tersebut termasuk remaja pertengahan.

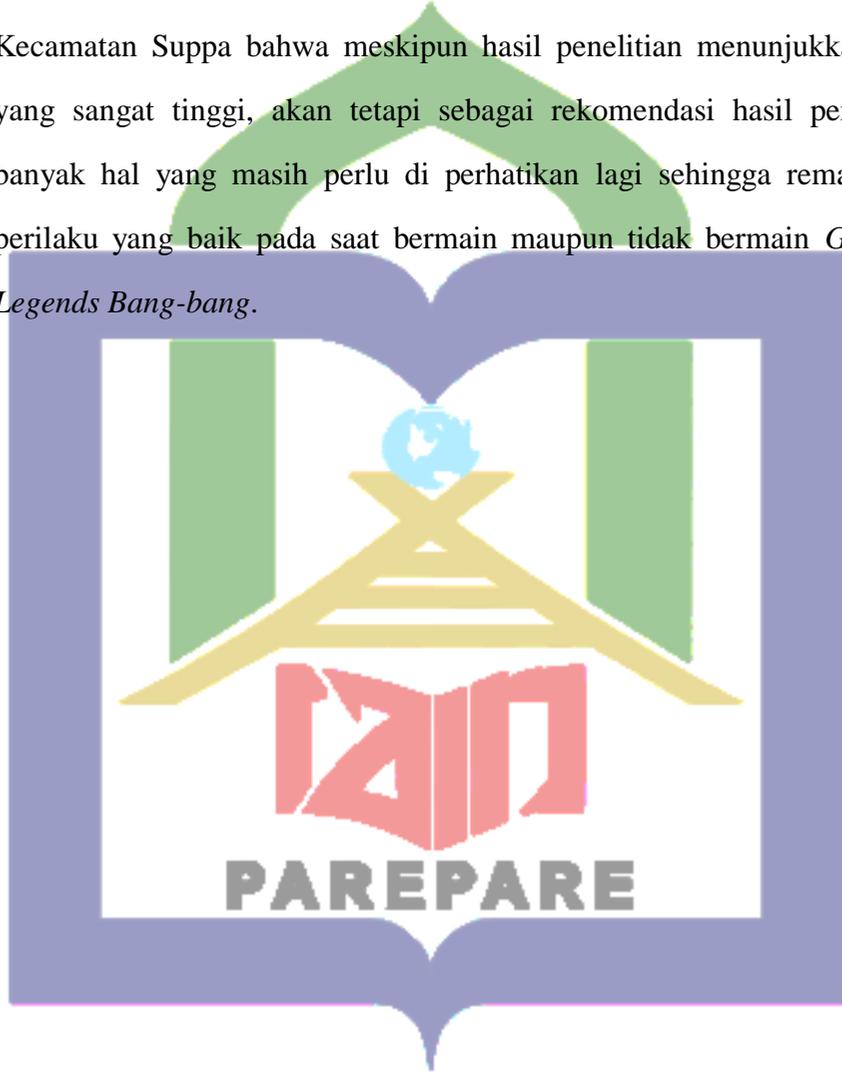
- 5.1.3. Dari hasil pengujian hipotesis didapat bahwa berdasarkan uji signifikansi dan interpretasi korelasi *product moment*. Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa  $r_{hitung} = 0,983$  sedangkan  $r_{tabel} = 0,4227$  pada taraf kepercayaan 5% (0,05). Berdasarkan hasil analisis data infrensial dengan uji hipotesis *product moment* terlihat  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , yaitu  $r_{hitung} = 0,983 > r_{tabel} = 0,4227$ . Sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Pengaruh variabel X dan variabel Y adalah signifikan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja di Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Dimana hubungan itu sifatnya sangat kuat atau sangat tinggi.

## 5.2 Saran

- 5.2.1. Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa mempunyai pengaruh yang sangat kuat atau sangat tinggi. Namun penulis menyarankan kepada seluruh remaja yang memainkan permainan ini supaya tidak terlalu memainkan *Game Mobile Legends Bang-bang* sehingga tidak kecanduan media. Pada saat bermain game jangan berkata kasar sesama *gamers* agar terjalin silaturahmi yang baik dan

meninggalkan permainan ketika ada aktivitas yang penting seperti sholat, disuruh oleh kedua orang tua dan mengerjakan tugas sekolah tepat waktu.

- 5.2.2. Berkaitan dengan penelitian pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa bahwa meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang sangat tinggi, akan tetapi sebagai rekomendasi hasil penulis bahwa banyak hal yang masih perlu di perhatikan lagi sehingga remaja memiliki perilaku yang baik pada saat bermain maupun tidak bermain *Game Mobile Legends Bang-bang*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adam & Rollings. 2010. *Fendamentals of game design*. Barkeley: New Riders.
- Adam, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design, 2nd Edition*. Barkeley: New Riders.
- Al-Ajhuri, Usamah Husain. 2009. *Fakir Wal'ab Wattasil*, terjemahan Sugeng Hariadi.
- Andersen. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Cet. XI; Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Proses Penelitian suatu Pendekatan Peraktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chaplain, J.P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Departemen Agama RI Al-Hikmah. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*.Cet. X; Bandung: CV. Diponegoro.QS. Muhammad 47:36
- Departemen Agama RI. 1982. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Quran Dept. Agama RI. QS. Adz-Dzariyat 51:56
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Jakarta: Lentera Abadi. QS. At Tahrir/66:6.
- Electronic Theses and Dissertations. 2018. "Website Situs Resmi Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/38670/BAB%203.pdf> (5 September)
- Fatwatarjih. 2018. *Bagaimana Hukum Bermain Game Online ?*. Muhammadiyah. Situs Internet : <http://m.muhammadiyah.or.id/id/news-13038-detail-bagaimana-hukum-bermain-game-online-.html> Di akses pada tanggal 07 November 2019
- Hartono. 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Riau : Zanafa Publishing.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-u Media.
- Jurnal Penelitian USU. 2018. *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pengurus Panti terhadap Konsep Diri Anak-anak di Panti Asuhan Yayasan Elida Medan*, <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/27780/5/Chapter%20I.pdf> (diakses pada tanggal 12 Mei )
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Karman. 2013. "Riset Penggunaan Media Dan Perkembangannya Kini". BPPKI Jakarta vol. 17 no. 1
- Kelurahan Tellumpanua Pinrang. 2019. *Kondisi Wilayah Tellumpanua*. <https://tellumpanua.wordpress.com> (23 Juli)
- Kompasiana Lifestyle. 2018. "Website Kompasiana Pengaruh Game bagi Pemuda atau Remaja," Situs Resmi Kompasiana.

- <http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/201207/26/pengaruh-game-bagi-pemuda-atau-remaja>( 28 April)
- Kristiana, Nanik. 2012. “*Pengaruh Game Online Sara’s Cooking Class terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental SMK Negeri 1 Sewon*”. Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta. Situs Internet : <http://eprints.uny.ac.id/20826/1/Nanik%20Kristiana%2008511241019.pdf> Diakses pada tanggal 27 November 2019
- Kriyantono, Rachmat. 2014.*Teori Public Relation Perspektif Barat dan Lokal*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group,
- Librianty.Andini. 2018. “Pengembang Mobile Legends Bakal Buka Markas di Indonesia” **Liputan6.com: Jakarta, 05 September**. <https://m.liputan6.com/amp/3637159/pengembang-mobile-legends-bakal-buka-markas-di-indonesia>
- Matt Suckley. 2018. *Mobile Legends is quietly out-grossing Arena of Valor in many counties*. Pocket Gamer. Diakses 8 Maret
- Narbuko, Cholid dan H. Abu Achmadi. 2009. *Metodologi Penelitian*. Cet. X; Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurkumalasari. 2012. “Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang”, Skripsi Sarjana; Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN): Parepare.
- Rafiq, Mohd. 2012. “*Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)*”, Jurnal Hikmah vol. VI no. 1.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2003. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rumyeni, Evawani Elysa Lubis, dan Nita Rimayanti. 2017. “*Ketergantungan Media Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau*”. Jurnal Komunikasi dan Bisnis vol. 3 no.1 [www.wenaroem.gmail.com](http://www.wenaroem.gmail.com)
- Sadiah,Dewi. 2015. *Metode Penelitian Dakwah Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Salim, Agung. 2016. *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*”. Skripsi : UIN Alauddin Makassar.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga)
- Siregar, Sofyan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS.Kencana: Prenadamedia Group.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cet. II; Jakarta:Kencana Pramedia Group.
- Smart, Aqila. 2010.*Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta : A Plus Books.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Cet. XII; Bandung: Alfabeta.

- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, Teuku Romy dan Amsal Amri. 2018. “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja*”. Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Kuala Banda Aceh vol.3 no. 1. [www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP](http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP)
- Universitas Sumatera Utara. 2018. *Bab 2 Uraian Teori*. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/68241/Chapter%20II.pdf?sequence=4&isAllowed=y> (02 September)
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*, Cet. III; Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yanto, Riki. 2011. “*Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Remaja*”. Skripsi, Universitas Andalas Padang.
- Yogatama, Rizky. 2016. “*Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar*”. Skripsi : Universitas Widya Dharma Klaten, 2016. Situs Internet : <http://repository.unwidha.ac.id/681/1/Rizky%20Yogatama.fix.pdf> diakses pada tanggal 27 November 2019.
- Yudha, Prasetyo. 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan anak Remaja* (Skripsi Fakultas Ekologi Manusia IPB).
- Zuriah, Nurul. 2007. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara.



## BIOGRAFI PENULIS



Al' Ikrar, salah satu Mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD) yang lahir pada tanggal 27 Maret 1995 di Lappa-lappa'e, Kelurahan Tellumpanua, Kecamatan Suppa, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan. Penulis memulai pedidikannya di SD Negeri 102 Kecamatan Suppa pada tahun 2003 kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Suppa pada tahun 2009 dan melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 4 Pinrang yang dulu SMA Negeri 1 Suppa pada tahun 2011. Penulis menamatkan sekolah menengah tahun 2014 dan melanjutkan kuliah di IAIN Parepare pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD), Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) pada tahun 2014. Dan Lulus Program sarjana (S1) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Parepare pada tahun 2020.

Penulis melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di PT. Radar Sulbar Mamuju, dan melaksanakan kuliah pengabdian masyarakat (KPM) di Kelurahan Bangkala Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang Provinsi Sulawesi Selatan.

Adapun Organisasi yang sempat digeluti selama kuliah di IAIN Parepare pada Ekstra Kurikuler yaitu: Gerakan Pramuka Racana Albadi IAIN Parepare dan Ikatan Mahasiswa Suppa Bersatu (IMSAB), kemudian menyelesaikan studinya di IAIN Parepare pada tahun 2020 dengan judul skripsi: **Pengaruh *Game Mobile Legends Bang-bang* Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.**