

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS
TERHADAP KOMUNIKASI KEKERASAN VERBAL PADA
REMAJA DESA TANGKIT BARU, KECAMATAN SUNGAI
GELAM, KABUPATEN MUARO JAMBI, PROVINSI JAMBI**

ANDI ZUTRIAN FAHRI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* Mobile Legends terhadap komunikasi kekerasan verbal dikalangan remaja dengan menggunakan teori S-O-R (*Stimulus, Organism, Respon*). Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksplanatif dengan menggunakan sumber data primer berupa kuesioner sebagai instrument penelitiannya. Populasi pada penelitian ini adalah remaja Desa Tangkit Baru, Kecamatan Sungai Gelam, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability sampling* dengan metode *sampling jenuh* atau sensus karena jumlah populasi yang sedikit yaitu 40 orang remaja. Analisis data dilakukan peneliti dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji korelasi, uji regresi linier sederhana, uji koefisien determinasi, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya korelasi antara bermain *game online* Mobile Legends dengan komunikasi kekerasan verbal pada remaja termasuk dalam kategori cukup kuat, yaitu sebesar 0.540. Hasil koefisien determinasi menunjukkan pengaruh bermain *game online* Mobile Legends terhadap komunikasi kekerasan verbal dikalangan remaja adalah sebesar 18,5% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Hasil ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis dengan nilai t 2,942 > t tabel yaitu 2,024 dengan nilai signifikansi $0,006 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh antara bermain *game online* Mobile Legends terhadap komunikasi kekerasan dikalangan remaja.

Kata Kunci: *Game Online*, Komunikasi, Kekerasan Verbal, Remaja

THE EFFECT OF PLAYING THE ONLINE GAME MOBILE LEGENDS ON VERBAL VIOLENT COMMUNICATION ON ADOLESCENTS IN TANGKIT BARU VILLAGE, SUNGAI GELAM DISTRICT, MUARO JAMBI REGENCY, JAMBI PROVINCE

ANDI ZUTRIAN FAHRI

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of playing the online game Mobile Legends on verbal violence communication in adolescents using the S-O-R theory (Stimulus, Organism, Response). The method used is quantitative explanatory by using primary data sources in the form of a questionnaire as a research instrument. The population in this study were teenagers in Tangkit Baru Village, Sungai Gelam District, Muaro Jambi Regency, Jambi Province. The sampling technique was carried out using a non-probability sampling technique with a saturated sampling method or a census because the population was small, namely 40 teenagers. Data analysis was carried out by researchers with validity test, reliability test, correlation test, simple linear regression test, coefficient of determination test, and hypothesis testing. The results showed that there was a relationship between playing the online game Mobile Legends with verbal violence communication in adolescents, including in the fairly strong category, namely 0.540. The coefficient of determination shows the effect of playing the online game Mobile Legends on verbal violence communication in adolescents by 18.5% while the rest is influenced by other factors not examined in this study. This result is reinforced by the results of hypothesis testing with a t-count value of 2.942 > ttable which is 2.024 with a significance value of 0.006 < 0.05. This shows that H0 is rejected and Ha is accepted, which means that there is an influence between playing the online game Mobile Legends on violent communication among teenagers.

Keywords: Online Game, Communication, Verbal Violence, Adolescents