

## **PENGARUH PERMAINAN INTERNET TERHADAP PERILAKU REMAJA DI KELURAHAN KAROMBASAN UTARA**

**Oleh:**

**Falyana R Salainty** (e-mail: [faktaeebcas@yahoo.com](mailto:faktaeebcas@yahoo.com))

**Adelien Walandouw**

**Sintje Rondonuwu**

### **Abstrak**

*Pengaruh Permainan Internet Terhadap Prilaku Remaja Di Kelurahan Kerombasan Utara judul ini di ambil dengan maksud untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan internet terhadap prilaku remaja di kelurahan karombasan utara. Penelitian ini dilakukan berdasarkan teori stimulus-organism-responsive.*

*Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, analisis ini di maksudkan untuk mengetahui hubungan antara variable bebas yaitu permainan internet (X) terhadap prilaku remaja (Y) dengan jalan mengukur koefisiensi korelasi dari kedua variable yang di namakan analisa koefisien menurut produk moment. Untuk menguji apakah hasil uji tersebut bermakna atau tidak, maka di lanjutkan dengan uji signifikansi.*

*Berdasarkan hasil penelitian yang sudah di lakukan maka dapat di simpulkan bahwa permainan internet berpengaruh pada perilaku remaja di kelurahan karombasan utara. Berdasarkan teori S-O-R dimana permainan internet sebagai stimulus mampu menarik perhatian dari remaja yang selanjutnya tertari untuk bermain internet sehingga berpengaruh terhadap perilaku remaja di Kelurahan Karombasan Utara.*

*Melihat hasil penelitian di atas maka saran dari peneliti adalah kiranya orang tua lebih lagi memperhatikan perilaku remaja dalam memilih permainan dan orang tua perlu adanya perhatian untuk menuntun dan membagi waktu anak agar ada keseimbangan antara pendidikan dan waktu bermain anak.*

*Kata Kunci: Pengaruh, Permainan Internet, Perilaku*

### **PENDAHULUAN**

Merebaknya permainan internet dan beragamnya jenis permainan juga membuat para pelajar menemukan arena bermain baru. Perkembangan teknologi sebagai jawaban atas kebutuhan manusia yang semakin berkembang telah melahirkan media baru yang telah mempegaruhi hamper semua sisi kehidupan manusia termasuk dunia permainan internet terlebih kepada para remaja.

Aplikasi permainan saat ini telah banyak diciptakan oleh vendor-vendor aplikasi permainan besar, baik yang berbasiskan perangkat bergerak maupun komputer. Banyak jenis aplikasi permainan yang sangat mudah menarik perhatian para pencinta permainan. Mencoba permainan baru hingga menyelesaikan tingkat level kesulitan sebuah permainan, merupakan hal yang sangat membuat penasaran para pencinta aplikasi permainan. Permainan yang menggunakan media internet contohnya, bermacam jenis permainan yang dapat dimainkan membuat permainan ini sangat mudah terkenal dan memperoleh pemakai yang melebihi target yang direncanakan para pembuat permainan. Sehingga hal ini pula yang membuat banyak vendor pembuat permainan berlomba untuk memajukan perusahaannya.

Tetapi, hal tersebut tidak sepenuhnya berdampak positif dalam perkembangan suatu aplikasi permainan. Saat ini anak-anak yang seharusnya mempunyai kewajiban untuk

belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah, waktunya lebih banyak dihabiskan untuk bermain permainan di komputer maupun perangkat bergerak. Seperti yang dapat kita lihat di warung internet, ramai dengan anak tingkat sekolah menengah pertama (SMP) yang sangat seru memainkan permainan media internet yang ada.

Berdasarkan ulasan tersebut, penelitian ini berupaya untuk mengungkap permasalahan mengapa banyaknya remaja usia 12-21 tahun yang telah menghabiskan banyak waktunya untuk bermain permainan internet sehingga mempengaruhi perilaku social mereka sehari-hari.

Dari latar belakang masalah tersebut maka perumusan masalahnya ialah: "Seberapa besar Pengaruh permainan internet terhadap Perilaku Remaja usia 12-21 tahun di Kelurahan Karombasan Utara?".

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian Komunikasi

Kata istilah komunikasi (dari bahasa Inggris "*communication*"), secara etimologis atau menurut asal katanya adalah dari bahasa Latin *communicatus*, dan perkataan ini bersumber pada kata *communis*. Komunikasi merupakan aktifitas dasar manusia, dengan berkomunikasi manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik dalam kehidupan sehari-hari dari rumah tangga, di tempat pekerjaan, di pasar, dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi.

### Permainan internet

Permainan internet adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006:770)

Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu server dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya.

Permainan daring dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

Permainan daring benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini.

### Tipe Permainan internet

*Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

*Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

*Massively Multiplayer Online Browser Game*

2 Dimensi (2D)

3 Dimensi (3D)

### Perilaku

Menurut Skinner seorang ahli psikologi yang dikutip Notoatmodjo (2003) merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsang dari luar).

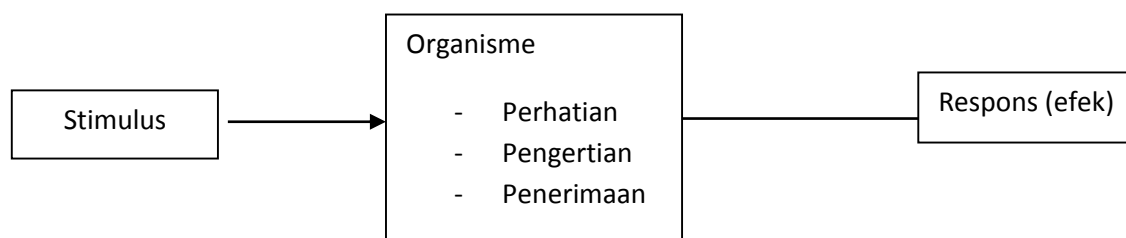
Cara mengukur perilaku ada 2 cara (Notoatmodjo, 2005) yaitu:

- 1) Perilaku dapat diukur secara langsung yakni wawancara terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan beberapa jam, hari, bulan yang lalu (*recall*).
- 2) Perilaku yang diukur secara tidak langsung yakni, dengan mengobservasi tindakan atau kegiatan responden.

### Kerangka Teori

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan teori Stimulus Organism Respons (S-O-R).

Model teori S-O-R digambarkan sebagai berikut :



### Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Permainan internet berpengaruh terhadap perilaku remaja di Karombasan Utara.
2. Ada korelasi antara permainan internet dengan perilaku remaja di Karombasan Utara.

### METODOLOGI PENELITIAN

#### Desain Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi yakni yang bertujuan untuk mengkaji tingkat keterkaitan antara variasi suatu faktor dengan variasi faktor lain berdasarkan koefisien korelasi. (Suryabrata, 1983).

### **Variabel penelitian**

Variabel (X) : Permainan Internet

Variabel (Y) : Perilaku remaja di kelurahan karombasan utara

Variabel (X) yang merupakan variabel bebas, adalah variabel yang diduga sebagai penyebab atau pendahulu dari variabel yang lain. Variabel bebas atau (X) dalam penelitian ini yaitu pengaruh game online. Variabel bebas ini akan di ukur berdasarkan indicator-indikator berikut:

Pola bermain

Pola mengurus diri

Pola interaksi sosial

Jenis Permainan

Pola Permainan

Metode Permainan

Tempat Bermain

Waktu Bermain

Biaya

### **Populasi dan sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja kelurahan karombasan utara usia 12-21 tahun yang berjumlah 94 orang. Dengan memperhatikan populasi yang homogen dan kurang dari 100 maka semua populasi yang berjumlah 94 orang dijadikan responden dalam penelitian ini

### **Teknik Pengumpulan Data**

Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber *primer* dan *sekunder*.

### **Metode Analisis**

Tehnik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas yaitu Game Online (X) terhadap Perilaku Remaja (Y). Dengan jalan mengukur besarnya koefisien korelasi dari kedua variabel yang dinamakan analisa koefisien menurut *product moment*. Untuk mengetahui apakah hasil uji tersebut bermakna atau tidak, maka dilanjutkan dengan uji signifikansi.

Untuk pengujian hipotesis ini, dipergunakan analisis statistik, sebagai berikut:

1. Analisa Spearman's Coefficient of Rank Correlation
2. Analisis Determinasi
3. Analisis Regresi

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Untuk melihat seberapa besar hubungan permainan internet dengan perilaku remaja dapat dilihat dari koefisien korelasinya. Jika harga mutlak dari koefisien ini semakin mendekati 1 maka hubungan kedua variabel semakin kuat, semakin mendekati nol hubungannya semakin lemah.

Dalam penelitian ini korelasi yang digunakan adalah Koefisien Korelasi Rank Spearman (*Spearman's coefficient of Rank Corelation*). Skala pengukuran yang digunakan dalam kuesioner adalah skala Likert, dengan tingkat pengukuran ordinal.

Hipotesis yang digunakan adalah :

$$\begin{array}{l} H_0 : \rho \leq 0 \\ H_1 : \rho > 0 \end{array}$$

Atau secara verbal ditulis sebagai berikut:

$H_0 : \rho_{xy} \leq 0$  berarti tidak ada hubungan antara permainan game on line dengan perilaku remaja ( tidak ada hubungan antara variabel X dan Y )

$H_1 : \rho_{xy} > 0$  berarti terdapat hubungan positif antara permainan game on line dengan perilaku remaja ( ada hubungan antara variabel X dan Y )

Perhitungan Koefisien Korelasi Rank Spearman menurut rumus dapat dilihat pada lampiran skripsi ini (pada tabel Correlations), dan hasil perhitungan pengolahan data melalui SPSS terlihat adanya korelasi antara permainan game on line dengan perilaku remaja sebesar 0,735 dan di lakukan pembulatan menjadi 0,74 (dibulatkan). Korelasi tersebut signifikan pada tingkat signifikansi 0,01. Dalam penelitian ini tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang kuat positif dan signifikan antara permainan game on line dengan perilaku remaja.

Terhadap nilai koefisien korelasi ini, Harun Al Rasyid (1994:442) mengemukakan "apabila kita menghitung koefisien korelasi atas dasar sebuah sampel berukuran n, maka setelah harga koefisien korelasi diketahui, kita belum boleh mengambil kesimpulan kesimpulan sebelum kita melakukan uji koefisien korelasi". Hal ini berarti koefisien korelasi baru bisa diinterpretasikan setelah dilakukan uji signifikansi, oleh karena bisa saja hubungan itu hanya karena faktor kebetulan saja. Data hasil olahan komputer telah menunjukkan bahwa korelasi tersebut signifikan namun belum menampilkan besar nilai uji signifikannya. Karena itu itu berikut ini ditampilkan perhitungan statistik uji signifikansi yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$\frac{r_s \sqrt{(n-2)}}{\sqrt{1-(r_s)^2}} \quad df : n-2$$

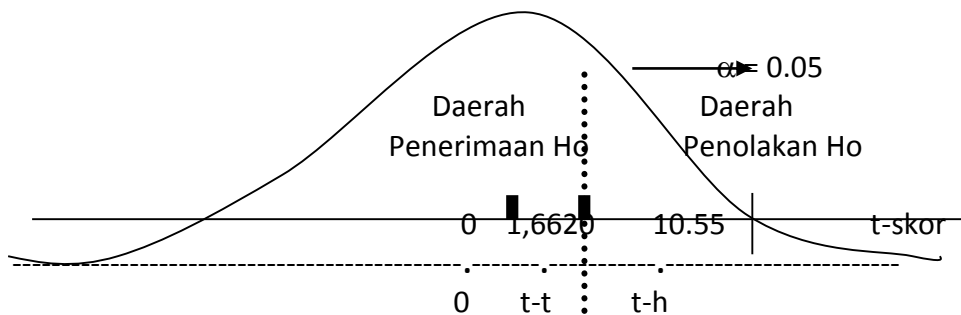
$r_s$  adalah koefisien korelasi antara variabel X dan Y = 0.74, dan n adalah banyaknya pengamatan (sampel) = 94.

Aturan Keputusan:

Tolak  $H_0$  jika  $(t)_{hitung} \geq (t)_{tabel}$ , dimana  $t_{tabel}$  dilihat dari tabel t dengan tingkat kepercayaan sebesar 95 % ( $\alpha = 0,05$ ) dan derajat bebas ( $df = n-2$ ). Setelah diadakan pengujian dengan uji t maka nilainya adalah berikut:

$$t = 10.55 \text{ (dibulatkan)}$$

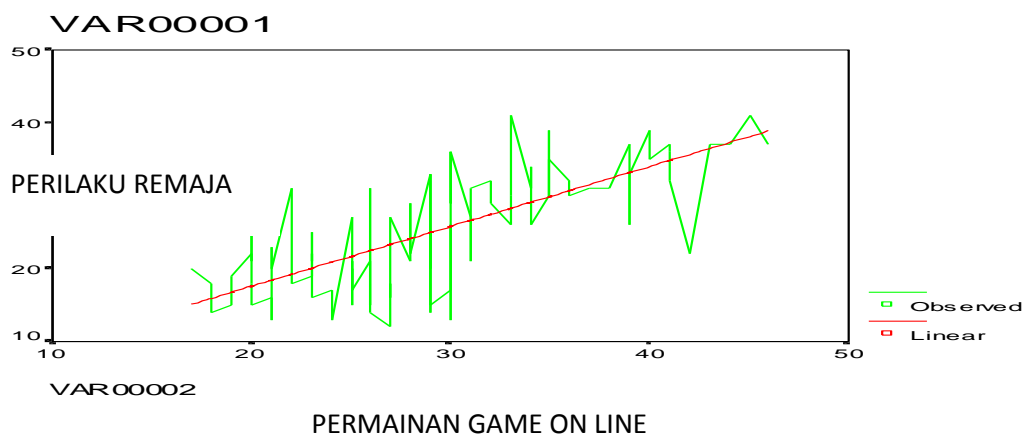
Nilai t uji sebesar 10.55 ternyata berada pada daerah penolakan  $H_0$ , dengan titik kritis pada ( $\alpha = 0.05$ ,  $df = 92$ ) pada tabel t distribution adalah 1.6620, Daerah penolakan  $H_0$  dapat dilihat pada kurve berikut ini :



Pada gambar dapat dilihat bahwa nilai t-uji tersebut jatuh di daerah penolakan  $H_0$ , karena itu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian pengujian bersifat signifikan, artinya bahwa koefisien korelasi ( $r_s$ ) sebesar 0.74 melalui penelitian sampel berlaku pula untuk populasi. Berdasarkan aturan Guilford maka koefisien korelasi sebesar 0.74 termasuk kategori Erat. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa ada hubungan variabel permainan game on line dan perilaku remaja usia 12-21 tahun di Kelurahan Karombasan Utara dalam kategori erat.

Untuk memenuhi tujuan penelitian selanjutnya dapat ditambahkan bahwa nilai korelasi koefisien sebesar 0.74 yang dalam interpretasi Guilford termasuk dalam kategori erat, hanya membantu dalam menginterpretasikan tentang tinggi rendahnya hubungan tingkat korelasi atas variabel X dan Y. Untuk membantu menjelaskan pengaruh sumbangan permainan game *online* terhadap perilaku remaja digunakan analisis determinasi. Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi, oleh karena koefisien korelasinya adalah 0.74 maka koefisien determinasinya adalah 0.536 dibulatkan 0.54. Berarti perilaku remaja sebagai faktor kritikal permainan *game online* dipengaruhi sebesar 0.54 %, atau Nilai  $r^2$  sebesar 0,536 menunjukkan bahwa permainan *game online* mampu menerangkan perilaku remaja sebesar 53,6%.

Untuk memeriksa seberapa besar perubahan peningkatan perilaku remaja apabila permainan game *online* meningkat, dilakukan analisis regresi. Langkah pertama pengukuran regresi menunjukkan bahwa gambar hubungan Y atas X mengikuti garis lurus:



Gambar Diagram Pencar

Telihat pada gambar plot dari data berada disekitar garis lurus diagonal yang mengindikasikan data berdistribusi normal. Hasil pengujian kolmogorov smirnof juga mendukung hasil ini.

Karena peneliti ingin menduga hubungan Y atas X dari responden yang ada maka model regresi yang digunakan untuk analisis data penelitian ini adalah persamaan regresi linier sederhana yaitu :

$$Y = b_0 + b_1 X$$

Y adalah dependen variabel (variabel tak bebas), X adalah Predictor variabel (variabel bebas),  $b_0$  adalah Koefisien intersep, dan  $b_1$  adalah Koefisien regresi. Hasil perhitungan  $b_0$  dan  $b_1$  sebagaimana dilampirkan dalam tesis ini adalah sebagai berikut :

- $b_1 = 0.652679525$  atau 0,65
- $b_0 = 12.90024181$  atau 12.90

Hasil analisis regresi dengan SPSS dapat ditampilkan sebagai berikut :

### Coefficient's

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1. (Constant)	12.897	1.677		7.691	.632
Permainan Game On Line	.0653	.063	.735	10.310	.000

Persamaan matematika yang terbentuk adalah  $Y = 12.90 + 0.65 X$ ,

Persamaan ini berlaku untuk populasi, karena itu supaya dapat digeneralisasikan untuk seluruh remaja, terlebih dahulu dilakukan pengujian Koefisien Regresi. Berdasarkan teori yang dibangun, penulis menguji hubungan permainan internet dengan perilaku remaja usia 12-21 tahun di Kelurahan Karombasan Utara adalah positif. Dengan demikian bentuk  $H_0$  dan  $H_1$  adalah sebagai berikut :

- $H_0 : \beta_0 = 0$
- $H_1 : \beta_1 > 0$

Atau secara verbal ditulis sebagai berikut:

$H_0 : \beta_0 = 0$  berarti tidak ada hubungan antara permainan internet dengan perilaku remaja usia 12-21 tahun di Kelurahan Karombasan Utara (tidak ada hubungan antara variabel X dengan Y)

$H_1 : \beta_1 > 0$  berarti terdapat hubungan positif antara permainan internet dengan perilaku remaja usia 12-21 tahun di Kelurahan Karombasan Utara (ada hubungan antara variabel X dengan Y)

*Lefel of significant*,  $\alpha = 0.05$ ,  $df = n-2$ . Aturan keputusan tolak  $H_0$  apabila (t) hitung > (t) tabel. Koefisien regresi diuji oleh statistik uji :

$$t = \frac{b_1}{Sb_1} : db = n - 2$$

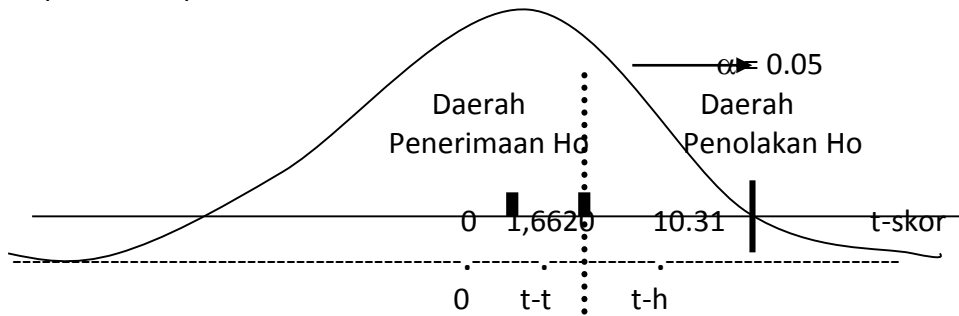
$b_1$  adalah Koefisien regresi yang diperoleh dari sample,  $Sb_1$  adalah Standar eror koefisien regresi. Dari hasil perhitungan diperoleh hasil  $Sb_1 = 0.063322852$  Hasil ini diperoleh

setelah terlebih dahulu dilakukan hitungan sebagaimana dilampirkan pada lampiran skripsi ini. Dengan data yang ada uji t dapat dilakukan sebagai berikut :

$$t = \frac{0.652679525}{0.063322852} : db = n - 2$$

$$t = 10.30717197 \Leftrightarrow t = 10.31$$

Nilai t uji sebesar 10.31 ternyata berada pada daerah penolakan  $H_0$ , dengan titik kritis pada ( $\alpha = 0.05$ ,  $df = 92$ ) pada tabel t distribution adalah 1.6620. Daerah penolakan  $H_0$  dapat dilihat pada kurve berikut:



Dari gambar dapat dilihat bahwa nilai uji (t) hitung > dari (t) tabel pada tingkat level of significant,  $\alpha = 0.05$ ,  $df = 9$ . sehingga nilai t-uji jatuh di daerah penolakan  $H_0$ , karena itu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian pengujian bersifat signifikan, artinya terdapat hubungan linier positif antara permainan game on line dengan perilaku remaja usia 12-21 tahun di Kelurahan Karombasan Utara. Karena itu hipotesis kedua dalam penelitian, yaitu semakin banyak anak bermain permainan intrnet maka semakin membawa perubahan pada perilaku remaja usia 12– 21 tahun.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja di Kelurahan Karombasan Utara berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh permainan internet terhadap perilaku remaja di kelurahan karombasan utara, dimana berdasarkan dari indikator pengukuran pengaruh yaitu Variabel (X) yang merupakan variabel bebas, adalah variabel yang diduga sebagai penyebab atau pendahulu dari variabel yang lain. Variabel bebas atau (X) dalam penelitian ini yaitu pengaruh game online. Variabel bebas ini akan di ukur berdasarkan indicator-indikator berikut: Pola bermain, Pola mengurus diri, Pola interaksi sosial. Variabel (Y) yang merupakan variabel terikat, adalah variabel yang di duga sebagai akibat atau yang di pengaruhi oleh variabel yang mendahuluinya. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini perilaku remaja. Variabel terikat ini akan di ukur berdasarkan indikator-indikator sebagai berikut; Perhatian, Pengertian, Penerimaan. Menyatakan bahwa dengan seringnya remaja bermain internet akan berpengaruh pada perilaku mereka dalam berinteraksi sosial dengan masyarakat atau individu lain, dimana pengaruh tersebut akan terlihat berdasarkan game yang digemari remaja tersebut, misalnya game yang berisikan kekerasan, sesuai dengan teori S.O.R semakin banyak stimulus yang diterima individu dari tayangan yang di minatnya akan lebih mudah terjadi perubahan perilaku seseorang tersebut.

Hal ini terjadi pada remaja di karombasan utara yang terpengaruh dengan permainan internet atau game online tersebut. Perilaku keras seorang remaja terlihat



dengan banyaknya tindak kejahatan anak remaja yang membawa senjata tajam, panah wayer sebagai akibat dari pengaruh permainan internet yang keras.

Selain itu juga permainan internet berpengaruh pada pola perilaku belajar yang menjadi berkurang pada anak-anak usia sekolah, mereka lebih cenderung menggemari game online dari pada mata pelajaran sekolah. Dengan sendirinya kemampuan akademik anak remaja akan berkurang sehingga berpengaruh pada peningkatan sumber daya manusia. Perilaku remaja dapat terlihat dari perhatian, pengertian, penerimaan, pergaulan, sikap, tutur kata, emosi, cara pandang, gaya bahasa, pertemanan maupun pembentukan karakter mereka.

Peran orang tua sangat diperlukan dalam mengontrol perilaku anak setiap hari. Orang tua maupun pihak sekolah memberikan petunjuk dan arahan kepada anak dalam bermain permainan internet. Perhatian orang tua dalam memperhatikan waktu bermain anak. Perlunya perhatian dari lembaga keagamaan dalam memberikan pembinaan kepada anak remaja akan dampak dari kebiasaan bermain internet.

Internet juga merupakan salah satu kemajuan teknologi yang sangat di gemari hampir semua orang selain untuk memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi internet juga dapat membantu pengguna untuk lebih cepat mengakses hal-hal yang ada di dalamnya terkait informasi bisnis. Namun pada saat ini untuk kalangan remaja selain memudahkan informasi ataupun dalam upaya mencari tugas, saat ini remaja sudah salah menggunakan fasilitas tersebut, yakni dengan adanya permainan yang semakin canggih yang di sediakan oleh internet ini memberikan dampak buruk atau negatif.

Dalam penelitian ini telah dirumuskan permasalahan, yaitu "apakah ada pengaruh internet terhadap perilaku remaja di kelurahan karombasan utara?".

Dan untuk menjawab permasalahan tersebut, maka diajukan hipotesis sebagai berikut : "adanya pengaruh permainan internet terhadap perilaku remaja di kelurahan karombasan utara".

Dari hasil perhitungan dengan hasil korelasi koefisien sebesar 0.74 yang dalam interpretasi Guilford termasuk dalam kategori erat dimana terdapat hubungan yang kuat.

Berdasarkan diagram pancar di atas menunjukkan hasil regresi linear dimana terjadi perubahan sikap yang meningkat terhadap perilaku remaja. Masyarakat disekitar kelurahan karombasan utara mengakui dan menyatakan bahwa mulai merasa terganggu dengan sikap perilaku remaja yang berkunjung di hot reds. Dimana mereka merasa terusik dengan tingkah remaja remaja yang sudah mengeluarkan kata-kata kotor saat bermain atau tutur kata yang tidak baik untuk di ucapkan, selain itu teriakan-teriakan yang terdengar dari sekitaran warnet itu sangat mengganggu masyarakat setempat.

Peneliti juga mencari tahu motif apa yang melatarbelakangi para remaja dalam memainkan permainan internet, yaitu:

**Menyalurkan emosi.**

Remaja memainkan permainan internet salah satunya adalah untuk menyalurkan emosi, karena menurut mereka ketika mereka mendapat tekanan dari sekolah ataupun dari orang tua di rumah mereka lebih memilih ke warnet dan memilih bermain internet sehingga perasaan mereka menjadi lebih tenang.

**Menambah teman.**

Adapun remaja yang sering bermain internet karena mereka merasa selain mereka senang mereka dapat memperoleh banyak teman ketika mereka memainkan permainan internet, selain teman teman mereka yang ada di warnet mereka juga mendapatkan teman lewat dunia maya.

### **Reward**

Ini juga merupakan pengaruh remaja dalam bermain permainan internet, dimana remaja sangat mengejar reward atas permainan internet. Itu didasari karena permainan internet begitu mendunia.

### **Mengisi waktu luang**

adapun banyak remaja yang bermain internet sebagai pengisi waktu luang, karena permainan ini juga sering menjadi alternatif para remaja untuk mengisi waktu luang mereka disbanding dengan mengerjakan pekerjaan rumah membantu orang tua.

### **Cita-cita**

Beberapa remaja yang memainkan permainan internet ini karena di dasari cita cita ingin menjadi polisi, ini di karenakan permainan internet beberapa yang di gemari remaja berisi tentang seorang polisi yang harus menangkap seorang terrorist sehingga beberapa remaja sangat termotivasi dan sangat menyukai permainan internet yang disediakan oleh internet.

### **Eksistensi**

Ketika permainan internet ini didominasi para pria tidak sedikit juga para wanita memainkan permainan internet, sehingga mereka menjadi pusat perhatian dan makin meningkatkan eksistensi permainan Internet ini.

Adapun dampak yang di timbulkan permainan internet yaitu:

Kehadiran disekolah, ketika remaja memainkan permainan internet mereka jadi sering bolos dan jarang kesekolah.

Nilai yang merosot, akibat sering bolos ke sekolah karena lebih sering ke warnet untuk bermain internet nilai nilai disekolahnya menjadi sangat menurun dan merosot jauh.

Tidak naik kelas, akibat keasikan memainkan permainan internet ada beberapa anak remaja yang tidak naik kelas disekolahnya. Semuanya merosot jauh sehingga mengakibatkan tidak naik kelas.

Dalam perjalanannya, permainan internet telah menjalani perkembangan yang pesat, baik dari segi teknologinya mulai dari dahulunya hanya dipakai oleh militer untuk keperluan militer hingga bisa menjadi industry maupun dari ragam jenisnya. Internet juga sudah mempengaruhi cara kita bersosialisasi dengan orang lain. Bpermainan internet juga dapat membuat pengguna dapat berinteraksi dengan orang lain. Akan tetapi efek dari permainan internet juga dapat berdampak buruk tergantung dari diri masing-masing bagaimana cara mengontrolnya.

Dampak selanjutnya juga yang akan di uraikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah dampak positif dari permainan internet adalah diaman para pelajar dapat lebih mengasah pola berpikir mereka karena dalam permainan internet di atur bagaimana strategi atau cara untuk mencapai tujuan yang di harapkan,. Dalam permainan internet ini juga dapat melatih kepribadian remaja itu sendiri juga dapat membantu para remaja untuk mengontrol emosi, karena dalam permainan internet juga pengendalian emosi sangat di perlukan agar bisa menang.

Hal positif lainnya dari permainan internet juga wawasan remaja bisa bertambah karena permainan internet juga sudah sangat mendunia sehingga banyak remaja juga yang mendapat pengetahuan luas maupun pergaulan yang luas dalam hal positif selain membuat jalinan pertemanan yang begitu luas sehingga pertemanan mereka semakin hari semakin bertambah.

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan internet yang dilakukan oleh anak remaja usia 12 sampai dengan 21 tahun di Kelurahan Karombasan Utara mempengaruhi perilaku mereka dalam kesehariannya. Perilaku remaja dapat terlihat dari perhatian, pengertian, penerimaan, pergaulan, sikap, tutur kata, emosi, cara pandang, gaya bahasa, pertemanan maupun pembentukan karakter mereka. yang paling mendominasi yaitu untuk mengasah kemampuan mereka baik dalam penyusunan strategi ataupun dalam menambah informasi tentang permainan internet. Hal ini didasari karena permainan internet telah mendunia. Pengaruh lainnya yang banyak melatarbelakangi juga adalah remaja-remaja tersebut bermain untuk melepas kejenuhan dari aktivitas mereka di sekolah. Adapun motif lainnya yang tidak kalah banyaknya yaitu eksistensinya berhubungan dengan cita-cita menyalurkan emosi, mengejar reward, mengisi waktu, pelarian dari masalah, dan juga bertujuan mencari teman.

Melalui penelitian yang sudah dilaksanakan, maka dapat dilihat bahwa ada hubungan antara permainan internet terhadap perilaku remaja di Kelurahan Karombasan Utara. ini ditunjukkan dalam korelasi mencari hubungan Y dan X memiliki hubungan yang signifikan, ini berarti permainan internet memiliki pengaruh terhadap sikap remaja. Hubungan yang sangat kuat dapat dilihat melalui koefisien korelasi dan dapat dilihat melalui Tabel Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi.

Dengan mengetahui adanya hubungan yang sangat antara permainan internet terhadap perilaku remaja, maka sangat jelas bahwa permainan internet memiliki pengaruh terhadap perilaku remaja di kelurahan karombasan utara.

Berdasarkan teori S-O-R dimana internet sebagai stimulus mampu menarik perhatian dari remaja yang selanjutnya tertarik untuk menggunakan permainan internet untuk bermain, mencari teman, mengeluarkan emosi, tutur kata yang menjadi kurang baik, berkurangnya waktu belajar berpengaruh terhadap perilaku remaja di kelurahan karombasan utara.

### **Saran**

Dengan memperhatikan kesimpulan penelitian, maka saran yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Perlunya perhatian dari orang tua dalam mengontrol bentuk permainan anak.
2. Perlunya perhatian dalam mengontrol perilaku anak setiap hari.
3. Perlunya orang tua maupun pihak sekolah memberikan petunjuk dan arahan kepada anak.
4. Perlunya perhatian orang tua dalam memperhatikan waktu bermain anak.
5. Perlunya perhatian dari lembaga keagamaan dalam memberikan pembinaan kepada anak remaja akan dampak dari kebiasaan bermain permainan internet.
6. Disarankan kepada remaja agar tetap menjadikan pendidikan di disekolah sebagai prioritas utama. Dan tidak menjadikan permainan internet sebagai pengambat untuk tetap berprestasi di sekolah.
7. Perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang peran serta orang dan sekolah dalam pembentukan karakter remaja dalam kaitannya dengan permainan internet.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Castronova, Edward. (2006). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. University Of Chicago Press
- Effendy. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Fisher, B. Aubrey, 1986, *Teori-teori Komunikasi*. Penyunting: Jalaluddin Rakhmat, Penerjemah: Soejono Trimo. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Dedy, 2001, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Paradigma Baru Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- N.K., Adaman. (2005). *The Developmental History of Online Gaming Design*. McGraw-Hill.
- Notoatmodjo, 2003. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*.
- Rollings, Andrew; Ernest Adams. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
- Suryabrata, Sumadi, 1983. *Metodologi Penelitian*. CV. Rajawali
- Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung. Alfabeta
- Sunendar, Dadang dan Iskandar Wasid. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT. Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Ruslan, Rosady. *Metode penelitian public relations dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2003.
- Schramm, Wilbur. *The process and effects of mass communication*. Urbana: University of Illinois Press, 1971.
- Sekaran, U. (2000). *Research methods for business: A Skill-building Approach*, 3<sup>rd</sup> edition. New York : Jhon Wiley & Sons, Inc