

## **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU INTROVERT ANAK-ANAK DI KELURAHAN MUGIREJO KECAMATAN SUNGAI PINANG**

**Randua Ardianto<sup>1</sup>, Sugandi<sup>2</sup>, Sabiruddin<sup>3</sup>**

### **Abstrak**

*Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat begitu banyak perubahan yang terjadi pada masyarakat terutama teknologi new media seperti game online dan pengaruhnya terhadap perilaku anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan seberapa besar pengaruh game online terhadap perilaku introvert anak-anak di kelurahan Mugirejo kecamatan Sungai Pinang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif-eksplanatif yang bersifat asosiatif dimana digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara game online terhadap perubahan perilaku introvert anak-anak di kelurahan Mugirejo serta mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel x (game online) terhadap variabel y (perilaku introvert) dengan teknik penarikan sampel purposive. Berdasarkan data yang diperoleh hasil penelitian ini, melalui analisis regresi linear sederhana, diperoleh hasil  $Y = 47,45 + 0,98X$ , kemudian untuk hasil  $t_{hitung}$  yaitu 6,62 dan  $t_{tabel}$  yang diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian maka hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dengan jumlah  $t_{hitung}$  melebihi dari jumlah  $t_{tabel}$  sehingga dapat dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku introvert anak-anak di kelurahan Mugirejo kecamatan Sungai Pinang. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh game online terhadap perubahan perilaku introvert anak-anak di kelurahan Mugirejo kecamatan Sungai Pinang. Siswa-siswi yang sering bermain game online akan mengalami perubahan perilaku seperti pendiam, suka menyendiri, suka melamun, sulit beradaptasi, pesimis dan bersikap hati-hati*

**Kata Kunci :** Pengaruh Game Online, Perilaku Introvert Anak-Anak

---

Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman.

Email : Randua\_ardianto11@yahoo.co.id

<sup>1</sup>Dosen Pembimbing 1 dan Staf Pengajar Prodi. Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

<sup>1</sup>Dosen Pembimbing 2 dan Staf Pengajar Prodi. Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

## **PENDAHULUAN**

### ***Latar Belakang***

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat begitu banyaknya perubahan yang terjadi pada masyarakat terutama teknologi komunikasi internet. Teknologi internet memudahkan segala hal yang kita inginkan dapat kita selesaikan dalam waktu yang singkat. Dengan bantuan internet, manfaat internet dapat dijadikan masyarakat sebagai sarana informasi dan hiburan. Contohnya informasi sekarang sangat mudah didapatkan, kita tidak perlu lagi sulit mencari informasi dari buku-buku, hanya cukup dengan membuka internet kita dapat mengakses informasi apapun yang kita inginkan.

Dilansir dari Tribunnews.com dimana dalam 12 tahun terakhir saja, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. “bisnis *game online* di dalam negeri masih besar, hal ini disebabkan ekonomi Indonesia yang tumbuh di atas 6% dari tahun ke tahun. Besarnya potensi tersebut memberikan dukungan kepada Megaxus untuk meluncurkan produk terbaru agar tetap eksis. Dengan jumlah pemain *game online* di Indonesia yang meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya, terutama karena semakin pesatnya infrastruktur internet.” Menurut Eva Mulawati, managing Director PT. Megaxus Infotech dalam peluncuran Heroes of Atarsia. Selasa (28/1/2014)

Saat ini *game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*, karena Menurut Hurlock (1978 : 182) Dimana siswa-siswi yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan sehingga siswa-siswi menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran dan sering membolos. Selain itu menurut Young dalam (Amanda, 2016:7),

Selain itu secara fisik tubuh yang terkena paparan cahaya radiasi komputer yang terlalu lama dapat merusak saraf mata dan otak. hal tersebut berlanjut diikuti dengan berat badan menurun dan yang paling menonjol adalah dampak

psikologisnya yang dapat bergeser ke perilaku introvert. Akibatnya, mereka sudah tak lagi bisa beraktivitas secara normal dan gangguan mental yang lain seperti, keinginan untuk bermain atau berinteraksi dengan teman sebaya menjadi hilang. Mereka lantas lebih memilih berdiam diri di dalam kamar atau pergi ke rental komputer untuk bermain game online.

Berdasarkan Sehingga dalam kaitannya terhadap fenomena perilaku asosial atau yang disebut juga dengan perilaku introvert tersebut dan berdasarkan data-data diatas, maka saya sebagai peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU INTROVERT ANAK-ANAK KELURAHAN MUGIREJO KECAMATAN SUNGAI PINANG”.

### ***Rumusan Masalah***

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut “Apakah Terdapat Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku *Introvert* Anak-anak Kelurahan Mugirejo Kecamatan Sungai Pinang ?”

### ***Tujuan peneitian***

Mengacu kepada perumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian dapat dikemukakan untuk : “Untuk Mengetahui dan Mendeskripsikan Seberapa Besar Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku *Introvert* Anak-anak Kelurahan Mugirejo Kecamatan Sungai Pinang”.

### ***Manfaat Penelitian***

Berkaitan dengan tujuan penelitian di atas maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dari segi teori,
  - a. Diharapkan dapat menambah referensi kepustakaan dan pengetahuan dibidang komunikasi terutama Teknologi Komunikasi dan Psikologi Komunikasi,
  - b. Sebagai refrensi peneliti-peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian baik dalam hal pengaruh game online ataupun dalam hal perilaku introvert

2. Dari segi praktik
  - a. Dimaksudkan agar hasil penelitian ini dapat memberi masukan bagi berbagai pihak, baik masyarakat, para *gemers*
  - b. Sebagai evaluasi serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh *game online* terhadap perilaku anak-anak akibat bermain *game online*.

## **KERANGKA DASAR TEORI**

### ***Technological Determinism Theory***

*Technological Determinism* diartikan menjadi dua yaitu, *Determinism* yang berasal dari kata *determine* dalam Bahasa Inggris yang berarti pengaruh untuk memutuskan atau menentukan sesuatu. *Technological* berasal dari kata *technology*, yang terdiri dari *technique* dan *logos*, artinya pengetahuan tentang cara atau metode dalam melakukan sesuatu (secara teknis) . (Morissa, 2013: 486). Dasar dari Teori *Technological Determinism* adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam cara manusia berkomunikasi akan berpengaruh terhadap cara berpikir, berperilaku dan bertindak kearah kemajuan teknologi selanjutnya yang akan dihadapi oleh manusia.

### ***Perkembangan Teknologi Komunikasi***

Menurut Ellul (dalam Miarso, 2017: 131) teknologi ialah keseluruhan metode yang secara rasional mengaruh dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia dan perkembangan teknologi juga merupakan sesuatu yang tidak bisa di hindari dalam kehidupan, karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Revolusi yang terjadi dalam bidang komunikasi bukan hanya terjadi pada teori ilmu komunikasi, tetapi juga terjadi pada teknologi komunikasi terdapat empat revolusi pengetahuan khususnya revolusi fisika dimana sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia yang membawa banyak perubahan yang luar biasa dalam kehidupan. Revolusi ini membawa dampak pada empat bidang, yaitu:

1. Era Komunikasi Tulisan (*The Writing Era of Communication*)
2. Era Percetakan (*The Printing Era of Communication*)
3. Era Telekomunikasi (*Telecommunication Era*)

#### 4. Era Komunikasi Interaktif (*Interactive Communication Era*)

##### ***New media***

Menurut Flew (2008), media baru atau bentuk informasi digital sejenis, memiliki lima karakteristik:

1. *Manipulabel*. Informasi digital mudah di ubah dan di adaptasi dalam berbagai bentuk, penyimpanan, pengiriman dan penggunaan.
2. *Networkabel*. Informasi digital dapat dibagi dan dipertukarkan secara terus-menerus oleh sejumlah besar pengguna di seluruh dunia.
3. *Dense*. Informasi digital berukuran besar dapat disimpan diruang penyimpanan kecil (contoh USB fash disc) atau penyedia layanan jaringan.
4. *Compressible*. Ukuran informasi digital yang diperoleh dari jaringan manapun dapat diperkecil melalui proses kompres dan dapat didekompres kembali saat dibutuhkan.
5. *Impartial*. Informasi digital yang disebarakan melalui jaringan bentuknya sama dengan yang direpresentasikan dan digunakan oleh pemilik atau penciptanya.

##### ***Game online***

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan *internet*. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi *internet* atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Menurut Aji (2012) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan. Sedangkan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. (dalam KBBI,2001-2011)

##### ***Perilaku***

Menurut Skinner seorang ahli psikologi yang dikutip (Notoatmodjo,2010:21) merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Dalam teori Skinner

terdapat dua respon. Pertama Respondent atau flexive yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus tertentu). Kedua operant respons atau instrumental respons, yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu.

### ***Perilaku Introvert***

Pada dasarnya perilaku terbagi menjadi dua dimana terdapat perilaku yang dikatan sebagai perilaku ekstrovert dan perilaku introvert yang merupakan perilaku atau sifatnya sendiri adalah sikap menarik diri dari lingkungan sosial yang pada dasarnya berlawanan dengan perilaku ekstrovert.

Perilaku introvert pertama kali di kemukakan oleh Carl Gustav Jung dimana ia berpendapat bahwa perilaku introvert adalah suatu sikap atau orientasi ke dalam diri sendiri. Dimana secara singkat seorang introvert adalah orang yang cenderung menarik diri dari kontak sosial (Naisaban,2003: 22).

Jung berpendapat bahwa perilaku introvert adalah membalikkan energi psikis kedalam sebuah orientasi terhadap subjektivitas. Orang-orang yang memiliki perilaku introvert selalu mendengarkan perasaan batinnya, dan mempunyai persepsi sendiri. Mereka tetap bersentuhan dengan dunia luar, namun mereka lebih selektif untuk memilih dunia mana yang tepat dan di dasarkan pada pandangan subjektif mereka. (Sjahputri,2006: 156).

Sehingga akibatnya dari perilaku introvert itu sendiri akan berdampak pada bagai mana mereka harus bersikap jika berada di masyarakat, karena seseorang yang memiliki perilaku introvert tidak pernah belajar bagaimana cara untuk bersosialisasi.

### ***Pembanding Penelitian Sekarang dengan Penelitian Terdahulu***

Pada hasil penelitian di atas dimana berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rika Agustina Amanda pada tahun 2016 menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada saat ini adalah untuk mencari apakah terdapat hubungan antara pengaruh bermain game online terhadap perilaku introvert anak-anak di kelurahan Mugirjo dimana pada penelitian ini wilayah yang dilakukan penelitian bukan berada di wilayah

perkotaan seperti yang di lakukan oleh dua peneliti sebelumnya, melainkan dilakukan di wilayah pinggiran kota Samarinda.

### ***Hipotesis***

H0: Tidak ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja

H1: Ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja

### ***Definisi Konsepsional***

pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku *introvert* anak-anak di kelurahan Mugirejo kecamatan Sungai Pinang dimana variabel yang berhubungan adalah pengaruh *game online* dengan perubahan perilaku *introvert* yang mana merupakan perpaduan antara teknologi komunikasi dengan psikologi komunikasi dan hal tersebut ditujukan untuk mencari pemahaman terhadap sebuah pengaruh dari bermain *game online* yang merupakan permainan yang diakses melalui internet dan memiliki fitur-fitur menarik sehingga membuat pemain merasa kecanduan dan bisa menghabiskan waktu berja-jam bahkan seharian untuk memainkannya, sehingga mengakibatkan seseorang cenderung menarik diri dari kontak sosial, yang ditunjukkan dengan sifat pendiam, suka menyendiri, pesimis, sulit beradaptasi dengan lingkungan baru, suka melamun dan merupakan orang yang tertutup.

## **METODE PENELITIAN**

### ***Jenis Penelitian***

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif-eksplanatif dengan menggunakan kuesioner sebagai instrument dalam mengumpulkan data. Dimana metode penelitian menggunakan jenis penelitian yang bersifat asosiatif (hubungan) karena bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono:2009). Serta menggunakan analisis regresi untuk mencari bentuk pengaruh dua variabel dalam bentuk fungsi atau persamaan dan analisi korelasi untuk mencari derajat keeratan pengaruh dua variabel.

### ***Definisi Oprasional***

Penulis menentukan indikator-indikator yang akan diukur dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Indikator *game online* sebagai variabel X (independen):
  - a. Frekuensi bermain *game online*, b. Waktu bermain *game online*,
  - c. Perhatian bermain *game online*
2. Indikator perilaku agresif sebagai variabel Y (dependen):
  - a. Pendiam, b. Suka menyendiri, c. Sulit beradaptasi, d. Suka melamun,
  - e. Pesimis, f. Bersikap hati-hati

### ***Tempat dan Waktu Penelitian***

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Mugirejo Kecamatan Sungai Pinang yang berfokus pada salah satu warnet atau *game center*. Dimana fokus penelitian dilakukan di warnet yang mempunyai pengunjung terbanyak yaitu Phoenix dan objek penelitiannya adalah anak-anak Kelurahan Mugirejo Kecamatan Sungai Pinang khususnya anak-anak yang berumur 11-15 tahun. Adapun Waktu penelitian dilaksanakan selama 1 bulan.

### ***Populasi Dan Sampel***

Populasi dalam penelitian ini adalah para pemain *game online* di warnet Phoenix yang terdiri dari anak-anak 11 tahun terdiri atas 83 orang. Anak-anak usia 12 tahun terdiri atas 59 orang. Anak-anak usia 13 tahun terdiri atas 68 orang. Anak-anak usia 14 terdiri atas 39 orang. Anak-anak usia 15 tahun terdiri atas 76. Sehingga total populasinya adalah 325 anak dan sampelnya adalah 76 anak.

### ***Teknik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Rachmat Kriyantono, 2006:94). Untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yakni data primer dan data sekunder.

### ***Teknik Pengukuran Data***

Peneliti menggunakan *instrument* berupa *kuisisioner* atau angket, menyebarkannya pada responden dan kemudian menganalisis hasilnya dengan menggunakan rumus statistik. Skala yang dipakai dalam penelitian ini adalah skala nominal dan skala *likert* 5 jenjang. Kemudian untuk menentukan kriteria skor jawaban responden yaitu kriteria sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan

sangat tinggi dari tanggapan responden, terlebih dahulu ditentukan skala interval dengan menggunakan rumus sebagaimana di kemukakan Sugiyono sebagai berikut:

$$I = \frac{R}{K}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai skor tertinggi} &= \text{Skor jenjang tertinggi} \times \text{jumlah responden} \\ &= 5 \times 76 = 380 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai skor tertinggi} &= \text{Skor jenjang terendah} \times \text{jumlah responden} \\ &= 1 \times 76 = 76 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus diatas, diperoleh interval skor jawaban responden untuk masing-masing kriteria yang telah ditentukan.

### ***Teknik Analisis Data***

Untuk meriset apakah memang ada hubungan atau pengaruh yang signifikan atau tidak antara variabel X terhadap Y, maka digunakan rumus regresi. Regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus regresi linear sederhana, karena diketahui yang mana variabel bebas X dan yang mana variabel terikat Y.

Rumus *Regresi Linear Sederhana* adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$\text{Nilai a dihitung dengan rumus : } a = \frac{\sum Y(\sum X)^2 - \sum X \sum XY}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$\text{Nilai b dihitung dengan rumus : } b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Setelah ditemukan persamaan *Regresi Linear Sederhana* kemudian dilakukan *Standart Error Of Estimate* yang digunakan untuk *test terhadap a* dan *test terhadap b*. Diadakannya *test terhadap a* dan *test terhadap b* untuk melihat nilai a dan b cukup significant atau tidak dengan membandingkan ta hitung dengan t tabel dan tb hitung dengan t tabel.

Untuk mencari *Standart Error Of Estimate* digunakan rumus sebagai berikut :

$$Se = \sqrt{\frac{\sum(Y-\hat{Y})^2}{n-2}}$$

Kemudian setelah menemukan Se dilakukan test terhadap a dan b dengan rumus:

$$Sa = \frac{Se}{\sqrt{n}} \text{ kemudian digunakan rumus } ta = \frac{a}{Sa}$$

$$Sb = \frac{Se}{\sqrt{\sum X^2}} \text{ kemudian digunakan rumus } tb = \frac{b}{Sb}$$

Setelah ditemukan t terhadap a hitung dan t terhadap b hitung kemudian dibandingkan dengan t tabel dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika t hitung > t tabel berarti valid : jika jumlah thitung lebih dari ttabel dapat dinyatakan berarti nilai a atau b cukup significant.
- b. Jika t hitung < t tabel berarti tidak valid : jika jumlah thitung kurang dari t tabel dapat dinyatakan bahwa nilai a atau b tidak cukup significant.

Kemudian data-data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner akan diolah dengan menggunakan rumus statistik. Sedangkan metode analisis data yang dilakukan dengan menggunakan Analisis Pearson Product Moment dalam penelitian ini adalah untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio. Rumus *Pearson Product Moment* adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\{\sum x^2 y^2\}}}$$

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

Korelasi *Pearson Product Moment* dilambangkan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga (-1 < r < + 1). Apabila nilai r = -1 artinya korelasi negatifnya sempurna; r = 0 artinya tidak ada korelasi; r = 1 berarti korelasinya sangat kuat.

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t. Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai t hitung adalah sebagai berikut :

$$T \text{ hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Setelah didapatkan nilai thitung melalui rumus diatas, kemudian menentukan ttabel dengan taraf nyata (*level significance*) yang dipilih adalah  $\alpha=0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk= n-2$ ),

Sedangkan untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel x terhadap y dapat ditentukan dengan rumus koefisien diterminan sebagai berikut:

$$KP = r^2 \times 100\%$$

## **HASIL PENELITIAN**

### ***Gambaran Umum Lokasi Penelitian***

Warnet Phoenix yang bertempat di Jl. Damanuri No. 34 RT. 14 Kelurahan Mugirejo Kecamatan Sungai Pinang. Dimana warnet ini berdiri sejak tahun 2014 Dari segi fasilitas, warnet Phoenix ini terdiri dari 26 PC yang terdiri dari 20 PC standar dan 6 PC VIP yang mana pada setiap PC standar dilengkapi dengan monitor LCD, keyboard *gaming*, mouse *gaming* dan *earphone* khusus *gaming*.

### ***Gambaran Umum Game Online***

*Game online* adalah permainan yang diakses melalui internet, yang mana permainan yang ditawarkan sangatlah menarik dan penuh tantangan.

### ***Gambaran Umum Identitas Responden***

Seperti yang dijelaskan Sebelumnya, data dalam penelitian ini diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yaitu member dan anak-anak yang ada di warnet Phoenix sebanyak 76 orang responden, dimana laki-laki sebanyak 68 orang dan perempuan sebanyak 8 orang

### ***Hasil Penelitian Dan Pembahasan***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perubahan perilaku introvert anak-anak kelurahan Mugirejo kecamatan Sungai Pinang. Dimana Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang

pengaruh game online terhadap perubahan perilaku introvert anak-anak di kelurahan Mugirejo kecamatan Sungai Pinang, didapatkan kesimpulan bahwa pada indikator variabel pengaruh game online (X) yang terdiri dari frekuensi, atensi, dan waktu yang digunakan dalam penelitian ini sangat mempengaruhi terhadap variabel perubahan perilaku introvert (Y), yaitu sebagai berikut :

1. Pada indikator frekuensi dalam variabel pengaruh game online (X), dimana indikator tersebut memberikan hasil jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan responden pada kuisioner indikator frekuensi Dimana rata-rata responden menjawab cukup setuju hingga sangat setuju dalam 5 pernyataan yang terkait dengan indikator frekuensi pada variabel pengaruh game online (X) dimana diajukan dalam bentuk kuisioner kepada 76 responden tersebut, menunjukkan bahwa indikator frekuensi menjadi indikator yang penting terhadap perubahan perilaku seseorang, karena hasil dari 5 pernyataan mengenai indikator frekuensi dalam bermain game online menunjukkan bahwa jawaban para responden berada diatas 60% bahwa frekuensi berpengaruh dalam perubahan perilaku seseorang.
2. Kemudian pada indikator waktu dalam variabel pengaruh game online (X) memberikan hasil jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan responden pada kuisioner indikator waktu, Dimana rata-rata responden menjawab cukup setuju hingga sangat setuju dalam 5 pernyataan yang terkait indikator waktu pada variabel pengaruh game online (X) dimana diajukan dalam bentuk kuisioner kepada 76 responden, menunjukkan bahwa jawaban para responden berada diatas 70% bahwa waktu berpengaruh dalam perubahan perilaku seseorang.
3. Sedangkan pada indikator atensi atau perhatian dalam variabel pengaruh game online (X) memberikan hasil jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan responden pada kuisioner indikator atensi Dimana rata-rata responden menjawab cukup setuju hingga sangat setuju dalam 5 pernyataan yang terkait indikator atensi pada variabel pengaruh game online (X) dimana diajukan dalam bentuk kuisioner kepada 76 responden, menunjukkan bahwa jawaban para responden berada diatas 80% bahwa atensi berpengaruh terhadap perubahan perilaku seseorang.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perubahan perilaku seseorang terutama

terhadap perubahan perilaku introvert. Dimana perilaku introvert timbul karena di pengaruhi oleh indikator dalam bermain game online seperti frekuensi bermain game online, waktu bermain game online, dan atensi dalam bermain game online.

Dan dalam beberapa khusus yang telah terjadi akibat dari pengaruh game online sehingga mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan perilaku terutama perilaku introvert seperti pada latar belakang masalah dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti seperti : Dilansir pula dari Merdeka.com terdapat 10 anak di Banyumas didiagnosa mengalami gangguan mental akibat kecanduan bermain game online sepanjang tahun 2018. Dimana 7 dari 10 anak itu merupakan siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Akibatnya, mereka sudah tak lagi bisa beraktivitas secara normal dan gangguan mental yang lain seperti, keinginan untuk bermain atau berinteraksi dengan teman sebaya menjadi hilang.

Maka hal tersebut sesuai dengan teori technological determinism yang digunakan oleh peneliti dalam kaitannya terhadap pengaruh game online dimana teori tersebut menjelaskan tentang pengaruh manusia tentang cara berpikir, perilaku, dan bertindak karena kemajuan dari teknologi. Dan akibatnya adalah munculnya sifat seorang anak yang antisosial dan introvert sehingga jika mereka dibawa keluar ke masyarakat, mereka tidak tahu bagaimana bersikap, karena mereka tidak pernah belajar bersosialisasi. (Al-Munajjid 2016 : 61)

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dari hasil penelitian dan hasil uji t yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh game online terhadap perubahan perilaku introvert anak-anak di kelurahan Mugirejo kecamatan Sungai Pinang.

## **PENUTUP**

### ***Kesimpulan***

Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan mengenai pengaruh game online terhadap perubahan perilaku introvert anak-anak di kelurahan Mugirejo kecamatan sungai pinang, adalah sebagai berikut :

Didapatkan kesimpulan bahwa pada indikator variabel pengaruh game online (X) yang terdiri dari frekuensi, atensi, dan waktu yang digunakan dalam penelitian ini sangat mempengaruhi terhadap variabel perubahan perilaku introvert (Y), seperti :

- a. Bahwa frekuensi berpengaruh terhadap perubahan perilaku introvert dimana dapat disimpulkan bahwa Seringnya seorang bermain game online secara terus menerus, baik dengan sering perginya ke warnet atau game center untuk bermain game online, menimbulkan perilaku seperti semakin tertutup, suka menyendiri dan suka melamun karena kebanyakan bermain game online dengan frekuensi yang relatif tinggi tersebut.
- b. Bahwa waktu berpengaruh dalam perubahan perilaku seseorang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa waktu dalam bermain game online menjadi salah satu indikator yang sangat berpengaruh bagi seseorang dalam perubahan perilaku.
- c. Sehingga dapat disimpulkan bahwa atensi atau perhatian dalam bermain game online menjadi salah satu indikator yang berpengaruh terhadap perubahan perilaku seseorang dimana perubahan perilaku tersebut cenderung mengarah ke perilaku introvert dimana atensi atau perhatian yang tinggi di berikan seseorang saat bermain game online

Dengan hasil penelitian diatas, dimana menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh game online terhadap perubahan perilaku introvert anak-anak di kelurahan Mugirejo kecamatan Sungai Pinang. Sehingga kesimpulan dari peneliti adalah seharusnya ada penelitian lanjutan terhadap pengaruh dari bermain game.

### **Saran**

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebaiknya dilakukan penelitian lanjutan terhadap penelitian pengaruh game online tersebut, terutama terhadap perubahan perilaku introvert anak-anak yang gemar bermain game online

**Daftar Pustaka**

- Al-Munajjid, Syekh Muhammad.2016. *Bahaya Game*,PT. Aqwam Media Profetika,Solo.
- Burhan Bungin, H.M, 2007. *Sosiologi Komunikasi*, Kencana, Surabaya.
- Dharma Oetomo, Budi Sutedjo, 2002. *E-education Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Andi, Yogyakarta.
- Djamarah, S.B, 2002. *Psikologi Belajar*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Efenddy, Onong Uchjana, 2003. *Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Efenddy, Onong Uchjana, 2005. *Komunikasi & Moderenisasi*. Bandung. CV.Mandar Maju.
- Elvinaro, Ardianto Dkk,2007.*Komunikasi Massa (Suatu Pengantar)*, Inc.,Bandung.
- Feist, Jess & Feist, Gregory J. 2010. *Teory Kepribadian*, Selemba Humanika, Jakarta.
- Hidayat, Dedy Nur,2007. *Pengantar komunikasi Massa*, Rajawali Pers, Yogyakarta.
- Hurlock B, Elizabeth, 2013. *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta.
- Kriyantono, Rachmat, 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Kencana, Surabaya.
- Nasiaban, Ladislaus.2003. *Psikologi Jung*. PT.Grasindo, Jakarta.
- Nurudin, 2014. *Pengantar Komunikasi Massa*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta. PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, CV Alfabeta, Bandung.
- Suryabrata. Sumadi.2006. *Psikologi kepribadian*, PT. RajaGrifindo Persada, Jakarta.
- Syamsu Yusuf LN., M.Pd, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009
- Zaenal, W. 2006. *Hanyut Dalam Buaian Game Online. Berita Indonesia*. Edisi 20 Oktober 2006. <http://www.beritaindonesia.co.id/>