

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE FIFA MOBILE*
TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA
SMP NEGERI 17 SEMARANG**



Disusun Oleh:

Muhammad Arril Ardiyanto

19.M1.0050

Dosen Pembimbing:

Drs. St. Hardiyarso, M.Hum.

Adrianus Bintang Hanto Nugroho, SE., M.A

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2023

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE FIFA MOBILE* TERHADAP
PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SMP NEGERI 17 SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Hukum dan Komunikasi guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-1 dalam Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh:

Muhammad Arril Ardiyanto

19.M1.0050

Dosen Pembimbing:

Drs. St. Hardiyarso, M.Hum.

Adrianus Bintang Hanto Nugroho, SE., M.A

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2023

ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh dari bermain *game online FIFA Mobile* terhadap perilaku komunikasi siswa SMP Negeri 17 Semarang. Game online adalah permainan dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Adanya *game online* memiliki pengaruh yang beraneka ragam seperti berpotensi kecanduan karena bermain dalam waktu yang lama secara terus-menerus serta berpengaruh untuk perilaku komunikasinya. Salah satu *game online* yang ramai dimainkan adalah *FIFA Mobile*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh bermain *game online FIFA Mobile* terhadap perilaku komunikasi siswa SMP Negeri 17 Semarang?

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh bermain *game online FIFA Mobile* terhadap perilaku komunikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Pengumpulan datanya menggunakan metode survei dengan menyebarkan kuesioner menggunakan *google form*. Data yang dikumpulkan didapatkan dari siswa SMP Negeri 17 Semarang yang bermain *game online FIFA Mobile* dengan membagikan *link google form* kuesioner. Dalam penelitian ini responden terdiri dari 89 siswa yang diantaranya 71 responden laki-laki dan 18 responden perempuan. Pada penelitian ini diketahui bahwa adanya pengaruh yang kuat dan positif dari bermain game yang di dapatkan dari hasil analisis koefisien korelasi dan uji regresi linier sederhana. Pada analisis koefisien korelasi menunjukkan nilai 0,724 yang berarti nilai tersebut $> 0,05$ yang menunjukkan adanya korelasi atau hubungan yang kuat, sementara itu untuk uji regresi linier sederhana yang nilai koefisien regresi linier sebesar 0,878 dan menunjukkan nilai positif. Selain itu pada hasil uji regresi koefisien determinasi nilai koefisien korelasi (R) = 0,724 dan koefisien determinasi (R Square) = 0,524 atau 52,4%. Berdasarkan dari hasil uji regresi koefisien determinasi menunjukkan jika bermain *game online* mempengaruhi perilaku komunikasi sebesar 52,4%.

Kata Kunci : Pengaruh, Internet, Game Online, Perilaku Komunikasi

ABSTRACT

This research explains the influence of playing the online game FIFA Mobile on the communication behavior of students at Public JHS 17 Semarang. Online games are electronic games played on devices such as smartphones and computers connected to the internet. The presence of online games has various effects, such as the potential for addiction due to prolonged and continuous play, as well as its impact on communication behavior. One of the popular online games is FIFA Mobile. The research problem in this study is how playing the online game FIFA Mobile affects the communication behavior of students at Public JHS 17 Semarang.

The results of this research indicate that playing the online game FIFA Mobile does have an influence on communication behavior. The method used in this research is quantitative. Data collection was done using a survey method by distributing questionnaires through Google Forms. The data was collected from students at Public JHS 17 Semarang who played FIFA Mobile by sharing a Google Forms questionnaire link. In this study, there were 89 respondents, including 71 male respondents and 18 female respondents. The research revealed a strong and positive influence of playing the game, as obtained from the analysis of correlation coefficients and simple linear regression tests. In the correlation coefficient analysis, a value of 0.724 was found, which means that the value is greater than 0.05, indicating a strong correlation or relationship. Meanwhile, for the simple linear regression test, the coefficient of linear regression was 0.878, indicating a positive value. Furthermore, in the regression test results, the coefficient of determination showed a correlation coefficient (R) of 0.724 and a coefficient of determination (R Square) of 0.524 or 52.4%. Based on the coefficient of determination results, it can be concluded that playing online games affects communication behavior by 52.4%.

Keyword : influence, Internet, Game Online, Communication Behaviour