

Pengaruh Media Gim Daring *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) Terhadap Perilaku Komunikasi Antarpribadi Remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor

Oleh

Hadi Rukmana; Metha Madonna, S.Sos., M.I.Kom; Hani Astuti, S.Sos., M.I.Kom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu pengaruh media gim dalam jaringan (*daring/game online*) *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) terhadap perilaku komunikasi antarpribadi remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor. Pengaruh yang diteliti terdiri dari komponen kognitif, afektif, dan komponen konatif. Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi berjumlah 232 orang, peneliti memilih remaja untuk mendapati sampel dengan menentukan kriteria yaitu remaja yang bermain gim daring (*game online*) *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) sebanyak 147 orang. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan uji regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh variabel media gim daring terhadap variabel perilaku komunikasi antarpribadi, dapat dikemukakan bahwa indikator-indikator pada media gim daring berpengaruh terhadap komponen sikap yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan aspek konatif. Dari data yang telah dianalisis juga dapat dikemukakan, media gim daring secara signifikansi mempengaruhi semua indikator perilaku komunikasi antarpribadi yang terdiri dari komponen kognitif, afektif, dan konatif. Dari hasil uji koefisien determinasi didapati pengaruh media vlog terhadap perilaku komunikasi antarpribadi sebesar 34,2%, sedangkan sisanya sebesar 65,8% perubahan aspek kognitif, afektif dan konatif remaja dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *Media Baru, Gim Daring, Game Online, Komunikasi Antarpribadi, Perilaku Remaja*

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, komunikasi yang efektif adalah komunikasi yang berjalan dengan adanya pengaruh atau timbal balik antara komunikandan dan komunikator. Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang berlangsung antara dua orang. Komunikasi antarpribadi didefinisikan oleh Joseph A. Devito sebagai “proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik”. Pentingnya situasi komunikasi ini ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis, maksudnya adalah menunjukkan terjadinya interaksi secara langsung.

Gim saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, gim juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. *Fitur* serta *grafis* permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apalagi gim sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan *single player*, tetapi sekarang gim bisa dimainkan secara *online (multi player)*. Dengan adanya kemajuan teknologi terutama jaringan internet, menjadi sesuatu yang menarik bagi para maniak gim untuk berkreasikan di dunia *online* dengan gim yang mereka sukai.

Kecanduan gim daring membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer ataupun telepon pintar (*smartphone*) sehingga menghambat interaksi dengan teman-teman seusianya. Tetapi di sisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun *self control* yang baik, tentu saja seorang individu dapat mengatasi rasa ketergantungan pada gim daring. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna gim daring, di mana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar atau bekerja. SMK Informatika Bina Generasi Bogor merupakan sekolah kejuruan yang memiliki jurusan Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan yang berfokus pada teknologi. Hal ini membuat sekolah mewajibkan proses belajar mengajar menggunakan komputer. Saat

ini komputer dan internet sudah menjadi kebutuhan pokok manusia bahkan dunia kerja.

Komunikasi antarpribadi merupakan kegiatan komunikasi yang paling banyak dilakukan manusia sebagai makhluk sosial dalam kegiatan sehari-hari. Maka dari itu komunikasi yang baik dan efektif ditandai dengan bagaimana pecandu gim daring PUBG tersebut melakukan perilaku komunikasi antarpribadinya. Dalam komunikasi antarpribadi pengamatan terhadap seseorang dilakukan melalui perilakunya dengan mendasarkan pada persepsi orang yang mengamati perilaku tersebut. Dibandingkan bentuk komunikasi lainnya, komunikasi antarpribadi dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini, dan perilaku komunikasi, alasannya komunikasi ini biasanya bersifat langsung antara komunikator dan komunikannya. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti berusaha mencari tahu bagaimana pengaruh media gim daring PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) terhadap perilaku komunikasi antarpribadi remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini menggunakan teori Ketergantungan Media (*Dependency Media Theory*). Secara sederhana, teori ketergantungan media ini menjelaskan bahwa semakin besarnya pengaruh sebuah media terhadap pengguna media tersebut maka akan semakin kuat tingkat ketergantungan individu pada media yang digandrungi.

Menurut Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach (1975) mengemukakan bahwa semakin besar kebutuhan pada media maka akibatnya rasa ketergantungan akan semakin kuat. Semakin besar kemungkinan bahwasanya media dan pesan yang disampaikan pada mereka akan memiliki efek. Tidak semua orang akan sama-sama dipengaruhi oleh media yang sama. Tetapi, mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih besar pada suatu media akan merasakan ketergantungan sehingga pengaruhnya pun akan lebih kuat pada kehidupannya.

Teori ini sangat mencolok di era saat ini, di mana tiap individu sudah mulai tergantung pada media-media yang ada. Banyak dari mereka yang akhirnya memiliki sifat ketergantungan terhadap media baik secara positif maupun secara negatif. Contohnya saja, banyak mahasiswa saat ini yang sangat ketergantungan terhadap media daring atau *new media*. Kecanduan terhadap gim juga menjadi salah satu kasus yang sedang melanda kalangan remaja saat ini.

METODOLOGI PENELITIAN

Peneliti melakukan penelitian pada siswa SMK Informatika Bina Generasi Bogor kelas X (sepuluh) dan XII (sebelas) jurusan Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan. Peneliti memfokuskan penelitian tentang bagaimana pengaruh media gim online terhadap perilaku komunikasi antarpribadi remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis deksriptif. Metode ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara dua atau lebih gejala atau variabel dalam Ulber, (2009:30). Penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel dalam Noor, (2011:38).

Menurut Daniel Muijs dalam Uhar, (2012:49) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif juga merupakan metode penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena dengan data-data numerik, kemudian dianalisis yang umumnya menggunakan statistik. Tujuan dari penelitian ini juga untuk mengumpulkan data sedalam-dalamnya mengenai pengaruh gim online terhadap perubahan perilaku remaja. Populasi penelitian diambil dari remaja-remaja pemain dan mengetahui gim daring *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) di SMK Informatika Bina Generasi. Peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas X (sepuluh) dan XII (sebelas) dengan jurusan Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan. Berdasarkan observasi awal, jumlah keseluruhan siswa SMK Informatika Bina Generasi berjumlah 232 orang.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive random sampling*. Sampel melalui teknik *random* (acak) di mana setiap sampel memiliki unsur kemungkinan yang sama untuk dipilih. Sampel penelitian berjumlah 147 responden, jumlah tersebut hasil dari pembagian dari jumlah populasi dengan presisi atau batas ketelitian yaitu 5% atau 0,05.

Dalam penelitian kuantitatif, perlu adanya penyebaran kuesioner atau angket. Hal ini dibutuhkan untuk mengetahui jawaban dari sampel penelitian yang sudah ditetapkan sebelumnya. Perlu adanya penetapan skala pengukuran dalam penelitian yang akan dijalankan agar peneliti mengetahui nilai dari jawaban yang telah dijawab oleh sampel saat mengisi kuesioner penelitian. Sesuai dengan judul penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, pernyataan pada variabel X (media gim daring) dan variabel Y (perilaku komunikasi antarpribadi remaja) ditentukan dengan skala Likert. Item respons terdiri dari 4 respons seperti pada tabel berikut:

Tabel 1 Tabel Skala Likert

Keterangan	Alternatif Jawabann	Skor
Sangat Setuju	SS	4
Setuju	S	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas melalui program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*. Menurut Kriyantono (2010:172), nilai koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

Kurang dari 0,20 Hubungan rendah sekali; lemah sekali 0,20 – 0,39 Hubungan rendah tapi pasti 0,40 –0,70 Hubungan yang cukup berarti 0,71 – 0,90 Hubungan yang tinggi; kuat
 Lebih dari 0,90 Hubungan yang sangat tinggi; kuat sekali; dapat diandalkan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada analisis hasil jawaban pada kuesioner, dapat dilihat pengaruh media gim daring terhadap perilaku komunikasi antarpribadi remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor. Pada variabel X yaitu pada butir pernyataan: "saya mengisi waktu luang istirahat sekolah dengan bermain gim daring *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) pada laptop atau smartphone" dengan persentase 57,1% atau 84 responden dari 147 jumlah responden. Kemudian pada butir pernyataan: "saya senang bermain gim daring PUBG, karena bisa berinteraksi langsung dengan sesama pemain melalui fitur yang disediakan" dengan persentase 52,4% atau 77 responden dari 147 jumlah responden yang beranggapan setuju.

Pada butir pertanyaan: "saya bisa bertahan lama bermain gim daring PUBG karena tampilan gim yang menarik" dengan presentase 41,5% atau 61 responden dari 147 jumlah responden beranggapan setuju. Pada variabel Y indikator butir pernyataan dari sisi kognitif: "saya senang mempelajari teknik dan strategi dalam gim daring PUBG karena melatih kecerdasan dalam berpikir cepat" dengan presentase 56,5% atau 83 responden dari 147 jumlah responden beranggapan setuju. Kemudian pada butir pertanyaan: "saya merasa normal jika berbicara dengan ucapan kasar" dengan persentase 40,8% atau 60 responden dari 147 jumlah responden beranggapan tidak setuju. Kemudian pada butir pernyataan sisi afektif: "saya sering melontarkan kata kasar kepada player lain dalam satu tim jika permainan buruk" dengan presentase 31,3% atau 46 responden dari 147 jumlah responden beranggapan setuju.

Kemudian pada butir pertanyaan: "saya sering marah jika kalah dalam gim daring PUBG" dengan persentase 29,9% atau 44 responden dari 147 jumlah responden yang beranggapan sangat setuju. Kemudian pada butir pertanyaan "saya merasa bangga jika memenangkan gim daring PUBG dan berhasil naik ke level berikutnya" dengan presentase 46,3% atau 68 responden dari 147 jumlah responden beranggapan sangat setuju. Kemudian pada butir pertanyaan dari sisi konatif: "saya lebih suka berteman dengan berkumpul dengan teman yang juga menyukai gim daring PUBG" dengan presentase 30,6% atau 45 responden dari 147 jumlah

responden beranggapan sangat tidak setuju. Kemudian pada butir pertanyaan: “saya terlalu fokus bermain gim daring PUBG sehingga mengacuhkan teman yang sedang berbincara di sekitar” dengan presentase 44,2% atau 65 responden dari 147 jumlah responden beranggapan setuju. Anggapan tersebut bisa menjadi acuan atau alat ukur untuk penelitian yang dianggap perlu dan menjadikan siswa SMK Informatika Bina Generasi Bogor sampel yang tepat.

Dari hasil uji model *summary*, pada uji korelasi hubungan media gim daring PUBG (X1, X2 dan X3) pada sisi kognitif dilihat dari pengetahuan (Y1) angka R sebesar 0,728 menunjukkan bahwa korelasi atau hubungan antara pengaruh media gim daring terhadap perilaku komunikasi antarpribadi memiliki hubungan yang kuat. Kemudian pada uji korelasi hubungan media gim daring PUBG (X1, X2 dan X3) pada sisi kognitif dilihat dari keyakinan (Y2) angka R sebesar 0,484 menunjukkan bahwa korelasi atau hubungan antara pengaruh media gim daring terhadap perilaku komunikasi antarpribadi memiliki hubungan yang sedang. Kemudian pada uji korelasi hubungan media gim daring PUBG (X1, X2 dan X3) pada sisi afektif dilihat dari rasa kesal (Y3) angka R sebesar 0,308, menunjukkan bahwa korelasi atau hubungan antara pengaruh media gim daring terhadap perilaku komunikasi antarpribadi memiliki hubungan yang lemah.

Kemudian pada uji korelasi hubungan media gim daring PUBG (X1, X2 dan X3) pada sisi afektif dilihat dari rasa kesal (Y4) angka R sebesar 0,451 menunjukkan bahwa korelasi atau hubungan antara pengaruh media gim daring terhadap perilaku komunikasi antarpribadi memiliki hubungan yang sedang. Kemudian pada uji korelasi hubungan media gim daring PUBG (X1, X2 dan X3) pada sisi afektif dilihat dari empatik (Y5) angka R sebesar 0,436 menunjukkan bahwa korelasi atau hubungan antara pengaruh media gim daring terhadap perilaku komunikasi antarpribadi memiliki hubungan yang sedang. Kemudian pada uji korelasi hubungan media gim daring PUBG (X1, X2 dan X3) pada sisi konatif dilihat dari kecenderungan tindakan (Y6) angka R sebesar 0,357 menunjukkan bahwa korelasi atau hubungan antara pengaruh media gim daring terhadap perilaku komunikasi antarpribadi memiliki hubungan yang lemah. Kemudian pada uji korelasi hubungan media gim daring PUBG (X1, X2 dan X3) pada sisi konatif dilihat dari

kecenderungan perilaku (Y7) angka R sebesar 0,266 menunjukkan bahwa korelasi atau hubungan antara pengaruh media gim daring terhadap perilaku komunikasi antarpribadi memiliki hubungan yang lemah.

Dari uji regresi linear berganda pengaruh gim daring PUBG (X) terhadap aspek kognitif (Y1) hasil yang diperoleh koefisien regresi X adalah sebesar 0,532 yang menunjukkan arah pengaruh yang positif, artinya adalah siswa terlalu sering bermain media gim daring maka akan terjadi peningkatan perubahan perilaku komunikasi antarpribadi sebesar 0,532 kali. Dari hasil tersebut juga diperoleh nilai determinasi sebesar 0,524 atau 52,4% perubahan perilaku komunikasi antarpribadi remaja. Pada uji hipotesis diketahui bahwa nilai t hitung untuk variabel media gim online adalah sebesar 12,640 dengan tingkat signifikansi 0,000. Nilai t tabel pada $\alpha = 5\%$ adalah 1,977.

Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,640 > 1,977$) dengan nilai signifikansi (kurang dari 0,05) maka H1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media gim daring berpengaruh positif terhadap perubahan perilaku komunikasi antarpribadi remaja pada sisi kognitif (Y1). Kemudian uji regresi linear berganda pengaruh gim daring PUBG (X) terhadap aspek afektif (Y2) hasil yang diperoleh koefisien regresi X adalah sebesar 0,574 yang menunjukkan arah pengaruh yang positif, artinya adalah siswa terlalu sering bermain media gim daring maka akan terjadi peningkatan perubahan perilaku komunikasi antarpribadi sebesar 0,574 kali. Dari hasil tersebut juga diperoleh nilai determinasi sebesar 0,260 atau 26% perubahan perilaku komunikasi antarpribadi remaja. Pada uji hipotesis diketahui bahwa nilai t hitung untuk variabel media gim daring adalah sebesar 7,136 dengan tingkat signifikansi 0,000. Nilai t tabel pada $\alpha = 5\%$ adalah 1,977.

Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,136 > 1,977$) dengan nilai signifikansi (kurang dari 0,05) maka H1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media gim daring berpengaruh positif terhadap perubahan perilaku komunikasi antarpribadi remaja pada sisi afektif (Y2). Kemudian uji regresi linear berganda pengaruh gim daring PUBG (X) terhadap aspek konatif (Y3) hasil yang diperoleh koefisien regresi X adalah sebesar 0,276 yang menunjukkan arah pengaruh yang

positif, artinya adalah siswa terlalu sering bermain media gim online maka akan terjadi peningkatan perubahan perilaku komunikasi antarpribadi sebesar 0,276 kali. Dari hasil tersebut juga diperoleh nilai determinasi sebesar 0,099 atau 9,9% perubahan perilaku komunikasi antarpribadi remaja. Pada uji hipotesis diketahui bahwa nilai t hitung untuk variabel media gim daring adalah sebesar 3,996 dengan tingkat signifikansi 0,000. Nilai t tabel pada $\alpha = 5\%$ adalah 1,977. Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,996 > 1,977$) dengan nilai signifikansi (kurang dari 0,05) maka H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media gim daring berpengaruh positif terhadap perubahan perilaku komunikasi antarpribadi remaja pada sisi konatif (Y3).

Kemudian uji regresi linear berganda pengaruh gim daring PUBG (X) terhadap aspek kognitif, afektif dan konatif (Y) hasil yang diperoleh koefisien regresi X adalah sebesar 1,381 yang menunjukkan arah pengaruh yang positif, artinya adalah siswa terlalu sering bermain media gim daring maka akan terjadi peningkatan perubahan perilaku komunikasi antarpribadi sebesar 1,381 kali. Dari hasil tersebut juga diperoleh nilai determinasi sebesar 0,342 atau 34,2% perubahan perilaku komunikasi antarpribadi remaja. Pada uji hipotesis diketahui bahwa nilai t hitung untuk variabel media gim daring adalah sebesar 8,678 dengan tingkat signifikansi 0,000. Nilai t tabel pada $\alpha = 5\%$ adalah 1,977. Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,678 > 1,977$) dengan nilai signifikansi (kurang dari 0,05) maka H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media gim daring berpengaruh positif terhadap perubahan perilaku komunikasi antarpribadi remaja pada sisi kognitif, afektif dan konatif (Y).

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat dikemukakan bahwa media gim online *PlayerUnknown's Battlegrounds* berpengaruh secara signifikan terhadap aspek kognitif, pengetahuan dan keyakinan, kemudian terdapat pengaruh yang signifikan dari bermain gim daring *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) terhadap aspek afektif dalam perasaan kesal dan rasa empatik, selanjutnya terdapat pengaruh yang signifikan dari bermain gim daring *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) terhadap aspek konatif dalam kecenderungan tindakan dan kecenderungan berperilaku. Dari data

yang telah dianalisis juga dapat dikemukakan terdapat pengaruh yang signifikan dari media gim daring *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) terhadap aspek kognitif, afektif dan konatif. Perilaku sosial dapat berupa sikap atau perbuatan dan ucapan yang merupakan bentuk respons seseorang dalam berinteraksi dengan suatu kelompok, orang lain ataupun dengan lingkungannya seperti berkomunikasi ketika bermain gim daring *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG).

Berdasarkan penelitian terdahulu dengan judul pengaruh situs jejaring sosial Facebook terhadap pola komunikasi antarpribadi oleh Yayan Herdianto menggunakan metode penelitian populasi sebagai responden memiliki hasil yang sangat signifikan positif serta sangat kuat. Kemudian dari penelitian terdahulu dengan judul pola interaksi antar pemain dalam gim daring (analisis deskriptif tentang menggunakan fitur *chatting* pada gim daring *Atlantica*) oleh Setiawan Cornelius Ardianto menggunakan metode penelitian studi kualitatif memiliki hasil kebutuhan pemain dalam gim daring *Atlantica* mendorong pemain untuk melakukan interaksi dengan pemain lain. Hal ini hendaknya dapat dijadikan pemain untuk memanfaatkan fitur percakapan daring (*chatting*) yang telah disediakan produsen gim. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan memiliki hasil bahwa media gim daring memiliki pengaruh terhadap perilaku komunikasi antarpribadi remaja di SMK informatika Bina Generasi Bogor baik dalam aspek kognitif, afektif maupun konatif dengan hasil sedang.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori ketergantungan media (*Dependency Theory*) yang memaparkan bahwa semakin seseorang menyukai atau terus menerus menggunakan media tersebut maka dia akan memiliki rasa ketergantungan dan akan kesulitan untuk jauh dari media tersebut. Menurut Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach (1975. diakses dari Wikipedia.com), semakin besar kebutuhan seseorang pada media maka akibatnya adalah rasa ketergantungan akan semakin kuat. Semakin besar kemungkinan bahwasannya media dan pesan yang disampaikan pada mereka akan memiliki efek. Tidak semua orang akan sama-sama dipengaruhi oleh media yang sama. Tetapi, mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih besar pada suatu media akan merasakan ketergantungan sehingga pengaruhnya juga akan lebih kuat pada kehidupannya.

Terjadinya ketergantungan membentuk pengaruh terhadap perilaku komunikasi antarpribadi individu. Dalam hal ini, *new media* seperti gim daring membuat banyak kalangan semakin bergantung dan susah untuk menjauh dari media itu. Apalagi saat ini bagi banyak orang terutama remaja, bermain gim daring merupakan salah satu cara menghabiskan waktu berjam-jam tanpa mengenal bosan. Apalagi dengan didukung fitur, taktik serta tim saat bermain membuat seseorang tentu tidak akan pernah ingin meninggalkan dunia gim daring.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Bermain gim daring *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) berpengaruh signifikan terhadap komponen kognitif pada perilaku komunikasi antarpribadi remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor sebesar 52,4%.
2. Bermain gim daring *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) berpengaruh signifikan terhadap komponen afektif pada perilaku komunikasi antarpribadi remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor sebesar 26%.
3. Bermain gim daring *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) berpengaruh signifikan terhadap komponen konitif pada perilaku komunikasi antarpribadi remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor sebesar 9,9%.
4. Bermain gim daring *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) berpengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap komponen kognitif pada perilaku komunikasi antarpribadi remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor sebesar 34,2%.

Saran

1. Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Penelitian mengenai pengaruh gim daring terhadap remaja yang telah dilakukan di Fakultas Ilmu Komunikasi program studi Ilmu Komunikasi. Untuk itu, bagi peneliti yang ingin meneliti atau memilih topik yang sama agar dapat memperbanyak serta fokus terhadap sumber lain yang mempengaruhi perilaku remaja saat ini.

Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti lainnya untuk memperbanyak penelitian seperti ini agar hasil yang didapat lebih banyak lagi.

2. Kepada Siswa Remaja

Kepada seluruh siswa SMK Informatika Bina Generasi Bogor khususnya dan siswa remaja Bogor pada umumnya untuk dapat membangun perilaku positif dan menggunakan media baru dengan baik sehingga tidak ada namanya pengaruh negatif dari sosial media apalagi permainan daring. Dengan berkembangnya *E-Sport* di Indonesia serta Asia Tenggara bahkan dunia, bukan tidak mungkin gim daring akan menjadi salah satu *passion* yang menarik di masa depan. Untuk itu, tetap tingkatkan perilaku positif dan tidak melupakan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ulber, Silalahi. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Prenada Media Group: Jakarta.
- Kriyantono, Rachmat. 2010. Teknik praktis riset komunikasi: disertai contoh praktis riset media, public relation, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran. Jakarta: Kencana.
- Suharsaputra, Uhar. 2012. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: PT. Refika Aditama.