

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online (Mobile Legend)* Terhadap Bahasa Sarkasme Dikalangan Remaja”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* khususnya *mobile* terhadap bahasa sarkasme dikalangan remaja. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori *Stimulus – Respon* (S – R). Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang ada di Blok Bengkel yang berjumlah 183 orang, dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 65 yang didapatkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Taro Yamane. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner yang disebar kepada sampel penelitian. Setelah data terkumpul dilakukan uji kualitas data berupa uji validitas dan uji reliabilitas serta melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh 59,8% pengaruh *game online (Mobile Legend)* terhadap bahasa sarkasme dikalangan remaja Gampong Blok Bengkel. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dan diperoleh persamaannya yaitu $Y = 7,058 + 0,819X$ dengan nilai signifikan dibawah 0,05. Sehingga hasil penelitian ini yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh *game online (Mobile Legend)* terhadap bahasa sarkasme dikalangan remaja Blok Bengkel hal ini dapat dilihat dari nilai t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} ($9,674 > 1,998$).

Kata Kunci : *Game Online, Mobile Legend, Remaja, Bahasa Sarkasme, Teori S-R*

ABSTRACT

This study is entitled "The Influence of Online Games (Mobile Legend) on Sarcasm Language Among Adolescents". The purpose of this study is to determine the influence of online games, especially mobile, on sarcasm among adolescents. The theory used in this study is the Stimulus-Response Theory (S-R). The research method used is a quantitative approach with a type of survey research. The population in this study was teenagers in the Workshop Block which amounted to 183 people, and the sample in this study amounted to 65 which was obtained from the calculation results using the Taro Yamane formula. Data collection techniques using questionnaires distributed to research samples. After the data is collected, data quality tests are carried out in the form of validity tests and reliability tests and carry out prerequisite tests, namely normality tests. Based on research that has been conducted, it was found that 59,8% of the influence of the online games (Mobile Legend) on sarcasm language among teenagers in Gampong Blok Bengkel. The data analysis technique used is simple linear regression and the equation is obtained which is $Y = 7.058 + 0.819X$ with a significant value below 0.05. So that the results of this study are H_a accepted and H_o rejected means that there is an influence of online games (Mobile Legend) on sarcasm language among teenagers in Gampong Blok Bengkel, this can be seen from the value of t_{count} which is greater than t_{tabel} ($9,674 > 1,998$).

Keywords: Online Game, Mobile Legend, Teen, Sarcasm Language, S-R Theory