

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEINGINAN MENJADI PEMAIN PRO (STUDI PADA REMAJA DI BANDAR LAMPUNG)

Oleh:

M. NANDA RAFLIE RIDWAN

Berkembangnya *game online* dalam kehidupan remaja modern telah menciptakan budaya digital yang tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga membuka peluang baru dalam dunia profesi, hal ini mendorong remaja untuk melihat *game online* sebagai sarana aktualisasi diri dan jalur karier yang menjanjikan. Melalui proses komunikasi intrapersonal, pengalaman bermain *game* membentuk motivasi, kepercayaan diri, serta aspirasi remaja untuk menekuni dunia kompetitif *esports*. Rumusan masalah penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh *game online* terhadap keinginan remaja menjadi pemain profesional. Penelitian ini menggunakan landasan teori *Uses and Effects*, yang menjelaskan bahwa penggunaan media dapat menimbulkan efek tertentu terhadap sikap, motivasi, dan perilaku penggunanya. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metodologi eksplanatif. Jumlah responden dalam penelitian ini ditentukan melalui rumus Lemeshow adalah 100 orang dari populasi remaja di bandar lampung yang bermain *game online* dengan jumlah tidak diketahui, data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas, regresi linier sederhana, koefisien determinasi, serta uji statistik t (uji t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *game online* berpengaruh terhadap keinginan menjadi atlet pro, berdasarkan hasil uji koefisien determinasi permainan *game online* memiliki kontribusi sebesar 29,6% terhadap terbentuknya keinginan remaja untuk menjadi atlet *esports* profesional sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *game online* sebagai media komunikasi digital memiliki pengaruh dalam membentuk motivasi dan aspirasi karier remaja. Oleh karena itu, disarankan adanya pendampingan dan pengelolaan penggunaan *game online* secara positif agar memberikan dampak yang konstruktif bagi perkembangan remaja.

Kata Kunci: *Bermain Game Online, Pemain Pro, Remaja*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PLAYING ONLINE GAMES ON THE ASPIRATION TO BECOME A PROFESSIONAL PLAYER (A STUDY ON ADOLESCENTS IN BANDAR LAMPUNG)

By:

M. NANDA RAFLIE RIDWAN

The rapid growth of online games in modern adolescents' lives has created a digital culture that not only provides entertainment but also opens new professional opportunities. This phenomenon encourages adolescents to perceive online games as a means of self-actualization and a promising career pathway. Through intrapersonal communication processes, gaming experiences shape adolescents' motivation, self-confidence, and aspirations to engage in the competitive esports arena. The main research question of this study is to examine the extent to which online games influence adolescents' desire to become professional players. This research is grounded in the Uses and Effects theory, which explains that media use can generate specific effects on users' attitudes, motivation, and behavior. This study use a quantitative approach with an explanatory research design. The number of respondents was determined using the Lemeshow formula, resulting in 100 adolescent respondents in Bandar Lampung who actively play online games, with an unknown population size. The collected data were analyzed using validity and reliability tests, simple linear regression analysis, coefficient of determination, and the t-test. The results indicate that online gaming has a significant influence on adolescents' desire to become professional esports athletes. Based on the coefficient of determination test, online games contribute 29.6% to the formation of adolescents' aspirations to pursue a professional esports career, while the remaining percentage is influenced by other factors outside this study. This research concludes that online games, as a form of digital communication media, play an important role in shaping adolescents' motivation and career aspirations. Therefore, guidance and positive management of online game use are recommended to ensure constructive impacts on adolescent development.

Keywords: Online Gaming, Professional Player, Adolescents