

**PENGARUH GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS MOBILE (PUBGM) TERHADAP
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA FAKULTAS
ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS
BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Nico Abimanyu

201610415188



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

**PENGARUH GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS MOBILE (PUBGM) TERHADAP
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA FAKULTAS
ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS
BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Nico Abimanyu

201610415188



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Player Unknown's
Battlegrounds Mobile terhadap Prestasi
Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Nama Mahasiswa : Nico Abimanyu

Nomor Pokok Mahasiswa : 201610415188

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Januari 2022

Jakarta, 3 Februari 2022

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Drs. Dwinarko, M.M., M.H

NIDN 0312026604

Saeful Mujab, S.Sos. M.I.Kom

NIDN 0303108001

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Player Unknown's
BattleGrounds Mobile terhadap Prestasi Akademik
Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas
Bhayangkara Jakarta Raya

Nama Mahasiswa : Nico Abimanyu

Nomor Pokok Mahasiswa : 201610415188

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Januari 2022

Jakarta, 3 Februari 2022

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji

: Dr. Ari Sulistyanto, S.Sos., M.I.Kom
NIDN. 303077002

Penguji I

: Dr. Drs. Dwinarko, M.M., M.H
NIDN. 312026604

Penguji II

: Azhar Irfansyah, S.IP., M.A
NIDN. 0308108905

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi

Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom, M.I.Kom
NIP 1904409

Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom
NIP 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya mengatakan bahwa :

Skripsi yang berjudul **Pengaruh Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya** ini adalah benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 3 Februari 2022

Yang membuat pertanyaan,



Nico Abimanyu

201610415188

ABSTRAK

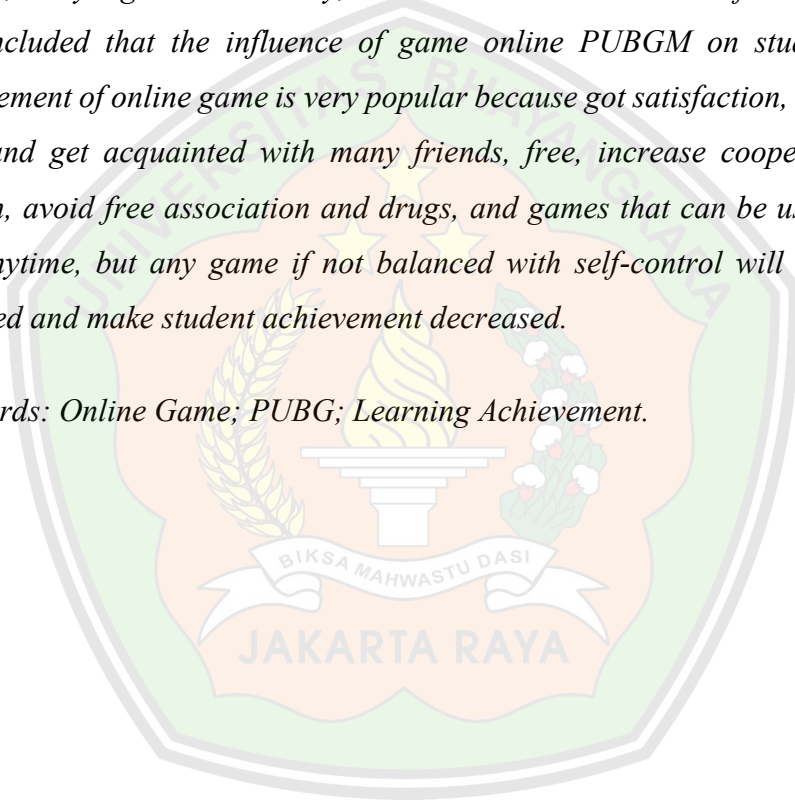
Nico Abimanyu, 201610415188. Salah satu permainan berbasis online yang sedang populer sekarang adalah PUBGM. Permainan berbasis online ini baik digunakan sebagai alternatif rekreasi pelajar namun harus disertai kontrol diri karena jika pemain sudah mulai kecanduan akan berakibat prestasi akademik menurun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa metode wawancara dan metode survey dengan menggunakan kuesioner kepada responden. Tujuan dari penelitian ini yaitu menjelaskan bagaimana Pengaruh Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya menyatakan bahwa salah satu permainan berbasis online ini sangat digemari karena mendapat kesenangan, mengurangi stress, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman, gratis, meningkatkan kerjasama, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, terhindar dari pergaulan bebas dan narkoba, dan permainan yang dapat dimainkan dimana dan kapan saja, namun setiap permainan jika tidak diimbangi dengan kontrol diri maka akan membuat pemainnya kecanduan dan membuat prestasi akademik mahasiswa menurun.

Kata Kunci : Game Online; PUBGM; Prestasi Akademik

ABSTRACT

Nico Abimanyu, 201610415188. *One of the popular online games now is PUBGM. This online-based game is an alternative to learners but should apply when players are getting addicted will result in decreased academic achievement. This study uses a descriptive quantitative approach with data collection techniques in the form of interviews and survey methods using questionnaires to respondents . The purpose of this study is to explain how the influence of online games Player Unknown's Battlegrounds Mobile on academic achievement of students in communication science, Bhayangkara University, Greater Jakarta. The result of the research can be concluded that the influence of game online PUBGM on student learning achievement of online game is very popular because got satisfaction, reduce stress, meet and get acquainted with many friends, free, increase cooperation, speak english, avoid free association and drugs, and games that can be used anywhere and anytime, but any game if not balanced with self-control will make players addicted and make student achievement decreased.*

Keywords: *Online Game; PUBG; Learning Achievement.*



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah serta rahmat-Nya kepada penulis, dan terima kasih kepada Ayah, Ibu, Kakak dan Adik saya yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. Skripsi ini merupakan sebagian dari penelitian yang sudah peneliti buat dengan mengaplikasikan teori yang sudah peneliti dapatkan selama belajar. Skripsi ini juga dapat selesai berkat berbagai bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol (purn). Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Ibu Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Dr. Dwinarko, Drs.,M.M., M.H selaku dosen Pembimbing I Proposal Penelitian Skripsi penulis, yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, serta dukungannya kepada penulis sehingga proposal penelitian skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Saeful Mujab. S.Sos. M.I.Kom. selaku dosen Pembimbing II Proposal Penelitian Skripsi penulis, yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, serta dukungannya kepada penulis sehingga proposal penelitian skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan seluruh staf akademi yang telah berperan penting dalam membantu penelitian Skripsi ini.
7. Teman-teman kelas yang selalu memberikan dukungan dan doa-doanya kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

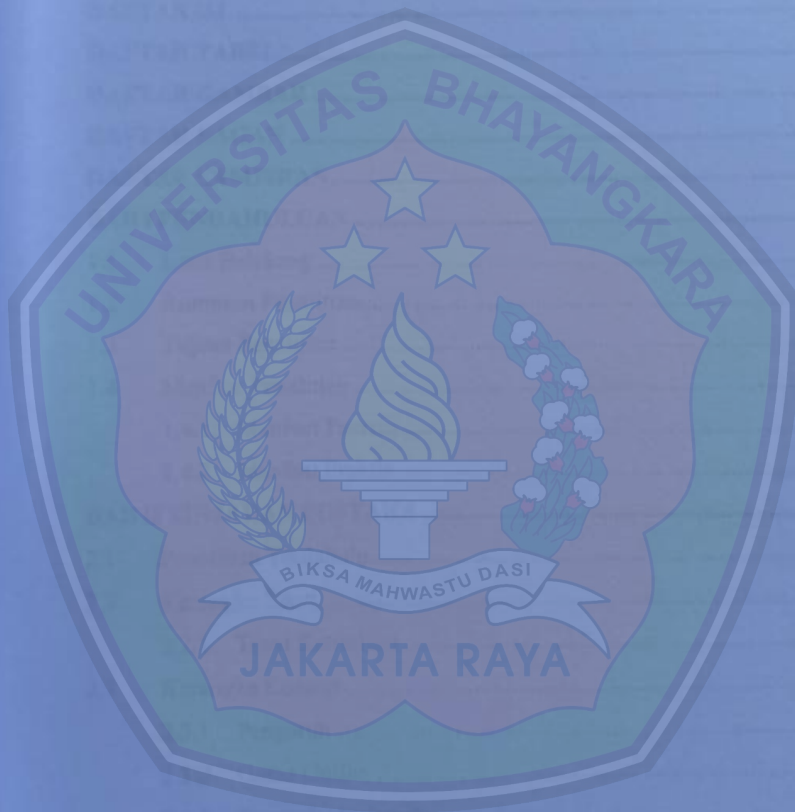
Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Dengan demikian, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun, sehingga penelitian ini nantinya dapat menjadi

lebih baik. Akhir kata, semoga proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Jakarta, 3 Februari 2022



(Nico Abimanyu)



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Penelitian.....	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.4.1 Manfaat Teoritis	12
1.4.2 Manfaat Praktis	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Penelitian Terdahulu	13
2.2 Kerangka Teori	16
2.2.1 Teori Kausalitas	16
2.3 Kerangka Konsep	17
2.3.1 Pengaruh	17
2.3.2 Game Online	17
2.3.3 Prestasi Akademik	22
2.4 Kerangka Berfikir	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Tahapan Penelitian	28

3.3	Definisi Konsepsional	29
3.4	Objek Penelitian	30
3.5	Populasi dan Sampel	30
3.5.1	Populasi	30
3.5.2	Sampel	30
3.6	Definisi Operasional Variabel	31
3.7	Metode Pengumpulan Data	34
3.7.1	Studi Pustaka	34
3.7.2	Wawancara	34
3.7.3	Survei	34
3.7.4	Observasi	34
3.7.5	Kuesioner	35
3.8	Pengujian Instrumen Penelitian.....	35
3.8.1	Uji Validasi	36
3.8.2	Uji Reliabilitas	36
3.9	Uji Asumsi Klasik	36
3.9.1	Uji Statistik Deskriptif	36
3.9.2	Uji Normalitas	36
3.9.3	Uji Regresi Linier Berganda	37
3.10	Uji Hipotesis	37
3.10.1	Uji Parsial (Uji T)	37
3.10.2	Koefisien Determinasi (R^2)	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Hasil Penelitian	39
4.1.1	Gambaran Umum Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kampus II.....	39
4.1.2	Visi	40
4.1.3	Misi.....	40
4.1.4	Penyebaran dan Pengumpulan Kuesioner.....	41
4.2	Deskriptif Statistik Variabel Independen X.....	43
4.2.1	Deskriptif Statistik Variabel Independen X.....	43
4.2.2	Deskriptif Statistik Variabel Independen Y.....	50

4.3	Uji Kualitas Data	59
4.3.1	Uji Validitas	59
4.3.2	Uji Reliabilitas.....	60
4.4	Uji Asumsi Klasik	61
4.4.1	Uji Normalitas	61
4.5	Analisi Regresi Linier Sederhana	63
4.6	Uji Hipotesis	64
4.6.1	Uji Koefisien Korelasi	64
4.6.2	Uji Koefisien Determinasi (R^2)	65
4.6.3	Uji T	66
4.7	Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1. Grafik Normal P-P Plot	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Kartu Bimbingan 1

Lampiran 3 Kartu Bimbingan 2

Lampiran 4 Form Perbaikan Sidang Skripsi

Lampiran 5 Kuesioner

Lampiran 6 Tabulasi



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Berfikir	26



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1. Operasional Variabel	31
Tabel 4.1. Hasil Penyebaran dan Penerimaan Kuesioner.....	41
Tabel 4.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	42
Tabel 4.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	42
Tabel 4.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Semester.....	43
Tabel 4.5. Lama Bermain pernyataan 1.....	44
Tabel 4.6. Lama Bermain pernyataan 2.....	44
Tabel 4.7. Lama Bermain pernyataan 3.....	45
Tabel 4.8. Perhatian Bermain pernyataan 4.....	46
Tabel 4.9. Perhatian Bermain pernyataan 5.....	47
Tabel 4.10. Perhatian Bermain pernyataan 6.....	47
Tabel 4.11. Perhatian Bermain pernyataan 7.....	48
Tabel 4.12. Seringnya Bermain pernyataan 8.....	49
Tabel 4.13. Seringnya Bermain pernyataan 9.....	50
Tabel 4.14. Kognitif pernyataan 10	50
Tabel 4.15. Kognitif pernyataan 11	51
Tabel 4.16. Kognitif pernyataan 12	52
Tabel 4.17. Kognitif pernyataan 13	53
Tabel 4.18. Kognitif pernyataan 14	53
Tabel 4.19. Kognitif pernyataan 15.....	54
Tabel 4.20. Kognitif pernyataan 16	55
Tabel 4.21. Kognitif pernyataan 17	56
Tabel 4.22. Kognitif pernyataan 18	56
Tabel 4.23. Psikomotorik pernyataan 19.....	57
Tabel 4.24. Psikomotorik pernyataan 20.....	58
Tabel 4.25. Hasil Uji Validitas Game Online (X).....	59
Tabel 4.26. Hasil Uji Validitas Prestasi Akademik (Y).....	59
Tabel 4.27. Hasil Uji Reliabilitas Game Online (X1).....	60
Tabel 4.28. Hasil Uji Reliabilitas Prestasi Akademik (Y).....	61

Tabel 4.29. Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov.....	62
Tabel 4.30. Hasil Uji Linier Sederhana.....	63
Tabel 4.31. Hasil Pengujian Kolerasi Spearman Rank.....	64
Tabel 4.32. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	65
Tabel 4.33. Hasil Uji T.....	66

