

**DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PLAYER  
UNKNOWN'S BATTLE GROUND (PUBG) TERHADAP  
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PRODI KOMUNIKASI  
PENYIARAN ISLAM (KPI) FAKULTAS DAKWAH DAN  
KOMUNIKASI UIN AR-RANIRY**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**RINALDI SETIAWAN**

**NIM. 140401050**

**Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi**

**Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

**DARUSSALAM-BANDA ACEH**

**2021 M/1442 H**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah  
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Oleh

**RINALDI SETIAWAN  
NIM. 140401050**

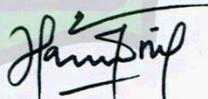
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

A R - R A N I R Y

Pembimbing II,

  
**Drs. Baharuddin AR, M. Si**  
NIP. 19651231 199303 1035

  
**Hanifah, S.Sos.I, M.Ag**  
NIP. 19900920 201903 2015

**SKRIPSI**

**Dampak Penggunaan Game Online Player Unknowns Battle Ground (PUBG) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry**

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, Dinyatakan Lulus dan Diterima Salah Satu Syarat Penyelesaian Program Sarjana (S-1) Dalam Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**Diajukan Oleh :**

**Rinaldi Setiawan  
NIM. 140401050**

**Pada Hari/Tanggal**

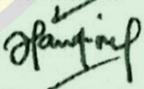
**Senin, 17 Januari 2022  
14 Jumadil Akhir 1444 H**

**Di Darussalam-Banda Aceh  
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

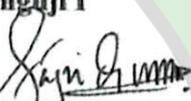
**Ketua**

  
**Drs. Baharuddin AR, M.Si  
NIP. 196512311993031035**

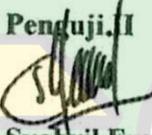
**Sekretaris**

  
**Hanifah, S.Sos. I., M.Ag  
NIP. 199009202019032015**

**Penguji I**

  
**Fajri Chairawati, S.Pd. I, M.A  
NIP. 197903302003122002**

**Penguji. II**

  
**Syahril Furgany, S.I Kom., M. I.Kom  
NIP. 198904282019031011**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh**

  
**Dr. Fakhri, S.Sos., M.A.  
NIP. 196411291998031001**



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Rinaldi Setiawan

NIM : 140401050

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 10 Januari 2022

Yang Menyatakan,



Rinaldi Setiawan  
NIM. 140401050

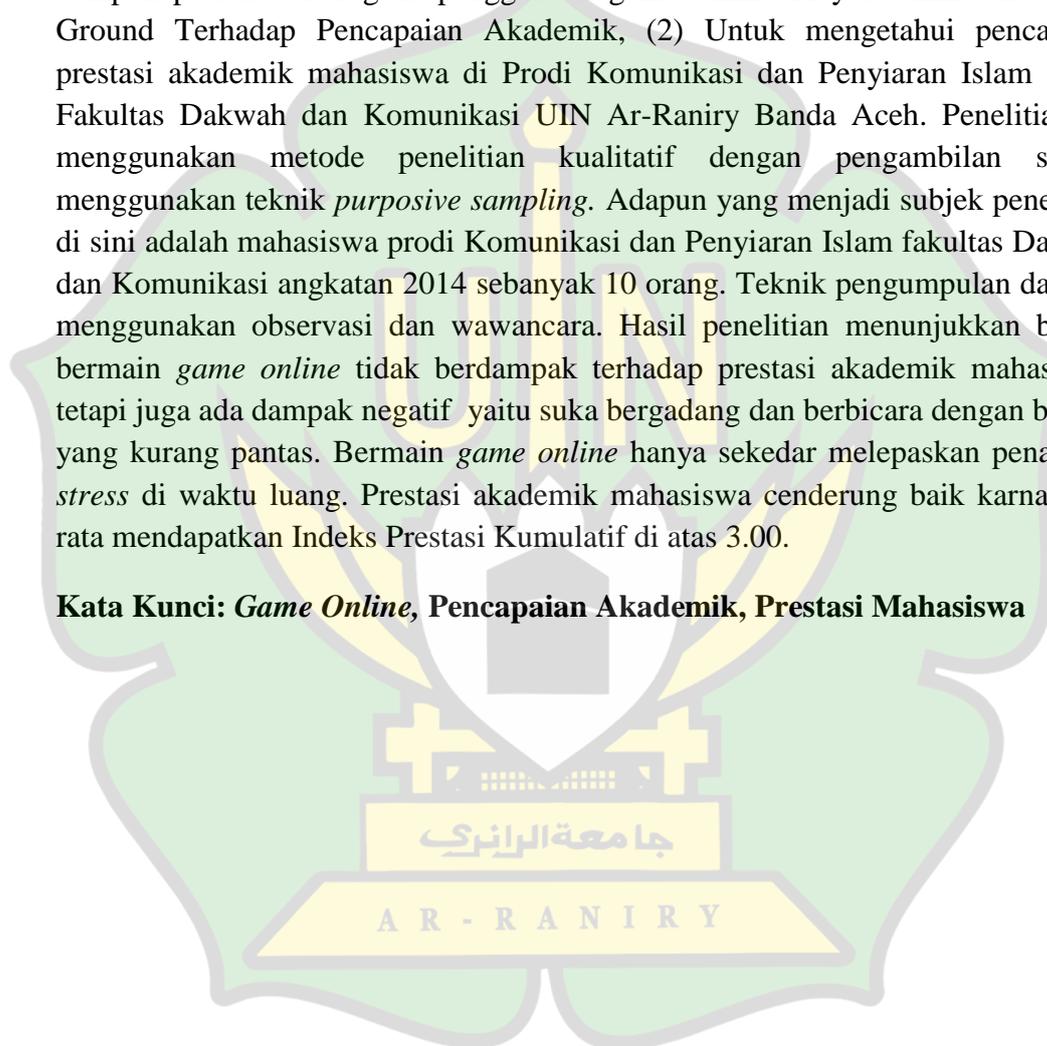
جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

## ABSTRAK

*Player Unknown's Battleground* adalah game yang mensimulasikan pengguna sebagai seorang yang akan bertahan hidup dari lawan-lawan lain yang ada di dalam aplikasi ini. *Game Online* PUBG memiliki kecenderungan membuat pemainnya kecanduan dan dapat berdampak terhadap prestasi akademik di kalangan mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan game online *Player Unknowns Battle Ground* Terhadap Pencapaian Akademik, (2) Untuk mengetahui pencapaian prestasi akademik mahasiswa di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengambilan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun yang menjadi subjek penelitian di sini adalah mahasiswa prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam fakultas Dakwah dan Komunikasi angkatan 2014 sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* tidak berdampak terhadap prestasi akademik mahasiswa, tetapi juga ada dampak negatif yaitu suka bergadang dan berbicara dengan bahasa yang kurang pantas. Bermain *game online* hanya sekedar melepaskan penat dan *stress* di waktu luang. Prestasi akademik mahasiswa cenderung baik karna rata-rata mendapatkan Indeks Prestasi Kumulatif di atas 3.00.

**Kata Kunci:** *Game Online*, Pencapaian Akademik, Prestasi Mahasiswa



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, pemilik seluruh alam raya, di mana atas limpahan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa ummatnya dan alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Dampak Penggunaan Game Online Player Unknown’s Battlegrounds Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Dakwah dan Komunikasi.”** Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi beban studi dan melengkapi kewajiban akademis dalam menyelesaikan Program Studi S1 Komunikasi dan Penyiaran Islam pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Ucapan terimakasih yang setulus-tulus nya juga penulis sampaikan kepada Bapak Baharuddin selaku pembimbing I dan Ibu Hanifah selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan serta saran-saran kepada penulis selama penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Rektor UIN Ar-Raniry, Bapak Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Ketua Jurusan, Penasehat Akademik, Sekretaris Jurusan, serta Bapak dan Ibu dosen, para akademisi dan pegawai prodi S1 Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah

membantu dan memberikan penulis ilmu pengetahuan yang amat sangat bermanfaat sebagai bekal penulis untuk melanjutkan masa depan nantinya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada Ayahanda M Namin dan Ibunda Risnawati tercinta yang telah membesarkan, mendidik, memberi perhatian, doa, nasehat, kasih sayang, dan dukungan baik secara moril maupun materil.

Terimakasih juga kepada Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas dan Dakwah UinAr-Raniry Banda Aceh yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam mengumpulkan data selama menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberi rahmatNya kepada kita semua. Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih memiliki sangat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. *Allahumma Aamiin.*

A R - R A N I R Y Banda Aceh, 05 Agustus 2021  
Penulis



**Rinaldi Setiawan**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Operasional Variabel.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Terdahulu.....	12
B. Uraian Teori .....	14
C. <i>Game Online</i> .....	16
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	16
A. Dampak <i>Game Online</i> .....	18
B. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	23
C. Tujuan dan Manfaat <i>Game Online</i> .....	25
2. <i>Game PUBG (Player Unknown's Battlegrounds)</i> .....	27
D. Prestasi Akademik .....	28
1. Pengertian Prestasi Akademik .....	28
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik .....	29
3. Pengukuran Prestasi Akademik di Perguruan Tinggi .....	32
E. Hubungan <i>Game</i> dengan Prestasi Akademik .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	35
B. Lokasi Penelitian .....	35
C. Subjek Penelitian .....	36
D. Teknik Pemilihan Informasi .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Profil Lokasi Penelitian .....	43
1. Sejarah Singkat Fakultas Dakwah dan Komunikasi .....	43

2. Visi Misi Fakultas Dakwah dan Komunikasi .....	44
3. Sejarah Singkat Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam .....	45
4. Visi dan Misi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam .....	46
5. Tenaga Pendidik Fakultas Dakwah dan Komunikasi dan Prodi Komunikasi Penyiaran Islam .....	47
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	47
1. Dampak Positif Bermain <i>Game Online</i> PUBG .....	48
2. Dampak Negatif Bermain <i>Game Online</i> PUBG .....	51
3. Pencapaian Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi .....	52
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>55</b>
A. Kesimpulan .....	55
B. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>58</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	
<b>LAMPIRAN</b> .....	



## DAFTAR LAMPIRAN

**Lampiran 1.** Surat Keputusan Pembimbing Skripsi Dari Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam

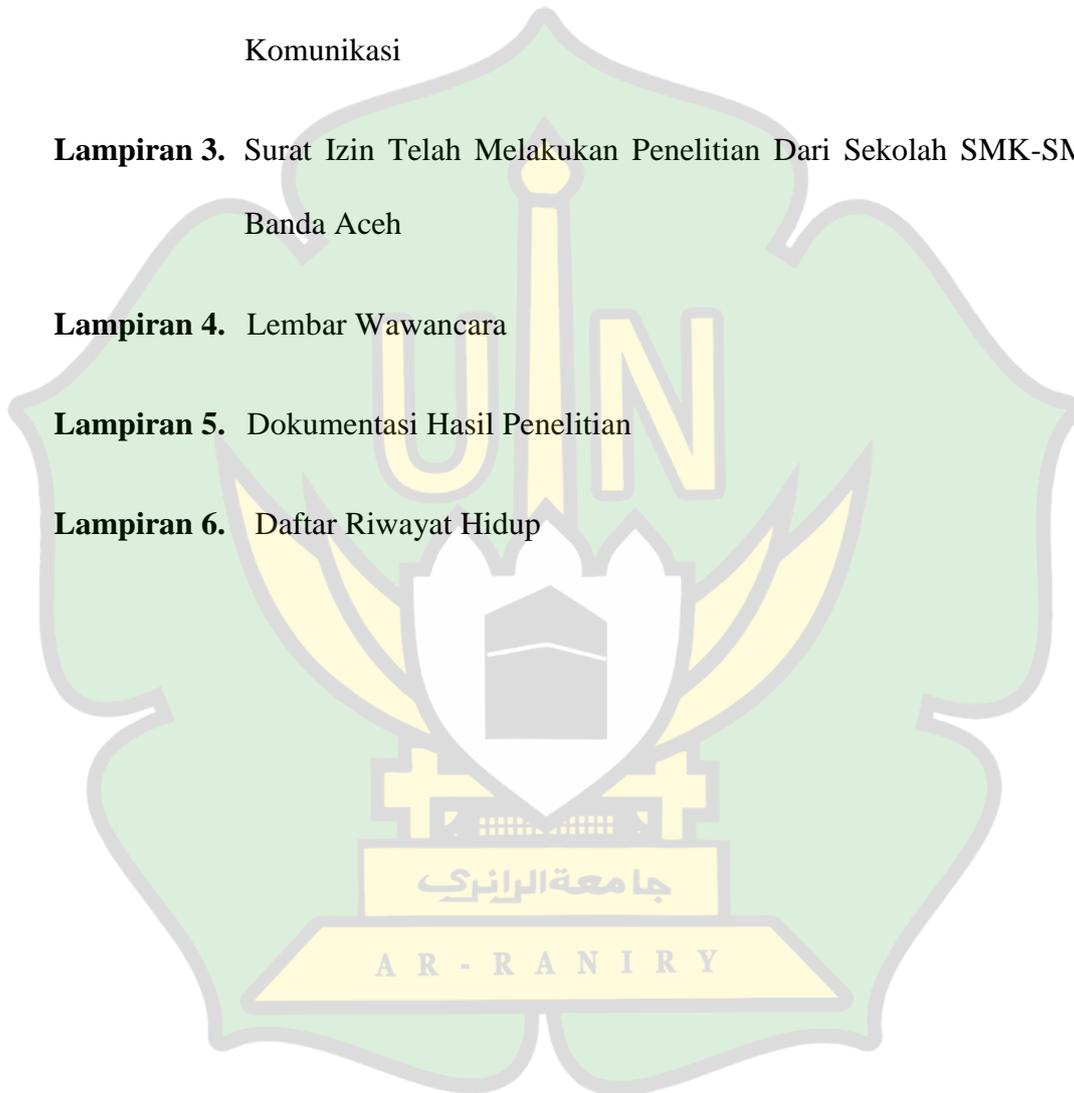
**Lampiran2.** Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi

**Lampiran 3.** Surat Izin Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah SMK-SMTI Banda Aceh

**Lampiran 4.** Lembar Wawancara

**Lampiran 5.** Dokumentasi Hasil Penelitian

**Lampiran 6.** Daftar Riwayat Hidup



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Internet kini menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam perkembangan teknologi informasi. Pada zaman sekarang hanya dengan menggunakan internet kita dapat berkomunikasi dengan siapa saja, mencari banyak informasi dan referensi, bahkan sekarang kita berbelanja dapat melalui internet. Internet merupakan sumber media yang paling kuat yang pernah kita kenal. Internet merupakan jaringan global komputer yang dunia besar dan sangat luas sekali dimana setiap komputer saling terhubung satu sama lainnya dari negara ke negara lainnya di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari *text*, gambar, audio, video, bahkan berbagai macam *game online*.

*Game Online* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan internet yang dapat melibatkan beberapa orang pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama. *Game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexian Online*. *Game Online* yang muncul di Indonesia cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, spot, maupun *RPG (role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamers* (sebutan bagi pemain game) di Indonesia juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.

Biasanya game online ini dimainkan oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA dan juga mahasiswa pada umumnya. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya game-game online yang sangat mudah di download pada handpone android maupun IOS. Pelajar yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkan ketagihan karena jika bermain dengan kalah akan mencoba lagi supaya menang. Jika menang hatinya senang, maka akan mengulangnya lagi berkali kali sampai bosan. Memainkan game online akan berdampak negatif bagi yang memainkannya game game online tersebut.

Pada game online sendiri tentu saja memiliki dampak positif dan negatifnya yaitu :

- Dampak positif
  - Meningkatkan Kerja Otak
  - Mengajarkan Sportivitas
  - Mengasah Kemampuan Multi-tasking
  - Melatih Cara Kerja Tim
- Dampak negatif
  - Mood-Changer
  - Muncul Istilah-Istilah Atau Kata-Kata Yang Tak Mengenakan
  - Otak Depan Tak Berkembang

Hingga saat ini banyak *game online* yang bermunculan di Indonesia salah satunya yang lagi marak di pasaran *game online* yaitu *Player Unknown's Battleground*. Aplikasi *Player Unknown's Battleground* adalah game yang mensimulasikan pengguna sebagai seorang yang akan bertahan hidup dari

lawan-lawan lain yang ada di dalam aplikasi ini. Jadi nanti pengguna akan di jatuhkan dari pesawat ke suatu pulau yang cukup besar dan di pulau itu terdapat banyak sekali bangunan yang berisikan seperti baju, helm, senjata, rompi, dan berbagai macam senjata yang bisa pengguna pakai di dalam permainan ini. pengguna harus cerdas dalam menentukan dimana posisi pengguna akan jatuh pada saat awal permainan, dan pengguna juga melawan 30 orang yang berbeda yang memainkan permainan ini.

PUBG MOBILE adalah *game First-Person Shooter* dan *Third-Person Shooter* yang baru saja rilis pada tanggal 19 Maret 2018. Game ini termasuk dalam kategori game yang baru sehingga berpotensi memiliki user baru. Pengalaman pengguna sangat penting untuk kesuksesan sebuah game di pasaran, terutama pada jenis aplikasi yang baru saja dirilis.

PUBG memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata melee, booby amor untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra mobilitas. Ini perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya player yang selamat ditengah pertempuran. Selain bermain solo, juga bisa bermain dalam format Duo (2 orang) dan juga squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari Friend List. Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak dalam format

strategi tertentu, maka perlu memikirkan lebih banyak strategi untuk kemenangan.

Pemain *game online* khususnya PUBG biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang.

Semakin populernya *game online* mengakibatkan *gamers* (pemain *game*) menjadi ketagihan akan *game* tersebut. Fase ketagihan dalam memainkan *games* ialah situasi dimana seorang *gamers* sangat susah dalam melepaskan dirinya dari *gamenya* tersebut. Ketagihan *game* mampu menyebabkan kerugian yang tinggi.

Gejala ketagihan *game online* diduga akan mempengaruhi prestasi akademik khususnya mahasiswa. Kebutuhan berprestasi adalah salah satu dari sekian kebutuhan dasar manusia berdasarkan teori keperawatan yang dikemukakan oleh Jean Watson. Kebutuhan prestasi merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh.

Di Indonesia termasuk Aceh digemparkan dengan sebuah permainan yang fenomenal yakni game player unknown's battlegrounds atau lebih dikenal dengan game PUBG. Permainan ini meresahkan masyarakat terlebih bagi orang tua yang memiliki anak yang masih sekolah bahkan tingkat kuliah karena permainan ini membuat prestasi anak-anak menurun dan cenderung lebih malas. Permainan ini terus menyebar sampai ke pelosok desa, sehingga kalau tidak ditangani dengan cepat dan tepat bisa mengakibatkan generasi yang cenderung malas dan tidak memiliki prinsip. Oleh karenanya MPU Aceh yang memiliki otoritas dalam menetapkan hukum melalui fatwanya No. 3 tahun 2019 bahwa Hukum bermain game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) dan sejenisnya adalah haram.

Alasan haram bermain PUBG yaitu: 1) karena game itu mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan serta berdampak perubahan perilaku penggunanya menjadi negatif; 2) karena berpotensi menimbulkan perilaku agresif dan kecanduan pada level tinggi; 3) karena mengandung unsur penghinaan terhadap simbol Islam.

Penelitian yang saat ini dilakukan telah menemukan banyak hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar mahasiswa. Ketika melakukan observasi di lapangan, peneliti menyaksikan bagaimana seorang mahasiswa dengan asyiknya bermain *game online* khususnya *game PUBG* dalam waktu yang lama (3-4 jam). Kecanduan terhadap *game online* tersebut dapat mempengaruhi motivasi berprestasi khususnya di bidang akademik pada

mahasiswa. Motivasi berprestasi mahasiswa akan cenderung menjadi rendah atau turun karena karena mahasiswa lebih memikirkan *ssgame online*.

Peneliti melakukan pengamatan awal di Fakultas Dakwah dan Komunikasi prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) yang ada di Universitas Islam Ar-Raniry, peneliti mendapati banyak mahasiswa khususnya laki-laki yang berkumpul memainkan *game* tersebut di area kampus seperti ruang kelas, koridor, kantin bahkan diluar area kampus seperti di warung-warung kopi di pinggir jalan, kafe, mall, kos-kosan hingga ditaman umum kota. Sehingga banyak mahasiswa bermain *game online* menyisipkan uang sakunya untuk memainkan *game online* hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan.

Kecanduan *game online* pada mahasiswa berimbas pada kehidupan sosialnya, menurut pengamatan awal penulis, penulis menemukan banyaknya mahasiswa yang kecanduan *game online* memberikan dampak negative seperti jarang berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata, selain itu mereka akan terdorong untuk bermain lagi dan lagi bahkan rela mengorbankan berbagai hal, seperti waktu untuk belajar dan uang yang tidak sedikit. Dengan demikian, banyak mahasiswa yang mendapati prestasi akademis nya menurun karna kecanduan bermain *game online*.

Selain itu, penulis juga menemukan di lapangan dampak negative lainnya yaitu, bagi yang sering yang memainkan permainan ini, memiliki dampak yang kurang baik, yakni kecanduan level tinggi, mengakibatkan orang

akan terus bermain PUBG setiap harinya, baik siang dan malam, sehingga tidur tak menentu, bekerja malas, lebih suka menyendiri. Pun bagi mahasiswa sendiri itu sangat berpengaruh terhadap proses belajar karena menjadi tidak focus, cepat mengantuk dan lalai akan tugas yang diberikan sehingga menyebabkan turunnya prestasi akademis.

Prestasi akademis sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa. Mahasiswa yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya. Untuk itu peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang **Dampak Penggunaan Game Online PUBG Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uin Ar- Raniry.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, maka peneliti bisa menfokuskan penelitian ini pada dampak penggunaan game online *Player Unknowns Battle Ground* Terhadap Pencapaian Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Fokus permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *game online Player Unknowns Battle Ground* Terhadap Pencapaian Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh ?

2. Bagaimana pencapaian prestasi akademik mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari konteks di atas yang sudah penulis paparkan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan game online Player Unknowns Battle Ground Terhadap Pencapaian Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh ?
2. Untuk mengetahui pencapaian prestasi akademik mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pemikiran yang positif dan juga manfaat yang mendalam tentang dampak penggunaan game online Player Unknowns Battle Ground Terhadap Pencapaian Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh . Idealnya manfaat penelitian ini dapat dilakukan secara praktis dan teoretis di antaranya sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat meningkatkan pemahaman, wawasan dan meningkatkan pengetahuan religius bagi pembaca terkait pengaruh game online terhadap perilaku belajar.
- b. Dapat dijadikan khasanah keilmuan, bahan bacaan atau bahan referensi bagi semua pihak, khususnya bagi mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu masyarakat dengan perkembangan teknologi.
- b. Memberikan pemahaman akan pengaruh game online terhadap perilaku belajar.

## **E. Operasional Variabel**

### **1. Dampak**

Dampak adalah benturan yang menyebabkan perubahan sosial pada individunya baik yang berhubungan dengan satuan sosialnya (hubungan dengan masyarakat sekitarnya) ataupun perubahan pada pola perilaku individunya itu sendiri. Adapun dampak yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah pengaruh kuat yg mendatangkan akibat baik negatif maupun positif mengenai game online Player Unknowns Battle Ground terhadap prestasi akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

## **2. Game Online**

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Game online yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah game online PUBG (*Playerunknowns Battleground*) yang dimainkan oleh mahasiswa prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar-Raniry.

## **3. PUBG (*Playerunknowns Battleground*)**

PUBG adalah sebuah game yang mensimulasikan pengguna sebagai seseorang yang akan bertahan hidup dari lawan-lawan lain yang ada di dalam aplikasi ini. Pemain akan dijatuhkan dari pesawat ke suatu pulau yang cukup besar dan di pulau itu terdapat banyak sekali bangunan yang berisikan seperti baju, helm, senjata, rompi, dan berbagai macam senjata yang bisa pemain pakai dalam permainan ini.

Game PUBG yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah game yang dimainkan oleh mahasiswa prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

## **4. Prestasi Akademik**

Prestasi akademik merupakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku, ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan oleh proses pertumbuhan, melainkan karena adanya proses belajar. Perwujudan dari hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan 20 keterampilan serta

pemecahan masalah langsung dapat diukur dan dinilai dengan menggunakan tes yang terstandar.

Prestasi akademik yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah prestasi akademik mahasiswa prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar-Raniry.



## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Kajian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran penulis, dengan kajian yang penulis lakukan, terdapat beberapa penelitian sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya. Meskipun pada penelitian tersebut memiliki beberapa kemiripan dengan yang penulis lakukan, namun dalam penelitian tersebut juga memiliki beberapa perbedaan dalam hal variabel, fokus penelitian, tempat serta waktu.

Penelitian Yudi Andriyanto, *Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Komunikasi Universitas Semarang*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan kuisioner dalam mengambil kesimpulan data. Teknik Sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik Cluster Random Sampling. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang. Walaupun variabel bebas X hanya memiliki pengaruh kontribusi sebesar 31,3% terhadap variabel Y, karena 68,7% dipengaruhi faktor lain diluar model penelitian.<sup>1</sup>

Penelitian kedua berjudul, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar* yang diajukan oleh Kautsar

---

<sup>1</sup> Yudi Andriyanto, *Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Komunikasi Universitas Semarang*, (Skripsi), (Semarang, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2019) Hal. x

pada tahun 2019. Adapun rumusan masalahnya adalah seberapa besar pengaruh *game online* terhadap peserta didik di MAN 3 Aceh Besar.

Skripsi ini menganalisa hubungan antara pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik. Kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kecanduan bermain *game online* peserta didik dapat dikatakan tinggi, dengan rata-rata perolehan skor akhir yaitu 93.3 dan skor prestasi belajar rata-rata 83.3% dan besarnya pengaruh negatif *game online* tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik MAN 3 Aceh Besar dapat dikatakan sebesar 30% dipengaruhi oleh kecanduan *game online* dan untuk sisa 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.<sup>2</sup>

Penelitian selanjutnya disusun oleh Theresia Lumban Gaol dengan judul *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif korelatif yang menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Indonesia dengan jumlah sampel 106 responden. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah laki-laki, alasan bermain adalah menghilangkan stress dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah permainan strategi. Kesimpulan dari penelitian ini

---

<sup>2</sup> Kautsar, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar*, (Skripsi). (Banda Aceh, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Ar-Raniry, 2019), Hal. v

menunjukkan hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik.<sup>3</sup>

Ketiga Penelitian di atas memiliki ruang lingkup yang sama dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu sama-sama meneliti tentang kecanduan *game online*. Penelitian pertama tentang prestasi mahasiswa, sedangkan penelitian kedua fokusnya kepada peserta didik yang ada di MAN 3 Aceh Besar, dan yang terakhir juga tentang kecanduan *game online* yang berdampak ke prestasi akademik mahasiswa. Penelitian yang penulis lakukan berfokus kepada mahasiswa prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) di Universitas Islam Ar-Raniry.

## **B. Uraian Teori**

### **1. Komunikasi**

Komunikasi berasal dari bahasa latin *Communis* yang berarti umum (*Common*) atau bersamaan. Ketika kita berinteraksi sebenarnya kita sedang berusaha untuk menumbuhkan suatu kebersamaan (*Common*) dengan seseorang. Yaitu kita sedang berbagi ide, pikiran, informasi dan sikap.

Harold D. Lasswell menyatakan bahwa cara terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan : *who says what in what channel to whom with what effect* (Siapa Mengatakan Apa Melalui Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Efek Apa). Jawaban dari pertanyaan Lasswel tersebut

---

<sup>3</sup> Theresia Lumban Gaol, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia* (Skripsi) (Depok, Fakultas Keperawatan, Universitas Indonesia, 2012), Hal. vi

merupakan unsur- unsur proses komunikasi, yaitu *Communicator* (Komunikator), *Massage* (Pesan), *Media* (Media), *Receiver* (Komunikasikan/ Penerima), dan (Efek).<sup>4</sup>

Menurut Rudolph F. Verderber dalam buku *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* komunikasi mempunyai dua fungsi. Pertama, Fungsi sosial dan fungsi pengambilan keputusan. Fungsi sosial yakni bertujuan untuk kesenangan, untuk menunjukkan hubungan dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan. Fungsi pengambilan keputusan bertujuan untuk memutuskan melakukan atau tidak melakukan sesuatu pada saat tertentu. Menurut Verderber, sebagian keputusan ini dibuat sendiri, dan sebagian lainnya dibuat setelah berkonsultasi dengan orang lain. Sebagian keputusan bersifat emosional, dan sebagian lain melalui pertimbangan yang matang.<sup>5</sup>

## 2. New Media

Fenomena Game Online terus meluas seiring dengan berkembangnya jumlah pecandu Game Online yang ada. Secara umum masyarakat memandang para pecandu Game Online merupakan individu yang apatis dan anti sosial karena mereka seolah terisolir dari kehidupan nyata. Game Online sendiri adalah suatu fenomena dalam ilmu komunikasi. Game Online termasuk dalam bidang New Media dalam ilmu komunikasi.

Menurut Creeber dan Martin, media baru atau New media atau media Online sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital. New media terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa

---

<sup>4</sup> Effendy Onong. *Dimensi- Dimensi Komunikasi*, (Bandung: Alumni, 1986), Hal. 253

<sup>5</sup> Dedy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), Hal. 5

media dijadikan satu. New media merupakan media yang menggunakan internet, media Online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik.<sup>6</sup>

Perbedaan antara New media dengan komunikasi massa salah adalah pada proses interaksi yang terjadi. Dalam New media interaksi dapat terjadi secara langsung dan tidak ada batasan dalam proses interaksi tersebut. Sedangkan interaksi yang terjadi didalam komunikasi massa masih memiliki batasan dan tidak terjadi secara langsung.

Sebagai contoh dalam Game Online kita dapat melaporkan Player yang melakukan kegiatan curang dalam Game langsung dilaporkan oleh player lain, dan langsung dapat direspon oleh GM (Game Master) dari Game tersebut. Didalam Game Online interaksi yang terjadi bisa antar sesama pengguna, atau pun antar pengguna dan Game Manager Game tersebut. Artinya bila dalam komunikasi massa proses interaksi yang terjadi antar komunikator dan komunikan, maka dalam New media interaksi juga dapat terjadi antara sesama komunikan.

### ***C. Game Online***

#### **1. Pengertian *Game Online***

Game online berasal dari bahasa Inggris. Game yang berarti permainan dan online yang terdiri dari kata on dan line dimana on artinya hidup dan line artinya saluran, sehingga online diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi, berdasarkan penjabaran diatas, game online dapat diartikan

---

<sup>6</sup> Mondry, *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), Hal. 13

sebagai suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dengan yang lain.<sup>7</sup>

Istilah game online berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game role-playing game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server. Melalui server tersebut, dia dapat bermain bersama ribuan pemain diseluruh dunia.<sup>8</sup>

Menurut Bobby Bodenheimer, game online diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.<sup>9</sup>

Berdasarkan pengertian game online diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan game online merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Dalam game online tersebut terdapat seperangkat permaian dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain

---

<sup>7</sup> Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), Hal. 123

<sup>8</sup> Siti Rahayu Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, ed. Ke 16 (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006), Hal. 136

<sup>9</sup> *Ibid*, 131-132

dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya.

**a. Dampak Game Online**

**1) Dampak Positif**

Game online seperti pisau bermata dua, selain memberikan dampak negatif juga dapat memberikan dampak positif kepada penggunanya. Berikut ini merupakan dampak positif dari permainan game online diantaranya:

(a) Meningkatkan Kosentrasi

Kosentrasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain game online. Karena setiap permainan memiliki tantangan yang berbeda, mulai dari tantangan yang berskala rendah hingga tinggi. Kosentrasi merupakan pemusatan pikiran suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dan kosentrasi juga merupakan pemusatan atau pengarah perhatian, sumber kekuatan pikiran terhadap suatu objek.

(b) Menjadikan Disiplin

Disiplin adalah keputusan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong oleh kesadaran yang ada

pada kata hatinya tanpa adanya paksaan pihak luar.<sup>10</sup> Seorang pemain game online biasanya memiliki jadwal yang sudah pasti.

(c) Meningkatkan kemampuan tentang komputer.<sup>11</sup>

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima. Seorang pemain game akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

(d) Mempererat Tali Silaturahmi

Salah satu hal penting dalam sebuah game adalah adanya kerjasama antar pemainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kerjasama tersebut tidak mungkin dapat dilakukan jika antar pemainnya tidak saling mengenal. Dengan demikian bahwa game online juga bisa membantu kita untuk menjalin tali silaturahmi antar sesama pemain.

## 2) Dampak Negatif

Menurut KPAI, game online memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan pada anak dan remaja. Berikut ini beberapa dampak negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya.<sup>12</sup>

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, “*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*” (Jakarta: Bina Aksara, 1980) Hal.. 114

<sup>11</sup> TIM ILNA learning Center, *Super Games*, (Bandung: Sygma Publishing, 2018) Hal. 10

<sup>12</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* Jilid 1, (Jakarta: Erlangga, 1978) hlm. 320

a. Dari Segi Jasmani

Tidak mengherankan anak-anak memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor, sering tidur terlalu malam dan sebagainya.

Penyakit-penyakit yang sering kita jumpai pada mereka yang mengalami kecanduan permainan ini, diantaranya: Serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari, penyakit saraf, ambien dan penyakit disekitar tulang punggung.

b. Dari Segi Psikologis

Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, pengerusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang tentang kehidupan nyata ini layaknya sama seperti didalam permainan tersebut.

Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberikan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online

adalah: mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya.

c. Dari segi keuangan (mengajarkan pemborosan)

Permainan ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki aktivitas internet terpaksa harus membeli supaya tetap bisa bermain game online.

Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli vouchernya saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis permainan dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu, dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari permainan ini adalah untuk mengajarkan seorang anak (yang belum memiliki penghasilan sendiri) untuk melakukan kebohongan (kepada orang tua) serta melakukan berbagai macam cara termasuk mencuri supaya tetap bisa memainkan permainan tersebut.

Selain dampak di atas, ada juga, ada juga dampak negatif game online bagi anak-anak dan remaja antara lain sebagai berikut.<sup>13</sup>

1. Menimbulkan kecanduan

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya.

---

<sup>13</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* Jilid 1, (Jakarta: Erlangga, 1978) hlm. 335

Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian, gold/told/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tetapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis para pemain game.

### 2. Mendorong melakukan Hal-Hal Negatif

Cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, emial dengan menggunakan keylogge, software cracking, dan lain-lain.

### 3. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola makan dan pola istirahat sudah banyak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidru pagi demi mendapatkan internet murah pada malam hari atau mendapatkan jaringan yang mudah dan tidak lemot.

## **b. Jenis-jenis Game Online**

Game Online mempunyai beberapa jenis-jenis game ditinjau dari cara memainkannya. Contoh-contohnya adalah sebagai berikut:<sup>14</sup>

### **a. RTS (*Real Team Strategy*)**

*Real Team Strategy* adalah jenis suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan memiliki suatu negara, negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumberdaya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari negara primitif menuju peradaban modern.

### **b. FPS (*First Person Shooter*)**

Jenis permainan tembak menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang.

### **c. RPG (*Role Playing Game*)**

Adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi

---

<sup>14</sup> Adhyatman Prabowo, "Jenis-jenis Game ditinjau Dari Cara Memainkan", (On-Line) tersedia di: <http://geghans.blogspot.com/2010/02jenis-jenis-atau-genre-games-online.html> (21 Februari 2021)

mereka bergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan.

d. *Life Simulation Games*

Permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokoh tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan main nya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi.

e. *Connection And Management Simulation Games*

Permainan yang mensimulasikan proyek membangun sebuah kota pemain diharuskan membangun sebuah kota lengkap dengan fasilitas pemerintah seperti gedung, alat transportasi publik, taman, sekolah, tempat beribadah, bandara, stasiun dan lain sebagainya.

f. *Vehicle simulations*

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang maupun kendaraan konstruksi.

#### g. Game Aksi

Permainan jenis ini sangat berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan dari pemain. Dalam permainan ini pemain mengendalikan seorang tokoh karakter, tokoh karakter yang dimainkan bisa dihadapkan dengan tokoh karakter lain yang bertarung berhadapan bisa juga menjalankna misi yang banyak rintangan, mengumpulkan objek tertentu, mengalahkan musuh, maupun menyelamatkan karakter lainnya.

#### h. Game petualangan

Permainan yang menggunakan tokoh karakter tokog fiksi yang bertugas mengeksplorasi memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan tokoh karakter buatan. Banyak game ini diangkat dari sebuah Novel maupun film bioskop.

#### **c. Tujuan dan Manfaat Game Online**

Game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen game online terdiri dari dimensi sosial dunia maya. bermain game online pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya game online

tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah.<sup>15</sup>

Berikut adalah beberapa manfaat main game online diantaranya:

1. Koordinasi mata dan tangan.<sup>16</sup>

Bermain game online dapat meningkatkan ketangkasan pada anak yang sangat berguna untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Sebenarnya banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, tetapi hal itu kurang menarik keinginan anak-anak terlebih lagi remaja untuk mencobanya.

2. Keterampilan Sosial

Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain secara teratur dapat merusak perkembangan anak dan bahkan menyebabkan depresi. Anak-anak yang pemalu dan kurang percaya diri ketika bersosialisasi dengan teman mereka mungkin akan lebih mudah membuka diri saat bermain game online. Dengan bermain game online anak-anak akan dapat berinteraksi dengan banyak orang bahkan dengan orang yang tidak mereka kenal.

3. Mengurangi stress

Stress tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak dan remaja. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntunan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi

---

<sup>15</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, Jilid 1 Edisi, (Jakarta: Erlangga, 2008) hlm. 126

<sup>16</sup> *ibid*, hlm 237

dan belajar. Bermain game dapat menjalani jalan keluar bagi anak-anak lepas dari tekanan untuk mengurangi stres.

#### 4. Kerja Tim

Kerjasama dan kebutuhan untuk membangun team work kuat pengaruhnya saat bermain game online.

#### 5. Membuat orang senang

Salah satu efek terbesar dari bermain game online adalah membuat orang bahagia. Ketika kita selesai pada titik akhir sebuah permainan dan kita menjadi juara itu merupakan kepuasan tersendiri.

## 2. Game PUBG (Player Unknown's Battlegrounds)

PUBG adalah sebuah Game Battle Royale Mobile yang dipublikasikan oleh Tencent dan telah mencapai 100 juta download di *google Play Store*, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang. Genre game ini adalah Battle Royale yang didesain untuk pengguna Komputer dan Smartphone. Cara bermainnya saling membunuh musuh hingga tersisa satu player yang menjadi pemenangnya. Permainan ini terdapat tiga mode yaitu, "solo", "duo", dan "squad". Satu squad terdiri dari empat player, sedangkan duo hanya terdiri dari dua player. Dan solo terdiri dari satu pemain.<sup>17</sup>

PUBG ini sendiri dipercayai bahwa konsepnya terinspirasi dari novel Jepang berjudul Battle Royale yang dirilis pada tahun 1999. Novel ini juga sempat dijadikan manga dan film yang rilis di tahun 2000 dan meraih

<sup>17</sup>Brendan Greene, *PUBG MOBILE ID Beranda*, dari <https://www.facebook.com/PUBGMOBILE.ID.OFFICIAL>, Di akses pada tanggal 24 Februari 2021

kesuksesan luar biasa. Novel ini bercerita tentang 40 siswa yang dikirim ke sebuah pulau selama tiga hari untuk saling bunuh dengan tujuan bertahan hidup. Hanya boleh satu orang yang bertahan hidup. Hanya dibekali air, obat, peta, kompas secara acak. Pada awal perancangannya, Brendan Greene bekerja sama dengan perusahaan game asal Korea Selatan, *Blue Hole Studio*. Berkat ambisi Brendan Greene, game ini berhasil dirilis pada maret 2017. Tak ayal, jelang delapan bulan setelah dirilis game ini meraup keuntungan sebesar 9.5 triliun.<sup>18</sup>

#### **D. Prestasi Akademik**

##### **1. Pengertian Prestasi Akademik**

Prestasi adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual atau kelompok. Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya dengan hasil yang menyenangkan hati dan diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Kebutuhan berprestasi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia menurut teori keperawatan Jean Waston. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Berprestasi adalah idaman setiap individu, baik itu prestasi dalam bidang pekerjaan, pendidikan, sosial, seni, politik, budaya dan lain-lain. Prestasi

---

<sup>18</sup> Yudi Andriyanto, *Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Komunikasi Universitas Semarang*, (Skripsi), (Semarang, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2019) Hal. 2

yang pernah diraih oleh seseorang akan menumbuhkan suatu semangat baru untuk menjalani aktifitas.<sup>19</sup>

Prestasi akademik adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal. Prestasi akademik merupakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku, ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar. Perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang berstandar.<sup>20</sup>

## **2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Akademik**

Prestasi akademik adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan dan diciptakan dilingkungan suatu lembaga pendidikan. prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor faktor penunjang mempengaruhi pelajar semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh. Faktor yang mempengaruhi prestasi akademik terdiri atas faktor internal dan eksternal belajar.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Potter Perry, "Fundamentals of nursing: concept, process, and practice, (Mosby: Year book. Inc) 2006, Hal. 78

<sup>20</sup> Sobur A, "*Psikologi Umum*" (Bandung: Pustaka Setia, 2006) Hal. 55

<sup>21</sup> Syah, M, "*Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002) Hal, 125

## 1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam atau dari diri sendiri. Hal-hal yang termasuk dalam faktor internal adalah sebagai berikut:

- a. Faktor fisiologis, yaitu keadaan jasmani baik yang bersifat bawaan maupun yang bukan bersifat bawaan. Menurut Noehi kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan lain cara belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan.<sup>22</sup>
- b. Faktor psikologis yaitu keadaan rohani atau psikis yang meliputi faktor-faktor intelektualitas dan non intelektualitas, faktor-faktor intelektualitas seperti:
  - Intelektensi. Intelektensi seseorang mempengaruhi potensi orang tersebut untuk menyelesaikan pendidikannya dan potensi itu sesuai dengan tingkatan IQ yang dimilikinya, semakin tinggi IQ seseorang maka semakin baik pula potensinya.<sup>23</sup>
  - Bakat Khusus. Bakat khusus merupakan suatu kemampuan individu yang menonjol dalam suatu bidang tertentu. Bakat

---

<sup>22</sup>Djamarah, Bahri S. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), Hal. 81.

<sup>23</sup>Ahmadi A, Widodo S. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), Hal. 85.

seseorang dapat meramalkan prestasi individu di masa mendatang.<sup>24</sup>

Sedangkan faktor non intelektual seperti:

- Minat. Minat merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu yang muncul dari dalam diri sendiri tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.<sup>25</sup>
- Motivasi. Motivasi adalah suatu dorongan pada individu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai kesuksesan. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu.<sup>26</sup> Setiap mahasiswa memiliki motivasinya masing-masing dalam belajar untuk memperoleh prestasi akademik.
- Sikap atau Kepribadian. Pribadi yang seimbang dapat menciptakan kesehatan mental dan ketenangan emosi yang dapat mendorong keberhasilan dalam belajar dan memperoleh prestasi.<sup>27</sup> Tiap-tiap orang mempunyai sikap kepribadiannya masing-masing yang berbeda dengan orang lain. Ada yang memiliki sikap keras hati, tekun, dan ada pula yang sebaliknya.

---

<sup>24</sup>Kusumaatmaja A. 2002. *Hubungan Kemandirian Dengan Prestasi Akademik Remaja Bungsu Di Perguruan Tinggi [skripsi-dipublikasikan]*, (Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, 2002), Hal. 51.

<sup>25</sup>Jamarah, Bahri S, *Psikologi Belajar*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2002), Hal. 83.

<sup>26</sup>Potter PA, Perry AG. *Fundamental Keperawatan, Konsep, Proses dan Praktik*, edisi 4 (ed-4), volume 2, (Jakarta : EGC, 2006), Hal.75.

Sikap kepribadian tersebut dapat mempengaruhi sampai manakah prestasi yang dapat dicapai orang tersebut.

## **2. Faktor Eksternal**

Yaitu semua faktor yang ada diluar subjek, diantaranya adalah:

1. Faktor sosial, meliputi lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah.
2. Faktor ekonomi, meliputi penghasilan atau pendapatan yang diterima untuk menunjang kebutuhan sehari-hari.
3. Faktor budaya, meliputi adat istiadat, kesenian, dan sebagainya.
4. Faktor lingkungan fisik.
5. Faktor spiritual.<sup>28</sup>

## **3. Pengukuran Prestasi Akademik di Perguruan Tinggi**

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai dari suatu proses belajar yang telah dilakukan. Setiap pekerjaan selalu diikuti oleh pengukuran dan penilaian. Demikian pula halnya dengan proses pembelajaran. Pengukuran prestasi akademik mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting karena nilai atau angka yang diberikan merupakan manifestasi dari prestasi belajar. Prestasi tersebut merupakan kemampuan pelajar yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Prestasi tersebut dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai raport, indeks prestasi studi, angka kelulusan dan predikat keberhasilan.

---

<sup>28</sup>Purwanto MN, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), Hal. 87.

Pengukuran prestasi belajar mahasiswa di Universitas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Sistem penilaian di Universitas Islam Ar-Raniry menggunakan Huruf A, B, C, D dan E, dengan bobot nilai A(4), B(3), C(2), D(1) dan E (0). Indeks prestasi merupakan alat ukur terhadap hasil studi mahasiswa dalam suatu perkuliahan. Indeks Prestasi dihitung setiap akhir semester yang terdiri dari Indeks Prestasi semester dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Nilai yang digunakan untuk menghitung IPK adalah semua mata kuliah yang telah diambil oleh peserta didik dengan nilai sama dengan C atau lebih dari C. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dihasilkan dengan membagi hasil penjumlahan Mutu semua mata kuliah yang telah diperoleh dengan Satuan Kredit Semester Kumulatif. Nilai IPK maksimum yang bisa diperoleh adalah 4:00.<sup>29</sup>

#### **E. Hubungan Game dengan Prestasi Akademik**

Bermain game khususnya PUBG dapat membuat kecanduan, kecanduan game online adalah ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol tindakannya dalam memainkan game online yang mempengaruhi prestasi belajar khususnya mahasiswa. Pola perilaku akademis dapat dilihat dari bagaimana mereka melalaikan kegiatan akademis dan Indeks Prestasi Kumulatif yang mereka miliki. Biasanya seseorang yang telah kecanduan tidak menyadari bahwa dirinya adalah seorang pecandu game online. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol dan judi akan

---

<sup>29</sup>Theresia Tumban Gaol, Skripsi: “*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*”. (Depok: UI 2012), Hal. 19

mengakibatkan kegagalan akademis.<sup>30</sup> Kegagalan akademis akan mempengaruhi prestasi akademis mahasiswa.

Pengguna internet yang sehat adalah orang yang menggunakan internet secara wajar untuk berhubungan dengan teman melalui komunikasi elektronik atau menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi yang dibutuhkan artinya golongan ini mampu memadukan kehidupan nyata dengan dunia *cyberspace*. Pengguna internet yang tidak sehat yaitu pada golongan ini individu-individu memisahkan antara kehidupan nyata dengan dunia *cyberspace*. artinya aktivitas *cyberspace* menjadi dunia tersendiri, tidak dibicarakan dengan orang lain dalam kehidupannya.

Seorang pakar psikolog di Amerika David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet khususnya pelajar dan mahasiswa mengalami kecanduan. Para pelajar tersebut memiliki gejala yang hampir sama dengan kecanduan obat bius yakni lupa waktu dalam berinternet. Kebanyakan mereka terperangkap pada aktivitas negatif seperti *game online*. Kecanduan *game online* mengakibatkan persoalan dalam prestasi akademik pelajar dan mahasiswa. Pelajar dan mahasiswa akan mengalami penurunan motivasi dan belajar sehingga mereka akan melalaikan tugas-tugas belajar maupun kuliahnya. Pelajar dan mahasiswa juga akan bolos sekolah dan kuliah karena waktunya tersita untuk bermain *game online*.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup>Young K.S, "Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder". *Cyberpsychologi & behaviour*. Vol. 1, No. 3, Hal. 237-244

<sup>31</sup>Theresia Tumban Gaol, Skripsi: "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia". (Depok: UI 2012), Hal 20-21

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan secara alami sebagai sumber data langsung. Pemaknaan terhadap data tersebut hanya dapat dilakukan apabila diperoleh kedalaman atas fakta yang diperoleh. Penelitian ini diharapkan dapat menemukan sekaligus mendeskripsikan data secara menyeluruh dan utuh mengenai dampak pengguna *game online* PUBG.

Bogdan dan Taylor mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau tulisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.<sup>32</sup> Dari pendapat ini, penulis menyimpulkan bahwa, metode penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai fakta-fakta serta hubungan antara fenomena yang berhubungan dengan dampak *game online* PUBG.

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian pada penelitian ini adalah fakultas Dakwah dan Komunikasi prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) di Universitas Islam Ar-Raniry Banda Aceh. Alasan penulis memilih tempat lokasi penelitian ini didasarkan adanya kemudahan dalam memperoleh data dan sesuai dengan kemampuan penulis.

---

<sup>32</sup> Lexi. J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2008), Hal. 4.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi). Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai kesimpulan hasil peneliti.<sup>33</sup> Untuk menentukan subjek atau sumber data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik bertujuan. Teknik ini juga populer disebut dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang diambil adalah subjek yang dipilih dianggap mampu memberikan informasi seluas mungkin mengenai fenomena yang terjadi sesuai masalah penelitian.<sup>34</sup>

### D. Teknik Pemilihan Informasi

Informan penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh melalui sumber-sumber informasi yaitu orang-orang yang menjawab pertanyaan penelitian baik secara lisan maupun tulisan, ataupun orang yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian.<sup>35</sup>

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah mahasiswa prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam fakultas Dakwah dan Komunikasi angkatan 2014. Peneliti mengambil sampelnya sebanyak 10 orang, mereka diambil secara *purposive sampling* yaitu orang-orang yang dinilai paham tentang

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Aksara, 1985), hlm. 40

<sup>34</sup> Rusdin Pohan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Banda Aceh : Ar-Rijal Institute, 2007), hlm. 47.

<sup>35</sup> Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Hal. 64.

kondisi yang diteliti. Kriteria yang terdapat pada 10 sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang memainkan *game online* PUBG.

### 3. 1 Tabel Informan Penelitian

NO	NAMA	L/P	KETERANGAN
1.	Fathul Futuh	L	Mahasiswa
2.	Nurhasanah	P	Mahasiswa
3.	Akmal	L	Mahasiswa
4.	Ilham	L	Mahasiswa
5.	Abdul Handika	L	Mahasiswa
6.	Asiansyah	L	Mahasiswa
7.	Nur Fadhli	L	Mahasiswa
8.	Abdul Jabar	L	Mahasiswa
9.	Muhammad Kausar	L	Mahasiswa
10.	Ardiansyah Putra	L	Mahasiswa

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Observasi

Pengumpulan data dengan teknik observasi adalah sebuah cara untuk mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap

kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>36</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi selama kurun waktu penelitian selama 1 bulan. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk melihat secara langsung dampak penggunaan *game online* PUBG. Data yang diperoleh dari data ini adalah tempat-tempat para mahasiswa bermain game online yaitu kantin jami'ah, fakultas dakwah dan warung kopi sekitaran kampus.

#### **b. Wawancara**

Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan fisik. Menurut Imam Gunawan “Wawancara pada penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal.”<sup>37</sup>

Menurut Moleong, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan.<sup>38</sup> Wawancara dibagi menjadi tiga jenis, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur dan wawancara tak terstruktur.<sup>39</sup>

---

<sup>36</sup> Nana Syaodah Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, Cet. II, 2006), hlm. 220.

<sup>37</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Hal. 160

<sup>38</sup> Lexy j.moleong, *Metode Penelitian*, .... Hal. 186

<sup>39</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), Hal. 73

### 1. Wawancara Terstruktur

Wawancara ini disebut juga wawancara terkendali, yang dimaksudkan adalah bahwa seluruh wawancara didasarkan pada suatu sistem atau daftar pertanyaan yang ditetapkan sebelumnya. Wawancara terstruktur ini mengaju pada situasi ketika seorang peneliti melontarkan sederet pertanyaan kepada responden berdasarkan kategori-kategori jawaban tertentu atau terbatas. Namun, peneliti dapat juga menyediakan ruang bagi variasi jawaban, atau peneliti dapat juga menggunakan pertanyaan terbuka yang tidak menuntut keteraturan, hanya saja pertanyaan telah disiapkan terlebih dahulu oleh peneliti.

### 2. Wawancara semi terstruktur

Wawancara semi terstruktur adalah proses wawancara yang menggunakan panduan wawancara yang berasal dari pengembangan topik dan mengajukan pertanyaan, penggunaannya lebih fleksibel daripada wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya.

### 3. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya, pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan

ditanyakan.<sup>40</sup> Ciri dari wawancara tak terstruktur adalah kurang di intrupsi atau arbiter, biasanya teknik wawancara ini digunakan untuk menemukan informasi yang bukan baku atau informasi tunggal, dengan waktu wawancara dan cara memberikan respon jauh lebih bebas iramanya dibanding wawancara terstruktur.<sup>41</sup>

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur. Alasan peneliti menggunakan wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan responden atau orang yang diwawancarai.

### **c. Dokumentasi**

Menurut Suharsimi Arikunto, “Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, *lengger*, agenda dan sebagainya.”<sup>42</sup>

Adapun instrumen dalam mengumpulkan data melalui metode dokumentasi ini adalah peneliti sendiri. Sedangkan alat bantu yang peneliti gunakan dalam bentuk metode dokumentasi adalah perekam gambar atau foto. Data yang diperoleh dari hasil dokumentasi ini adalah berupa foto ketika wawancara berlangsung.

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), Hal. 75

<sup>41</sup> Lexy J. Moelong, *Metode Penelitian*,.... Hal. 190

<sup>42</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*,... hal. 234

## **F. Teknik Analisis Data**

Menurut Lexi J. Moleong, analisis data ialah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.<sup>43</sup> Data yang ditemukan terdiri dari catatan lapangan yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi dianalisis terlebih dahulu agar dapat diketahui maknanya dengan cara menyusun data, menghubungkan data, mereduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, selama dan sesudah pengumpulan data.

Analisis data dalam penelitian ini adalah termasuk pada penelitian kualitatif, maka untuk mengolah data peneliti menggunakan teori Miles dan Huberman yaitu: reduksi data, display data, dan verifikasi data.<sup>44</sup> Teknik analisis data dalam penelitian ini mengandung tiga komponen utama yaitu:

### **1. Reduksi Data (Pengolahan Data)**

Pada tahap ini data yang sudah terkumpul diolah dengan tujuan untuk menemukan hal-hal pokok, selanjutnya, peneliti memilih data-data yang penting dan menyusunnya secara sistematis dan sederhana terkait dengan dampak penggunaan game online PUBG terhadap perilaku mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi dan Penyiaran UIN Banda Aceh.

---

<sup>43</sup>Lexi. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, hlm. 10.

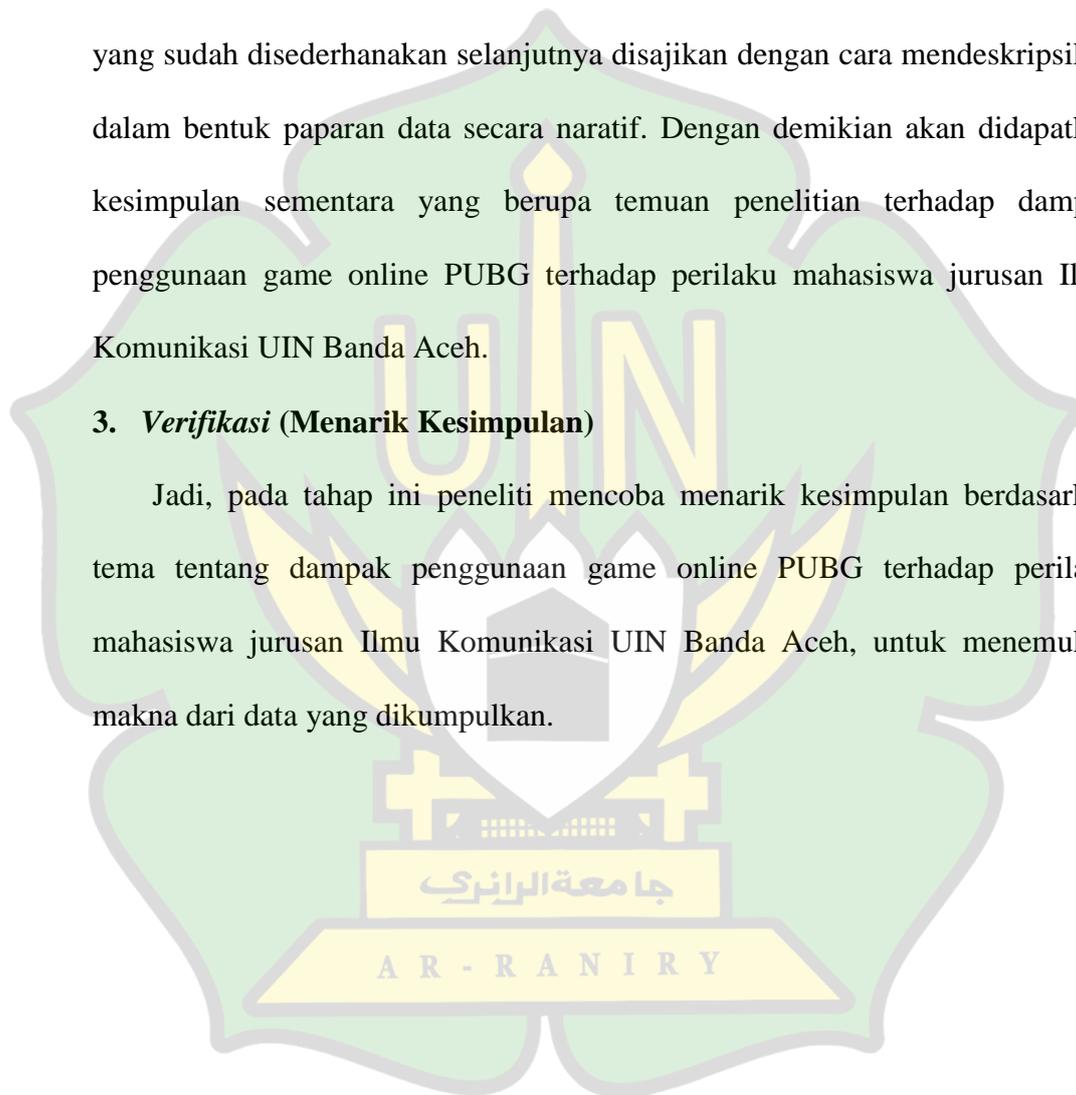
<sup>44</sup>Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: UI Pers, 1992), hlm. 15.

## **2. *Display Data (Penyajian Data)***

Penyajian data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menemukan suatu makna dari data-data yang sudah diperoleh, kemudian disusun secara sistematis dari bentuk informasi yang kompleks menjadi sederhana tetapi selektif. Data yang sudah disederhanakan selanjutnya disajikan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk paparan data secara naratif. Dengan demikian akan didapatkan kesimpulan sementara yang berupa temuan penelitian terhadap dampak penggunaan game online PUBG terhadap perilaku mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi UIN Banda Aceh.

## **3. *Verifikasi (Menarik Kesimpulan)***

Jadi, pada tahap ini peneliti mencoba menarik kesimpulan berdasarkan tema tentang dampak penggunaan game online PUBG terhadap perilaku mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi UIN Banda Aceh, untuk menemukan makna dari data yang dikumpulkan.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Fakultas Dakwah dan Komunikasi**

Fakultas Dakwah dan Komunikasi merupakan salah satu dari sembilan fakultas yang terdapat di lingkungan UIN Ar-Raniry. UIN Ar-Raniry sendiri sebelumnya bernama IAIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh yang terkenal sebagai jantung hati masyarakat Aceh. Fakultas ini didirikan pada tanggal 3 Oktober 1968 dan merupakan Fakultas Dakwah pertama di lingkungan IAIN se-Indonesia. Kehadiran Fakultas Dakwah sendiri tidak dapat dipisahkan dari salah seorang sosok pemimpin Aceh Prof. Ali. Hasjmy yang pernah menjabat sebagai Rektor IAIN Ar-Raniry dan Dekan Fakultas Dakwah selama tiga periode (1968-1971, 1971-1975 dan 1975-1977).

Pertama sekali didirikan Fakultas Dakwah hanya memiliki dua jurusan yaitu Jurusan Penerangan dan Penyiaran Agama Islam (PPAI) kemudian berubah menjadi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) (sampai sekarang) dan Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Masyarakat (BPM) kemudian berubah menjadi Bimbingan Penyuluhan Islam (BPI) dan sekarang berubah menjadi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) (sampai sekarang). Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan terutama sekali teori-teori keilmuan dakwah dan meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap dakwah dalam cakupan yang lebih luas, maka saat ini

bertambah menjadi empat Program Studi (Prodi), yaitu: Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI)/Bimbingan Konseling Islam (BKI), Manajemen Dakwah (MD) dan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI). Keempat jurusan ini mengembangkan seluruh aspek dakwah dalam berbagai dimensi.

## 2. Visi Misi Fakultas Dakwah dan Komunikasi

### VISI

*“Menjadi Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang modern dalam bidang dakwah, komunikasi dan penyiaran, bimbingan dan konseling, pengembangan masyarakat, manajemen dakwah, kesejahteraan sosial dalam bingkai keislaman, kebangsaan dan keuniversalan”.*

### MISI

1. Menyelenggarakan Pendidikan dalam Bidang Dakwah, Komunikasi dan penyiaran, Bimbingan dan Konseling, Pengembangan Masyarakat, Manajemen Dakwah, Kesejahteraan Sosial dalam bingkai Keislaman yang modern integratif dan interkoneksi dalam membangun kesadaran berbangsa, bernegara di seluruh dunia.
2. Menyelenggarakan penelitian yang berkontribusi pada penyelesaian permasalahan di Aceh, nasional dan internasional khususnya dalam Bidang Dakwah, Komunikasi, Bimbingan dan Konseling, Pengembangan Masyarakat, Manajemen Dakwah, Kesejahteraan Sosial serta pengembangan ilmu pengetahuan dan keislaman yang modern menuju kesejahteraan masyarakat, berbangsa, bernegara secara universal.

3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat yang berbasis pada identitas dalam Bidang Dakwah, Komunikasi, Bimbingan dan Konseling, Pengembangan Masyarakat, Manajemen Dakwah, Kesejahteraan Sosial dalam bingkai keislaman, kebangsaan dan keterampilan secara modern bagi semua orang.
4. Menghasilkan lulusan yang memiliki hafalan Al-Quran dan Hadits sebagai identitas utama dan ketrampilan pokok bagi lulusan Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

### **3. Sejarah Singkat Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry didirikan bersamaan dengan lahirnya Fakultas Dakwah dan Komunikasi (awal berdiri bernama Fakultas Dakwah dan Publistik) pada tanggal 19 Juli 1968 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 153 Tahun 1968. Pada awalnya Fakultas Dakwah dan Publistik merupakan salah satu jurusan di bawah Fakultas Ushuluddin yang kemudian berdiri sendiri dan memiliki dua pilihan jurusan keilmuan, yaitu Jurusan Dakwah wal Irsyad serta Jurusan Publistik dan Jurnalistik, yang selanjutnya dikenal dengan Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Sebagai pelopor lahirnya fakultas dakwah pertama di Indonesia, keberadaan Fakultas dan Publistik merupakan tonggak sejarah baru bagi perkembangan keilmuan dakwah islam di Indonesia saat itu. Kelahiran fakultas dakwah ini tidak terlepas dari jasa besar salah seorang tokoh pendidikan Aceh kala itu, yaitu Prof. Ali Hasjmy yang kemudian juga

pernah menjabat sebagai Rektor IAIN Ar-Raniry dan kemudian Dekan Fakultas Dakwah selama tiga periode (1968-1971, 1971-1975 dan 1975-1977). Dari tokoh, yang terkenal sebagai salah seorang penggagas Kota Pelajar Mahasiswa Darussala, ini lahirlah ide mulia untuk mendirikan sebuah Fakultas Dakwah untuk mendukung perkembangan syiar Islam, khususnya di Aceh.

#### **4. Visi dan Misi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Visi dan Misi Prodi KPI tersebut mengacu kepada Visi dan Misi Universitas Islam Negeri serta Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry. Proses penyusunannya melibatkan Dosen, Mahasiswa, Alumni dan Stakeholders.

Adapun Visi KPI 2018-2022 adalah sebagai berikut:

*“Menjadikan Prodi KPI sebagai program studi yang unggul dalam pengembangan Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam yang menjunjung tinggi moral dan etika sertamampu berperan pada tingkat Regional Asia Tenggara pada Tahun 2030.”*

Adapun Misi Prodi KPI untuk tahun 2018-2022, yaitu:

- a. Menyelenggarakan Pendidikan Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang bermutu, professional dan berdaya saing global sehingga memiliki kemampuan ilmu komunikasi Islam, berwawasan global dan amanah.
- b. Melaksanakan penelitian di bidang Ilmu komunikasi dan penyiaran Islam yang berorientasi kepada Pengembangan dan pengelolaan, dan

pemanfaatan sumberdaya manusia yang berwawasan komunikasi Islam.

- c. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat melalui kerjasama antara institusi terkait dalam mengaplikasikan pengetahuan komunikasi Islam dan hasil penelitian dalam rangka syiar Islam.

#### **5. Tenaga Pendidik di Fakultas Dakwah dan Komunikasi dan Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Jumlah keseluruhan tenaga pendidik yang ada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi berjumlah 60 orang. Adapun jumlah tenaga pendidik tetap di prodi KPI hingga saat ini di tahun 2021 berjumlah 19 orang.

#### **B. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan dari tanggal selama 8 bulan. Data yang penulis sajikan merupakan data yang diperoleh dalam penelitian berdasarkan teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan. Data-data tersebut merupakan hasil wawancara dengan mahasiswa dan mahasiswi yang terlibat dalam memainkan *game online* PUBG.

Adapun informan kesemuanya berjumlah 10 orang dan masih berstatus sebagai mahasiswa. Dari 10 orang tersebut, 9 orang adalah laki-laki dan 1 orang adalah perempuan. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan yang bermain *game online* adalah laki-laki.

Dari hasil wawancara dengan 10 orang informan di atas terdapat dampak positif dan negatif dari aktivitas mereka bermain *game online*. Berikut hasil penelitian tentang dampak *game online* PUBG.

## 1. Dampak Positif Bermain *Game Online* PUBG

Wawancara pertama dilakukan dengan informan Fathul Futuh:

Ia mengungkapkan bahwa ia bisa menghabiskan sekitar 1-2 jam sehari untuk memainkan game online PUBG, tetapi walaupun demikian, dia tetap mengutamakan tugas kuliah. Fathul menjelaskan bahwa ia bisa membagi waktu antara bermain game online dengan waktu kuliah. Lebih lanjut, ia mengungkapkan bahwa tidak pernah terlambat datang ke kampus sebelum adanya pandemi corona karena bermain game online, kemudian menurutnya game online sendiri bisa membantu menghilangkan stress dan kejenuhan karna banyaknya tugas kuliah dan bermain game online tidak mempengaruhi nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Adapun dampak positif dari bermain game online yang dirasakan oleh Fathul futuh adalah ia merasa lebih bisa fokus dan insting nya pun meningkat.<sup>45</sup>

Selanjutnya wawancara dengan informan kedua yaitu seorang mahasiswi bernama Nurhasanah:

Ia menjelaskan bahwa bisa menghabiskan waktu sekitar 2 jam perhari untuk bermain game online. Ia juga menuturkan bahwa ia bisa mengatur waktu antara kuliah dengan bermain game dan tidak membut ia lupa akan tugas kuliah, baginya bermain game hanyalah hiburan ketika waktu senggang, ia juga merasakan manfaat bermain game bisa menghilangkan stress dan kejenuhan nya ketika banyak tugas kuliah dan bisa meningkatkan insting dan kefokusannya. IPK nya sendiri tidak ada pengaruhnya dengan ia sering bermain game.<sup>46</sup>

Informan ketiga bernama Akmal:

Ia biasanya menghabiskan waktu untuk bermain game kurang lebih selama 2 jam perhari bahkan sesekali menghabiskan waktu 5 jam ketika ada event atau pertandingan *game online* PUBG. Dengan waktu yang sangat banyak itu, ia juga tidak mengabaikan kuliah beserta tugas-tugas kuliah. Ia berkata bisa menyeimbangkan waktu antara kuliah dan bermain game, sama seperti informan yang lain, ia menganggap game hanya untuk mengisi waktu luang dan dapat menghilangkan stress. Serta dapat meningkatkan daya instingnya dan lebih fokus. Bermain *game online* PUBG juga tidak mempengaruhi prestasi akademiknya.<sup>47</sup>

<sup>45</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Fathul Futuh mahasiswa KPI Angkatan 2014 (15 Mei 2021)

<sup>46</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Nurhasanah mahasiswi KPI Angkatan 2014 (15 Mei 2021)

<sup>47</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Akmal, mahasiswa KPI Angkatan 2014 (18 Mei 2021)

Selanjutnya, informan bernama Ilham:

Ia mengatakan bermain PUBG setiap hari dengan durasi waktu 2 jam sehari, ia mengatakan tidak pernah bermain game online ketika kuliah sedang berlangsung dan selalu mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen. Abdul Handika juga senada dengan Ilham, ia menuturkan bahwa bermain game online hanya dilakukan ketika di waktu senggang dengan durasi 2 jam sehari, walaupun dengan bermain setiap hari, itu tidak mengganggu kuliahnya, ia tetap membuat tugas-tugas kuliah dan mengumpulkan tugas nya tepat waktu. Untuk IPK nya sendiri tidak dipengaruhi oleh main game online, IPK nya cenderung stabil bahkan naik.<sup>48</sup>

“Saya bermain PUBG sekitaran 1-2 jam sehari, bahkan bisa 5 jam dalam sehari ketika hari libur” tutur informan keenam bernama Asiansyah. Baginya, bermain game online bisa menghilangkan stress, dapat meningkatkan insting dan daya fokus. Walaupun bermain game online setiap hari, itu tidak membuatnya mengabaikan kuliah beserta tugas-tugasnya. Selain itu, dia juga banyak mendapatkan teman-teman baru, karena di game tersebut bisa berinteraksi dengan orang lain. Ia juga tidak pernah datang terlambat masuk kuliah dan tidak membuat prestasi nya menurun.<sup>49</sup>

Muhammad Kausar juga memberikan penjelasan yang serupa bahwa:

Ia tidak mengabaikan kuliah nya, tidak datang terlambat ke kampus dan melupakan tugas-tugas kuliahnya. Ia juga menjelaskan bahwa dengan bermain game bisa menghilangkan stress nya dan kejenuhan yang ia rasakan. Informan ini mengatakan bahwa game PUBG tidak membuat prestasi nya menurun bahkan ia bisa menambah teman dari berbagai

<sup>48</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Ilham dan Abdul Handika, mahasiswa KPI Angkatan 2014 (20 Mei 2021)

<sup>49</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Asiansyah, mahasiswa KPI Angkatan 2014 (18 Mei 2021)

negara. Perilaku yang ada di dalam dunia game juga tidak mempengaruhinya di dunia nyata.<sup>50</sup>

Informan kedelapan yang bernama Nur Fadhli berpendapat:

Bahwa bermain game online merupakan sarana untuk bisa menghilangkan stress dan kejenuhannya. Karena baginya game online merupakan sebuah hiburan. Ia bermain game selama kurang lebih 1-2 jam perharinya dan itu pun dilakukan ketika ada waktu luang atau ketika ia tidak ada kegiatan, maka ketika bosan pelariannya adalah game online. Saat penulis menanyakan apakah prestasi ia menurun karena bermain PUBG, dia dengan lugas menjawab tidak, bahkan nilainya cenderung meningkat. Ia juga selalu mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan dosen kepadanya. Selain itu, bermain game membuat ia mempunyai banyak teman dan meningkatkan *skill* bahasa dan komunikasinya.<sup>51</sup>

Tidak jauh berbeda dengan Nur Fadhli, Abdul Jabar juga menyatakan:

Ia memainkan game online PUBG setiap hari dengan durasi 1-2 jam. Abdul Jabar memainkan game online ini pada waktu malam, ia bercerita selama memainkan game online ia mempunyai lebih banyak teman dan pengalaman baru. Selain itu, ketika bermain game lalu merasakan lelah, ia tidak melanjutkan untuk bermain game. Untuk prestasinya, bermain game tidak mempengaruhi nilai IPKnya karena dia bermain game hanya ketika waktu luang saja dan ia lebih mengutamakan kuliah dan belajar daripada bermain game.<sup>52</sup>

Informan terakhir bernama Ariansyah Putra:

Ia biasanya menghabiskan waktu sekitar 5 jam ketika hari libur atau tidak ada kegiatan sama sekali, baginya bermain game bisa menghilangkan stress dan dapat menghibur ketika kejenuhan datang. Baginya, bermain game khususnya PUBG tidak membuat ia lalai akan kuliah dan tugas-tugasnya. Selain itu, dengan bermain game fokusnya lebih meningkat dan instingnya lebih terasah.<sup>53</sup>

<sup>50</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Muhammad Kausar, mahasiswa KPI Angkatan 2014 (18 Mei 2021)

<sup>51</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Nur Fadhli, mahasiswa KPI Angkatan 2014 (18 Mei 2021)

<sup>52</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Abdul Jabar, mahasiswa KPI Angkatan 2014 (25 Mei 2021)

<sup>53</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Ariansyah Putra, mahasiswa KPI Angkatan 2014 (15 Juni 2021)

Dari hasil wawancara di atas penulis memperoleh keterangan bahwa para informan di atas menjadikan game online PUBG sebagai sebuah hiburan untuk menghilangkan stress dan kejenuhan ketika banyak nya tugas-tugas kuliah. Selain itu, para informan juga tidak meninggalkan kewajiban ia untuk belajar dan kuliah. Bahkan bermain game PUBG tidak mempengaruhi Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) para informan. Mereka juga memperoleh banyak teman dan pengalaman baru ketika bermain PUBG, dapat meningkatkan insting mereka dan daya fokusnya. Selain itu dampak positif nya adalah para mahasiswa/mahasiswi ini juga bisa meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, meningkatkan kefokusannya mata dan membantu menghilangkan stress.

## **2. Dampak Negatif Bermain *Game Online* PUBG**

Selain bermain game PUBG memberikan dampak positif bagi para informan, ada juga dampak negatif yang dirasakan oleh para informan, seperti:

### **1. Suka bergadang**

Walaupun mayoritas para informan menjawab bahwa mereka bisa menyeimbangkan waktu nya, tapi kadangkala mereka bergadang juga, seperti informan Abdul Jabar: Ia mengatakan kadang bisa lupa waktu ketika sudah asik bermain hingga pernah sekali ia datang terlambat ke kampus. Tapi setelah kejadian tersebut, dia berusaha untuk tidak terlambat datang ke kampus lagi.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Abdul Jabar, mahasiswa KPI Angkatan 2014 (25 Mei 2021)

## 2. Berbicara dengan bahasa yang kurang pantas

Karena bermain game PUBG biasanya ber-team atau skuad yang dimana dibutuhkan kekompakan dan kerja sama yang bagus dalam menyerang para musuh, mau tidak mau mereka akan sering berkomunikasi. Nah, karna sering berkomunikasi inilah terkadang bahasa ketika bermain game sering terbawa ke kehidupan nyata seperti yang di alami oleh informan Nur Fadhli: “Terkadang karena permainannya seru sekali dan menyerang para lawan, secara spontanitas saya mengeluarkan bahasa yang kurang pantas” imbuh Nur Fadli.<sup>55</sup>

## 3. Bertambah stress

Pada umumnya bermain game apapun akan selalu ada yang menang dan yang kalah. Ketika mendapati kekalahan tentu akan membuat pemain nya stress, begitulah yang dirasakan oleh informan Ilham, ia mengaku ketika kalah membuat ia kesal dan bertambah stress. Seperti diungkapkan oleh saudara Ilham, sebagai berikut:

“Ketika bermain game salah satunya adalah untuk menghilangkan stress, tapi ketika kita kalah terus-terusan di dalam permainan game itu juga membuat kita stress” Pungkas Ilham.<sup>56</sup>

## **3. Pencapaian Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi**

Prestasi adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri individu dari aktifitas proses belajar. Pencapaian prestasi

<sup>55</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Nur Fadhli, mahasiswa KPI Angkatan 2014 (18 Mei 2021)

<sup>56</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Ilham, mahasiswa KPI Angkatan 2014 (20 Mei 2021)

akademik merupakan suatu pencapaian yang didapatkan dari proses belajar yang panjang yang menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan serta dapat menjadi evaluasi diri. Contoh prestasi akademik yaitu, ranking 1 di kelas, IPK Cumlaude, menguasai materi pembelajaran, dsb. Adapun dalam penelitian ini, penulis mendapatkan gambaran besar tentang pencapaian prestasi akademik dari mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang menjadi narasumber skripsi ini, yaitu:

a. Lulusan Tepat Waktu

Lulus tepat waktu merupakan salah satu pencapaian prestasi mahasiswa. Di dalam dunia perkuliahan, untuk lulus tepat waktu, mahasiswa harus menyelesaikan perkuliahan selama 8 semester atau 4 tahun masa study. Tetapi tak sedikit mahasiswa yang lulus tidak tepat waktu karena berbagai hal. Adapun dari 10 mahasiswa yang penulis teliti pada penelitian ini, didapatkan tidak ada satupun yang lulus tepat waktu.

b. Lulusan Tidak Tepat Waktu

Dari 10 mahasiswa yang penulis teliti, mahasiswa yang lulus tidak tepat waktu berjumlah 7 orang. Yang belum lulus sebanyak 3 orang.

c. Pencapaian akademik

Dari 10 orang narasumber yang penulis wawancara, terdapat 6 di antaranya memperoleh nilai Indeks Prestasi Kumulatif di angka 3.00 – 3,39. 1 di antaranya memperoleh nilai di bawah 3.00 yaitu sebesar 2.9.

Untuk 3 narasumber lainnya belum dapat dipastikan karena belum lulus kuliah.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil dan analisis penelitian yang peneliti lakukan di lapangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Adapun dampak positif yang membuat mahasiswa sangat meminati *game online* dikarenakan *game online* membawa keuntungan kepada setiap pemainnya. Selain menghibur, *game online* juga membuat konsentrasi pemainnya meningkat, meningkatkan ketajaman mata yang lebih cepat, meningkatkan kemampuan belajar bahasa Inggris, membantu mendapatkan banyak teman dan bersosialisasi serta dapat menghilangkan stress.

Permainan *game online* juga membawa dampak negative atau pengaruh buruk terhadap pemainnya khususnya mahasiswa, seperti yang peneliti dapatkan di lapangan dari hasil wawancara dengan 10 informan yaitu, membuat keseringan bergadang seperti informan Abdul Jabar, ia menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* sehingga kadang-kadang ia terlambat datang ke kampus.

Pencapaian Prestasi mahasiswa dari 10 informan yang peneliti wawancarai tidak ada pengaruh dengan bermain game karena para informan tersebut bisa mengatur waktu antara kuliah dengan bermain game. Bermain game hanya dilakukan ketika tidak ada jadwal kuliah dan

tidak ada tugas. Jadi, tidak terdampak dampak bermain game online PUBG dengan prestasi akademik mahasiswa.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Orang Tua

Diharapkan kepada orang tua mahasiswa agar lebih mengawasi anaknya dengan cara berkomunikasi dua arah, mengajari dan memperingati anaknya untuk fokus menyelesaikan kuliah dengan baik serta bertanggung jawab terhadap kuliahnya. Diharapkan orang tua mampu memberikan motivasi dan dorongan kepada anak agar anak semangat dan termotivasi untuk meningkatkan prestasi akademiknya.

### 2. Mahasiswa

Bagi mahasiswa, ingatlah tujuan utama kuliah adalah untuk belajar dan mencari banyak pengalaman baik. Jangan habiskan waktu untuk bermain *game online* hingga melupakan kewajiban untuk belajar dan bersungguh-sungguh dalam perkuliahan. Jadikanlah *game online* sekedar hiburan untuk mengisi waktu kosong dan penghilang stress atau kejenuhan.

### 3. Kampus

Saran untuk kampus diharapkan bisa membuat peraturan tentang bermain game online di dalam lingkungan kampus

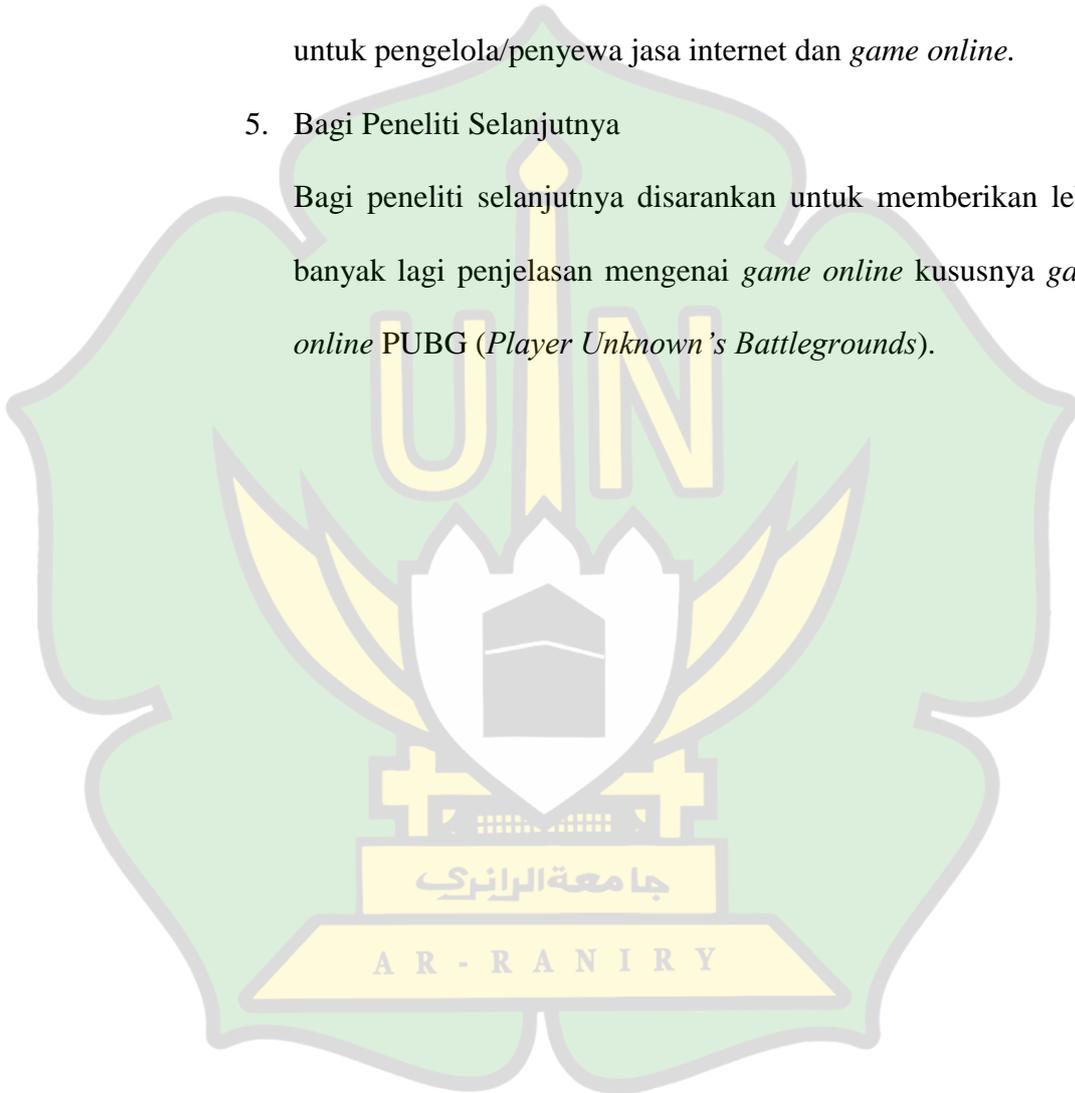
supaya dapat mengontrol mahasiswa agar tidak kecanduan bermain game online.

4. Pemerintah

Saran untuk pemerintah adalah perlu adanya pengawasan resmi untuk pengelola/penyewa jasa internet dan *game online*.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memberikan lebih banyak lagi penjelasan mengenai *game online* khususnya *game online* PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*).



## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- A, K. (2002). Hubungan Kemandirian Dengan Prestasi Akademik Remaja Bungsu Di Perguruan Tinggi. 51.
- A, S. (2006). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- A. Michael Huberman, B. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Pers.
- Aditono, S. R. (2006). *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University.
- Ahmadi A, W. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andry Idhyia Utomo, A. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: Ae Media Grafika.
- Arikunto, S. (1985). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, S. (Jakarta). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 1980: Bina Aksara.
- Baran, S. J. (2008). *Pengantar Komunikasi Massa Melek dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Djamarah , B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- KS, Y. (t.thn.). Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder. 237-244.
- M, S. (2002). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardalis. (2019). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- MN, P. (2004). *Psikologi Pedidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Moeleong, L. J. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung : Tarsito.
- Perry, P. (2006). *Fundamentals Of Nursing: Concep, Process and Practice*. Mosby: Year Book.
- Pohan, R. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Banda Aceh: Ar-Rijal Institute.
- Potter PA, P. (2006). *Fundamental Keperawatan, Konsep, Proses dan Praktik*. Jakarta: EGC.
- Sugiyono. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- TIM ILNA Learning Center. (2018). *Super Games*. Bandung: Sygma Publishing.
- Widodo, D. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Young, K. S. (Yogyakarta). *Kecanduan Internet*. 2017: Pustaka Belajar.

## **B. Website**

- Greena, B. (t.thn.). *PUBG MOBILE ID BERANDA*. Dipetik Februari 2021, dari <https://www.facebook.com/PUBGMOBILE.ID.OFFICIAL>
- Suplig, M. A. (t.thn.). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar* . Dipetik Juni 2021, dari <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/257119>
- Prabowo, A. (t.thn.). *Jenis-Jenis Game Ditinjau Dari Cara Memainkannya*. Dipetik Februari 2021, dari <http://geghans.blogspot.com/2010/02jenis-jenis-atau-genre-games-online.html>

### **C. Skripsi**

Andriyanto, Y. (2019). Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Komunikasi Universitas Semarang. x.

Gaol, T. L. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Fakultas Teknik Universitas Indonesia. vi.

Kautsar. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar. v.

### **D. Wawancara**

Abdul Handika, I. (2021, Mei Kamis). Dampak Game Online PUBG Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar- Raniry Banda Aceh. (R. Setiawan, Pewawancara)

Akmal. (2021, Mei Selasa). Dampak Game Online PUBG Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar- Raniry Banda Aceh. (R. Setiawan, Pewawancara)

Asiansyah. (2021, Mei Selasa). Dampak Game Online PUBG Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar- Raniry Banda Aceh. (R. Setiawan, Pewawancara)

Fadhli, N. (2021, Mei Selasa). Dampak Game Online PUBG Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar- Raniry Banda Aceh. (R. Setiawan, Pewawancara)

Futuh, F. (2021, Mei Sabtu). Dampak Game Online PUBG Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar- Raniry Banda Aceh. (R. Setiawan, Pewawancara)

Kausar, M. (2021, Mei Selasa). Dampak Game Online PUBG Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar- Raniry Banda Aceh. (R. Setiawan, Pewawancara)

Jabar, A. (2021, Mei Selasa). Dampak Game Online PUBG Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar- Raniry Banda Aceh. (R. Setiawan, Pewawancara)

Nurhasanah. (2021, Mei Sabtu). Dampak Game Online PUBG Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar- Raniry Banda Aceh. (R. Setiawan, Pewawancara)

Putra, A. (2021, Juni Selasa). Dampak Game Online PUBG Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Ar- Raniry Banda Aceh. (R. Setiawan, Pewawancara)



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
Nomor: B.395/Un.08/FDK/KP.00.4/01/2021

Tentang  
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.  
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;  
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;  
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;  
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;  
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;  
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;  
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry  
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2021, Tanggal 23 November 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.  
**Pertama** : Menunjuk Sdr. 1) Drs. Baharuddin AR, M. Si.....(Sebagai PEMBIMBING UTAMA)  
2) Hanifah, S. Sos. I., M. Ag.....(Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KCU Skripsi:

Nama : Rinaldi Setiawan

NIM/Prodi : 140401050/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Judul : *Dampak Penggunaan Game Online Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry*

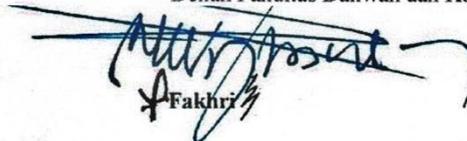
- Kedua** : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Ketiga** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2021;
- Keempat** : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.
- Kutipan** : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada Tanggal : 27 Januari 2021 M

14 Jumadil Akhir 1442 H

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,

  
Fakhri

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry.
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.
3. Pembimbing Skripsi.



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.1626/Un.08/FDK/PP.00.9/04/2021  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
Prodi KPI FDK UIN

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RINALDI SETIAWAN / 140401050**  
Semester/Jurusan : **XV / Komunikasi dan Penyiaran Islam**  
Alamat sekarang : **Rukoh Banda Aceh**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Dampak Permainan Player Unknowns Battle Ground (PUBG) Terhadap Pencapaian Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 28 April 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Drs. Yusri, M.L.I.S.

*Berlaku sampai : 31 Juli 2020*

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

## PEDOMAN WAWANCARA

**Pertanyaan wawancara untuk Mahasiswa yang bermain *game online* PUBG Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uin Ar-Raniry.**

1. Apakah anda dalam sehari bermain game PUBG lebih dari 5 jam?
2. Apakah jika sedang asik bermain game, anda tidak memperhatikan kelelahan yang anda rasakan?
3. Apakah anda bermain game PUBG ketika mata kuliah sedang berlangsung?
4. Apakah anda sering bermain PUBG dibandingkan dengan belajar?
5. Apakah anda sering datang terlambat ke kampus karena malamnya bermain game online PUBG?
6. Apakah prestasi belajar anda menurun karena selalu bermain game online PUBG?
7. Apakah anda menghabiskan waktu luang anda untuk bermain game online PUBG?
8. Apakah anda sering terbawa suasana yang ada pada game online yang dimainkan ke dalam dunia nyata?
9. Apakah dengan bermain game online dapat menghilangkan stress anda?
10. Apakah anda merasa takut jika tanpa bermain game online akan terasa kosong dan membosankan?
11. Apakah dengan bermain game online anda jarang bersosialisasi dengan orang sekitar?
12. Apakah tugas-tugas kuliah anda terhambat karena asik bermain game online?
13. Apakah anda susah membagi waktu antara belajar dan bermain game online PUBG?
14. Apa skill yang anda peroleh setelah memainkan game online PUBG?
15. Apakah nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) anda menurun setelah kecanduan bermain game online?

*Dokumentasi Penelitian*



