

SKRIPSI

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* PUBGM
TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL DENGAN ORANG TUA
PADA MAHASISWA UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

Adenzha Rizqi Besatyalovu

17.96.0026

Dosen Pembimbing:

Rivga Agusta, S.IP, MA

NIK.190302319

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* PUBGM
TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL DENGAN ORANG TUA
PADA MAHASISWA UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Diajukan Sebagai salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu
(S1) pada program Studi Ilmu Komunikasi
Universitas AMIKOM Yogyakarta

Diajukan oleh:

Adenzha Rizqibesatyalovu

17.96.0026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Rivga Agusta, S.IP, MA

NIK.190302319

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom

NIK. 190302125

Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302107

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Adenzha Rizqibesatyalovu
NIM : 17.96.0026
Program Studi : SI Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Sosial
Universitas : Universitas AMIKOM Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya ilmiah asli, bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar dan ditemukan plagiasi pada karya lain maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan oleh Universitas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Yogyakarta, 2021

Yang Memberikan Pernyataan



Adenzha Rizqibesatyalovu

NIM. 17.96.0026

ABSTRAK

Pada era digitalisasi, teknologi saat ini sudah membantu kebutuhan manusia seperti berbelanja secara *online*, bekerja dari rumah dengan terkoneksi internet, dan memesan kendaraan secara *online*. Seperti halnya dalam dunia *game online* yang menggeser kebutuhan manusia yang berawal dari permainan biasa (secara langsung tatap muka), namun saat ini permainan tersebut tergeser oleh teknologi saat ini. Hanya dengan mengunduh dan memasang aplikasi *game* yang disukai lalu mengajak teman untuk bermain hanya melalui daring (*online*) sehingga tidak memiliki ruang dan waktu yang membatasi untuk mengakses. Permulaan perkembangan *game online* di Indonesia terdapat pada tahun 2001 saat game Nexia berasal dari Korea dimainkan oleh beberapa masyarakat. Semakin kesini, semakin bermunculan *game online*, seperti DOTA, Counter Strike, Redmoon, Point Blank, AYODANCE, FreeFire dan Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM). Jika diteliti lebih dalam, keuntungan bermain secara *online* lebih unggul daripada *offline*. Dalam permainan *online* memiliki jumlah pemainnya yang tak terbatas dan memiliki kesempatan untuk bertemu dengan pemain lainnya. Dari hal tersebut, fungsi dari internet tidaklah hanya untuk mendapatkan sebuah informasi, namun terdapat fungsi hiburan untuk penggunanya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan objek penelitian mahasiswa AMIKOM yang mana merupakan sumber data utama dan data sekunder untuk menunjang pengolahan data penelitian ini. Kemudian dalam menganalisis data peneliti melakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis regresi linier sederhana dengan program PASW 18. Landasan teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah teori intensitas bermain *game online* dan komunikasi interpersonal dengan orang tua. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar - 1,849 dengan signifikansi $0,067 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (Intensitas) tidak mempengaruhi terhadap variabel Y (Komunikasi Interpersonal).

Kata kunci : *Teknologi, Game, dan PUBGM*

ABSTRACT

In the era of digitalization, current technology has helped human needs such as shopping by online, working from home with an internet connection, and ordering vehicles by online. Like in online games, human needs have shifted from ordinary games (directly face to face), but currently the game is displaced by current technology. Only by downloading and installing application game the preferred and then inviting friends to play by online, so there is no limiting space and time to access. The beginning of the development of online games in Indonesia was in 2001 when the Nexia game originating from Korea was played by several people. Getting here, more and more popping up online games are, such as DOTA, Counter Strike, Redmoon, Point Blank, AYODANCE, FreeFire and Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM). If examined more deeply, the advantages of playing online are superior to offline. In game online have an unlimited number of players and have the opportunity to meet other players. From this, the function of the internet is not only to get information, but there is an entertainment function for its users. This study uses quantitative research methods with AMIKOM student research objects which are the main data source and secondary data to support the processing of this research data. Then in analyzing the data the researcher conducted validity tests, reliability tests, and simple linear regression analysis with the PASW 18 program. The theoretical basis used for this research is the theory of the intensity of playing online games and interpersonal communication with parents. Based on the results of data processing that has been done, demonstrating the value of t_{count} equal to -1,849 with significance $0.067 > 0.05$ so that it can be concluded that the variable X (intensity) does not affect the variable Y (Interpersonal Communication).

Keywords : technology, games, and PUBGM

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan semaksimal mungkin. Shalawat serta salam tak lupa penulis sampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Skripsi dengan judul **“Pengaruh Intensitas Bermain Game Online PUBGM Terhadap Komunikasi Interpersonal Dengan Orang Tua Pada Mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta”** yang disusun oleh penulis guna untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana strata satu (S1) program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas AMIKOM Yogyakarta pada tahun 2021.

Selama melaksanakan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan, petunjuk, arahan, motivasi, serta bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rezeki, rahmat, serta hidayah-Nya dalam melancarkan kegiatan penulis untuk menyelesaikan skripsi,
2. Orang tua, kakak, dan ponakan saya atas doa dan dukungannya dalam skripsi,
3. Rivga Augusta, S.IP, MA selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis hingga terselesaikan,
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku ketua program studi Ilmu Komunikasi,
5. Teman-teman serta responden yang membantu dalam pembuatan skripsi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Dalam penulisan laporan ini penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan kesalahan. Untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca. Semoga kritik dan saran tersebut dapat menuntun penulis agar menjadi lebih baik lagi.

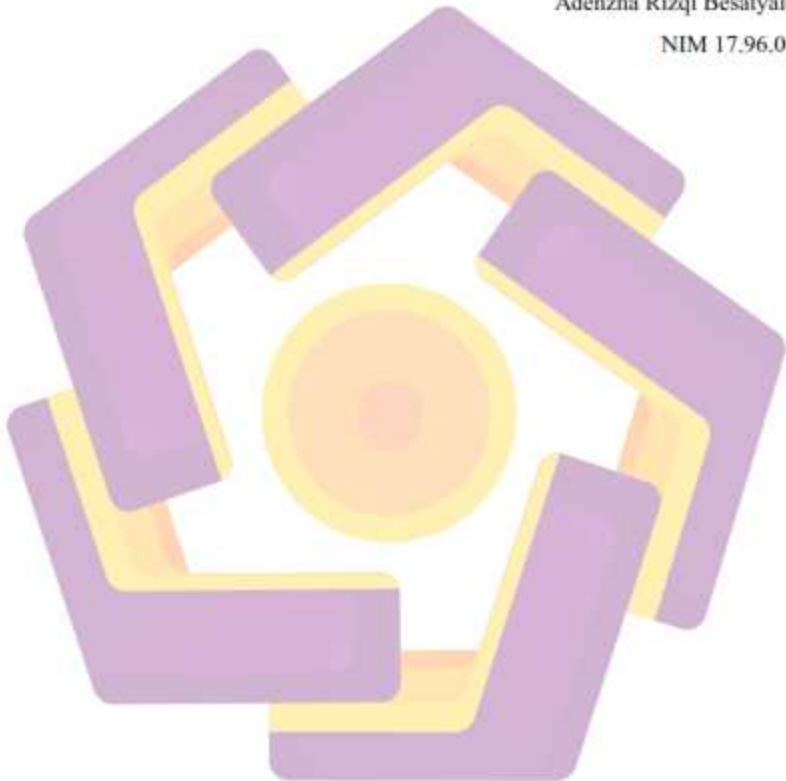
Akhirnya penulis mohon maaf dengan ketulusan hati seandainya dalam penulisan skripsi ini terdapat kekhilafan. Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Yogyakarta, 28 Desember 2020



Adenzha Rizqi Besatyalovu

NIM 17.96.0026



DAFTAR ISI

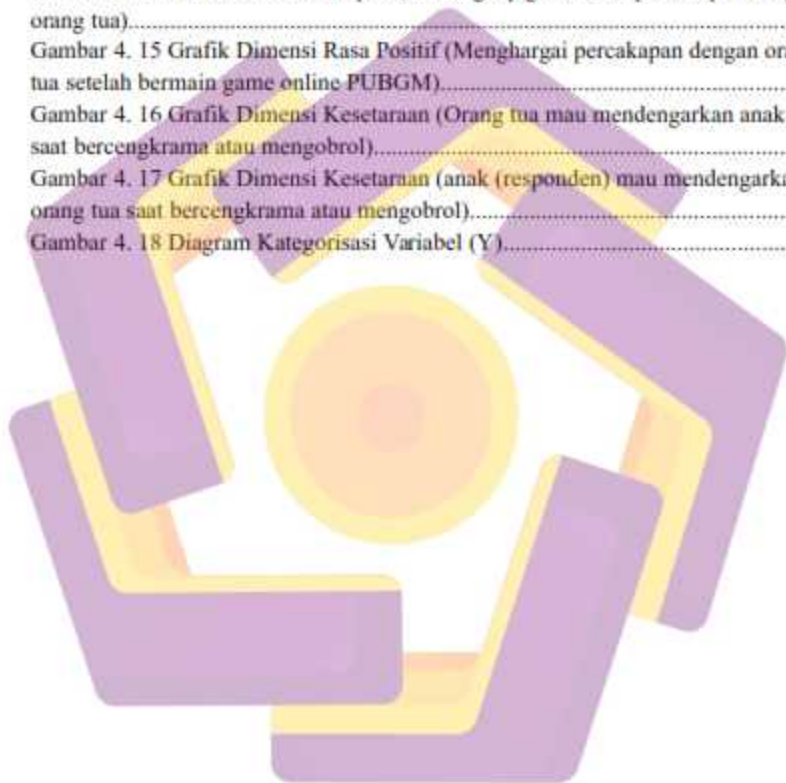
HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN SAMPUL	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR DAFTAR TABEL	10
BAB I	12
PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Rumusan Masalah.....	21
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	21
1.3.1 Tujuan.....	21
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	21
BAB II	23
TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1 Tinjauan Pustaka.....	23
2.2 Kerangka teori.....	25
2.4 Hipotesis Penelitian.....	29
2.5 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	30
2.5.1 Definisi Konseptual.....	30
2.5.2 Definisi Operasional.....	32
BAB III	33
METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Metodologi Penelitian.....	33
3.4.1 Jenis Penelitian.....	33
3.1.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	33
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.3 Teknik Analisis Data.....	34

3.4	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
3.5	Profil <i>Game Online</i> PUBG-M.....	36
3.6	Profil Objek Universitas AMIKOM Yogyakarta.....	39
3.6.1	Logo Objek.....	39
3.6.2	Fakultas dan Program Studi Universitas AMIKOM Yogyakarta.....	39
3.6.3	Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Universitas AMIKOM Yogyakarta.....	40
	BAB IV.....	42
	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1	Hasil Penelitian.....	42
4.1.1	Deskripsi Jenis Kelamin.....	42
4.1.2	Jawaban Responden terhadap Setiap Indikator Variabel.....	43
4.1.3	Variabel Intensitas Bermain <i>game online</i> PUBGM (X).....	43
4.2.4	Variabel Komunikasi Interpersonal dengan Orang Tua (Y).....	51
4.2.5	Uji Validitas Variabel Penelitian.....	59
4.2.6	Uji Reliabilitas Variabel Penelitian.....	60
4.2.7	Analisis Regresi Linier Sederhana.....	61
4.2	Pembahasan.....	63
4.2.1	Pembahasan Hipotesis.....	63
4.2.2	Pembahasan Akademis.....	65
	BAB V.....	67
	SIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1	Simpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
	DAFTAR PUSTAKA.....	69
	LAMPIRAN.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019.....	13
Gambar 1. 2 Alat akses pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2019.....	14
Gambar 1. 3 Data pemain mobile game online di Asia Tenggara tahun 2016.....	15
Gambar 1. 4 Data mobile game online di Indonesia tahun 2019.....	16
Gambar 1. 5 Dokumentasi kemenangan tim e-sport Universitas AMIKOM Yogyakarta.....	18
Gambar 1. 6 Leaderboard PMCC 2019.....	19
Gambar 2. 1 Kerangka Konsep.....	29
Gambar 3. 1 Jumlah Populasi Penelitian.....	33
Gambar 3. 2 Peta Erangel dan Miramar PUBG Mobile.....	37
Gambar 3. 3 Peta Sanhok dan Vikendi PUBG Mobile.....	37
Gambar 3. 4 Tampilan Lobby PUBGM.....	37
Gambar 3. 5 Tampilan akhir permainan PUBGM “Winner-Winner Chicken Dinner”.....	38
Gambar 3. 6 PUBG Mobile menempati Game terlaris di GooglePlay tahun 2020.....	38
Gambar 3. 7 Logo Universitas AMIKOM Yogyakarta.....	39
Gambar 4. 1 Diagram Jenis Kelamin Responden.....	43
Gambar 4. 2 Grafik Dimensi Intensitas (bangga saat menyelesaikan atau menaikkan level).....	45
Gambar 4. 3 Grafik Dimensi Intensitas (mengisi waktu luang untuk bermain game online PUBGM).....	45
Gambar 4. 4 Grafik Dimensi Intensitas (menyelesaikan pekerjaan terlebih dahulu sebelum bermain game online PUBGM).....	46
Gambar 4. 5 Grafik Dimensi Intensitas (bermain game online PUBGM terlebih dahulu daripada mengerjakan pekerjaan yang lebih penting).....	47
Gambar 4. 6 Grafik Dimensi Frekuensi (sering melakukan bermain game online PUBGM).....	47
Gambar 4. 7 Grafik Dimensi Frekuensi (sering melakukan bermain game online PUBGM dengan teman).....	48
Gambar 4. 8 Grafik Dimensi Kuantitas (lama waktu untuk game online PUBGM).....	49
Gambar 4. 9 Diagram Kategorisasi Variabel (X).....	49
Gambar 4. 10 Grafik Dimensi Keterbukaan (berkomunikasi dengan orang tua saat bermain game online PUBGM).....	52

Gambar 4. 11 Grafik Dimensi Dukungan (Memiliki waktu untuk bercengkrama atau mengobrol dengan orang tua setelah bermain game online PUBG M).....	53
Gambar 4. 12 Grafik Dimensi Dukungan (menentukan waktu yang tepat untuk bercengkrama atau mengobrol dengan orang tua).....	54
Gambar 4. 13 Grafik Dimensi Empati (menghargai percakapan dengan orang tua saat bermain game online PUBG M).....	54
Gambar 4. 14 Grafik Dimensi Empati (Menangkap garis besar percakapan dengan orang tua).....	55
Gambar 4. 15 Grafik Dimensi Rasa Positif (Menghargai percakapan dengan orang tua setelah bermain game online PUBG M).....	56
Gambar 4. 16 Grafik Dimensi Kesetaraan (Orang tua mau mendengarkan anak saat bercengkrama atau mengobrol).....	56
Gambar 4. 17 Grafik Dimensi Kesetaraan (anak (responden) mau mendengarkan orang tua saat bercengkrama atau mengobrol).....	57
Gambar 4. 18 Diagram Kategorisasi Variabel (Y).....	58



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka.....	24
Tabel 2. 2 Definisi Konseptual.....	31
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	36
Tabel 4. 1 Nilai Jawaban Pernyataan Variabel Intensitas Bermain game online PUBGM.....	50
Tabel 4. 2 Nilai Jawaban Pernyataan Variabel Komunikasi Interpersonal dengan Orang Tua.....	59
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Variabel Penelitian.....	61
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penelitian.....	61
Tabel 4. 5 Hasil Uji Regresi Linier (Koefisien Determinasi).....	62
Tabel 4. 6 Hasil Uji Regresi Linier (Uji Hipoesis F Variabel X terhadap Y).....	63
Tabel 4. 7 Hasil Uji Regresi Linier (Uji Hipoesis T Variabel X terhadap Y).....	63
Tabel 4. 8 Hasil Uji Regresi Linier (Uji Hipoesis T Variabel X terhadap Y).....	64

