

## **PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP SIKAP *PROKRASINASI* AKADEMIK MAHASISWA**

**(Studi Eksplanatif Pada Mahasiswa Jurusan Penyiaran STIKOM  
Interstudi Pada *Game Mobile Legends*)**

**<sup>1</sup>Andrian Maulana, <sup>2</sup>Medo Maulianza**

*Ilmu Komunikasi, STIKOM Interstudi*

*Jl. Wijaya II No 62, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12160*

<sup>1</sup>[dionecekewes@gmail.com](mailto:dionecekewes@gmail.com)

<sup>2</sup>[medomaulianza@gmail.com](mailto:medomaulianza@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Teknologi seolah menjadi ujung tombak dari kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Pengaruhnya bisa kita rasakan sendiri mulai dari berubahnya kebudayaan, kondisi sosial, salah satunya pada dunia pendidikan. Hadirnya *smartphone* sangat memanjakan mahasiswa dalam berkomunikasi dan mencari informasi, terlebih lagi mahasiswa seolah didesak oleh zaman untuk menggunakan *smartphone* agar selalu *update* dan aktif pada grup atau forum diskusi. Hadirnya *smartphone* membuat peluang para *developer* menciptakan aplikasi yang tidak hanya untuk berinteraksi namun juga yang bersifat menghibur salah satunya adalah *game online* awalnya *game online* dijadikan untuk sekedar *refreshing* otak setelah melakukan aktivitas yang panjang, namun pada zaman sekarang bermain *game* merupakan aktivitas yang wajib untuk dilakukan mulai dari anak kecil hingga dewasa, baik sekedar mengisi waktu kosong ataupun bermain secara terus menerus. Dengan pendekatan secara deskriptif penelitian ini mencoba membuktikan bahwa adanya keterkaitan antara bermain *game online* dengan perilaku menunda-nunda akademik mahasiswa, dengan jumlah responden sebanyak 83 mahasiswa, dapat dibuktikan dari nilai *t* hitung sebesar 4,428 yang lebih besar dari *t* tabel yang bernilai 1,663 dan juga diperkuat adanya nilai dari koefisien korelasi yaitu sebesar 0,478 dikategorikan memiliki nilai yang “cukup” signifikan untuk mempengaruhi sikap mahasiswa menunda-nunda akademik.

***Kata Kunci: Games Online, Prokrastinasi, Menunda-nunda, Mobile Legends***

## ABSTRACT

*Technology seems to be the spearhead of activities carried out by humans. We can feel the influence for ourselves, starting from changes in culture, social conditions, one of which is in the world of education. The presence of smartphones greatly pampers students in communicating and seeking information, moreover students seem to be urged by the times to use smartphones so that they are always updated and active in groups or discussion forums. The presence of smartphones creates opportunities for developers to create applications that are not only for interacting but also entertaining, one of which is online games, initially online games were used to just refresh the brain after doing a long activity, but nowadays playing games is an activity that must be done starting from small children to adults, whether just filling empty time or playing continuously. With a descriptive approach, this study tries to prove that there is a relationship between playing online games and students' academic procrastination behavior, with a total of 83 students as respondents, it can be proven from the t-count value of 4.428 which is greater than the t-table which is worth 1.663 and is also strengthened the value of the correlation coefficient of 0.478 is categorized as having a significant "sufficient" value to influence student attitudes to procrastinate academically.*

**Keywords:** *Online Games, Procrastination, Procrastination, Mobile Legends*

## Pendahuluan

Dalam era modern teknologi seolah menjadi ujung tombak dari kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Pengaruhnya bisa kita rasakan sendiri mulai dari berubahnya kebudayaan, kondisi sosial, salah satunya pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan saling berlomba-lomba dalam meningkatkan taraf pendidikan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media yang mendukung kegiatan belajar mengajar, dan membangun perangkat seperti *software*, *hardware*, jaringan internet dan media apapun yang membantu jalannya proses belajar agar lebih efektif dan meningkatkan mutu pendidikan (Kurniawan, 2017).

Hadirnya *smartphone* sangat memanjakan mahasiswa dalam berkomunikasi dan mencari informasi. Terlebih lagi mahasiswa seolah didesak agar selalu *update* dan aktif pada grup atau forum diskusi. Hal tersebut membuat mahasiswa bergantung pada teknologi baik untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, maupun mengirim tugas-tugas kuliah (Riyanto, 2017).

*Smartphone* membuat peluang untuk *developer* menciptakan atau menginovasi aplikasi yang dibutuhkan masyarakat modern salah satunya adalah *game online*. Di zaman sekarang *game online* telah menjadi tren remaja yang pada awalnya *game online* dijadikan untuk sekedar *refreshing* otak setelah melakukan aktivitas yang panjang, namun pada zaman sekarang bermain *game* merupakan aktivitas yang wajib untuk dilakukan mulai dari anak kecil hingga dewasa, baik sekedar mengisi waktu kosong ataupun bermain secara terus menerus. Pada dasarnya *game online* diciptakan agar orang menjadi candu terhadap game tersebut. Hal ini membuat *gamer* menjadi bertindak anti sosial. *Smartphone* yang awalnya dikenal sebagai media yang sifatnya *multitasking* (tugas ganda) kini beralih menjadi *switchtasking* (satu fokus) (Kurniawan, 2017).

*MLBB (Mobile Legends Bang Bang)* merupakan sebuah permainan *mobile* yang dimainkan oleh sepuluh *player* yang terbagi menjadi dua tim, permainan ini sangat mengandalkan kerja sama tim, strategi, serta membutuhkan

komunikasi untuk menghancurkan markas milik lawan. *Game* ini mempunyai berbagai macam hero serta fungsinya yang berbeda-beda seperti *support*, *tank*, *assassin*, *fighter*, *marksman* dan setiap orang memainkan *game play* dengan cara yang berbeda-beda, sesuai dengan *role* dan fungsi *hero* pada masing-masing *hero* tersebut. *Game* ini memiliki durasi permainan antara 15 sampai 20 menit, karena sifatnya yang mudah diakses secara gratis dan serunya jika dimainkan bersama teman, mungkin faktor inilah yang menyebabkan populernya *game* ini (Ramadani, 2018).

Menurut laman kumparan.com *Mobile legends* merupakan *game* yang bergenre (*multiplayer battle arena*) paling populer di Indonesia sejak rilisnya pada tahun 2016 *game* ini sudah diunduh sebanyak 1 milyar unduhan di dunia dan 36 persen diantaranya dari Indonesia. *Electronic sports (Esports)* mulai diakui sebagai salah satu olahraga yang memainkan otak dan jari, dimana olahraga ini sering dipertandingkan di sekolah maupun universitas biasanya diadakan setelah ujian akhir selesai dan *esports* kini diakui sebagai cabang olahraga yang terus dipertandingkan pada ajang *Asian games* dan *Sea games*. Terlebih lagi dunia *esports* Indonesia sangat berprestasi di kancah dunia khususnya pada *game mobile*, dibuktikan dengan juara dunianya tim-tim *electronic sports* Indonesia yaitu *Evos esports* pada permainan *Mobile Legends* dan *Free Fire*, dan *Bigetron esports* pada permainan *PUBG mobile (Player Unknown Battle Ground)* pada tahun yang bersamaan, membuat terangkatnya euforia para *gamer mobile* di Indonesia sehingga membentuk komunitas yang solid dengan mengadakan atau membuat *live stream*, konten *youtube*, dan mengadakan *event* besar seperti turnamen. <https://kumparan.com/yaiba-kallani/game-mobile-legends-mencapai-1-miliar-unduh-1uzS0md8BWL/full> (Diterbitkan pada 16 Januari 2021).

Turnamen *mobile legends* tidak hanya dipertandingkan secara resmi oleh pihak *developer*, namun sekarang banyak sekali turnamen baik resmi maupun non resmi salah satunya adalah turnamen yang resmi diselenggarakan oleh pemerintah yaitu *Piala Menpora Esports*. Turnamen ini melibatkan 16 tim *mobile legends* dari SMP negeri hingga mahasiswa ternama untuk memperubutkan hadiah sebesar 150 juta rupiah, hal ini tentunya menjadi stimulus banyak orang untuk memperebutkan hadiah ini khususnya pada kalangan anak muda seperti pelajar dan mahasiswa untuk bermain lebih giat lagi bersama-sama untuk mencapai tujuan <https://www.indosport.com/esports/2020/0918/mahasiswa-ui-dan-ipb-main-mlbb-siap-ke-final-piala-menpora-esports> (Diterbitkan pada 18 September 2020).

Berdasarkan laman CNN Indonesia, pengguna *game online* selama pandemi mengalami kenaikan cukup signifikan. Tercatat menurut perusahaan Verizon, pengguna *game online* naik hingga 75 persen justru terjadi pada jam sibuk, Karena jutaan orang diimbau untuk tetap dirumah sehingga banyak orang memilih mengisi waktu kosongnya dengan bermain *game online*. berdasarkan data dari *esports charts*, turnamen *world championship mobile legends* memecahkan rekor yaitu menembus angka lebih dari 3 juta penonton, yang sebelumnya rekor dipegang oleh *mobile legends professional league* Indonesia yang mencapai angka 1,5 juta *views* <https://games.grid.id/read/152527804/grand-final-m2-mobile-legends-catatkan-rekor-3-juta-penonton?page=all> (Diterbitkan pada 26 Januari 2021).

*Procrastinasi* merupakan tindakan menunda pada tugas penting demi aktivitas yang tidak penting, seperti mementingkan aktivitas yang bersifat menghibur, dan mudah dikerjakan. *Procrastinator* (orang yang menunda) terus melakukan penundaan hingga batas

waktu pengumpulan sehingga sering menghadapi keterlambatan bahkan kegagalan. Orang tersebut mengetahui resiko yang akan diterima namun tetap bertindak *prokrastinasi* tanpa ada alasan dan tujuan (Fauziah, 2015).

Perilaku menunda adalah sifat yang sangat umum dan sering sekali terjadi dikalangan mahasiswa, Sementara *mobile legends* merupakan *game* yang cukup populer dikalangan remaja saat ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa STIKOM Interstudi jurusan *broadcasting* semester 12 bahwa dia mengatakan “waktunya sehari-hari telah dihabiskan untuk bermain *game online*. dia menganggap bahwa dirinya tidak produktif lagi dalam hal pendidikan, dan baginya bermain *game online* merupakan aktivitas yang wajib dilakukan sehari-hari dan lebih menghasilkan dari turnamen dan jasa joki yang dia lakukan bersama teman-temannya”. hal tersebut juga yang membuat dia lama menyelesaikan study nya hingga memutuskan untuk berhenti kuliah. Dari penjabaran peneliti diatas membuktikan bahwa *game online* sangat berpotensi menjadi pelarian sementara dari tugas-tugas akademik dan menjadi alasan seseorang untuk menunda tugas utamanya sampai batas waktu tertentu atau mengalami kegagalan. Populernya *game online* di zaman sekarang juga berpotensi untuk merusak nilai budaya, nilai sosial, nilai pendidikan namun kembali lagi pada intensitas bermain dan kemampuan seseorang untuk mengatur waktu. Oleh sebab itu peneliti menggunakan *Uses & Gratification Theory* bagaimana khalayak memilih dan menentukan media yang mereka inginkan untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasa nya. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah, untuk mencari adakah “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Sikap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa

STIKOM Interstudi” dan seberapa besar pengaruhnya.

## Tinjauan Literatur

### New Media

Mulyana (dalam Puspita, 2015) mengatakan “*New media* berawal dari kata *New* artinya baru, dan *Media* artinya perangkat atau benda yang bisa mengirim sebuah pesan.” *new media* merupakan hasil penyatuan antara *media* digital dan *media* konvensional. Internet dan komputer adalah hasil revolusi yang paling banyak digunakan hingga sekarang. Yang nyatanya membawa pengaruh positif serta negatif. Positifnya manusia sangat dimudahkan oleh teknologi. Namun sisi negatifnya kecanggihan teknologi sekarang bisa membuat masyarakat nyaman dan bergantung selalu merasa membutuhkan dan mengandalkan teknologi.

Media baru adalah sebutan untuk menandai era teknologi komunikasi informasi yang sebagian besar adalah teknologi digital dengan ciri-ciri berjaringan, interaktif, mudah dipalsukan, dan tidak memihak. Contohnya antara lain seperti *website*, internet, *smartphone*, komputer, *game online*, CD ataupun DVD. Tidak termasuk televisi, film, buku, koran, majalah dan apapun publikasi yang berbasis kertas bukan termasuk dalam golongan media baru (Gustam, 2015).

New media merupakan kebutuhan yang dikonsumsi banyak orang setiap harinya di dunia sejak kemunculannya, para pengembang teknologi saling berlomba-lomba menciptakan teknologi atau *software* yang memudahkan orang melihat dunia dalam genggamannya (Riyanto, 2020).

### Games Online

*Games online* adalah video games yang dapat kita kendalikan arah dan gerakannya sesuai dengan keinginan kita melalui perantara media komputer yang kini bisa dimainkan di gadget dan melalui sambungan internet. Kelebihan dari *games online* dibanding *games offline* adalah sifatnya yang jauh lebih seru dan lebih nyata, dan karena sifatnya yang bisa dimainkan bersama teman atau bisa berinteraksi dengan orang tanpa ada batasan jarak sambil bermain game. Di era milenial *games online* seolah telah menjadi *life style* untuk remaja zaman sekarang. Pada dasarnya ketertarikan seseorang pada sebuah permainan telah ada sejak kecil, bagaimana seorang anak memilih jenis sebuah permainan dan melepasnya jika sudah merasa bosan. Begitu juga yang terjadi sekarang, namun bedanya sekarang telah menjamurnya wadah seperti turnamen *online* ataupun *offline* dengan menawarkan berbagai macam hadiah dan tentunya membuat semakin termotivasi nya seseorang dalam bermain karena adanya panggung tersebut (Surbakti, 2017).

Menurut Adams dan Rollings (dalam, Nisrinafatin, 2020) selain sifatnya yang menarik *game online* juga dapat menyebabkan pengguna nya ketagihan, karena sifat dasar seseorang yang tidak ingin kalah maka jika terjadi kekalahan dalam permainan orang tersebut akan mencobanya hingga menang, sehingga munculah rasa kepuasan dalam bermain. Dalam sudut pandang sosiologi, jika pengguna sudah tercandu maka cenderung memiliki sifat egosentris dan mementingkan sifat individualisnya, seperti fenomena yang terjadi pada Siswa SMA Negeri Sulawesi Utara berikut ini.

Menurut penelitian (Mais et al., 2020) yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tondano Sulawesi Utara yang berjudul Kecanduan *Game Online* Dengan Insomnia Pada Remaja. adanya pengaruh bermain *game online* dengan insomnia

yang dirasakan remaja kelas 10 dan 11. Dimana dari 600 siswa, sebanyak 178 siswa diantaranya tercatat aktif bermain *game online*. dan kurang lebih dari 30 siswa mengalami masalah keterlambatan setiap harinya. sebagian besar alasan dari mereka mengatakan karena bangun kesiang. Hasil wawancara 10 dari 8 siswa terbukti mengalami kesulitan tidur pada jam normal karena memainkan *game online* hingga tengah malam. mereka mengatakan ketika bermain *game online* mereka akan menyelesaikan permainan hingga selesai dan akan melakukannya secara terus menerus terlebih lagi keseruan akan muncul jika dilakukan bersama teman-temannya. Riset ini menggunakan pendekatan *cross sectional*, dan mengambil sampel sebanyak 68 siswa dengan kriteria inklusi dan eksklusi, yang menggunakan teknik *puposive sampling*. Penelitian ini juga menghitung tingkatan insomnia dengan menggunakan *Insomnia rating scale* dengan mengajukan 11 pertanyaan.

### **Intensitas Bermain**

Horriagan (dalam Sitangganang, 2019) mengutarakan "Ada dua skala untuk mengukur intensitas bermain. Yang pertama adalah frekuensi, untuk mengukur berapa kali seseorang dalam melakukan suatu kegiatan. Yang kedua adalah lama mengakses, berapa lama waktu yang sudah terpakai dalam suatu kegiatan."

Dimiyati dan Mujiono (dalam Sitangganang, 2019) mengelompokan intensitas mulai dari tingkatan rendah sampai tinggi antara lain:

1. Intensitas Rendah  
Mempunyai ciri-ciri yaitu tidak termotivasi untuk menghadapi sesuatu yang sulit, dengan sedikit berusaha, dan menghindari sesuatu yang tidak bermanfaat. Jika

dikaitkan dengan intensitas bermain *game*, orang tersebut meluangkan waktunya hanya sebentar jika bermain *game* atau tidak bergairah dalam bermain *game online*, yaitu dengan durasi 1-2 jam dengan frekuensi 2 kali dalam seminggu memainkannya.

2. Intensitas Sedang  
Mempunyai ciri-ciri yaitu rendahnya kepercayaan diri dalam menghadapi dan menyelesaikan tugas, dan menurunnya motivasi. Jika dikaitkan dengan intensitas bermain *game*, orang tersebut bermain *game* hanya untuk mengisi waktu yang kosong, yaitu dengan durasi 3-5 jam perhari dengan frekuensi 3-5 kali dalam seminggu memainkannya.
3. Intensitas tinggi  
Mempunyai ciri-ciri yaitu tingginya keinginan terhadap sesuatu dan sangat percaya diri dalam menyelesaikan suatu keberhasilan. Jika dikaitkan dengan bermain *game*, orang ini mempunyai keinginan yang kuat dalam bermain hingga sangat sulit untuk mengontrol waktunya, yaitu dengan durasi lebih dari 5 jam dan dengan frekuensi setiap hari memainkannya (Sandya & Ramadhani, 2021).

### Dampak Game Online

Pada dasarnya *game online* diciptakan untuk membuat orang kecanduan dan melakukan aktivitas *login* di tiap harinya dengan memberikan *gold* hingga *item* dalam permainan. Terdapat beberapa faktor penyebab dari *game online* yaitu:

1. Kecanduan  
Ada dua faktor penyebab kecanduan, yaitu *factor external*

dan internal. Faktor pertama adalah faktor internal faktor ini meliputi perasaan seperti bosan, penat, dan lemahnya kontrol diri. Yang kedua faktor eksternal seperti ajakan dari teman, bermasalahnya hubungan sosial lingkungannya hingga dia memutuskan untuk bermain *game online* dan mencari teman *virtual*, serta kurangnya pengawasan.

2. Kesulitan mengatur waktu  
Kesulitan dalam mengatur kapan harus bermain dan kapan harus menyelesaikan semua tugas akademik.
3. Prestasi rendah  
Pecandu *game online* selalu menghabiskan energi dan waktunya untuk bermain, sehingga ketika di sekolah mereka cenderung tidak fokus dan konsentrasi dalam belajar maupun mengerjakan tugas.

Menurut Drajat (dalam Sitangganang, 2019) hubungan intensitas bermain *game online* dengan sikap menunda-nunda sangatlah berkaitan. Semakin lama atau sering mahasiswa mengakses *game online* maka semakin mahasiswa tersebut menunda tugas akademik.

### Prokrastinasi Akademik

Menurut Ellis Dan Knaus (dalam Sitangganang, 2019) “alasan seseorang menghindari tugas-tugasnya karena takut akan menghadapi suatu tugas dan memandang suatu pekerjaan harus dikerjakan dengan hasil yang sempurna atau perfeksionis.”

Jika disimpulkan sesuai dengan pendapat ahli diatas, *prokrastinasi* akademik adalah kecenderungan sikap menunda-nunda pada kewajiban dalam

perkuliahan secara sengaja seperti mengerjakan tugas, datang tepat waktu, menyelesaikan administrasi, dan lain lain. dengan mengganti kegiatan lain yang lebih menghibur, menyenangkan, dan banyak membuang waktu.

### Aspek-Aspek *Prokrastinasi*

Schouwenberg (dalam Sitangganang, 2019) membagi dimensi *prokrastinasi* menjadi empat yaitu:

1. Menunda  
Orang yang bertindak *prokrastinasi* sadar penundaan yang dia lakukan dapat berdampak buruk dan tugas-tugas yang diberikan harus segera diselesaikan namun dia tetap melakukan penundaan yang tidak bertujuan.
2. Keterlambatan  
*Prokrastinator* banyak memanfaatkan waktunya dengan mengerjakan aktivitas yang tidak ada hubungannya dengan aktivitas akademik. Untuk mengerjakan tugas akademik *prokrastinator* menyiapkan dirinya dengan berlebihan dan sambil menunggu kesiapan dirinya, *prokrastinator* melakukan aktivitas yang dianggapnya lebih mudah dikerjakan.
3. Kesenjangan waktu  
Seorang penunda akan lebih lama dalam merencanakan tugasnya dibandingkan kinerjanya.
4. Melakukan aktivitas lain  
*Prokrastinator* memprioritaskan kegiatan yang bersifat menghibur dan menyenangkan. Orang yang menunda merasakan tugas adalah sebuah ganjalan maka ketika ada yang mengajak melakukan aktivitas seperti bermain, dia cepat menerima yang menganggap seperti me *refresh* kembali pikiran.

### *Uses & Gratification Theory*

Menurut Elihu Katz, Jay G. Blumler, Michael Gurevitch dan dikembangkan oleh Abraham Maslow pada tahun 1970 (dalam Musfialdy & Anggraini, 2020) merumuskan bahwa “teori ini menjelaskan tentang kebutuhan dan motivasi seseorang terhadap suatu media untuk mencari kepuasan yang bersifat abstrak.”

Menurut Rubin (dalam Musfialdy & Anggraini, 2020) ada delapan motivasi mengapa orang menggunakan media di berbagai situasi dan kondisi, antara lain:

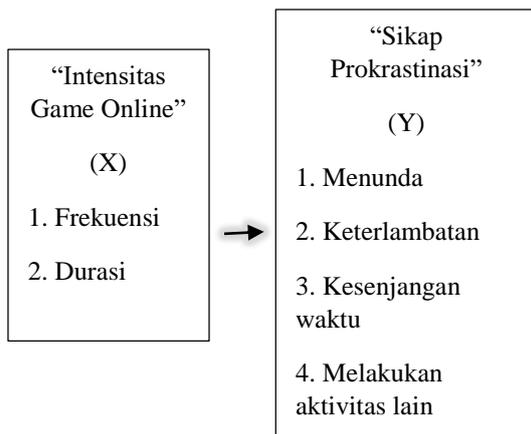
1. *Passing Time* (Melewati waktu)  
Pada saat seseorang menunggu diruang tunggu mereka cenderung memainkan *smartphone* atau menonton TV yang tersedia sampai bertemu.
2. *Companionship* (Persahabatan)  
Ketika penggemar sepak bola mengadakan nonton bareng bersama. Tujuan utamanya adalah berkumpul, sedangkan nonton adalah hal yang sukender.
3. *Escape* (Melarikan Diri)  
Ketika seseorang merasakan kecemasan atau kesedihan mereka cenderung mencari media yang bisa mencurahkan isi hatinya dan menghilangkan kesedihannya.
4. *Enjoyment* (Kenikmatan)  
Rata-rata alasan orang kenapa mau menonton acara TV adalah karena pengalaman yang terjadi adalah menyenangkan. Hal ini menjadi dasar dari motivasi seseorang menggunakan media apapun.
5. *Soisal Interaction* (Interaksi Sosial)  
Teknologi yang populer pada saat ini adalah *smartphone* karena keunggulannya yang memudahkan banyak orang untuk berinteraksi tanpa batasan orang, waktu, dan jarak.

6. *Relaxation* (Relaksasi)  
Setelah melakukan pekerjaan sehari-hari, banyak orang merefresh otak dengan menggunakan media seperti TV, *smartphone*, ataupun komputer untuk merelaksasikan dirinya setelah beraktivitas.
7. *Information* (Informasi)  
Mudahnya memperoleh informasi terkini dari media-media, membuat khalayak merasa tidak nyaman jika melewatkan informasi yang update.
8. *Excitement* (Kegembiraan)  
Menggunakan media akan menimbulkan kegembiraan dan kesenangan yang intens kepada pengguna nya, sehingga pengguna nya akan selalu mengandalkan media.

**Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan kerangka atau konsep yang menjelaskan secara garis besar berjalannya sebuah penelitian, seperti dalam tabel berikut:

**Tabel 2.1**



Sumber: (Sitangganang, 2019).

*Ho* : Tidak ada pengaruh dari intensitas bermain *game online* terhadap sikap *prokrastinasi* akademik mahasiswa

*Ha* : Ada pengaruh dari intensitas bermain *game online* terhadap sikap *prokrastinasi* akademik mahasiswa.

**Metode**

Menurut (Sugiyono, 2013:7) “metode kuantitatif adalah pendekatan yang melihat sebuah fenomena yang bisa diklarifikasi dan dijelaskan dengan menggunakan data statistik apakah terdapat keterkaitan antara pengaruh *game online* terhadap sikap *prokrastinasi*.”

Peneliti menggunakan paradigma Positivistik menurut August Comte (dalam Kholifah, 2016) “Perspektif ini memandang sesuatu berdasarkan sains yang dapat diteliti dengan menggunakan data yang empirik atau nyata yang disebut positif.” Arti kata positif yang dimaksud antara lain:

1. Sebagai pensifatan akan suatu hal yang dianggap benar terjadi.
2. Sebagai pensifatan sesuatu yang dianggap bermanfaat.
3. Sebagai pensifatan suatu hal yang bersifat *absolut*.
4. Sebagai pensifatan suatu hal yang dianggap jelas dan tepat.
5. Sebagai kajian untuk menata atau penertiban suatu fenomena yang sedang terjadi (Kholifah, 2016).

**Populasi & Sampel**

Populasi data yang telah ditentukan adalah mahasiswa jurusan *broadcasting* dengan tahun ajaran seperti penjabaran tabel dibawah ini.

**Tabel 3.1**

<b>Mahasiswa</b>	<b>STIKOM</b>	<b>Interstudi</b>
<b>Jurusan</b>	<b>Penyiaran</b>	<b>2020/2021</b>
<b>Sems.Ganjil</b>		

Jurusan	Angkataan	Total Mahasiswa
<b>Broadcasting</b>	2020	54
	2019	86
	2018	105
	2017	87
	2016	66
	2015	48
	2014	20
	2013	7
<b>Jumlah Mahasiswa</b>		473

Untuk mengetahui sampel yang akan ditentukan peneliti menggunakan rumus Taro Yamane untuk menentukan jumlah sampel populasi seperti sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

$$n = \frac{473}{473.0, 1^2 + 1}$$

$$n = \frac{473}{473.0, 01 + 1}$$

$$n = \frac{473}{4,73 + 1}$$

$$n = \frac{473}{5,73}$$

$$n = 82,54.$$

Keterangan:

$n$  = Jumlah orang yang akan diteliti

$N$  = Jumlah mahasiswa

$d$  = Akurasi yang ditentukan.

Jadi total sampel yang sudah dibulatkan oleh peneliti berjumlah 83 mahasiswa. Pemilihan sampel menggunakan metode *Acidental Sampling*, dimana proses pemilihan nya berdasarkan kriteria yaitu mahasiswa aktif STIKOM Interstudi yang bermain *game online* (Pristiyono, 2015).

Berikut adalah pengelompokan sampel berdasarkan jenis kelamin:

Tabel 3.2

Jenis Kelamin	n	%
Laki-Laki	63	75,9
Perempuan	20	24,1
Total	83	100,0

## Teknik Pengumpulan Data

### Observasi

Menurut Morris (dalam Kautsar, 2019) “Observasi adalah aktivitas mencatat berdasarkan semua kemampuan daya tangkap pancaindra manusia.” Dengan kata lain teknik yang mengumpulkan data berdasarkan pengamatan langsung bagaimana tanpa ada pertolongan alat.

### Angket

Menurut Nazir dalam (Prasetio, 2020) “Angket atau kuisisioner adalah sebuah kalimat tanya yang bersifat masuk akal yang terkait pada suatu gejala sosial atau fenomena” Jenis pertanyaan kuisisioner dibagi menjadi dua. yang pertama, pertanyaan terbuka merupakan jenis pertanyaan yang jawabannya masih dalam bentuk yang luas atau umum dan harus di mengerti oleh peneliti arah dan maksud dari jawabannya. Yang kedua, pertanyaan tertutup merupakan jenis pertanyaan yang jawabannya dibatasi menjadi pilihan ganda.

Peneliti akan menyebarkan kuisisioner pertanyaan tertutup dengan memakai skala *Likert* 1 sampai 5 titik respon seperti di dalam tabel berikut:

Tabel 3.3

Keterangan	Alternatif Jawaban	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	SS	5	1
Setuju	S	4	2
Netral	N	3	3
Tidak Setuju	TS	2	4
Sangat Tidak Setuju	STS	1	5

atau masyarakat yang berhubungan suatu fenomena sosial”. Dimana favorable merupakan jenis pernyataan yang memihak judul penelitian, sedangkan unfavorable pernyataan yang tidak memihak judul penelitian.

Sumber: (Kautsar, 2019)

Skala *Likert* menurut Djali (dalam Suwandi et al., 2019) adalah “Teknik untuk mengetahui pandangan seseorang

### Operasionalisasi Konsep

Tabel 3.4

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Jumlah pertanyaan	Skala
<b>Pengaruh Game Online (X)</b>	<b>Frekuensi</b>	Seberapa besar tingkatan (tinggi, sedang, rendah) dalam kategori frekuensi mahasiswa memainkan game online	3	<b>SKALA LIKERT (1 S/D 5)</b>
	<b>Lama Mengakses</b>	Seberapa besar tingkatan (tinggi, sedang, rendah) dalam kategori durasi intensitas bermain game online mahasiswa dalam sehari	3	
<b>Sikap Prokrastinasi (Y)</b>	<b>Menunda</b>	Penundaan dalam memulai dan menyelesaikan tugas, belajar, datang tepat waktu.	5	
	<b>Keterlambatan</b>	Lama dalam menyelesaikan tugas akademik	5	
	<b>Kesenjangan Waktu</b>	Mencari kesenjangan antara menyusun rencana dan melakukan kinerja	4	
	<b>Melakukan Aktivitas Lain</b>	Mementingkan aktivitas yang menghibur dan menyenangkan	4	

Sumber: (Sitangganang, 2019).

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini memakai metode perhitungan *analyze* dengan menggunakan *software Statistical Product Service* atau yang dikenal dengan SPSS versi 26.

### Validitas Data

Suharsimi Arikunto (dalam Suwandi et al., 2019) menjelaskan uji validitas adalah untuk suatu teknik untuk mencari tahu apakah skala tersebut tepat dalam melakukan pengukuran dalam mengukur suatu fenomena. Uji validitas butir menurut Umar (dalam Arianty, 2014) “Perbandingan antara nilai r hitung dengan r tabel. jika r hitung lebih besar dari r tabel  $>0,1818$  pada tingkat toleransi kesalahan 0,05 Jika nilainya positif berarti pertanyaan peneliti dianggap benar.”

### Uji Reliabilitas

Menurut (Sugiyono, 2013:130) “Reliabilitas merupakan proses mengukur hasil yang dilihat dari konsistensi sebuah nilai secara berulang kali.” Intinya reliabilitas adalah konsistensi pada nilai yang stabil, Jika hasilnya dekat dengan satu maka hasil penelitian semakin baik. Skor ini dianggap memadai jika mendekati angka satu atau  $r^{\text{hitung}}$  melebihi  $r^{\text{tabel}} >0,1796$  maka reliabel (Arianty, 2014).

### Regresi Linear Sederhana

Peneliti menggunakan pendekatan secara deskriptif, dengan dugaan yang masih bersifat subjektif terhadap suatu fenomena yang objektif (Manik & Megawati, 2018) Dengan mencari persamaan umum regresinya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$y = \partial + bX$$

Dengan kata lain:

Y adalah sikap

X adalah intensitas *game online*

$\partial$  adalah konstanta

b adalah koefisien regresi atau besaran respons.

## Hasil Penelitian Dan Pembahasan

### Uji Validitas

Tabel 4.1

Item Pertanyaan	Correct Item Pertanyaan Total Correlation ( $R^{\text{Hitung}}$ )	$R^{\text{Tabel}}$	Ket.
P1	.535	0,1818	Valid
P2	.389	0,1818	Valid
P3	.416	0,1818	Valid
P4	.398	0,1818	Valid
P5	.421	0,1818	Valid
P6	.580	0,1818	Valid
P7	.654	0,1818	Valid
P8	.310	0,1818	Valid
P9	.480	0,1818	Valid
P10	.476	0,1818	Valid
P11	.293	0,1818	Valid
P12	.644	0,1818	Valid
P13	.547	0,1818	Valid
P14	.540	0,1818	Valid
P15	.622	0,1818	Valid
P16	.658	0,1818	Valid
P17	.492	0,1818	Valid
P18	.617	0,1818	Valid
P19	.474	0,1818	Valid
P20	.515	0,1818	Valid
P21	.112	0,1818	Not Valid
P22	.227	0,1818	Valid
P23	.608	0,1818	Valid
P24	.294	0,1818	Valid
P25	.572	0,1818	Valid
P26	.436	0,1818	Valid

Dari tabel 3.5 diketahui sebanyak 25 item pernyataan dinyatakan valid. 1 diantaranya bernilai positif namun  $<$

0,1818 maka dari itu item tersebut tidak disertakan lagi dalam pengolahan data.

kedua variabel berdistribusi secara normal.

**Uji Reliabilitas**

**Tabel 4.2**

Variabel	Realibilitas Coefficient	Alpha	Ket.
X	20 Item Pernyataan	.642	Reliabel
Y	5 Item Pernyataan	.859	Reliabel

Dari tabel 3.6 dapat ditarik kesimpulan per variabel bahwa  $r_{hitung\ X}$  sebesar 0,642 lebih besar  $> 0,1818$  dan  $r_{hitung\ Y}$  sebesar 0,859 lebih besar  $> 0,1818$  maka kedua variabel dinyatakan dapat dipercaya atau reliabel.

**Uji Normalitas**

**Tabel 4.3**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Intesitas	Sikap
N		83	83
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	65,00	23,10
	Std. Deviation	13,201	5,567
Most Extreme Differences	Absolute	0,058	0,083
	Positive	0,058	0,058
	Negative	-0,039	-0,083
Test Statistic		0,058	0,083
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

Hasil uji normalitas menggunakan analisis One-Sample Kolmogorov-Smirnov-Test dapat diperoleh angka sebagai berikut:

Nilai Variabel X (Intensitas) 0,58  $> 0,05$  artinya nilai residual berjalan secara normal, dan nilai data Variabel Y (Sikap) 0,83  $> 0,05$  maka disimpulkan

**Tabel 4.4**

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
Intesitas	83	65,00	1,449	13,201
Sikap	83	23,10	0,611	5,567
Valid N (listwise)	83			

Tabel 4.5 menjelaskan hasil nilai secara descriptive variabel X (Intensitas) jumlah data berjumlah 83, memiliki nilai rata-rata 65,00, dan simpangan baku 1,449. Sedangkan hasil deskripsi variabel (Y) jumlah data berjumlah 83, memiliki nilai rata-rata 23,10 dan simpangan baku 0,661.

**Tabel 4.5**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	298,406	1	298,406	17,562	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1376,317	81	16,992		
	Total	1674,723	82			

Dari tabel diatas nilai  $f = 17,562$  dengan tingkat probabilitas  $Sig\ 0,00 < 0,05$  artinya model regresi tersebut bisa dipakai untuk menduga adanya keterkaitan antara sikap *prokrastinasi* akademik mahasiswa.

**Regresi Linear Sederhana**

**Tabel 4.6**

Coefficients <sup>a</sup>				
Model	Unstandardized	Standardized	t	Sig.

		Coefficients			
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	10,125	2,287		4,400
	Intensitas	0,145	0,034	0,422	4,191

Analisis untuk membuktikan pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat dengan mencari persamaan regresinya menggunakan rumus sebagai berikut:

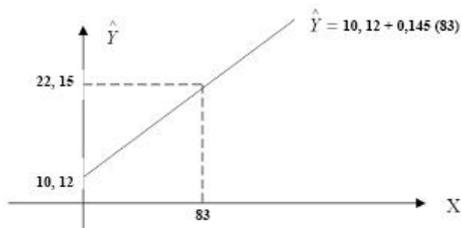
$$y = a + bX$$

$$y = 10,125 + 0,145 X$$

Jadi persamaan regresinya adalah  $Y = 10,12 + 0,145 X$  artinya koefisien regresi menunjukkan angka yang positif (searah), dengan kata lain jika terjadi peningkatan dalam intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap sikap prokrastinasi.

Seperti yang dituangkan kedalam bentuk gambar seperti berikut:

Gambar 4.1



Hubungan kedua variabel dianggap “Linear” jika gambar membentuk garis lurus dari kiri bawah ke kanan atas.

Uji Hipotesis

Tabel 4.7

Coefficients <sup>a</sup>				
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.

		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	10,125	2,287		4,400
	Intensitas	0,145	0,034	0,422	4,191

Apabila nilai signifikansi < 0,05 dengan kata lain hipotesis dapat diterima. hasil perhitungan menggunakan SPSS 26 pada tabel 4.4 terdapat t hitung = 4,428 dengan nilai Sig 0,00 < 0,05 dan t hitung 4,428 > 1,663 t tabel, dengan kata lain  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh dari intensitas bermain *game online* terhadap sikap *prokrastinasi* akademik mahasiswa.

Tabel 4.8

Correlations			
		Intensitas	Sikap
Intensitas	Pearson Correlation	1	.478**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	83	83
Sikap	Pearson Correlation	.478**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	83	83

Untuk mengukur *person correlation* pada tabel 4.8 peneliti menggunakan skala menurut Jonathan Sarwono seperti berikut:

- 0,00-0,20 = Sangat Rendah
- 0,20-0,40 = Rendah
- 0,40-0,60 = Cukup
- 0,60-0,80 = Tinggi
- 0,80-1,00 = Sangat Tinggi.

Output analisis SPSS 26 menunjukkan *person correlation* sikap dan intensitas di angka 0,478 dimana yang berarti “Cukup” mempengaruhi sikap *prokrastinasi*.

Tabel 4.9

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.478 <sup>a</sup>	0,228	0,219	4,920

Dari tabel 4.9 terdapat nilai R sebesar 0,478 dan R square = 0,228. Dengan kata lain intensitas bermain *game mobile legends* dipengaruhi sebesar 22,8% terhadap sikap prokrastinasi sedangkan sisanya 77,2% dipengaruhi faktor diluar dari penelitian ini.

### Kesimpulan

Hasil riset ini membuktikan adanya pengaruh intensitas bermain *game online* dengan sikap menunda-nunda mahasiswa. Semua dapat dilihat dari t hitung sebesar 4,428 yang lebih besar dari t tabel yang bernilai 1,663 dan juga diperkuat adanya nilai dari koefisien korelasi yaitu sebesar 0,478 dikategorikan memiliki nilai yang “cukup” signifikan untuk mempengaruhi sikap mahasiswa menunda-nunda akademik

Dari hasil perhitungan, didapat R Square adalah 0,228 artinya faktor bermain *game online* berpengaruh 22,8% terhadap sikap prokratinasi mahasiswa STIKOM Interstudi, sementara 77,2% dipengaruhi faktor diluar dari penelitian ini.

### Referensi

(n.d.)

Arianty, N. (2014). Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai. *Jurnal Manajemen & Bisnis*, 144-150.

Fasya, H., Satriawan, Alfiana, & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh Game

Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak Dan Remaja Di Kota Makassar (Studi Kasus Di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 127-134.

Fauzi, R. (2021, Januari Selasa). *GRIDGAMES.ID*. Retrieved from [GRIDGAMES.ID: https://games.grid.id/read/152527804/grand-final-m2-mobile-legends-catatkan-rekor-3-juta-penonton?page=all](https://games.grid.id/read/152527804/grand-final-m2-mobile-legends-catatkan-rekor-3-juta-penonton?page=all)

Fauziah, H. H. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Sunan Gunung Djati Bandung. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 123-132.

Gustam, R. R. (2015). Karakteristik Media Sosial Dalam Membentuk Budaya Populer Korean Pop Di Kalangan Komunitas Samarinda Dan Balikpapan. *Journal Ilmu Komunikasi*, 225-242.

Indonesia, C. (2020, April Rabu). [www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com). Retrieved from [www.cnnindonesia.com: https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona](https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona)

Kallani, Y. (2021, Januari Sabtu). *Kumparan.com*. Retrieved from [Kumparan.com: https://kumparan.com/yaiba-kallani/game-mobile-legends-mencapai-1-miliar-unduhannya-1uzS0md8BWL](https://kumparan.com/yaiba-kallani/game-mobile-legends-mencapai-1-miliar-unduhannya-1uzS0md8BWL)

- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan Antara Academic Stress Dengan Smartphone Addiction Pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 16-21.
- Kautsar. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Kholifah, N. (2016). Pendekatan Ilmiah (Scientific approach) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013: Studi Analisis Berdasarkan Paradigma Positivistik. *Jurnal Didaktika Religia*, 111-138.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 97-103.
- Librianty, A. (2018, September Rabu). *www.liputan6.com*. Retrieved from *www.liputan6.com*: <https://www.liputan6.com/teknoread/3637149/indonesia-penyumbang-pengguna-aktif-terbesar-untuk-mobile-legends>
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Lenny, G. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 18-27.
- Manik, S., & Megawati. (2018). Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Semangat Kerja Pegawai Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Pelalawan. *Jurnal Niara*, 118-124.
- Martini. (2020, September Jumat). *Indosport.com*. Retrieved from *Indosport.com*: <https://www.indosport.com/esports/20200918/mahasiswa-ui-dan-ipb-main-mlbb-siap-ke-final-piala-menpora-esports>
- Murdi, Y. A. (2019). Efektivitas Layanan Informasi Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif Online Game Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 30 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Musfialdy, & Anggraini, I. (2020). Kajian Sejarah Dan Perkembangan Teori Efek Media. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*, 30-42.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal of English Educators Society*, 115-120.
- Prasetyo, R. T. (2020). Analisa Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Google Task Di Lingkungan Akademik Menggunakan Metode Tam. *Jurnal Responsif*, 65-74.
- Prasinta, D. (2012). Pengaruh Good Corporate Governance Terhadap Kinerja Keuangan. *Accounting Analysis Journal*, 1-7.
- Pristiyono. (2015). Pengaruh Proses Pemberian Kredit Terhadap Minat Nasabah Pada Pt Bank Mandiri (Persero) Tbk Kantor Cabang Komplek Tasbi Medan. *Jurnal*

- Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen*, 84-92.
- Puspita, Y. (2015). Pemanfaatan New Media Dalam Memudahkan Komunikasi Dan Transaksi Pelacur. *Jurnal Pekommas*, 203-212.
- Ramdani, M. I. (2018). Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014). *Jurnal komunikasi dan informatika*, 1-27.
- Risanty, R. D., & Sopiyan, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) Dengan Metode Polling. *Seminar Nasional Sains dan Teknologi*, 1-9.
- Riyanto, R. (2017). Efektivitas Media Internet Terhadap Kepuasan Khalayak Media. *Jurnal InterKomunika*, 61-70.
- Riyanto, R. (2020). Dampak Pemanfaatan Media Sosial Dalam Interaksi Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17-29.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Imiah Psikologi*, 202-213.
- Saputri, M. E. (2016). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Pembelian Online Produk Fashion Pada Zalora Indonesia. *Jurnal Sosioteknologi*, 291-297.
- Sitanggang, M. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Hkbp Nommensen Medan. *Jurnal Psikologi*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 28-38.
- Suwandi, E., Imansyah, F., & Dasril, H. (2019). Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome. *Jurnal Teknik Elektro*.
- Syahputra, T. R., & Amri, A. (2018). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Perilaku Komunikasi Remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. Fisip*, 1-13.
- Wahana, S., & Rochmania, A. (2018). Hubungan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Dengan Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Kelas X SMAN 2 Lamongan. *Journal of Sport Science and Education*, 103-111.

