



**DAYA TARIK GAME ONLINE VALORANT TERHADAP
MINAT GAMERS PADA MAHASISWA**

(Survey Terhadap Mahasiswa Broadcasting 2022 Universitas Mercu
Buana)

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Dhimas Iqbal Baihaqi

44119010006

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2023

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhimas Iqbal Baihaqi
NIM : 44119010006
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Daya Tarik Game Online Valorant Terhadap Minat Gamers Pada Mahasiswa (Survey Terhadap Mahasiswa Broadcasting 2022 Universtas Mercu Buana)

Menyatakan bahwa Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 07 November 2023

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Dhimas Iqbal Baihaqi

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi ini diajukan oleh:

Nama : Dhimas Iqbal Baihaqi
NIM : 44119010006
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Daya Tarik Game Online Valorantgg Terhadap Minat Gamers Pada Mahasiswa (Survey Terhadap Mahasiswa Broadcasting 2022 Universtas Mercu Buana)

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

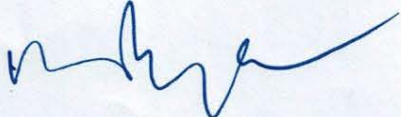
Pembimbing 1 : Prof. Dr. Suraya, M.Si ()
NIDN : 0327116802
Ketua Penguji : Kurniawan Prasetyo, M.Ikom ()
NIDN : 0316129201
Penguji Ahli : Aditya Rizky Gunanto, M.Ikom ()
NIDN : 8874033420


Jakarta, 07 November 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)


(Dr. Farid Hamid, M.Si)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT atas segala, rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul “DAYA TARIK GAME ONLINE VALORANT TERHADAP MINAT GAMERS PADA MAHASISWA (Survey Terhadap Mahasiswa Broadcasting 2022 Universitas Mercu Buana)”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Satri 1 (S1) Ilmu Komunikasi di Universitas Mercu Buana.

Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan didalamnya, namun berkat adanya bimbingan serta dukungan yang tiada henti diberikan dari berbagai pihak sehingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Suraya, M.Si., selaku dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan pengarahan, saran serta dukungan kepada peneliti selama menulis skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Semua Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi khususnya jurusan Broadcasting, Bapak Dr. Afdal Makkuraga Putra. M.Si, Ibu Mardhiyyah, S.Ikom, M.Ikom, Ibu Feni Fasta, SE, M.Si, dan lainnya yang tidak dapat penulis tulis satu persatu terima kasih atas bimbingan dan pengajarannya. Ilmu kalian sangat bermanfaat bagi penulis, Semoga dapat berguna di dunia pekerjaan nanti.
5. Semua staff Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi.

6. Orang Tua peneliti, Ayahanda Wasino dan Ibunda Minarti tercinta atas semua kasih sayang, doa, motivasi serta dukungan selama ini, serta juga
7. untuk kakak peneliti yang selalu mendukung selama proses skripsi ini.
8. Rekan – rekan kerja dan teman – teman seperjuangan yang juga turut memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan luput dari perhatian peneliti. Baik dalam segi bahasa yang digunakan maupun dari teknik penyajiannya. Oleh karena itu, peneliti akan menerima kritik dan saran dari para pembaca. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.



Jakarta, 18 Oktober 2023

Dhimas Iqbal Baihaqi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhimas Iqbal Baihaqi
NIM : 44119010006
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Daya Tarik Game Online Valorantgg Terhadap Minat Gamers Pada Mahasiswa (Survey Terhadap Mahasiswa Broadcasting 2022 Universtas Mercu Buana)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

MERCU BUANA

Jakarta, 7 November 2023

Yang menyatakan,



(Dhimas Iqbal Baihaqi)

ABSTRAK

Nama : Dhimas Iqbal Baihaqi
NIM : 44119010006
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Sripsi : Daya Tarik Game Online Valorant Terhadap Minat Gamers Pada Mahasiswa.
Pembimbing : Prof. Dr. Suraya, M.Si

Komunikasi adalah suatu topik yang amat sering diperbincangkan, bukan hanya kalangan ilmuwan komunikasi, melainkan juga dikalangan orang awam, sehingga kata komunikasi itu sendiri memiliki terlalu banyak arti yang berlainan. Internet merupakan suatu jaringan komunikasi yang dapat digunakan untuk mengakses informasi, berkomunikasi dengan oranglain, mencari hiburan dan lain-lain. Meningkatnya perkembangan teknologi mempunyai dampak positif tersendiri bagi mahasiswa dalam memperoleh informasi untuk menambah pengetahuan mereka dalam hal belajar serta mencari hiburan. Salah satu hiburan yang dapat diakses menggunakan jaringan internet yaitu game online, salah satu game online yang cukup diminati oleh mahasiswa saat ini adalah game online Valorant.. Hal itu membuat peneliti tertarik untuk mengetahui game online valorant terhadap minat gamers pada mahasiswa. Dalam penelitian ini, dampak komunikasi berkaitan dengan teori AISAS dimana khalayak menerima dampak yang ditimbulkan setelah bermain game Valorant berupa perhatian, ketertarikan, dan aksi yang dijelaskan pada teori AISAS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe eksplanatif. Metode yang digunakan yaitu survey dengan menyebarkan kuisioner pada 111 mahasiswa Broadcasting 2022 Universitas Mercu Buana.

Hasil penelitian menunjukkan hasil koefisien determinasi diperoleh sebesar determinasi (R Square) sebesar 0,376 atau 37,6%. Hal ini menunjukkan bahwa 37,6% minat gamers mahasiswa terpengaruh dari game online Valorant. Sedangkan 62,4% lainnya dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti oleh penulis.

Kata kunci: Komunikasi, Internet, Games Valorant, AISAS, Minat.

ABSTRACT

Name : Dhimas Iqbal Baihaqi
Nim : 44119010006
Study Program : Communication Science
Title : The Attraction of the Online Game Valorant on Gamers' Interest in Students
Counselor : Prof. Dr. Suraya, M.Si

Communication is a topic that is discussed very often, not only among communication scientists, but also among lay people, so that the word communication itself has too many different meanings. The internet is a communications network that can be used to access information, communicate with other people, search for entertainment and so on. The increasing development of technology has its own positive impact on students in obtaining information to increase their knowledge in terms of learning and seeking entertainment. One of the entertainment that can be accessed using the internet network is online games. One of the online games that is quite popular with students today is the online game Valorant. This makes researchers interested in finding out about the online game Valorant regarding gamers' interest in students. In this research, the impact of communication is related to the AISAS theory where the audience receives the impact after playing the Valorant game in the form of attention, interest and action which is explained in the AISAS theory.

This research uses a quantitative approach with an explanatory type. The method used was a survey by distributing questionnaires to 111 Broadcasting 2022 students at Mercu Buana University.

The research results show that the coefficient of determination obtained is 0.376 or 37.6%. This shows that 37.6% of student gamers' interest is influenced by the online game Valorant. Meanwhile, the other 62.4% was influenced by other variables not researched by the author.

Keywords: Communication, Internet, Valorant Games, AISAS, Interest.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN HASIL KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Akademis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kerangka Teori	13
2.2.1 Komunikasi	13
2.2.1.1 Teori Uses and Effect	15
2.2.1.2 Teori Aisas	16
2.2.2 Computer Mediated Communication.....	18
2.2.3 Internet	20
2.2.4 Game Online	21
2.2.4.1 Pengertian Game Online	21
2.2.4.2 Sejarah Game Online	22

2.2.4.3 Jenis-Jenis Game Online	22
2.2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Game Online	26
2.2.4.4.1 Kelebihan Game Online	26
2.2.4.4.2 Kekurangan Game Online	27
2.2.5 Valorant	28
2.2.5.1 Sejarah Valorant	29
2.2.6 Daya Tarik Game Online	30
2.2.7 Minat Bermain Game Valorant.....	31
2.3 Hipotesis	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Paradigma Penelirian	33
3.2 Metode Penelitian	35
3.3 Populasi dan Sampel	36
3.3.1 Populasi	36
3.3.2 Sampel	37
3.3.3 Teknik Penarikan Sampel	38
3.4 Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep	38
3.4.1 Definisi Konsep	38
3.4.2 Operasionalisasi Konsep.....	39
3.5 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	42
3.5.1 Uji Validitas	42
3.5.2 Uji Reliabilitas	45
3.6 Terknik Pengumpulan Data	47
3.6.1 Data Primer	47
3.6.2 Data Sekunder	47
3.7 Teknik Analisis Data	47
3.7.1 Uji Pengaruh (Regresi Linier Sederhana)	48
3.7.2 Uji Korelasi (Pearson Product Moment Correlation)	49
3.7.3 Koefisien Determinasi	50
3.8 Hipotesis Statistik	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	52
4.1.1 Game Online	52
4.1.2 Game Online Valorant	53
4.2 Hasil Penelitian	54
4.2.1 Karakteristik Responden	54
4.2.2 Hasil Penelitian Variabel X (Daya Tarik Game Online Valorant) ..	55
4.2.3 Hasil Penelitian Variabel Y (Minat Gamers Pada Mahasiswa)	64
4.3 Uji Korelasi (Pearson Product Moment Correlation)	73
4.3.1 Signifikasi Hasil Uji Korelasi	74
4.3.2 Kekuatan Hubungan Korelasi Variabel	74
4.3.3 Arah Hubungan Korelasi	74
4.4 Koefisien Determinasi	75
4.5 Uji Regresi Sederhana.....	75
4.6 Uji Hipotesis	76
4.7 Pembahasan	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.1 Operasionalisasi Konsep	40
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Variabel X.....	43
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel Y	44
Tabel 3.4 Indeks Reliabilitas.....	46
Tabel 3.5 Reliabiliti Statistik	46
Tabel 3.6 Interpretasi Terhadap Nilai r Hasil Analisis Korelasi.....	50
Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	54
Tabel 4.3 Hasil Penelitian Pertanyaan 1 Variabel X.....	55
Tabel 4.4 Hasil Penelitian Pertanyaan 2 Variabel X.....	56
Tabel 4.5 Hasil Penelitian Pertanyaan 3 Variabel X.....	57
Tabel 4.6 Hasil Penelitian Pertanyaan 4 Variabel X.....	58
Tabel 4.7 Hasil Penelitian Pertanyaan 5 Variabel X.....	59
Tabel 4.8 Hasil Penelitian Pertanyaan 6 Variabel X.....	60
Tabel 4.9 Hasil Penelitian Pertanyaan 7 Variabel X.....	61
Tabel 4.10 Hasil Penelitian Pertanyaan 8 Variabel X.....	62
Tabel 4.11 Hasil Penelitian Pertanyaan 9 Variabel X.....	63
Tabel 4.12 Hasil Penelitian Pertanyaan 1 Variabel Y.....	64
Tabel 4.13 Hasil Penelitian Pertanyaan 2 Variabel Y	65
Tabel 4.14 Hasil Penelitian Pertanyaan 3 Variabel Y.....	66
Tabel 4.15 Hasil Penelitian Pertanyaan 4 Variabel Y	67
Tabel 4.16 Hasil Penelitian Pertanyaan 5 Variabel Y	68
Tabel 4.17 Hasil Penelitian Pertanyaan 6 Variabel Y	69
Tabel 4.18 Hasil Penelitian Pertanyaan 7 Variabel Y	70
Tabel 4.19 Hasil Penelitian Pertanyaan 8 Variabel Y.....	71
Tabel 4.20 Hasil Penelitian Pertanyaan 9 Variabel Y.....	72
Tabel 4.21 Tabel Variabel Entered/Removed.....	73
Tabel 4.22 Tabel Coefficients	75

Tabel 4.23 Tabel Correlation	75
Tabel 4.24 Tabel Model Summary.....	77
Tabel 4.25 Tabel Anova	78
Tabel 4.26 Tabel Mean X	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Turnament Game Online Valorant.....	4
Gambar 2.1 Model Aisas	16
Gambar 4.1 Game Online Valorant	53



DAFTAR LAMPIRAN

1.	Kuesioner.....	88
2.	Data Hasil SPSS Korelasi	91
3.	Data Hasil SPSS Reliabilitas	93
4.	Data Hasil SPSS Frekuensi Usia	93
5.	Data Hasil SPSS Frekuensi Jenis Kelamin	93
6.	Data Coding Sheet Responden Variabel X dan Y	93
7.	Data Hasil SPSS Regresi	97
8.	Curriculum Vitae	99



UNIVERSITAS
MERCU BUANA