

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.