



**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

**PENGARUH TERPAAN KONTEN BUDAYA JERMAN PADA GAME  
GENSHIN IMPACT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MAN 2**

**CIRACAS JAKARTA TIMUR**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**KUANTITATIF**

Disusun oleh:

**UNIVERSITAS  
Mahadewa Aryaputra**

**MERCU BUANA**  
44117010105

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahadera Aryaputra  
NIM : 44117010105  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Terpaan  
Konten Budaya Jerman Pada Game Genshin Impact Terhadap Minat  
Belajar Siswa MAN 2 Ciracas Jakarta Timur

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi 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 Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 13 Maret 2024



Mahadera Aryaputra

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Mahadera Aryaputra  
NIM : 44117010105  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Terpaan  
Konten Budaya Jerman Pada Game Genshin Impact Terhadap Minat  
Belajar Siswa MAN 2 Ciracas Jakarta Timur

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	: Finy Fitrya Basarah, S.H., M.Si	(  )
NIDN	: 0319027704	
Penguji Ahli	: Aditya Rizky Gunanto, S.Ikom, M.Ikom	(  )
NIDN	: 8874033420	


UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 13 Maret 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

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

  
(Dr. Farid Hamid, M.Si)

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Mahadera Aryaputra  
NIM : 44117010105  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Terpaan  
Konten Budaya Jerman Pada Game Genshin Impact Terhadap Minat  
Belajar Siswa MAN 2 Ciracas Jakarta Timur

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 Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 13 Maret 2024



Mahadera Aryaputra

## ABSTRAK

Nama : Mahadera Aryaputra  
NIM : 44117010105  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Terpaan  
Konten Budaya Jerman Pada Game Genshin Impact Terhadap Minat  
Belajar Siswa MAN 2 Ciracas Jakarta Timur  
Pembimbing : Prof. Dr. Suraya, M.Si

Komunikasi merupakan suatu proses di mana seseorang individu atau komunikator mengoperkan stimulant biasanya dengan lambang-lambang bahasa (verbal, maupun non verbal) untuk mengubah tingkah laku orang lain (Suprpto, 2018). Perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam dekade terakhir ini telah membawa dampak yang signifikan pada kehidupan manusia, terutama pada gaya hidup dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang paling diminati adalah game. Salah satu game RPG yang saat ini cukup populer dan memiliki penggemar yang cukup besar, terutama di kalangan siswa adalah Genshin Impact. Jenis permainan ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok (Aji, 2018). Terpaan media merupakan kondisi ketika seseorang diterpa sebuah pesan media kemudian tentang bagaimana pesan media tersebut ketika menerima seseorang (Epps, 2017). Menurut (Hidayat & Widjajanti, 2018) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Terpaan Konten Budaya Jerman Pada Game Genshin Impact Terhadap Minat Belajar Siswa MAN 2 Ciracas Jakarta Timur. Penelitian ini termasuk penelitian asosiatif kausal dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian sebanyak 914 responden. Teknik sampel yang digunakan *Purposive sampling* sehingga diperoleh sampel sebanyak 87 responden. Data dikumpulkan dengan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi sederhana. Hasil dari penelitian ini yaitu terpaan game (X) terhadap variabel minat belajar (Y) tidak berpengaruh dikarenakan berdasarkan nilai t hitung variabel terpaan game (X) adalah sebesar  $8.300 > t$  tabel 1.988, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima dan Hipotesis kedua ditolak artinya terdapat pengaruh Terpaan Game (X) terhadap Minat Belajar (Y).

**Kata kunci:** Terpaan, Game, Genshin, Minat, Belajar

## ***ABSTRACT***

Nama : Mahadera Aryaputra  
NIM : 44117010105  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Terpaan  
Konten Budaya Jerman Pada Game Genshin Impact Terhadap Minat  
Belajar Siswa MAN 2 Ciracas Jakarta Timur  
Pembimbing : Prof. Dr. Suraya, M.Si

Communication is a process in which an individual or communicator passes stimulants usually with language symbols (verbal or non-verbal) to change the behavior of other people (Suprpto, 2018). The increasingly rapid development of technology in the last decade has had a significant impact on human life, especially on lifestyle and entertainment. One of the most popular forms of entertainment is games. One of the RPG games that is currently quite popular and has quite a large fan following, especially among students, is Genshin Impact. This type of game usually plays the role of imaginary characters and collaborates to weave a story together. RPGs usually lean more towards social collaboration than competition. In general, in RPGs, the players are members of one group (Aji, 2018). Media exposure is a condition when someone is exposed to a media message and then it is about how the media message hits someone (Epps, 2017). According to (Hidayat & Widjajanti, 2018) student interest in learning can be interpreted as a condition in which students can develop a sense of liking and can arouse self-enthusiasm in carrying out an activity which can be measured through feelings of liking, interest, attention and involvement in participating in the learning process. This research aims to determine the influence of exposure to German cultural content in the Genshin Impact game on students' interest in learning at MAN 2 Ciracas, East Jakarta. This research includes causal associative research using a quantitative approach. The population in the study was 914 respondents. The sampling technique used was purposive sampling to obtain a sample of 87 respondents. Data was collected using a questionnaire that had been tested for validity and reliability. The data analysis technique used is simple regression. The results of this research are that game exposure (X) on the learning interest variable (Y) has no effect because based on the calculated t value of the game exposure variable (X) is  $8,300 > t$  table 1,988, it can be concluded that the first hypothesis is accepted and the second hypothesis is rejected, meaning there is an influence of Game Exposure (X) on Interest in Learning (Y).

***Keyword : Exposure, Games, Genshin, Interests, Learning***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Penulisan Laporan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Proposal Penelitian ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Prof. Dr. Ahmad Mulyana selaku Dekan Fakultas Ilmu komunikasi
3. Dr. Farid Hamid, M.Si. selaku Ketua Program Studi Broadcasting
4. Prof. Dr. Suraya, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Proposal Penelitian ini;

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Proposal Penelitian ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 13 Maret 2024

Penulis  
Mahadera Aryaputra

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	12
1.3 Tujuan Penelitian .....	13
1.4 Manfaat Penelitian .....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>14</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	14
2.2 Kajian Pustaka .....	18
2.2.1 KOMUNIKASI.....	18
2.2.1.1 Pengertian Teori SOR .....	18
2.2.2 Pengertian Terpaan Media .....	20
2.2.3 Pengertian Game Console.....	22
2.2.4 Pengertian Game Online.....	22
2.2.5 Macam-Macam Game Online.....	23
2.2.6 Keutamaan dan Kelemahan Game Online.....	28
2.2.7 Indikator Game Online .....	30



2.3 Budaya Jerman .....	32
2.4 Minat Belajar .....	33
2.4.1 Pengertian Minat Belajar .....	33
2.4.2 Aspek-Aspek Minat Belajar.....	34
2.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	36
2.4.4 Indikator Minat Belajar.....	37
2.5 Kerangka Berpikir .....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
3.1 Paradigma Penelitian .....	40
3.2 Metode Penelitian.....	41
3.3 Populasi Dan Sampel.....	42
3.4 Definisi dan Operasional Variabel.....	45
3.5 Metode Pengumpulan Data .....	49
3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian .....	50
3.7 Metode Analisis Data .....	59
3.8 Hasil Uji Kualitas Data.....	63
<b>BAB IV HASIL &amp; PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
4.1 Gambaran Subjek & Objek Penelitian.....	66
4.1.1 Sejarah Instansi.....	66
4.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi.....	67
4.2 Analisis Deskriptif.....	71
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3. 1 Skala Likert .....	46
Tabel 3. 2 Operasionalisasi Konsep .....	47
Tabel 3. 3 Data Penelitian Variabel Validitas Terpaan Game (X) (1-6) .....	52
Tabel 3. 4 Data Penelitian Variabel Validitas Terpaan Game (X) (7-12) .....	53
Tabel 3. 5 Data Penelitian Variabel Validitas Terpaan Game (X) (13-16) .....	54
Tabel 3. 6 Rangkuman Validitas Instrument Variabel Terpaan Game (X) .....	54
Tabel 3. 7 Data Penelitian Variabel Validitas Minat Belajar (Y) (1-6).....	56
Tabel 3. 8 Data Penelitian Variabel Validitas Minat Belajar (Y) (7-12).....	56
Tabel 3. 9 Data Penelitian Variabel Validitas Minat Belajar (Y) (13-16).....	57
Tabel 3. 10 Rangkuman Validitas Instrument Variabel Minat Belajar (Y).....	57
Tabel 3. 11 Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi .....	60
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas Terpaan Game (X) Dengan SPSS.25 .....	64
Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar (Y) Dengan SPSS.25 .....	65
Tabel 3. 14 Uji Reliabilitas .....	65
Tabel 4. 1 Data Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	71
Tabel 4. 2 Kelompok Responden Berdasarkan Usia .....	71
Tabel 4. 3 Analisis Deskriptif Indikator Frekuensi .....	72
Tabel 4. 4 Analisis Deskriptif Indikator Lama Waktu .....	72
Tabel 4. 5 Analisis Deskriptif Indikator Emosional Saat Bermain .....	73
Tabel 4. 6 Analisis Deskriptif Indikator Perhatian Penuh .....	74
Tabel 4. 7 Analisis Deskriptif Indikator Motivasi Bermain .....	74
Tabel 4. 8 Analisis Deskriptif Indikator Jenis Permainan Yang Digemari .....	75
Tabel 4. 9 Analisis Deskriptif Indikator Perasaan Senang .....	75
Tabel 4. 10 Analisis Deskriptif Indikator Keterlibatan Siswa.....	76
Tabel 4. 11 Analisis Deskriptif Indikator Ketertarikan .....	77

Tabel 4. 12 Analisis Deskriptif Indikator Perhatian Siswa .....	77
Tabel 4. 13 Perhitungan Koefisien Korelasi SPSS 25.....	78
Tabel 4. 14 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi.....	79
Tabel 4. 15 Variabel Yang Di Masukkan.....	80
Tabel 4. 16 Perhitungan Regresi Linier SPSS 25.....	80
Tabel 4. 17 Perhitungan Koefisien Determinasi SPSS 25.....	81
Tabel 4. 18 Tabel Output Coefficients SPSS 25 .....	82



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Genshin Impact.....	5
Gambar 1. 2Karakter Fischl .....	6
Gambar 1. 3Makanan Mondstadt Grilled Fish.....	7
Gambar 1. 4 Windblume Festival .....	8
Gambar 1. 5Weinlesefest .....	9
Gambar 2. 1Model Komunikasi S-O-R.....	19
Gambar 2. 2Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 3. 1 Teknik Sampling .....	44
Gambar 3. 2 Work Sheet SPSS 25 Untuk Uji Reliabilitas.....	64
Gambar 4. 1Struktur Organisasi MAN 2 Jakarta timur.....	67

