

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEINGINAN
MENJADI PEMAIN PRO**

(STUDI PADA REMAJA DI BANDAR LAMPUNG)

(Skripsi)

Oleh

**M. NANDA RAFLIE RIDWAN
NPM 2156031033**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEINGINAN MENJADI PEMAIN PRO (STUDI PADA REMAJA DI BANDAR LAMPUNG)

Oleh:

M. NANDA RAFLIE RIDWAN

Berkembangnya *game online* dalam kehidupan remaja modern telah menciptakan budaya digital yang tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga membuka peluang baru dalam dunia profesi, hal ini mendorong remaja untuk melihat *game online* sebagai sarana aktualisasi diri dan jalur karier yang menjanjikan. Melalui proses komunikasi intrapersonal, pengalaman bermain *game* membentuk motivasi, kepercayaan diri, serta aspirasi remaja untuk menekuni dunia kompetitif *esports*. Rumusan masalah penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh *game online* terhadap keinginan remaja menjadi pemain profesional. Penelitian ini menggunakan landasan teori *Uses and Effects*, yang menjelaskan bahwa penggunaan media dapat menimbulkan efek tertentu terhadap sikap, motivasi, dan perilaku penggunanya. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metodologi eksplanatif. Jumlah responden dalam penelitian ini ditentukan melalui rumus Lemeshow adalah 100 orang dari populasi remaja di bandar lampung yang bermain *game online* dengan jumlah tidak diketahui, data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas, regresi linier sederhana, koefisien determinasi, serta uji statistik t (uji t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *game online* berpengaruh terhadap keinginan menjadi atlet pro, berdasarkan hasil uji koefisien determinasi permainan *game online* memiliki kontribusi sebesar 29,6% terhadap terbentuknya keinginan remaja untuk menjadi atlet *esports* profesional sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *game online* sebagai media komunikasi digital memiliki pengaruh dalam membentuk motivasi dan aspirasi karier remaja. Oleh karena itu, disarankan adanya pendampingan dan pengelolaan penggunaan *game online* secara positif agar memberikan dampak yang konstruktif bagi perkembangan remaja.

Kata Kunci: *Bermain Game Online, Pemain Pro, Remaja*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PLAYING ONLINE GAMES ON THE ASPIRATION TO BECOME A PROFESSIONAL PLAYER (A STUDY ON ADOLESCENTS IN BANDAR LAMPUNG)

By:

M. NANDA RAFLIE RIDWAN

The rapid growth of online games in modern adolescents' lives has created a digital culture that not only provides entertainment but also opens new professional opportunities. This phenomenon encourages adolescents to perceive online games as a means of self-actualization and a promising career pathway. Through intrapersonal communication processes, gaming experiences shape adolescents' motivation, self-confidence, and aspirations to engage in the competitive esports arena. The main research question of this study is to examine the extent to which online games influence adolescents' desire to become professional players. This research is grounded in the Uses and Effects theory, which explains that media use can generate specific effects on users' attitudes, motivation, and behavior. This study use a quantitative approach with an explanatory research design. The number of respondents was determined using the Lemeshow formula, resulting in 100 adolescent respondents in Bandar Lampung who actively play online games, with an unknown population size. The collected data were analyzed using validity and reliability tests, simple linear regression analysis, coefficient of determination, and the t-test. The results indicate that online gaming has a significant influence on adolescents' desire to become professional esports athletes. Based on the coefficient of determination test, online games contribute 29.6% to the formation of adolescents' aspirations to pursue a professional esports career, while the remaining percentage is influenced by other factors outside this study. This research concludes that online games, as a form of digital communication media, play an important role in shaping adolescents' motivation and career aspirations. Therefore, guidance and positive management of online game use are recommended to ensure constructive impacts on adolescent development.

Keywords: Online Gaming, Professional Player, Adolescents

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEINGINAN
MENJADI PEMAIN PRO**

(STUDI PADA REMAJA DI BANDAR LAMPUNG)

Oleh

**M. NANDA RAFLIE RIDWAN
NPM 2156031033**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi**

Pada

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP KEINGINAN MENJADI
PEMAIN PRO (STUDI PADA REMAJA DI
BANDAR LAMPUNG)**

Nama Mahasiswa : **M. Nanda Rafli Ridwan**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2156031033

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



MENYETUJUI
1. Komisi Pembimbing

Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si
NIP. 197505222003122002

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

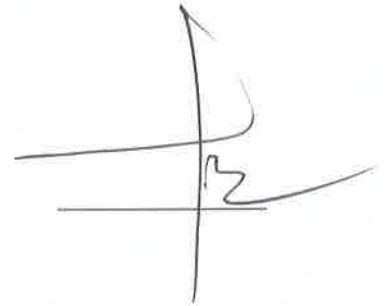


Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si.
NIP. 198109262009121004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si**



Penguji Utama : **Ahmad Riza Faizal, S.Sos., IMDLL**



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.
NIP. 197608212000032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **12 Desember 2025**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Nanda Rafle Ridwan

NPM : 2156031033

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Alamat : JL. Sukardi Hamdani No 8 Labuhan Ratu Bandar Lampung

No. Handphone : 085156157099

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Keinginan Menjadi Pemain Pro (Studi Pada Remaja di Bandar Lampung)”** adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 26 Desember 2025
Yang membuat pernyataan,



M. Nanda Rafle Ridwan
NPM. 2156031033

RIWAYAT HIDUP



Saya M.Nanda Rafli Ridwan lahir pada tanggal 14 Maret 2002 di Bandar Lampung. Putra pertama pasangan dari bapak Edi Ridwan dan ibu Yatimah Yolanda Bertempat tinggal di JL. Sukardi Hamdani No 8 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Penulis menyelesaikan pendidikan di TK Muhammadiyah pada tahun 2008, SD AL- Kautsar pada tahun 2014, SMPN 2 Bandar Lampung pada tahun 2017, dan SMAN 9 Bandar Lampung pada tahun 2020. Pada Tahun 2021 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN.

Semasa menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi internal kampus, anggota bidang BROADCASTING HMJ Ilmu Komunikasi Universitas Lampung periode 2022. Penulis mengikuti program MSIB Batch 5 di ATT GROUP sebagai *content creator* pada tahun 2023. Sempat pula mengikuti kegiatan amal yang di usung oleh AISEC Unila bernama widyawita pada tahun 2024. Penulis juga sempat mengikuti rangkaian seleksi beasiswa IISMA dan IISMA CO – Founding tapi penulis memilih untuk mengundurkan diri di karenakan ada beberapa faktor internal yang mengharuskan penulis untuk mengundurkan diri. Dengan ketekunan dan mempunyai motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Keinginan Menjadi Pemain Pro (Studi Pada Remaja di Bandar Lampung)”

MOTTO

If I fail, its only because I was too arrogant and ambitious
“Julius Caesar”

Do not feel pressured, but enjoy the pressure
“Penulis”

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Tidak Sempurna Tetapi Cukup Untuk Menjadikan Saya Sarjana dan
mendapat gelar S.I.Kom. Bismillah Untuk Segala Hal Hal Baik Yang Sedang Di
Perjuangkan

SANWACANA

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “*Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Keinginan Menjadi Pemain Pro (Studi Pada Remaja di Bandar Lampung)*” sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan dalam menyelesaikannya. Namun penulis tetap berusaha semaksimal mungkin untuk bisa menyelesaikan hingga akhir. Tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi, dan semangat dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung
2. Ibu Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung
3. Bapak Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung
4. Bapak Ahmad Rudy Fardiyanto, S.Sos., M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung
5. Ibu Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu menjadi sosok mentor bagi penulis, memberikan ilmu, pengalaman, kesediaan, kesabaran, dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan, arahan, saran ataupun kritik selama proses bimbingan skripsi kepada penulis

6. Bapak Ahmad Riza Faizal, S.Sos., IMDLL., selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan arahan, kritik, saran dan tanggapan sehingga penulis mendapatkan tambahan ilmu dan wawasan baru dalam menyelesaikan skripsi dengan lancar
7. Bapak Dr. Nanang Trenggono, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik
8. Seluruh Dosen, staf, administrasi dan karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung yang telah banyak membantu penulis selama kuliah sampai saat ini
9. Kedua orang tua yang selalu menjadi motivator, pengingat, pahlawan, malaikat tanpa sayap dan jembatan kemudahan bagi penulis melalui semangat dan doa yang tidak pernah terputus untuk bisa menghadapi seninya kehidupan dan menyelesaikan perkuliahan menuju masa depan yang lebih baik. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan, keberkahan, kelancaran, dan kemudahan dalam segala urusan dunia akhirat dan bisa menyaksikan betapa hebatnya kalian dalam mendidik dan mensupport saya untuk menjadi anak yang berguna untuk dirinya sendiri dan sekitarnya
10. Untuk teman-teman perkuliahanku Ilmu Komunikasi, terima kasih untuk bantuan, semangat, dan motivasi selama mengemban gelar mahasiswa
11. Untuk semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Bandar Lampung, 26 Desember 2025

Penulis,

M. Nanda Rafli Ridwan

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Kerangka Pikir	10
1.6 Hipotesis	11
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Penelitian terdahulu	12
2.2 Kajian Teori	16
2.2.1 Game online	16
2.2.2 Jenis Game Online	16
2.2.3. Aspek Intensitas Bermain Game Online	18
2.2.4. Tingkat Intensitas dalam Bermain Game Online	18
2.2.5. Faktor yang Mempengaruhi intensitas Bermain Game Online	21
2.2.7 Keinginan Menjadi Pemain Pro/Atlet Esports	22
2.2.8 Konsep Motivasi, Aspirasi, dan Self-Efficacy	23
2.2.9 Teori Uses And Effect.....	24
III. Metode Penelitian	26
3.1 Tipe Penelitian	26
3.2 Variabel Penelitian.....	26
3.3 Definisi Konseptual	27
3.4 Definisi Operasional	29
3.5 Populasi dan Sampel	36
3.6 Jenis dan Sumber data.....	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.8 Teknik Pengolahan Data	42
3.9 Uji Validitas Dan Uji Reabilitas	42

3.10 Teknik Analisis Data.....	44
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Uji Validitas Dan Reabilitas	47
4.1.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	47
4.2 Hasil Penelitian	51
4.2.1 Identitas Responden	52
4.2.2 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Tentang Permainan <i>Game Online</i> (X)	61
4.2.3 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Variabel Keinginan Menjadi Atlet Pro (Y).....	90
4.2.4 Analisis Regresi Linier Sederhana	135
4.2.5 Uji Hipotesis	137
4.3 Pembahasan.....	139
4.3.1 Permainan <i>Game Online</i> (X).....	139
4.3.2 Keinginan Menjadi Atlet Pro (Y).....	147
4.4.3 Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Keinginan Remaja Menjadi Pemain Profesional.....	155
4.4.4 Konfirmasi Temuan dengan Teori	160
4.4.5 Keterkaitan Penelitian dengan Ilmu Komunikasi.....	162
V. PENUTUP	165
5.1 Kesimpulan	165
5.2 Saran	165
DAFTAR PUSTAKA.....	165
LAMPIRAN.....	167

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	30
Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	48
Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Usia	49
Tabel 4.3 Aktif Bermain <i>Game Online</i>	50
Tabel 4.4 Mengikuti Turnamen <i>Esports</i>	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Uji Validitas Variabel X dan Y	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba <i>Reliability Statistics</i>	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Variabel	56
Tabel 4.8 Hasil Uji Ulang Validitas Variabel Keinginan Menjadi Atlet Pro (Y).....	60
Tabel 4.9 <i>Reliability Statistics</i>	62
Tabel 4.10 Daftar Interpretasi Koefisien r.....	62
Tabel 4.11 Bermain <i>Game Online</i> Setiap Hari.....	63
Tabel 4.12 Lebih Sering Bermain <i>Game Online</i> Dibanding Melakukan Aktivitas Akademik.....	64
Tabel 4.13 Bermain <i>Game Online</i> Lebih Dari Sekali Dalam Sehari	65
Tabel 4.14 Bermain <i>Game Online</i> Bahkan Ketika Ada Tugas Akademik Yang Harus Diselesaikan	66
Tabel 4.15 Merasa Sulit Untuk Mengurangi Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	67
Tabel 4.16 Bermain <i>Game Online</i> Ketika Sedang Bosan	68
Tabel 4.17 Bermain <i>Game Online</i> Bersama Teman.....	69
Tabel 4.18 Membuka Aplikasi <i>Game Online</i> Lebih Dari Dua Kali Sehari	70
Tabel 4.19 Bermain <i>Game Online</i> Saat Jam Kosong.....	71
Tabel 4.20 Bermain <i>Game Online</i> Setiap Kali Mendapatkan Notifikasi <i>Game</i>	72
Tabel 4.21 Bermain <i>Game Online</i> Ketika Merasa Stres	73
Tabel 4.22 Lebih Sering Membuka <i>Game</i> Daripada Media Sosial.....	74
Tabel 4.23 Tidak Bisa Melewatkan Satu Hari Tanpa Bermain <i>Game Online</i> ..	75
Tabel 4.24 Bermain <i>Game Online</i> Dalam Waktu Yang Lama Tanpa Merasa Bosan.....	76
Tabel 4.25 Menghabiskan Sebagian Besar Waktu Luang Saya Untuk Bermain <i>Game Online</i>	77
Tabel 4.26 Bermain <i>Game Online</i> Lebih Lama Dari Yang Saya Rencanakan .	78
Tabel 4.27 Bermain <i>Game Online</i> Dalam Durasi Yang Panjang Sebelum Tidur	79
Tabel 4.28 Merasa Sulit Mengatur Waktu Bermain <i>Game Online</i> Agar Tidak Mengganggu Aktivitas Belajar	80
Tabel 4.29 Pernah Bermain <i>Game Online</i> Dalam Sehari Selama Lebih Dari 4 Jam	81
Tabel 4.30 Biasanya Bermain <i>Game Online</i> Tanpa Memperhatikan Waktu	82
Tabel 4.31 Menghabiskan Waktu Berjam-Jam Hanya Untuk Satu <i>Jenis Game</i>	83

Tabel 4.32	Lebih Banyak Menghabiskan Waktu Bermain <i>Game</i> Dibandingkan Belajar.....	84
Tabel 4.33	Pernah Melewatkan Jam Makan Karena Terlalu Lama Bermain <i>Game</i>	86
Tabel 4.34	Pernah Melewatkan Kegiatan Penting Karena Bermain Terlalu Lama	86
Tabel 4.35	Menunda Tidur Karena Bermain <i>Game Online</i> Terlalu Lama	87
Tabel 4.36	Bisa Bermain <i>Game Online</i> Sepanjang Hari Tanpa Merasa Lelah.	88
Tabel 4.37	Hasil Jawaban Responden Secara Keseluruhan Permainan <i>Game Online</i> (X).....	89
Tabel 4.38	Merasa Termotivasi Untuk Bermain <i>Game Online</i> Secara Serius..	92
Tabel 4.39	Memiliki Semangat Tinggi Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain <i>Game Online</i>	93
Tabel 4.40	Berlatih Bermain <i>Game Online</i> Secara Rutin Untuk Menjadi Lebih Baik	94
Tabel 4.41	Merasa Bermain <i>Game Online</i> Memberikan Tantangan Yang Mendorong Saya Untuk Berkembang	95
Tabel 4.42	Termotivasi Untuk Berlatih Agar Dapat Meningkatkan Kemampuan Dalam Bermain <i>Game Online</i>	96
Tabel 4.43	Merasa Puas Ketika Berhasil Meningkatkan Level Atau Peringkat Dalam <i>Game</i>	97
Tabel 4.44	Berusaha Keras Agar Dapat Bersaing Dengan Pemain <i>Game Online</i> Lainnya.....	98
Tabel 4.45	Merasa <i>Game Online</i> Dapat Menjadi Jalan Untuk Mencapai Prestasi	99
Tabel 4.46	Bersehat Ketika Mendapatkan Kesempatan Bermain Bersama Tim	100
Tabel 4.47	Termotivasi Untuk Terus Belajar Dari Pemain Lain Atau Pemain Profesional Agar Kemampuan Saya Meningkat	101
Tabel 4.48	Termotivasi Untuk Membuktikan Kemampuan Saya Kepada Orang Lain Melalui <i>Game Online</i>	102
Tabel 4.49	Memiliki Dorongan Kuat Untuk Menjadikan <i>Game Online</i> Lebih Dari Sekadar Hiburan	103
Tabel 4.50	Merasa Bermain <i>Game Online</i> Dapat Membawa Saya Ke Arah Yang Lebih Serius, Seperti Menjadi Atlet <i>Esports</i>	104
Tabel 4.51	Tetap Bersemangat Untuk Bermain Meskipun Menghadapi Kekalahan Dalam <i>Game Online</i>	105
Tabel 4.52	Memiliki Motivasi Tinggi Untuk Mencapai Kesuksesan Dalam Dunia <i>Game Online</i>	106
Tabel 4.53	Bercita-Cita Untuk Menjadi Atlet <i>Esports</i> Profesional	107
Tabel 4.54	Memiliki Harapan Untuk Bisa Berkarier Di Dunia <i>Esports</i>	108
Tabel 4.55	Beraspirasi Untuk Mengikuti Turnamen <i>Esports</i> Tingkat Nasional.....	109
Tabel 4.56	Ingin Suatu Saat Bisa Bermain Dalam Kompetisi <i>Esports</i> Tingkat Internasional.....	110
Tabel 4.57	Memiliki Impian Untuk Bergabung Dengan Tim <i>Esports</i> Profesional.....	111
Tabel 4.58	Ingin Mendapatkan Pengakuan Sebagai Pemain <i>Game Online</i>	

	Yang Handal.....	112
Tabel 4.59	Memiliki Tujuan Untuk Memperoleh Prestasi Melalui <i>Game Online</i>	113
Tabel 4.60	Beraspirasi Untuk Menjadikan <i>Game Online</i> Sebagai Karier Masa Depan.....	114
Tabel 4.61	Ingin Menjadikan Keahlian Dalam <i>Game Online</i> Sebagai Kebanggaan Diri	115
Tabel 4.62	Memiliki Cita-Cita Untuk Menjadikan <i>Game Online</i> Sebagai Sumber Penghasilan	116
Tabel 4.63	Beraspirasi Agar Suatu Saat Bisa Menjadi Panutan Dalam Dunia <i>Esports</i>	117
Tabel 4.64	Ingin Mengembangkan Karier Dalam Bidang <i>Esports</i> Secara Serius.....	118
Tabel 4.65	Beraspirasi Untuk Terus Berkembang Hingga Mencapai Level Tertinggi Dalam <i>Esports</i>	119
Tabel 4.66	Yakin Dapat Menguasai Strategi Permainan <i>Game Online</i> Dengan Baik.....	120
Tabel 4.67	Merasa Mampu Menguasai Berbagai Karakter Atau <i>Role</i> Dalam <i>Game Online</i>	121
Tabel 4.68	Yakin Bisa Beradaptasi Dengan Cepat Pada <i>Update</i> Atau Perubahan <i>Game</i>	122
Tabel 4.69	Percaya Diri Untuk Bermain Dalam Tim Dengan Koordinasi Yang Baik.....	123
Tabel 4.70	Yakin Mampu Memimpin Tim Dalam Situasi Pertandingan Yang Sulit.....	124
Tabel 4.71	Merasa Mampu Menjaga Konsistensi Performa Dalam Bermain <i>Game Online</i>	125
Tabel 4.72	Percaya Dapat Terus Meningkatkan Kemampuan Bermain Dengan Latihan Rutin	126
Tabel 4.73	Yakin Bisa Menghadapi Tekanan Saat Mengikuti Turnamen <i>Game Online</i>	127
Tabel 4.74	Percaya Diri Untuk Bersaing Dengan Pemain Dari Berbagai Daerah Atau Negara.....	128
Tabel 4.75	Yakin Bisa Mengatur Waktu Antara Bermain <i>Game</i> Dan Aktivitas Lain Dengan Baik.....	129
Tabel 4.76	Merasa Mampu Mengatasi Rasa Takut Kalah Dalam Pertandingan.....	130
Tabel 4.77	Percaya Bahwa Kemampuan Saya Dalam <i>Game Online</i> Bisa Membawa Saya Menjadi Atlet <i>Esports</i>	131
Tabel 4.78	Yakin Dapat Mencapai Target Pribadi Dalam Dunia <i>Game Online</i>	132
Tabel 4.79.	Hasil Jawaban Responden Secara Keseluruhan tentang Keinginan Menjadi Atlet Pro (Y).....	133
Tabel 4.80	Uji Regresi Linear Sederhana	138
Tabel 4.81	Uji.....	139
Tabel 4.82	Hasil Koefisien Determinasi	140

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Daftar pengguna internet yang bermain game online	3
Gambar 1.2 Riset pengguna internet yang bermain game online di Indonesia.....	3
Gambar 1.3 Kerangka pikir.....	10

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu fenomena yang menarik perhatian adalah maraknya penggunaan game online, khususnya di remaja. Game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang imersif dan interaktif bagi penggunanya. Penelitian oleh (Hadjirul dkk,2024) penelitian ini juga mengungkapkan bahwa penggunaan internet yang berlebihan berdampak pada *sense of belonging* (rasa keterikatan sosial) remaja. Alih-alih memperkuat hubungan sosial nyata, intensitas tinggi dalam dunia digital justru dapat memunculkan isolasi sosial. Individu lebih sibuk dengan interaksi online dibandingkan membangun hubungan interpersonal secara langsung. Hal ini menyebabkan munculnya perasaan terasing, berkurangnya kualitas komunikasi tatap muka, dan menurunnya partisipasi dalam aktivitas sosial nyata di lingkungan. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa internet, bersifat dua sisi: di satu sisi sebagai alat penghubung, namun di sisi lain bisa menjadi “perangkap digital” yang menurunkan kesejahteraan sosial pengguna. Fenomena ini relevan dengan kondisi generasi muda saat ini yang sangat bergantung pada media digital dalam hampir semua aspek kehidupannya.

Selanjutnya, data APJII tahun 2025 menunjukkan bahwa pengguna internet semakin merata pada berbagai kelompok usia. Generasi Milenial memiliki penetrasi sebesar 89,12% dengan kontribusi 25,17% dari total pengguna, sementara Generasi Z mencatat penetrasi 87,80% dengan kontribusi 25,54%. Menariknya, Generasi Alpha (anak-anak di bawah 12 tahun) kini juga tercatat memiliki penetrasi internet cukup tinggi yakni 79,73%, dengan kontribusi sebesar 23,19% dari total pengguna internet. Sebaliknya, penetrasi pada kelompok usia lanjut masih lebih rendah, yaitu 59,40% untuk Baby Boomers dan 20,88% untuk kelompok Pre-Boomers yang berusia di atas 78 tahun (Teknologi.id, 2025). Data ini memperlihatkan bahwa internet telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, terutama pada generasi muda yang hampir seluruh aktivitas belajarnya, interaksi sosial, hingga hiburan tidak terlepas dari

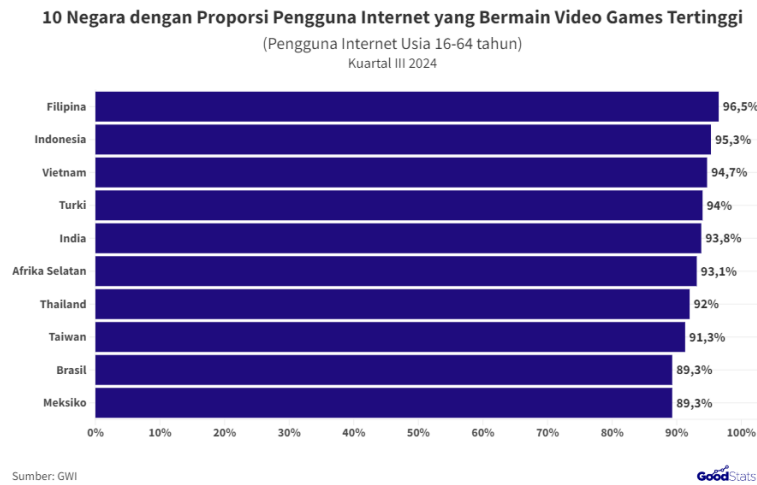
jaringan internet. Hal ini menunjukkan pula potensi besar sekaligus tantangan terkait penggunaan internet, khususnya dalam kaitannya dengan minat dan perilaku belajar generasi remaja dan mahasiswa.

Menurut Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa (2024), game online merupakan salah satu bentuk permainan elektronik yang dijalankan melalui jaringan internet. Game online dapat diakses menggunakan perangkat digital seperti komputer, smartphone, maupun konsol permainan, sehingga memungkinkan pemain dari berbagai tempat dapat saling berinteraksi secara real-time. Berbeda dengan permainan tradisional, game online memiliki keunggulan berupa akses instan, interaktivitas tinggi, serta variasi genre yang luas—mulai dari strategi, simulasi, hingga permainan peran (*role-playing game*).

Salah satu daya tarik utama game online adalah pengalaman multimedia yang disajikan. Permainan jenis ini menampilkan kombinasi grafis visual yang dinamis, efek suara, warna yang atraktif, serta animasi yang imersif, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan pengalaman bermain. Elemen tersebut menjadikan game online lebih menarik dibandingkan media hiburan lain seperti televisi atau video game offline. Selain itu, fitur komunikasi daring melalui chat maupun voice chat membuat pemain dapat membangun jejaring sosial baru, membentuk tim, bahkan membangun komunitas lintas negara.

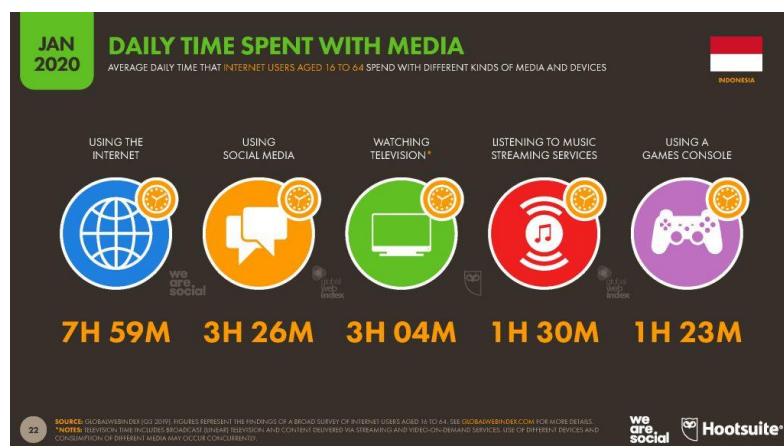
Namun, interaktivitas dan kecanggihan yang ditawarkan game online juga menghadirkan potensi adiksi. Banyak penelitian mengungkapkan bahwa karakteristik seperti tantangan berlevel, reward sistem, dan kesempatan untuk berkompetisi membuat pemain terdorong untuk terus mengulangi permainan. Kondisi ini sejalan dengan fenomena kecanduan game online yang semakin meningkat di kalangan remaja maupun dewasa muda, dimana permainan tidak lagi semata sebagai hiburan, melainkan dapat memengaruhi aktivitas belajar maupun kehidupan sosial.

Dengan demikian, game online dapat dipahami sebagai bentuk hiburan digital yang sekaligus membawa peluang positif berupa hiburan dan keterhubungan global, namun juga berpotensi menimbulkan masalah psikologis dan perilaku jika tidak digunakan secara bijak.



Gambar 1.1 Daftar pengguna internet yang bermain game online

Menurut *goodstats* dalam artikel nya Indonesia menduduki peringkat kedua di dunia dengan populasi pengguna internet yang bermain game online di dunia dengan presentase 95,3% pengguna internetnya yang bermain game online hanya kalah satu tingkat dari filipina yang pengguna internet yang bermain game online nya mencapai 96,5%. Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh (Feby, 2024) kecanduan game online sangat berpengaruh terhadap minat belajar mereka data dari penelitian tersebut menunjukkan 95,9% permainan game online sangat berpengaruh terhadap penurunan nya minat belajar pada siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi angka ini menunjukkan pengaruh yang sangat tinggi atau sangat kuat.



Gambar 2.2 Riset pengguna internet yang bermain game online di Indonesia

Menurut data riset yang di keluarkan oleh *We Are Social dan Hootsuite* pada tahun 2020 dapat diketahui bahwa pengguna internet dari umur 16-64 tahun dapat menghabiskan waktu rata rata untuk bermain game selama 1 jam 23 menit. Dalam game online biasanya terdapat fitur percakapan yang mendukung komunikasi antar pemain di dalam dunia virtual tersebut, sehingga pemain games online bisa melakukan kerjasama ataupun memperluas jaringan pertemanan mereka dengan pemain lain yang sebelumnya tidak pernah bertemu secara tatap muka di dunia nyata. Interaksi komunikasi yang dilakukan di dalam game ini melahirkan komunitas atau kelompok virtual yang berbasis pada game online. Komunikasi yang terjadi secara online ini juga berdampak pada perubahan dalam aspek budaya, sosial maupun lingkungan. Struktur budaya menjadi budaya baru yang terintegrasi dengan dunia cyber.

Atlet esports, yang sering disebut juga sebagai pro player, merupakan individu yang menekuni permainan video kompetitif secara profesional. Mereka tidak hanya bermain untuk hiburan semata, melainkan menjadikannya sebagai profesi yang terstruktur dengan pendapatan utama berasal dari kompetisi, kontrak dengan organisasi esports, sponsor, hingga siaran digital di berbagai platform streaming. Seiring berkembangnya industri esports global, keberadaan atlet esports kini disejajarkan dengan atlet olahraga tradisional karena sama-sama menuntut latihan, dedikasi, serta keterampilan yang terukur (Esportsnesia, 2024). Perbedaan mendasar antara gamer kasual dan atlet esports terletak pada orientasi serta tujuan bermain. Jika gamer kasual hanya mengejar kesenangan, maka atlet esports memiliki tujuan kompetitif untuk memenangkan turnamen berskala nasional maupun internasional, sekaligus menjaga reputasi tim atau organisasi yang mereka wakili. Bahkan, banyak negara—termasuk Indonesia—mulai memberikan dukungan resmi kepada atlet esports dengan mengikutsertakan mereka dalam ajang olahraga multi-event, seperti SEA Games dan Asian Games (Gurusiana, 2013). Hal ini menunjukkan bahwa esports tidak lagi dipandang sekadar hiburan, melainkan sudah berkembang menjadi cabang olahraga prestasi. Selain itu, seorang atlet esports profesional dituntut untuk memiliki jadwal latihan yang ketat, biasanya meliputi sesi latihan individu untuk meningkatkan refleks, strategi, dan penguasaan karakter, serta latihan tim untuk mengasah koordinasi dan komunikasi. Sama

seperti atlet olahraga fisik, mereka juga memiliki pelatih (coach) yang memantau perkembangan performa, menganalisis pola permainan lawan, serta memberikan strategi untuk pertandingan. Tidak jarang pula, organisasi esports menyiapkan tenaga ahli tambahan seperti psikolog olahraga dan nutrisi untuk menjaga stabilitas mental dan kebugaran fisik atlet. Dengan demikian, status atlet esports sebagai profesi profesional semakin diakui dalam ranah olahraga modern. Mereka bukan hanya “pemain game,” tetapi merupakan individu dengan dedikasi tinggi, disiplin, dan tanggung jawab besar terhadap tim, sponsor, serta komunitas yang mereka wakili di panggung kompetitif.

Mengutip data PBESI (pengurus besar esport seluruh Indonesia) Indonesia memiliki beberapa atlet *e-Sports* dari kalangan anak-anak yang prestasinya sudah tidak diragukan lagi baik di kompetisi tingkat nasional maupun internasional. Salah satu dari mereka adalah *Profesional player* cilik yang merupakan juara *game* konsol Pro Evolution Soccer dari tim *e-Sports* ZEUS yakni Rizky Faidan yang meraih predikat *runner-up* di ajang Pro Evolution Soccer League World Finals 2019 yang diadakan di London, Inggris pada tahun 2019 lalu. Pada saat itu Rizky masih berusia 16 tahun dan berhasil meraih prestasi yang membanggakan dan mengharumkan nama Indonesia di kancah Internasional

Selain Rizky Faidan yang menjadi juara dari kejuaraan game Pro Evolution Soccer yang merupakan game konsol, terdapat juga juara cilik yang menggeluti *e-Sports* melalui perangkat mobile (smartphone), mereka adalah si kembar Made Bagus dan Made Bagus yang merupakan andalan tim Bigetron *e-Sports* untuk divisi game Player Unknown's Battleground Mobile atau biasa disebut PUBG Mobile. Prestasi yang ditorehkan oleh duet fenomenal ini sangat luar biasa untuk usianya yang masih terbilang sangat muda. Kejuaraan tingkat nasional dan internasional sudah mereka rasakan dan keluar sebagai juara. Dilansir dari suatu website portal berita, si kembar Made Bagus dan Made Bagus telah meraih prestasi di kancah internasional sekaligus mengharumkan nama bangsa, yakni menjadi juara 1 turnamen *PUBG Mobile Club Open (PMCO) Fall Split Global Finals* pada tahun 2019. Turnamen ini diadakan di Putra Trade World Centre, Kuala Lumpur

Malaysia. Perlu diketahui juga duo Made ini kelahiran tahun 2003, dengan kata lain pada saat meraih prestasi luar biasa di atas mereka masih berusia 16 tahun.

Seiring perkembangan waktu, game online terus berevolusi. Bila sebelumnya game online banyak dimainkan melalui PC (*personal computer*), maka sekarang para provider game mulai mengalihkan perhatian mereka pada game yang dapat diakses melalui *smartphone*. Evolusi game dari PC ke *smartphone* memudahkan para gamers memainkan game yang mereka sukai dimana saja dan kapan saja. Salah satu game online yang hingga saat ini merajai puncak unduh (baik pada *smartphone* berbasis android maupun iOS), adalah *Mobile legends Bang-bang* (MLBB). Menurut (Abdulaziz dkk, 2024) MLBB adalah produk mobile game yang langsung menjadi favorit fans genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) mengalahkan game dengan format yang sama seperti *Arena of Valor* dan *League of Legend*

Komunikasi intrapersonal pada dasarnya adalah dialog internal yang berlangsung dalam diri individu, yang mencakup proses berpikir, menimbang, mengevaluasi, serta membentuk motivasi dan pengambilan keputusan (DeVito, 2019). Bagi remaja, komunikasi intrapersonal memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan arah perilaku, termasuk ketika mereka berhadapan dengan perkembangan teknologi digital dan fenomena game online. Melalui komunikasi intrapersonal, seorang remaja dapat merenungkan pengalaman bermain game, menilai kemampuan dirinya, membandingkan pencapaiannya dengan orang lain, hingga merumuskan keinginan untuk mengembangkan potensi ke level yang lebih tinggi. Proses inilah yang menjadi dasar terbentuknya motivasi untuk tidak sekadar menjadikan game sebagai hiburan, tetapi juga sebagai jalur prestasi dan bahkan profesi di bidang esports.

Fenomena ini semakin relevan dengan pesatnya pertumbuhan industri esports di Indonesia dan dunia. Game online tidak lagi hanya sekadar sarana hiburan, melainkan sudah berkembang menjadi cabang olahraga prestasi yang diakui dalam ajang resmi, seperti SEA Games dan Asian Games (Esportsnesia, 2024). Lingkungan kompetitif yang ditawarkan dalam game online mulai dari sistem

peringkat, turnamen daring, hingga komunitas yang mendukung menjadi stimulus eksternal yang kemudian diolah secara intrapersonal oleh remaja. Melalui refleksi diri, remaja mulai bertanya, *“Apakah saya mampu menjadi pro player?”*, atau *“Bagaimana jika saya melatih diri untuk ikut turnamen?”*. Pertanyaan-pertanyaan internal tersebut memperlihatkan bagaimana komunikasi intrapersonal menjembatani pengalaman bermain game online dengan terbentuknya keinginan untuk menjadi atlet esports.

Studi yang dilakukan oleh (Rosario dan Sari, 2024) pada remaja yang mengalami adiksi DOTA 2 menemukan bahwa keterlibatan intens dalam game dapat memengaruhi gambaran diri mereka, baik secara positif maupun negatif. Di satu sisi, muncul perasaan puas, kepuasan sosial, dan perluasan jaringan pertemanan; namun di sisi lain, terdapat pula dampak berupa gangguan pada sistem belajar serta citra diri negatif. Proses komunikasi intrapersonal inilah yang kemudian menentukan apakah pengalaman bermain game akan ditafsirkan sebagai peluang untuk berkembang atau justru menjadi hambatan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Rahmah, 2024) juga menemukan bahwa kebiasaan bermain game online secara berlebihan berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi remaja dengan keluarga, dengan nilai korelasi sebesar 0,690. Hasil ini memperlihatkan bahwa interaksi remaja dengan game online tidak hanya berdampak pada hubungan sosial eksternal, tetapi juga pada bagaimana mereka membangun persepsi dan penilaian diri secara intrapersonal. Ketika komunikasi intrapersonal yang berkembang cenderung positif misalnya berupa kepercayaan diri, motivasi berprestasi, dan keyakinan untuk meningkatkan kemampuan hal itu dapat mengarahkan remaja untuk memiliki aspirasi menjadi seorang atlet esports. Sebaliknya, jika komunikasi intrapersonal yang terbentuk bernuansa negatif, seperti perasaan gagal, minder, atau tidak mampu, maka pengaruh game online cenderung akan membawa dampak kurang sehat terhadap motivasi belajar maupun orientasi hidup mereka.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa komunikasi intrapersonal merupakan faktor psikologis yang berperan penting dalam menjelaskan bagaimana game online memengaruhi keinginan remaja untuk menjadi atlet esports. Proses berpikir,

refleksi, dan evaluasi diri dalam *intrapersonal communication* menjadikan game online bukan hanya aktivitas hiburan semata, tetapi juga peluang untuk mengaktualisasikan diri dalam bidang baru yang kini diakui sebagai profesi. Oleh karena itu, penelitian mengenai hubungan antara game online, komunikasi intrapersonal, dan aspirasi menjadi atlet esports menjadi penting untuk memahami lebih jauh dinamika motivasi remaja dalam era digital.

Penerapan teori *Uses and Effects* dalam penelitian ini terletak pada hubungan antara penggunaan game online sebagai media (*uses*) dengan keinginan remaja menjadi atlet esports profesional sebagai bentuk efek (*effects*). Intensitas bermain game online yang diukur melalui frekuensi dan durasi menunjukkan tingkat paparan media yang dialami remaja. Paparan tersebut menimbulkan efek perilaku yang tercermin dalam munculnya keinginan dan kecenderungan remaja untuk menekuni esports secara profesional. Dengan demikian, teori *Uses and Effects* menjelaskan bahwa penggunaan game online tidak hanya memenuhi kebutuhan hiburan, tetapi juga menghasilkan efek psikologis dan perilaku yang membentuk orientasi serta aspirasi karier remaja.

Penelitian ini akan fokus pada remaja, mengingat mereka adalah kelompok yang sedang berada dalam masa transisi menuju kedewasaan (Papalia, 2001) di mana kebiasaan belajar dan pola interaksi mereka sedang terbentuk. Fenomena skripsi ini secara keilmuan berada pada irisan komunikasi media, komunikasi intrapersonal, dan efek media, yang menjelaskan bagaimana penggunaan media digital (*game online*) dapat menghasilkan dampak psikologis dan perilaku berupa perubahan orientasi karier remaja. Hal ini sejalan dengan kajian Ilmu Komunikasi yang menelaah hubungan antara media, pesan, khalayak, dan efek yang ditimbulkannya dalam kehidupan sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat difokuskan adalah seberapa besar pengaruh game online terhadap keinginan remaja menjadi pemain profesional

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang diambil, penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh bermain game online terhadap keinginan menjadi pemain pro jika ada maka seberapa besar pengaruh nya.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam memahami pengaruh media digital terhadap perilaku manusia. Secara lebih spesifik, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang hubungan antara permainan game online dan keinginan mejadi pemain pro di kalangan remaja. Memperkaya literatur tentang dampak media digital terhadap motivasi dan pola belajar, khususnya dalam konteks generasi digital native. Menyediakan landasan teoritis bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengaruh teknologi dan game online terhadap aspek komunikasi intrapersonal

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Remaja

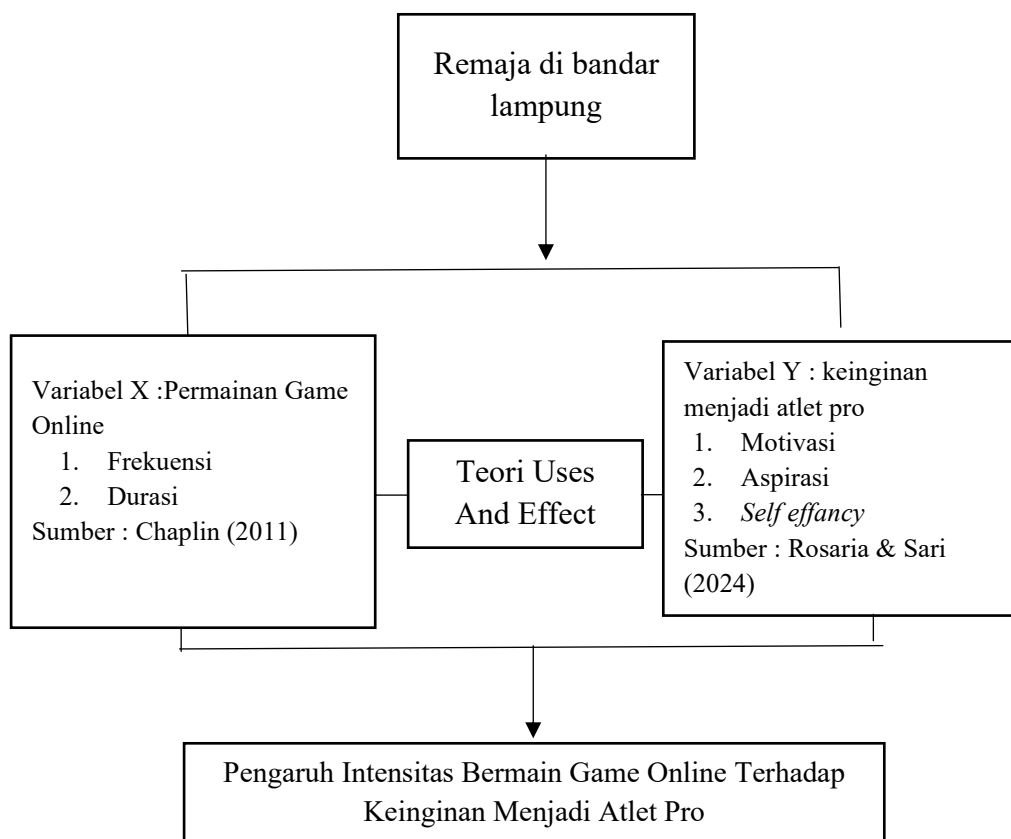
Memberikan pemahaman kepada remaja tentang bagaimana kebiasaan bermain game online dapat memengaruhi minat dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, remaja dapat lebih bijak dalam mengatur waktu antara bermain game dan belajar

2. Orang Tua:

Membantu orang tua dalam memahami dampak positif dan negatif game online terhadap anak mereka, sehingga dapat memberikan pengawasan dan dukungan yang tepat.

1.5 Kerangka Pikir

Instrumen yang dapat membantu peneliti dalam teknik penelitiannya adalah kerangka pikir (Sugiyono, 2018). Kerangka pikir dimaksudkan untuk membangun alur penelitian yang runtut dan sesuai dengan nalar. Peneliti akan membahas mengenai apakah permainan game online berpengaruh terhadap keinginan remaja menjadi pemain pro di bandar lampung. Peneliti akan menguraikan beberapa indikator dari variabel independen (X) frekuensi, dan durasi dari permainan game online (Chaplin, 2001). Sedangkan variabel dependen (Y) pada penelitian ini adalah keinginan remaja di bandar lampung menjadi pemain pro, dengan mengukur beberapa indikator dari variabel dependen yaitu Aspek motivasi, aspirasi, dan *self-efficacy*. (Rosario & Sari, 2024)



Gambar 1.3. Kerangka pikir

Sumber : Diolah oleh peneliti

1.6 Hipotesis

Jika masalah penelitian dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan, maka hipotesis adalah solusi jangka pendek untuk masalah penelitian. Disebut sementara karena solusi yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan dan belum diverifikasi oleh bukti-bukti empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2018). Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya pengaruh bermain game online terhadap keinginan remaja menjadi pemain pro di bandar lampung

H_1 : Adanya pengaruh bermain game online terhadap keinginan remaja menjadi pemain pro di bandar lampung

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting, terutama dalam hal penelitian yang menggunakan subjek yang relevan sebagai dasar dan sumber bahan untuk membantu peneliti melakukan penelitian mereka sendiri. Tabel berikut ini menunjukkan temuan-temuan dari pencarian berbagai penelitian yang relevan:

Tabel 12. 1 Penelitian Terdahulu

1	Penulis	Faisal Anugrah
	Tahun	2023
	Judul Penelitian	Studi identifikasi faktor faktor yang mempengaruhi intensitas bermain game online pada remaja di desa orika kecamatan pulau rakyat kabupaten asahan
	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas remaja dalam bermain game online di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan dalam bermain game online
	Metode Penelitian	Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif

	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan kontribusi yang tertinggi pengaruhnya terhadap intensitas bermain game online pada remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan yaitu faktor kondisi psikologis dengan hasil persentase sebesar 0,828 atau 18% serta yang memiliki pengaruh terendah yaitu faktor manipulation dengan hasil persentase sebesar 0,474 atau 10%.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan terdapat pada variable y
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini berkontribusi pada variable x yang sama sama meneliti tentang intensitas bermain game online

2	Penulis	Fauhatu Dritte Izzatul Azmi
	Tahun	2020
	Judul Penelitian	Pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam di

		mts al-ikhlas way jepara lampung timur
	Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui adakah pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur
	Metode Penelitian	Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode asosiatif
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian yang dilakukan oleh penliti adalah ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan terdapat pada variable y
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini berkontribusi pada variable x yang di mana sama sama meneliti tentang game online

3	Penulis	Rahmah, Gunawan, & Rivani
	Tahun	2024
	Judul Penelitian	Dampak kebiasaan penggunaan game online terhadap komunikasi remaja dengan keluarga

	Tujuan Penelitian	Menganalisis pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap pola komunikasi dalam keluarga.
	Metode Penelitian	Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan uji korelasi
	Hasil Penelitian	Terdapat pengaruh signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan kualitas komunikasi keluarga ($r = 0,690$). Kecenderungan bermain game lebih sering juga meningkatkan orientasi remaja pada komunitas game, yang berimplikasi pada keinginan menjadi pemain serius/profesional.
	Perbedaan Penelitian	Penelitian ini menyoroti hubungan dengan komunikasi keluarga, sedangkan penelitian saya menyoroti keinginan remaja menjadi atlet esports
	Kontribusi Penelitian	Memberikan dasar teoritis bahwa intensitas bermain

		game berpengaruh terhadap aspek sosial-psikologis remaja, yang dapat dihubungkan dengan minat menjadi pemain profesional
--	--	--

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Game online

Game online merupakan jenis permainan yang terhubung melalui jaringan internet dan merupakan bagian dari perkembangan teknologi internet. Permainan ini berbasis elektronik dan visual, memanfaatkan media digital yang memungkinkan banyak pemain untuk berinteraksi. Karena bergantung pada koneksi internet, seseorang yang ingin memainkan game online harus memastikan perangkatnya terhubung ke jaringan. Jika tidak, permainan tersebut tidak dapat diakses atau dimainkan. (Muttaqin, 2021). Sementara itu menurut Young dalam (Faisal, 2020) game online telah berkembang menjadi lebih dari sekadar hiburan, melainkan sebuah platform interaktif di mana setiap pemain dapat membangun dan mengembangkan dunia virtual mereka sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa game online merupakan teknologi berbasis permainan yang menggunakan jaringan internet untuk menghubungkan pemain satu sama lain dalam sebuah lingkungan permainan bersama. Untuk memainkan game online, diperlukan perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, atau perangkat lain yang dapat terhubung ke internet sebagai media tampilan visual dari permainan tersebut.

2.2.2 Jenis Game Online

Game online dapat dibagi dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Multiplayer Online*

Battle Arena (MOBA), Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)

A. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)*

Massively Multiplayer Online Role Playing Game adalah salah satu jenis online game yang memainkan karakter atau tokoh online. Pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan bisa berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan. Contoh game MMORPG adalah RF online, Dragon Nest, Ran Online, Ragnarok Online, Atlantica Online, Perfect World.

B. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Dikenal dengan nama *action real-time strategy (ARTS)*, dalam permainan ini seorang pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan tim pemain lainnya. Tujuannya adalah menghancurkan struktur utama tim lawan dengan bantuan unit-unit yang dikendalikan oleh komputer. Contoh MOBA adalah *Mobile legend, League of Legends, Dota 2, Heroes of Newerth, Chaos Online*.

C. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*

Massively Multiplayer Online First Person Shooter merupakan jenis game online yang menekankan pada penggunaan senjata. Pemain bisa bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibanding dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Contoh MMOFPS adalah *Point Blank, Counter Strike, Free Fire*

2.2.3. Aspek Intensitas Bermain Game Online

Aspek-aspek intensitas menurut (Chaplin, 2011), yaitu :

A. Frekuensi

Frekuensi disini adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online dalam rentang waktu yang ditentukan.

B. Lama Waktu

Lama waktu yang digunakan untuk bermain game online, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game, maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online

C. Perhatian Penuh

Yaitu mengkonsentrasikan diri pada permainan game online sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainya seperti makan, mandi, sekolah serta tidak memperdulikan apa yang ada di sekelilingnya ketika bermain game

D. Emosional

Emosi meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa. Dalam hal ini emosi merupakan reaksi dari bermain game online yang meliputi rasa suka, kegembiraan, atau marah, kesal sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional merupakan aspek- aspek utama dalam intensitas bermain game online.

2.2.4. Tingkat Intensitas dalam Bermain Game Online

Tingkatan intensitas bermain game online adalah ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain game online dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain game online, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain game online . Semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain game online, berarti semakin rendah juga intensitas bermain game

online (Agusman, 2019). Durasi bermain game dikatakan tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong sedang dan 1-2 jam tergolong rendah. Frekuensi bermain games dikatakan tinggi apabila individu bermain dengan frekuensi setiap hari, 5-7 kali dalam seminggu tergolong sedang dan 2 kali dalam seminggu tergolong rendah, Husna (dalam Sandya & Ramadhani, 2021)

(Coopers, 2012) dalam penelitiannya mengelompokkan waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain game online terbagi menjadi tiga kelompok yaitu:

1. *Light Gamers*

Pengguna game online dalam kategori *Light Gamers* menghabiskan waktu bermain game online sebanyak 1 jam/minggu untuk permainan konsol, 0,8 jam/minggu untuk permainan komputer, 1,7 jam/minggu untuk permainan smartphone dan 0,3 jam/minggu untuk permainan tablet.

2. *Medium Gamers*

Pengguna game online dalam kategori *Medium Gamers* menghabiskan waktu bermain game online sebanyak 2,7 jam/minggu untuk permainan konsol 1,8 jam/minggu untuk permainan komputer, 2,8 jam/minggu untuk permainan smartphone dan 1 jam/minggu untuk permainan tablet

3. *Heavy Gamers*

Pengguna game online dalam kategori *Heavy Gamers* menghabiskan waktu bermain game online sebanyak 6,8 jam/minggu untuk permainan konsol, 6,3 jam/minggu untuk permainan komputer, 3,5 jam/minggu untuk permainan smartphone dan 1,4 jam/minggu untuk permainan tablet.

Dimiyati & Mujiono (dalam Putri, 2018), mengemukakan bahwa tingkat intensitas digolongkan menjadi intensitas tinggi, sedang, dan rendah. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Intensitas Tinggi.

Intensitas tinggi merupakan intensitas yang berasal dari motivasi yang tinggi dimana individu berorientasi pada keberhasilan dan memiliki rasa percaya diri dalam menghadapi setiap tugas yang harus diselesaikan. Selain itu, individu merasa ia menyukai tugas tugas yang sulit serta lebih suka bekerja dengan orang lain walaupun orang tersebut kurang menyenangkan baginya. Apabila dikaitkan dengan intensitas bermain game online, individu yang memiliki intensitas yang tinggi cenderung memiliki motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan setiap level maupun setiap game yang ia mainkan sehingga akan terus-menerus bermain game online tersebut tanpa memikirkan total waktu yang digunakan.

2. Intensitas Sedang

Tingkat intensitas sedang memiliki ciri-ciri antara lain memiliki rasa kurang percaya diri dalam menghadapi tugas dan cukup mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Pada umumnya hal ini terjadi apabila motivasi yang ada dalam diri individu mulai menurun namun tidak sampai pada kategori motivasi yang rendah. Apabila dihubungkan dengan intensitas bermain game online, individu yang memiliki intensitas bermain game online yang sedang cenderung bermain dalam durasi dan frekuensi yang sedang dan bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang, namun tetap mendahulukan hal-hal yang menjadi prioritasnya.

3. Intensitas Rendah

Tingkat intensitas rendah memiliki ciri-ciri antara lain waktu mengerjakan sesuatu yang sedikit, tidak memiliki gairah untuk menghadapi suatu hal yang sulit, memiliki usaha yang sedikit dalam mengerjakan sesuatu, serta tidak menyukai kegiatan-kegiatan yang kurang memberikan manfaat terhadap dirinya. Apabila dihubungkan dengan intensitas bermain game online, individu yang memiliki intensitas yang rendah cenderung memiliki waktu yang sedikit dalam bermain game online maupun tidak memiliki gairah dalam menyelesaikan setiap permainan yang dilakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kategori tingkatan intensitas dalam bermain game online yang dilihat dari banyak nya waktu yang dihabiskan dan seberapa sering seseorang melakukan kegiatan bermain game online dalam hitungan setiap minggu. Intensitas bermain game dikatakan tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong sedang dan 1-2 jam tergolong rendah, semakin banyaknya durasi yang dihabiskan dan semakin seringnya seseorang bermain game online maka intensitas bermain game online nya semakin tinggi begitupula sebaliknya.

2.2.5. Faktor yang Mempengaruhi intensitas Bermain Game Online

Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain game online menurut (Adams & Rollings, 2010) yaitu:

A. Gender

Gender dapat mempengaruhi mempengaruhi intensitas bermain game online. Perempuan dan laki-laki sama-sama tertarik pada dunia fantasi, namun beberapa penelitian menyatakan jika seorang laki-laki lebih mudah untuk bermain game online dengan intensitas tinggi dibandingkan dengan perempuan.

B. Kondisi psikologis

Pemain termotivasi karena bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi karena bermain game memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Bermain game online dengan intensitas tinggi dapat menimbulkan masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game online.

C. Jenis Permainan

Game merupakan salah satu coping yang dilakukan untuk menghilangkan rasa stress dan kebosanan dalam kehidupan nyata. Jenis

game dapat membuat seseorang bermain dengan intensitas tinggi, hal ini dikarenakan makin beragam jenis game yang dimainkan maka akan membuat seseorang tidak mudah bosan dan membuat seseorang yang memainkannya menjadi tertantang dan termotivasi untuk memainkannya terus.

2.2.7 Keinginan Menjadi Pemain Pro/Atlet Esports

Esports merupakan bentuk olahraga elektronik yang berkembang pesat dan diakui secara global sebagai cabang olahraga prestasi. Seorang atlet esports tidak hanya sekadar bermain game untuk hiburan, melainkan berkompetisi dengan tujuan meraih kemenangan dan prestasi. Keinginan menjadi pemain pro biasanya muncul dari intensitas bermain yang tinggi, di mana remaja mulai membangun keterampilan teknis, strategi, hingga pemahaman mendalam terhadap mekanisme permainan. Menurut Hamari & Sjöblom (2020), keterlibatan intens dalam game online mampu menumbuhkan motivasi kompetitif dan mendorong pemain untuk menekuni jalur profesional.

Keinginan ini juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti komunitas game, dukungan teman sebaya, serta role model atau idola dalam dunia esports. Ketika remaja melihat keberhasilan atlet esports yang mampu memperoleh penghasilan tinggi, popularitas, bahkan dukungan pemerintah dalam ajang seperti SEA Games atau Asian Games, aspirasi untuk meniti karier serupa menjadi semakin kuat (Rosario & Sari, 2024).

Selain itu, perkembangan industri esports di Indonesia yang semakin profesional turut memberi ruang bagi lahirnya bibit-bibit atlet muda. Menurut penelitian (Rivani, 2023), peluang ekonomi dan karier yang terbuka lebar dalam ekosistem esports membuat banyak remaja memiliki keinginan serius untuk meningkatkan kemampuan mereka agar bisa direkrut ke dalam tim profesional. Hal ini menunjukkan bahwa keinginan menjadi atlet esports tidak hanya dipicu oleh kesenangan bermain, tetapi juga oleh

harapan terhadap masa depan, baik dalam aspek finansial maupun pengakuan sosial.

Dengan demikian, keinginan menjadi pemain pro merupakan hasil interaksi antara motivasi intrinsik (dorongan dari dalam, misalnya kesenangan bermain, pengembangan keterampilan, kepuasan diri) dan motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar, misalnya prestasi, hadiah, status sosial, serta dukungan komunitas). Faktor intensitas bermain game online (frekuensi dan durasi) menjadi dasar yang memperkuat pembentukan motivasi tersebut, karena semakin sering dan lama seseorang bermain, semakin tinggi pula kemungkinan terbentuknya aspirasi untuk masuk ke ranah kompetitif.

2.2.8 Konsep Motivasi, Aspirasi, dan Self-Efficacy

Motivasi adalah dorongan yang muncul dari dalam diri maupun dari luar individu yang menggerakkan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi intrinsik misalnya rasa ingin tahu, minat, atau kepuasan pribadi, sementara motivasi ekstrinsik dapat berupa penghargaan, pengakuan sosial, maupun peluang karier. Dalam konteks game online, motivasi sering muncul dari rasa senang bermain, keinginan untuk meningkatkan keterampilan, hingga harapan memperoleh prestasi. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurlaili, Santi, & Ananta, 2023) dalam *INNER Journal* menunjukkan bahwa orientasi masa depan pemain game online sangat dipengaruhi oleh dukungan sosial dan self-esteem. Hal ini menegaskan bahwa motivasi yang dimiliki remaja untuk menekuni game tidak hanya muncul dari faktor internal, tetapi juga dipengaruhi oleh dukungan lingkungan sekitar yang memperkuat motivasi mereka untuk mencapai tujuan jangka panjang.

Aspirasi adalah cita-cita atau tujuan yang ingin dicapai individu di masa depan. Aspirasi ini terbentuk dari pengalaman bermain, dukungan sosial, dan paparan terhadap role model di dunia esports. Hasil penelitian (Nurlaili, Santi, & Ananta, 2023) menekankan bahwa remaja pemain game online

yang memiliki dukungan sosial tinggi cenderung menunjukkan orientasi masa depan yang lebih jelas dan positif. Aspirasi untuk menjadi atlet esports muncul karena adanya kombinasi antara minat bermain game dan keyakinan bahwa karier di bidang ini semakin diakui secara luas, baik sebagai sumber penghasilan maupun sebagai ajang prestasi.

Self-efficacy atau efikasi diri adalah keyakinan individu atas kemampuan dirinya untuk menyelesaikan tugas atau mencapai hasil tertentu. Self-efficacy yang tinggi membuat seseorang lebih percaya diri, gigih, dan berani mengambil tantangan. Dalam konteks game online, self-efficacy berperan penting karena semakin yakin seorang pemain terhadap kemampuannya menguasai strategi dan bersaing, semakin besar pula peluang munculnya motivasi dan aspirasi menjadi pemain profesional. Sejalan dengan temuan (Nurlaili, Santi, & Ananta, 2023), remaja dengan self-esteem dan dukungan sosial tinggi memiliki orientasi masa depan yang lebih terarah. Hal ini dapat dihubungkan dengan self-efficacy, di mana keyakinan diri menjadi faktor kunci dalam menentukan pilihan karier, termasuk di bidang esports.

Dengan demikian, motivasi, aspirasi, dan self-efficacy saling melengkapi dalam membentuk orientasi masa depan remaja. Motivasi berfungsi sebagai penggerak utama, aspirasi memberikan arah tujuan, sementara self-efficacy menopang keyakinan bahwa tujuan tersebut dapat dicapai. Intensitas bermain game online—baik dari segi frekuensi maupun durasi—dapat memperkuat ketiga aspek ini, sehingga semakin besar kemungkinan munculnya keinginan untuk menekuni jalur profesional sebagai atlet esports.

2.2.9 Teori Uses And Effect

Teori Uses and Effect merupakan pengembangan dari teori Uses and Gratifications yang sebelumnya lebih menekankan pada bagaimana individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam teori Uses and Effect, fokusnya tidak hanya pada “uses” (bagaimana media

dimanfaatkan), tetapi juga pada “effects” (dampak penggunaan media terhadap perilaku, pola pikir, dan kehidupan sosial individu). Dengan kata lain, teori ini melihat audiens bukan sekadar penerima pasif, melainkan sebagai pengguna aktif media yang membuat pilihan sesuai kebutuhan, sekaligus mengakui bahwa pilihan tersebut membawa konsekuensi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Rakhmat (2019), pendekatan Uses and Effect berangkat dari asumsi bahwa individu memiliki kebutuhan yang mendorong mereka untuk mencari media tertentu, lalu dari interaksi itu lahirlah efek, baik positif maupun negatif. Dalam konteks game online, remaja menggunakan media digital sebagai sarana hiburan, interaksi sosial, serta pengembangan keterampilan. Namun, intensitas penggunaan yang tinggi dapat memberikan efek lanjutan, seperti peningkatan motivasi untuk berprestasi di bidang esports, sekaligus risiko menurunnya minat belajar bila tidak dikelola dengan baik.

Teori ini relevan untuk menjelaskan pengaruh game online terhadap remaja, karena mampu menggambarkan hubungan timbal balik antara kebutuhan pengguna dengan konsekuensi yang mereka alami. Misalnya, remaja yang sering bermain game online bukan hanya sekadar mencari hiburan, tetapi juga memperoleh efek berupa meningkatnya rasa percaya diri (*self-efficacy*), aspirasi untuk menjadi atlet esports, atau bahkan membentuk identitas diri melalui komunitas daring.

Dengan demikian, teori Uses and Effect membantu penelitian ini untuk memahami bagaimana intensitas bermain game online (uses) dapat memengaruhi keinginan remaja untuk menjadi pemain profesional esports (effects). Teori ini menegaskan bahwa media tidak hanya dipilih secara sadar oleh audiens, tetapi juga membentuk pola perilaku dan aspirasi masa depan mereka.

III. Metode Penelitian

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metodologi eksplanatif. Untuk memahami dan mempelajari suatu kejadian, peristiwa, dinamika sosial, sikap, kepercayaan, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu, maka digunakanlah metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif, menurut (Sugiyono, 2018), adalah data dari penelitian yang direpresentasikan secara numerikal dan dianalisis dengan menggunakan statistik (Sugiyono, 2018). Untuk melakukan penelitian kuantitatif, peneliti harus terlebih dahulu menentukan validitas dan reliabilitas alat ukur dan batasan ide. Hal ini menuntut objektivitas penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksplanatori berdasarkan tingkat kejelasan atau penjelasannya. Jenis penelitian ini pertama-tama menjelaskan hubungan antara variabel penelitian (sebab-akibat) dan kemudian menguji teori-teori yang dikembangkan oleh para ahli sebelumnya. Penelitian eksplanatori menjelaskan bagaimana satu variabel berhubungan dengan, berbeda dari, atau mempengaruhi variabel lainnya. Dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk menjawab pengaruh intensitas bermain game online terhadap keinginan remaja menjadi atlet pro

3.2 Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki variable bebas (*independent variable*) dan variable terikat (*dependent variable*). Dalam penelitian ini akan mencari pengaruh *cause-effect* (sebab-akibat) antara variable bebas (X) yaitu permainan game online, terhadap variable terikat (Y) keinginan menjadi atlet pro. Variabel yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (*Independent*) merupakan variabel yang dikategorikan sebagai *cause* atau sebab terpengaruhnya atau terjadinya variable terikat (*dependent*). Variabel bebas akan disebut variable X yang merepresentasikan intensitas bermain game online

2. Variabel terikat (*dependent*) merupakan variable yang dikategorikan sebagai *effect* atau variable yang dipengaruhi oleh variable bebas. Dalam penelitian ini akan disebut sebagai Variabel Y yang merepresentasikan keinginan remaja di bandar lampung menjadi atlet pro

3.3 Definisi Konseptual

Definisi konseptual menampilkan batasan yang digunakan peneliti untuk menjelaskan dan meneliti masalah agar penelitian tetap mencapai tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini, definisi konseptual yang digunakan adalah sebagai berikut

1. Permainan Game Online (X)

Permainan game online merupakan aktivitas bermain game dengan memanfaatkan jaringan internet yang memungkinkan interaksi secara daring dengan pemain lain. Untuk mengukur intensitas permainan game online, digunakan indikator berikut:

- Frekuensi

Mengacu pada seberapa sering seseorang bermain game online dalam jangka waktu tertentu (misalnya per hari atau per minggu). Frekuensi yang tinggi menunjukkan kebiasaan bermain yang rutin dan berulang. Menurut Chaplin (2006) dalam Dictionary of Psychology, frekuensi adalah jumlah kejadian atau repetisi suatu aktivitas dalam rentang waktu tertentu.

- Durasi

Mengacu pada lama waktu yang dihabiskan dalam satu sesi permainan atau dalam sehari. Durasi yang panjang dapat berpengaruh terhadap alokasi waktu untuk aktivitas lain, termasuk kegiatan belajar atau aktivitas produktif lainnya. Menurut Santrock (2011), durasi merupakan aspek kuantitatif dari suatu aktivitas yang dapat memengaruhi perilaku

2. Keinginan menjadi atlet pro (Y).

Keinginan ini dipahami sebagai dorongan internal dan eksternal yang dimiliki individu, khususnya remaja atau mahasiswa, untuk menekuni game online hingga ke level profesional, dengan tujuan memperoleh prestasi, pengakuan, maupun keuntungan finansial. Keinginan tersebut dapat diukur melalui tiga indikator utama, yaitu motivasi, aspirasi, dan self-efficacy.

- Motivasi

Motivasi adalah dorongan internal yang menggerakkan individu untuk melakukan aktivitas tertentu secara konsisten. Dalam konteks penelitian ini, motivasi mencakup semangat dan energi yang ditunjukkan pemain game online untuk meningkatkan keterampilan bermain, mengikuti latihan, serta berpartisipasi dalam kompetisi. Menurut Sardiman (2018), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu.

- Aspirasi

Aspirasi adalah cita-cita, harapan, atau tujuan jangka panjang yang ingin dicapai individu. Dalam konteks game online, aspirasi dapat berupa keinginan untuk menjadi atlet profesional, bergabung dengan tim esports, atau meraih prestasi di tingkat nasional maupun internasional. Menurut Nurihsan (2018), aspirasi merupakan gambaran mengenai harapan yang ingin diwujudkan di masa depan sebagai bagian dari perkembangan motivasi diri.

- Self-Efficacy

Self-efficacy adalah keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas atau menghadapi tantangan. Dalam konteks penelitian ini, self-efficacy mencakup rasa percaya diri pemain game online dalam menghadapi lawan, menguasai strategi permainan, serta mencapai prestasi di ranah kompetitif. Menurut Bandura (1997), self-efficacy adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengorganisasi dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional variable pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut

Tabel 3. 12 Definisi Operasional

Variabel	Dimensi	Instrumen	Skala Pengukuran
Permainan game online (X)	Frekuensi	1. Saya bermain game online setiap hari. 2. Saya lebih sering bermain game online dibanding melakukan aktivitas akademik. 3. Saya bermain game online lebih dari sekali dalam sehari. 4. Saya bermain game online bahkan ketika ada tugas akademik yang harus diselesaikan. 5. Saya merasa sulit untuk mengurangi frekuensi bermain game online. 6. Saya bermain game online ketika sedang bosan. 7. Saya bermain game online bersama teman. 8. Saya membuka aplikasi game online lebih dari dua kali sehari. 9. Saya bermain game online saat jam kosong. 10. Saya bermain game online setiap kali mendapatkan notifikasi game. 11. Saya bermain game online ketika merasa stres.	Skala likert

Variabel	Dimensi	Instrumen	Skala Pengukuran
		12. Saya lebih sering membuka game daripada media sosial. 13. Saya tidak bisa melewatkan satu hari tanpa bermain game online	
	Durasi	1. Saya bermain game online dalam waktu yang lama tanpa merasa bosan. 2. Saya menghabiskan sebagian besar waktu luang saya untuk bermain game online. 3. Saya bermain game online lebih lama dari yang saya rencanakan. 4. Saya bermain game online dalam durasi yang panjang sebelum tidur. 5. Saya merasa sulit mengatur waktu bermain game online agar tidak mengganggu aktivitas belajar. 6. Saya pernah bermain game online dalam sehari selama lebih dari 4 jam. 7. Saya biasanya bermain game online tanpa memperhatikan waktu. 8. Saya menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk satu jenis game.	Skala likert

Variabel	Dimensi	Instrumen	Skala Pengukuran
		9. Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain game dibandingkan belajar. 10. Saya pernah melewatkan jam makan karena terlalu lama bermain game. 11. Saya pernah melewatkan kegiatan penting karena bermain terlalu lama. 12. Saya menunda tidur karena bermain game online terlalu lama. 13. Saya bisa bermain game online sepanjang hari tanpa merasa lelah.	
Keinginan menjadi atlet pro (Y)	Motivasi	1. Saya merasa termotivasi untuk bermain game online secara serius. 2. Saya memiliki semangat tinggi untuk meningkatkan keterampilan bermain game online. 3. Saya berlatih bermain game online secara rutin untuk menjadi lebih baik. 4. Saya merasa bermain game online memberikan tantangan yang mendorong saya untuk berkembang. 5. Saya termotivasi untuk berlatih agar dapat meningkatkan kemampuan	Skala likert

Variabel	Dimensi	Instrumen	Skala Pengukuran
		dalam bermain game online. 6. Saya merasa puas ketika berhasil meningkatkan level atau peringkat dalam game. 7. Saya berusaha keras agar dapat bersaing dengan pemain game online lainnya. 8. Saya merasa game online dapat menjadi jalan untuk mencapai prestasi. 9. Saya bersemangat ketika mendapatkan kesempatan bermain bersama tim. 10. Saya termotivasi untuk terus belajar dari pemain lain atau pemain profesional agar kemampuan saya meningkat. 11. Saya termotivasi untuk membuktikan kemampuan saya kepada orang lain melalui game online. 12. Saya memiliki dorongan kuat untuk menjadikan game online lebih dari sekadar hiburan. 13. Saya merasa bermain game online dapat membawa saya ke arah yang lebih serius, seperti menjadi atlet esports. 14. Saya tetap bersemangat untuk bermain meskipun	

Variabel	Dimensi	Instrumen	Skala Pengukuran
		menghadapi kekalahan dalam game online. 15. Saya memiliki motivasi tinggi untuk mencapai kesuksesan dalam dunia game online.	
	Aspirasi	1. Saya bercita-cita untuk menjadi atlet esports profesional. 2. Saya memiliki harapan untuk bisa berkarier di dunia esports. 3. Saya beraspirasi untuk mengikuti turnamen esports tingkat nasional. 4. Saya ingin suatu saat bisa bermain dalam kompetisi esports tingkat internasional. 5. Saya memiliki impian untuk bergabung dengan tim esports profesional. 6. Saya ingin mendapatkan pengakuan sebagai pemain game online yang handal. 7. Saya memiliki tujuan untuk memperoleh prestasi melalui game online. 8. Saya beraspirasi untuk menjadikan game online sebagai karier masa depan. 9. Saya ingin menjadikan keahlian dalam game online sebagai kebanggaan diri. 10. Saya memiliki cita-cita untuk menjadikan game	Skala likert

Variabel	Dimensi	Instrumen	Skala Pengukuran
		online sebagai sumber penghasilan. 11. Saya beraspirasi agar suatu saat bisa menjadi panutan dalam dunia esports. 12. Saya ingin mengembangkan karier dalam bidang esports secara serius. 13. Saya memiliki harapan untuk diakui di kalangan gamer profesional. 14. Saya ingin menjadikan prestasi di bidang game online sebagai bagian dari hidup saya. 15. Saya beraspirasi untuk terus berkembang hingga mencapai level tertinggi dalam esports.	
	Self Efficacy	1. Saya yakin dapat menguasai strategi permainan game online dengan baik. 2. Saya percaya pada kemampuan diri saya untuk menghadapi lawan yang lebih kuat. 3. Saya merasa mampu menguasai berbagai karakter atau role dalam game online. 4. Saya yakin bisa beradaptasi dengan cepat pada update atau perubahan game.	Skala likert

Variabel	Dimensi	Instrumen	Skala Pengukuran
		5. Saya percaya diri untuk bermain dalam tim dengan koordinasi yang baik. 6. Saya yakin mampu memimpin tim dalam situasi pertandingan yang sulit. 7. Saya merasa mampu menjaga konsistensi performa dalam bermain game online. 8. Saya percaya dapat terus meningkatkan kemampuan bermain dengan latihan rutin. 9. Saya yakin bisa menghadapi tekanan saat mengikuti turnamen game online. 10. Saya merasa mampu membuat keputusan cepat dalam situasi permainan yang menegangkan. 11. Saya percaya diri untuk bersaing dengan pemain dari berbagai daerah atau negara. 12. Saya yakin bisa mengatur waktu antara bermain game dan aktivitas lain dengan baik. 13. Saya merasa mampu mengatasi rasa takut kalah dalam pertandingan. 14. Saya percaya bahwa kemampuan saya dalam	

Variabel	Dimensi	Instrumen	Skala Pengukuran
		game online bisa membawa saya menjadi atlet esports. 15. Saya yakin dapat mencapai target pribadi dalam dunia game online.	

3.5 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kategori untuk generalisasi yang terdiri atas barang atau orang dengan atribut tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dianalisis sebelum kesimpulan dibuat (Sugiyono, 2018: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja di bandar lampung yang bermain game online secara *intens* ataupun yang sudah sering mengikuti turnamen game online, yang jumlah nya tidak di ketahui secara pasti. Adapun kriteria remaja menurut (Papalia, 2021) remaja di bagi menjadi 3 tahapan yaitu

- a. Remaja awal dengan rentan umur (12-15 tahun)
- b. Remaja menengah dengan rentan umur (15-18 tahun)
- c. Remaja akhir dengan rentan umur (18-21 tahun)

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti mengambil remaja menengah dan remaja akhir sebagai populasi

2. Sampel

Sampel dianggap mewakili populasi secara keseluruhan karena sampel merupakan bagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diselidiki. Peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari suatu populasi jika populasi terlalu besar bagi mereka untuk menyelidiki seluruh populasi karena alasan apa pun (seperti kurangnya sumber daya, waktu, atau tenaga) (Sugiyono, 2018). Dikarena jumlah populasi yang relatif banyak, Penelitian ini menggunakan Teknik *Simple Random Sampling* dengan menggunakan rumus Lemeshow dalam menentukan banyaknya jumlah sampel. Teknik *Simple Random Sampling* merupakan metode pengambilan sampel di mana

setiap individu dalam populasi memiliki peluang yang sama dan adil untuk terpilih menjadi anggota sampel, tanpa memperhatikan strata atau karakteristik tertentu. Sejalan dengan hal tersebut (Sugiyono, 2013) menjelaskan bahwa “pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu”. Dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* mampu memberikan jawaban yang lebih akurat terhadap populasi tanpa memperhatikan strata anggota populasi yang dipilih menjadi anggota sampel

Berikut ini rumus Lemeshow:

$$n = \frac{z^2 \cdot P \cdot (1-P)}{d^2}$$

Keterangan : n = Jumlah sampel

Z = Nilai berdasarkan kepercayaan

P = Proporsi populasi yang tidak di ketahui

q = 1-p

d = nilai tingkat kesalahan

Untuk Nilai Z

99% => 2.526

95% => 1.960

90% => 1.645

Untuk Nilai P

0,5 => 0,25

0,4 => 0,24

0,3 => 0,21

0,2 => 0,16

0,1 => 0,09

Dari rumusan tersebut maka peneliti menggunakan rumus Lemeshow untuk penentuan jumlah sample, dengan nilai Z atau nilai berdasarkan kepercayaan yaitu 95%, nilai P atau nilai proporsi estimasi maximal yaitu 0,5 dan nilai D atau nilai tingkat kesalahan (*margin error*) yaitu 10%

$$\begin{aligned} n &= \frac{1,96^2 \cdot 0,5 (1-0,5)}{0,1^2} \\ &= \frac{3,8416 \cdot 0,5 \cdot (0,5)}{0,01} \\ &= \frac{0,9604}{0,01} = 96,04 \end{aligned}$$

Maka berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Lemeshow di atas, sampel penelitian ini adalah sebanyak 96,04 yang dibulatkan menjadi 100 orang responden.

3.6 Jenis dan Sumber data

Data adalah informasi dalam bentuk catatan yang berkorelasi dengan bukti kebenaran, atau bahan yang dikutip dalam penelitian yang digunakan untuk mendukung penyelidikan. Jenis dan tempat data disusun dari yang primer hingga sekunder, dan dari yang paling jelas hingga yang paling ambigu atau tidak jelas. Data dipisahkan menjadi data primer dan sekunder menurut sumbernya. Data primer dan sekunder digunakan dalam investigasi ini, dengan rincian:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang benar-benar diperoleh dan dikumpulkan oleh peneliti dari sumber-sumber yang ada di lapangan. Hasil dari penyebaran kuesioner kepada remaja di bandar lampung menjadi sumber data primer dalam penelitian ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang telah dikumpulkan dan diolah oleh pihak lain sebelum tersedia untuk digunakan. Data sekunder dari penelitian

terdahulu yang relevan, buku, jurnal, publikasi, dan sumber literatur lainnya digunakan dalam penelitian ini.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data kuesioner dan tinjauan literatur digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan isu-isu yang dikaji dalam penelitian ini.

1. Kuisisioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data di mana partisipan diberikan daftar pertanyaan tertulis untuk diisi (Sugiyono, 2018). Tujuan dari kuesioner adalah untuk memastikan sudut pandang responden. Dalam hal ini, jawaban yang diberikan hanya memberikan tanda yang pasti pada solusi potensial yang ditawarkan sebagai tanggapan atas klaim. Skala Likert digunakan dalam kuesioner penelitian ini. Dengan Skala Likert, seseorang dapat mengukur sikap, keyakinan, dan persepsi individu atau kelompok tentang isu-isu sosial. Skala Likert digunakan untuk mentransformasikan variabel yang perlu diukur menjadi indikator variabel. Selanjutnya, indikator tersebut dijadikan sebagai dasar untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Serangkaian pernyataan mulai dari positif hingga negatif membentuk skala Likert. Kata sifat bipolar ini digunakan untuk menyusun daftar periksa dan cek dalam garis kontinum. Pada penelitian ini, peneliti membuat daftar pertanyaan pada kuesioner bertujuan untuk mengumpulkan data secara tertulis dari responden untuk mengetahui pengaruh dari intensitas bermain game online terhadap minat belajar remaja di bandr lampung. Dalam penelitian ini, digunakan skala Likert 5 poin sebagai alat ukur untuk mengkaji dan mengukur tanggapan responden terhadap variabel yang diteliti, yaitu intensitas bermain game online (variabel X) dan minat belajar (variabel Y). Skala Likert dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932 sebagai pendekatan yang sistematis untuk mengukur sikap dan persepsi individu terhadap suatu objek sosial. Skala ini merupakan jenis skala yang paling umum digunakan dalam penelitian kuantitatif sosial karena

kesederhanaannya dalam mengumpulkan data serta fleksibilitasnya dalam mengukur persepsi, sikap, dan kecenderungan perilaku.

Skala Likert 5 poin merupakan jenis skala ordinal yang memberikan lima alternatif jawaban terhadap setiap item pernyataan yang diajukan. Lima tingkat jawaban tersebut mencerminkan derajat persetujuan atau sikap responden terhadap pernyataan tertentu. Adapun kategori penilaiannya adalah sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Setuju (STS) — diberi skor 1
2. Tidak Setuju (TS) — diberi skor 2
3. Netral (N) — diberi skor 3
4. Setuju (S) — diberi skor 4
5. Sangat Setuju (SS) — diberi skor 5

Setiap jawaban dari responden akan dikonversi ke dalam bentuk angka agar dapat diolah secara statistik. Skor total dari masing-masing responden kemudian akan digunakan untuk mengetahui kategori intensitas atau kecenderungan respon mereka terhadap aspek yang diteliti. Penggunaan skala 5 poin ini dianggap efektif karena memberi cukup variasi jawaban namun tidak membingungkan responden dengan terlalu banyak pilihan, sebagaimana yang bisa terjadi pada skala 7 atau 10 poin.

Skala ini juga memberikan keseimbangan karena adanya pilihan tengah yaitu “Netral,” yang memungkinkan responden untuk menyatakan ketidaktundukan terhadap salah satu kutub ekstrem. Hal ini sangat membantu ketika responden merasa tidak memiliki opini yang kuat terhadap suatu pernyataan, sehingga meningkatkan keakuratan data yang diperoleh. Dalam konteks penelitian ini, skala Likert digunakan untuk mengukur dua variabel utama:

1. Variabel X (Intensitas Bermain Game Online) diukur melalui dua indikator, yaitu frekuensi dan durasi. Responden akan diminta menjawab sejauh mana mereka sering bermain game dan berapa lama waktu yang mereka habiskan.

2. Variabel Y (Keinginan Menjadi Pemain Pro) diukur melalui tiga indikator, yaitu motivasi, aspirasi, dan *self-efficacy*. Responden akan diminta untuk mengungkapkan seberapa besar perhatian dan konsentrasi mereka dalam belajar setelah bermain game, serta pengaruh lingkungan sekitarnya.

Penggunaan skala Likert 5 poin dalam penelitian ini memungkinkan peneliti untuk:

1. Mengubah opini atau sikap subjektif responden ke dalam bentuk data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik.
2. Menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi sebagai gambaran umum kecenderungan responden.
3. Melakukan uji validitas, reliabilitas, dan uji statistik lainnya (seperti korelasi dan regresi).

Menurut Sugiyono (2017), skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Oleh karena itu, penggunaan skala ini sangat tepat dalam penelitian sosial dan pendidikan seperti penelitian ini, yang menelaah hubungan antara perilaku bermain game dan dampaknya terhadap minat belajar remaja. Secara keseluruhan, skala Likert 5 poin dipilih dalam penelitian ini karena mampu memberikan hasil pengukuran yang akurat, mudah dianalisis, serta mampu menjembatani perbedaan persepsi responden terhadap suatu pernyataan. Dengan demikian, data yang diperoleh melalui skala ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif dan valid mengenai fenomena yang diteliti.

2. Studi Pustaka

Tujuan dari studi pustaka ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang penelitian yang telah dilakukan dari buku, jurnal ilmiah, dan situs web. Pendekatan ini berfungsi sebagai landasan teori yang memadai untuk mengidentifikasi variabel yang akan diukur dan untuk memeriksa hasil penelitian sebelumnya.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Output dari pengukuran statistik atau numerik terhadap keberadaan variabel adalah data penelitian kuantitatif. Gejala yang diteliti dan diamati adalah variabel yang diukur. Data interval adalah data yang diperoleh dari pengukuran variabel penelitian. Semua siap untuk dibedah. Untuk mendapatkan data yang komprehensif dari setiap objek dari setiap variabel yang diteliti, maka dilakukan pengolahan data yang terdiri dari modifikasi data, transformasi data (pengkodean), dan penyajian data. Berikut ini adalah metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. *Editing*, adalah Mengedit data dan meninjau data yang diperoleh dari melakukan survei.
2. *Coding*, adalah Pengkodean data dengan memberikan koding khusus terhadap jawaban responden atas kuisisioner untuk pengolahan data.
3. *Tabulating*, membuat data dalam tabel berdasarkan tanggapan dalam kategori yang sama untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan.

3.9 Uji Validitas Dan Uji Reabilitas

1. Uji Validitas

Persyaratan untuk lolos validitas menjadi semakin penting untuk mendapatkan skala yang valid. Validitas, atau validasi, menurut Saifuddin Azwar, adalah suatu alat untuk menilai ketepatan skala berkenaan dengan tujuan penggunaan pengukurannya (Sugiyono, 2018). Untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian adalah asli, maka harus melalui tahap uji coba terlebih dahulu dengan responden. Pada lampiran terdapat tabulasi data asli dari hasil uji coba kuesioner penyesuaian diri ini. Korelasi *product moment* digunakan dalam uji validitas instrumen dengan bantuan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for Social Science*).

Kriteria pengujian validitas menggunakan product moment, sebagai berikut menurut (Sugiyono, 2018) :

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan valid

2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan tidak valid

Uji validasi dapat dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment* dimana skor untuk setiap item berkorelasi dengan skor total. Skor total itu sendiri adalah skor yang diperoleh dari total skor instrumen.

Cara pengujian validitas dilakukan dengan menghitung korelasi antar skor masing-masing pertanyaan dan skor total dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2]} \sqrt{[n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Korelasi *product moment*
- x : nilai variable independent (X)
- y : nilai variable dependen (Y)
- n : jumlah dari responden

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas terhadap instrumen penelitian yang berupa kuesioner. Uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana data dari dua atau lebih pengukuran terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama konsisten satu sama lain. Reliabilitas suatu kuesioner dapat diukur sebagai alat untuk menentukan suatu variabel atau konstruk (Ghozali, 2013). Ketika jawaban responden terhadap suatu kuesioner tetap konstan atau stabil dari waktu ke waktu, maka kuesioner tersebut dianggap reliabel. Uji reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS. Untuk mengukur realibilitas dilakukan dengan menghitung uji statistik *Cronbach Alpha*. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan *cronbach Alpha* > 0.60 (Ghozali, 2013). Adapun rumus reliabilitas adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2_1}{\sum \sigma^2} \right]$$

Keterangan :

1. α : nilai reliabilitas
2. k : jumlah item pertanyaan
3. Σ : nilai varian masing masing item
4. α^2_1 : nilai varian total

3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah langkah dalam penelitian kuantitatif yang dilakukan setelah mengumpulkan informasi dari semua responden dan sumber eksternal. Peneliti dapat lebih mudah menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis dengan memanfaatkan alat analisis data. Pendekatan analisis statistik digunakan dalam teknik analisis data. (Sugiyono, 2018:188).

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini berfungsi untuk menilai apakah data yang diperoleh berasal data berdistribusi normal atau tidak normal. Dalam penelitian ini menggunakan pengukuran normalitas melalui uji *one sample kolmogorov-smirnov* melalui bantuan SPSS 25. Pengujian dapat dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi.

Kriteria pengambilan Keputusan berdasarkan sebagai berikut :

- a) Jika nilai Signifikasi > 0.05 , maka nilai residual berdistribusi normal
- b) Jika nilai Signifikasi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal

2. Analisis regresi linier sederhana

Tujuan dari analisis regresi linier sederhana adalah untuk memastikan bagaimana satu variabel mempengaruhi variabel lainnya. Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y), di mana dalam penelitian ini yaitu hubungan antara intensitas bermain game online (X) dengan keinginan remaja menjadi pemain pro (Y). Menurut Sugiyono (2018) bentuk umum linier sederhana ini adalah :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

$\hat{Y}$: Nilai yang diprediksikan (variable dependen)

a : Konstanta

X : nilai variable independent

b : koefisien regresi

3. Uji koefisien determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) digunakan uji determinasi (R^2). Semakin kuat variabel X dapat mempengaruhi variabel Y, maka semakin tinggi nilai R^2 -nya (Sugiyono, 2018: 248). Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung uji determinasi:

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan

Kd : koefisien determinasi atau nilai perubahan variable Y oleh variable X

r^2 : kuadrat koefisien korelasi

100% : persentase pengkali

Hasil dari uji determinasi akan menunjukkan nilai berupa persentase besaran pengaruh variabel X yaitu intensitas bermain game online terhadap keinginan remaja menjadi pemain pro (Y)

1. Uji Hipotesis

Untuk memutuskan apakah akan menerima atau menolak hipotesis, tahap terakhir dari analisis data dalam penelitian ini adalah pengujian hipotesis. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat hubungan yang konsisten dan dapat diandalkan antara variabel independen dan dependen. Dengan kata lain, signifikansi pengujian hipotesis parsial implisit dari hipotesis penelitian ini dievaluasi dengan menggunakan koefisien korelasi. Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2018), rumusnya adalah sebagai berikut:

$$t = r \frac{\sqrt{n-r}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t : statistic t dengan derajat kebebasan (dk) = n-1

r : koefisien korelasi yang ditemukan

n : banyaknya data

Kriteria pengambilan keputusan untuk hipotesis yang diajukan adalah

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya, ada pengaruh yang signifikan antar variabel yang diteliti.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_2 ditolak, artinya, tidak ada pengaruh yang signifikan antar variabel yang diteliti.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah di uraian pada bab sebelumnya maka dapat diberikan kesimpulan bahwa variabel permainan *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keinginan menjadi atlet *pro* di Bandar Lampung terlihat dari nilai hitung koefisien determinasi sebesar 29,6% yang berarti pengaruh variable x terhadap y sebesar 29,6% serta nilai t_{hitung} variabel permainan *game online* sebesar 6.422, sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,660 karena $t_{hitung} 6.422 > t_{tabel} 1,660$ serta nilai signifikansi (*sig.*) sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *game online* yang dilakukan remaja, baik dari segi frekuensi, durasi, maupun keterlibatan dalam aktivitas permainan, maka semakin besar pula keinginan mereka untuk menekuni jalur karier sebagai atlet profesional *esports*.

Adanya pengaruh yang signifikan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game online* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga membentuk motivasi, aspirasi, dan *self-efficacy* remaja, sehingga mereka terdorong untuk menguasai strategi, bersaing secara kompetitif, serta menetapkan tujuan tinggi seperti berpartisipasi dalam turnamen, bergabung dengan tim profesional, dan menjadikan *game online* sebagai jalur karier masa depan. Pengalaman bermain yang intensif memunculkan aspirasi untuk meraih prestasi, memperoleh penghasilan, dan mendapatkan pengakuan sosial, menjadikan *game online* sebagai pintu masuk ke ekosistem industri *esports* yang berkembang pesat di Indonesia maupun global.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat kemukakan, di antaranya yaitu:

1. Bagi remaja di Kota Bandar Lampung hendaknya membuat jadwal bermain *game online* yang seimbang dengan aktivitas akademik dan sosial agar intensitas bermain tetap produktif. Mereka dapat mengikuti pelatihan atau *bootcamp esports* untuk meningkatkan keterampilan teknis, strategi, dan

kemampuan kerja tim secara profesional. Selain itu, remaja dianjurkan untuk menetapkan target pencapaian pribadi dalam *game online*, misalnya mengikuti turnamen lokal atau bergabung dengan komunitas *esports*, sehingga motivasi, aspirasi, dan *self-efficacy* mereka berkembang secara terarah. Orang tua dan guru juga dapat mendukung dengan menyediakan bimbingan dan pengawasan agar *game online* menjadi sarana pengembangan diri, bukan sekadar hiburan.

2. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya mengembangkan penelitian ini dengan menguji intervensi praktis, misalnya program pelatihan *esports* terstruktur untuk remaja, atau membandingkan efek penggunaan *game online* di berbagai platform terhadap motivasi dan aspirasi atlet muda. Penelitian juga bisa mengukur pengaruh dukungan sosial, fasilitas, dan peran mentor *esports* terhadap perkembangan *self-efficacy* dan orientasi karier profesional remaja, sehingga temuan lebih aplikatif dan dapat dijadikan acuan bagi pengembangan industri *esports* di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Chaplin, J. P. (2009). *Dictionary of Psychology*. Penerjemah: Kartini Kartono. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.
- McQuail, D. (2010). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Papalia, D. E., Old, S. W., Feldman, & R. D. (2001). *Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development*. New York: McGraw-Hill.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. (2017). *Psikologi Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Jurnal

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life*. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2017). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*.
- Dhea Fatmawaty, dkk. (2024). "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Banda Aceh".
- Gentile, D. A., et al. (2011). *The Effects of Video Game Playing on Attention Problems in Children and Adolescents*. *Journal of Pediatrics*.
- Goleman, D. (2013). *Focus: The Hidden Driver of Excellence*.
- Griffiths, M. D. (2018). *The Educational Benefits of Video Games*. *Education and Health Journal*, 36(1), 47–53.

Krisca Renanda Aprilistiandita, dkk. (2020). "Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Monopoli Keragaman Suku (Morasu) Kelas IVB di SDN 2 Surodakan Kabupaten Trenggalek".

Maftuh Bastul Birri, dkk. (2022). "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang".

Newzoo. (2023). *Global Games Market Report*.

Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*.

Price Water House Coopers. (2012). *Video Game and Content Consumption*.

Sadya, S. N. & Ramadhani, A. (2021). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*.

Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*.

Cunningham, G. B., Billings, A. C., & Wenner, L. A. (2021). *Esports communication: Competitive gaming, media, and the pursuit of prestige*. Routledge.

Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2021). *Theories of human communication* (12th ed.). Waveland Press

West, R., & Turner, L. H. (2021). *Introducing communication theory: Analysis and application* (7th ed.). McGraw-Hill Education.

Skripsi

Agusman, R. (2019). *Hubungan antara Stres Akademik dengan Intensitas Bermain Game Online (Studi Korelasional Terhadap Siswa SMA PGRI 2 Padang)*.

Faisal Anugrah. (2023). *Studi Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online pada Remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan*.

Muttaqin, A. H. S. (2018). *Game Online Indoplay Capsa Susun Menurut Hukum Islam*.

Putri, N. F. R. (2018). *Hubungan Antara Self Control Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah*.

Rachel O. S. Sitanggang. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar*.

Trimurwani, Rodiyatin Puput. (2017). *Pengaruh Minat Belajar Lingkungan Keluarga dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN Nglawak Kertosono*.

Artikel

CNN Indonesia, 2022. Cara dan Syarat Jadi Atlet Esports: Jago Eksakta dan dari Usia Muda (<https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20220216210328-178-760190/cara-dan-syarat-jadi-atlet-esports-jago-eksakta-dan-dari-usia-muda/2>.) di akses pada tanggal 20 April 2025

Dinar, Barokah. 2011. Indikator Minat Belajar Siswa. (online). (<https://pedomanskripsi.blogspot.com/2011/07/>), diakses tanggal 20 Febuari 2025).

Valkenburg, P. M., Peter, J., & Walther, J. B. (2021). Media effects: Theory and research. *Annual Review of Psychology*, 72, 315–344. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010419-050742>