

# HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE CLASH OF CLANS* TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK UNIVERSITAS RIAU

Oleh :

**Rahmadi Saputra**

*Email:* [rahmadisaputra008@gmail.com](mailto:rahmadisaputra008@gmail.com)

**Pembimbing :** Suyanto, S.Sos, M.Sc

Jurusan Ilmu komunikasi - Konsentrasi Manajemen Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik  
Universitas Riau

Kampus Bina Widya jl. H.R soebrantas Km. 12,5 simp.  
Baru Pekanbaru 28293 – Telp/Fax. 0761-63277

Mahasiswa merupakan bagian dari masyarakat dan kalangan akademis perlu dipersiapkan dengan kemajuan era teknologi khususnya media baru, agar mahasiswa mampu menggunakan media dengan cerdas dan efektif. Media baru harus menjadi pengetahuan wajib yang harus dikuasai oleh setiap mahasiswa, terutama mahasiswa Universitas Riau. *Game online clash of clans* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan

Namun, Karena *game online clash of clans* ini merupakan permainan *game online* yang dimainkan pada *smartphone*, sehingga memudahkan para pemain memainkan permainan ini dimana saja dan kapan saja, serta memerlukan durasi bermain yang cukup lama dalam menyelesaikan permainan *game online clash of clans* ini, maka ada kemungkinan bahwa *game online clash of clans* ini menyebabkan kecanduan bagi para pemainnya.

Konsep teori yang peneliti gunakan adalah teori ketergantungan. Teori Ketergantungan Sistem Media semakinseseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipuaskan oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga semakin besar pengaruh yang dimiliki media. J. Baran

Penelitian ini adalah penelitian Survei Eksplanatif Kuantitatif. Untuk mengukur kekuatan antara dua variabel, yaitu kecanduan *game online clash of clans* sebagai variabel independen dan prestasi akademik sebagai variabel dependen, digunakan *korelasi product moment* atau sering juga disebut korelasi sederhana.

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung} 0,786$  dengan tingkat probabilitas 0.000. Oleh karena tingkat probabilitas  $< 0.05$  maka artinya ada korelasi Kecanduan Game COC terhadap Prestasi Akademik mahasiswa.

***Kata Kunci:*** *Kecanduan Game Online dan Prestasi Akademik*

**Relationship Addiction Online Game Clash Of Clans Against Student Academic Achievement of Communication Sciences Faculty of Social and Political Sciences, University of Riau**

**By :Rahmadi Saputra**

*Counselor : Suyanto, S.Sos, M.Sc*

***Abstract***

*Students are part of society and the academic community needs to be prepared with advances in technology, especially new media era, so that students are able to use the media intelligently and effectively. The new media should be mandatory knowledge that must be overcome by every student, especially students of the University of Riau. Online game Clash of Clans is a game that can be accessed by many players, in which the machines are used for players connected by a network*

*However, because the online game Clash of Clans is puzzle online games played on smartphones, making it easier for the players to play this game anywhere and anytime, as well as requiring the duration of playing long enough to complete the game online game Clash of Clans, then there the possibility that the online game clash of Clans is an addiction for his players.*

*The concept of the theory that the researchers use a dependency theory. Media System Dependency Theory getting someone's needs to be satisfied by the use of the media, the more important the role of the media in people's lives, so the greater the influence the media. J. Baran*

*This research is an explanatory Quantitative Survey. To measure the force between two variables, are addicted to online games Clash of Clans as independent variables and academic achievement as the dependent variable, used product moment correlation, or often called simple correlation.*

*From the calculation results obtained by value  $t_{hitung} 0,786$  with a probability level of 0.000. Therefore, the probability level  $< 0.05$  then it means there is no correlation Addiction Game COC to student academic achievement.*

*Keywords: Kencanduan Online Game and Achievement*

## PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan media komunikasi sangat begitu pesat, baik media cetak maupun media elektronik. Setiap hari kita dihadapkan oleh berbagai informasi dari berbagai macam media. Perkembangan media ini bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan manusia akan informasi serta mempermudah manusia menjalani aktivitas kehidupan. Selain kebutuhan akan informasi manusia juga memerlukan kebutuhan hiburan atau berekreasi karena dapat memberikan kesegaran baik fisik maupun psikis sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru jika tidak dilakukan secara berlebihan.

Kehidupan manusia saat ini tidak lepas dari keberadaan *new media* dalam berbagai bentuk diantaranya *internet dan smartphone* yang memudahkan manusia untuk mencari informasi, saling berinteraksi, bersosialisasi, dan melakukan aktivitas lainnya. Di Indonesia, popularitas *new media* pun mengalami pergerakan menuju trend *online mobile*.

Media baru menciptakan sesuatu yang terlihat seperti interaksi, tetapi tidak mirip dengan interaksi tatap muka yang sebenarnya. Contoh dari media yang sangat mempresentasikan media baru adalah *internet dan smartphone* (Littlejohn, 2009:415). Teknologi media baru inilah yang semakin memperbesar dan mempermudah arus informasi, sehingga kini setiap orang dapat mengakses informasi apapun dan saling terhubung tanpa terhalang oleh kendala jarak dan waktu.

Penggunaan *internet* di Indonesia didukung oleh pertumbuhan penjualan *smartphone* di Indonesia seperti yang dilansir pada Okezone.com tercatat bahwa pada tahun 2013 Indonesia merupakan pasar *smartphone* terbesar di Asia Tenggara dengan total penjualan mencapai 14,8 juta unit atau senilai USD 3.33 miliar setara dengan 39,4 triliun. Menurut penyelenggara Indonesia Cellular Show 2014, Dyandra Promosindo dengan angka itu, Indonesia berkontribusi sekitar 30% bagi total penjualan *smartphone* di Asia Tenggara, diikuti Thailand dan Malaysia, mengutip laporan lembaga riset GFK Asia (<http://techno.okezone.com/read/2014/06/04/57/993971/indonesia-penyumbang-besar->

[penjualan-smartphone-di-asia](http://techno.okezone.com/read/2014/06/04/57/993971/indonesia-penyumbang-besar-penjualan-smartphone-di-asia) tenggara di akses pada 20 April 2016).

Berdasarkan situs berita okezone.com, pada akhir 2015 diperkirakan sekitar 55 juta pengguna *smartphone* di Indonesia. Sedangkan total pertumbuhannya mencapai 37,1%. Pertumbuhan pengguna *smartphone* yang besar ini mengakibatkan bertumbuhnya pula pengguna *internet* di Tanah Air. Sebab rata-rata pengguna mengakses *internet* menggunakan *smartphone*.

Mengutip data yang dimiliki oleh *eMarketer*, Sabtu (19/09/2015), meski di kawasan Negara Asia Pasifik seperti China, India, dan Indonesia terjadi kesenjangan untuk mengakses *internet* antara perkotaan dan perdesaan akibat persoalan infrastruktur, pertumbuhan akses *internet* di Asia Pasifik tetap terjadi hingga 8,2% di tahun 2015. *eMarketer* juga memperkirakan bahwa pada tahun 2016 hingga 2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus bertambah. Angka pertumbuhannya pun sangat fantastis, pada tahun 2016 akan ada 65,2 juta pengguna *smartphone*, sedangkan tahun 2017 akan ada sekitar 74,9 juta pengguna *smartphone*. Adapun pada tahun 2018 dan 2019 diperkirakan akan terus tumbuh sekitar 83,5 juta hingga 92 juta pengguna *smartphone* di Indonesia. Secara keseluruhan, menurut data yang dimiliki *eMarketer*, total pengguna *smartphone* di Asia Pasifik akan mencapai 2,51 miliar di akhir tahun 2015 (<http://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-penggunasmartph-one-di-indonesia-capai-55-juta> diakses pada 20 April 2016).

Perkembangan media baru yang begitu pesat memberikan pilihan yang beragam pada masyarakat untuk memilih dan menggunakan media baru dalam upaya pemenuhan kebutuhan, baik kebutuhan bisnis, kebutuhan sosial, dan hiburan. Hal tersebut salah satunya dapat terpenuhi dengan kehadiran media baru *internet dan smartphone*.

Mahasiswa merupakan bagian dari masyarakat dan kalangan akademis perlu dipersiapkan dengan kemajuan era teknologi khususnya media baru, agar mahasiswa mampu menggunakan media dengan cerdas dan efektif. Media baru harus menjadi

pengetahuan wajib yang harus dikuasai oleh setiap mahasiswa, terutama mahasiswa Universitas Riau agar mereka siap dan mampu menghadapi tantangan-tantangan di era teknologi yang berkembang sangat pesat, terlebih lagi dalam menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari. Sebagai mahasiswa mau tidak mau mahasiswa pasti berhadapan dengan media baru, sebagai contoh dalam proses pencarian tugas atau bahan materi kuliah, dan dalam proses pengisian kartu rencana studi semua dilakukan secara *online*.

*Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Seiring dengan perkembangan zaman saat ini *game online* sudah lebih *mobile* tidak lagi hanya bisa dimainkan melalui PC atau *computer* tapi pada saat ini *gameonline* sudah dapat di download dan di mainkan dengan mudah melalui *smartphone* asalkan *smartphone* tersebut terkoneksi internet.

Permainan *clash of clans* merupakan permainan untuk melatih *Troops* (pasukan), dan untuk menyerang pemain lain untuk mendapatkan *Gold* (emas), *Elixir* (sejenis sumber mineral) serta *Dark Elixir*. Permainan *clash of clans* merupakan permainan untuk membangun pertahanan dari serangan pemain lain. *Troops* (pasukan) juga bervariasi mulai dari Barbarian, Acher, Wizard, Giant dan makhluk mitos lainnya. Defense (pertahanan) mencakup Canon, Archer Tower, Wizard Tower dan lainnya. Dan *laboratory* juga dapat digunakan untuk mengupgrade kekuatan dari pasukan pemain.

Dalam permainan *game online clash of clans* memerlukan waktu yang relatif lama, karena untuk menyerang pemain lain kita harus menyiapkan pasukan. Dalam menyiapkan pasukan ini memerlukan waktu 2 menit hingga 45 menit tergantung dari jenis pasukan yang ingin kita gunakan dalam menyerang pemain lawan. *Game online clash of clans* ini merupakan *game online continue*, artinya *game online* yang dimainkan secara terus menerus, atau bukan *game online* yang dimainkan sekali langsung selesai. Karena dalam *game online clash of clans* ini kita memerlukan waktu dalam mengupgrade pasukan serta pertahanan. Dalam proses mengupgrade pasukan maupun pertahanan

para pemain juga memerlukan waktu yang sangat lama mulai dari 5 menit sampai 14 hari, dan ini semua tergantung dari level pemain *game online clash of clans*.

Karena *game online clash of clans* ini merupakan permainan *game online* yang dimainkan pada *smartphone*, sehingga memudahkan para pemain memainkan permainan ini dimana saja dan kapan saja, serta memerlukan durasi bermain yang cukup lama dalam menyelesaikan permainan *game online clash of clans* ini, maka ada kemungkinan bahwa *game online clash of clans* ini

## TINJAUAN PUSTAKA

### Kecanduan *Game Online*

Definisi kecanduan adalah suatu kelekatan yang kompleks, progresif dan berbahaya terhadap zat psikoaktif (alkohol, heroin, zat adiktif lainnya) atau perilaku (seks, kerja, judi). Kecanduan juga dapat diartikan sebagai suatu sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dan tidak mampu mengontrol kegiatannya tersebut. Kecanduan yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikan kegiatan tersebut dapat mengakibatkan individu menjadi lalai terhadap kegiatan lain. Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2006).

Terdapat 4 komponen kecanduan *Game Online* menurut (Lee, 2011) yakni sebagai berikut :

- *Excessive Use*, terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan

efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama.

- *Withdrawal Symptoms* : Adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada kondisi psikologinya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.
- *Negative Repercussions* : Mengarah pada dampak negative yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti, Belajar, *hobby* dan kehidupan sosial.

### **Game Online**

*Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). *Game online* sangat berkembang pesat pada akhir-akhir ini. Semakin lama permainannya semakin sangat menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Dan tipe permainan *game online* ini pun sangat bervariasi, seperti permainan perang, pertualangan dan perkelahian.

*Game online*, merupakan kata yang sering digunakan untuk

mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern pada saat ini. *Game online* berasal dari dua kata *Game* dan *Online*. *Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyebar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas. Dan *Online* merupakan suatu keadaan dimana sebuah *device* yang terhubung dengan *device* lain. Jadi *game online* adalah sebuah permainan yang dapat menghibur dengan terhubung oleh jaringan sehingga bias bermain antara satu pemain dengan pemain lainnya di tempat yang sama maupun di tempat yang berbeda. *Game online* berguna untuk sebagai sarana *refreshing* atau untuk menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari seperti belajar atau hanya sekedar untuk mengisi waktu luang.

#### a. Jenis *game online*

Jenis *game online* menurut (Fiutami dalam Kusumadewi, 2009) dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni :

1. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena

- levelnya selalu meningkat.
2. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), merupakan permainan yang menggabungkan Real Time Strategy (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh dari permainan ini adalah *Command an Conqueror*, *War Craft*, *SimCity* dan lain-lain.
  3. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), Merupakan jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainan

- MMOFPS adalah Counter Strike (CS).
- b. Faktor yang mempengaruhi *game online*
    1. *Gender*, dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko *game elektronik* dibandingkan anak perempuan (Imanuel, 2009).
    2. Kondisi Psikologis, Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam *game* menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain 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. Kecanduan *game online* juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

3. Jenis *Game*, *Game* merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stereotipe rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis *game online* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

c. *Game Online Clash Of Clans*

Pada tanggal 7 Oktober 2013,

*supercell* merilis *game online* pada *smartphone* yang diberi nama *clash of clans* yang dapat di download pada aplikasi *playstore* Android di *smartphone*. *Clash of clans* merupakan permainan *game online* strategi terlaris pertama dan telah di donwnload mencapai 100 juta di seluruh dunia. Permainan *clash of clans* merupakan permainan untuk melatih *Troops* (pasukan), dan untuk menyerang pemain lain untuk mendapatkan *Gold* (emas), *Elixir* (sejenis sumber mineral) serta *Dark Elixir*. Permainan *clash of clans* merupakan permainan untuk membangun pertahanan dari serangan pemain lain. *Troops* (pasukan) juga bervariasi mulai dari Barbarian, Acher, Wizard, Giant dan mahluk mitos lainnya. Defense (pertahanan) mencakup Canon, Archer Tower, Wizard Tower dan lainnya. Dan *laboratory* juga dapat digunakan untuk mengupgrade kekuatan dari pasukan pemain.

Dalam permainan *game online clash of clans*

memerlukan waktu yang relatif lama, karena untuk menyerang pemain lain kita harus menyiapkan pasukan. Dalam menyiapkan pasukan ini memerlukan waktu 2 menit hingga 45 menit tergantung dari jenis pasukan yang ingin kita gunakan dalam menyerang pemain lawan. *Game online clash of clans* ini merupakan *game online continue*, artinya *game online* yang dimainkan secara terus menerus, atau bukan *game online* yang dimainkan sekali langsung selesai. Karena dalam *game online clash of clans* ini kita memerlukan waktu dalam mengupgrade pasukan serta pertahanan. Dalam proses mengupgrade pasukan maupun pertahanan para pemain juga memerlukan waktu yang sangat lama mulai dari 5 menit sampai 14 hari, dan ini semua tergantung dari level pemain *game online clash of clans*. Karena *game online clash of clans* ini merupakan permainan *game online* yang dimainkan pada *smartphone*, sehingga memudahkan para pemain memainkan permainan ini dimana saja dan kapan saja, serta memerlukan durasi bermain yang

cukup lama dalam menyelesaikan permainan *game online clash of clans* ini.

d. Indikator Kecanduan *Game Online*

Kecanduan pemain terhadap *game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan segala kegiatan yang lain, karena kecanduan permainan *game online* berlaku secara berulang-ulang. Indikator seseorang yang kecanduan *game online* menurut (young, 1996: dalam Imanuel, 2009:39) adalah sebagai berikut :

1. Merasa terikat dengan permainan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* sebelumnya atau mengharapkan sesi untuk bermain *game online* berikutnya).
2. Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan.
3. Secara berulang-ulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak bisa.
4. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau



- berhenti untuk bermain *game online*.
5. Terancam bahaya kehilangan relasi signifikan yang disebabkan bermain *game online*.
  6. Terancam bahaya kehilangan kesempatan berkarir, atau kesempatan pendidikan yang disebabkan bermain *game online*.
  7. Berbohong pada anggota keluarga, atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatan bermain *game online*.
  8. Bermain *game online* sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan, (misalnya perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, dan depresi).

Kecanduan terhadap game online akan mempengaruhi hidup pemain. Hidup pemain game online yang mengalami kecanduan akan menjadi dark (gelap) dan boring (membosankan) jika mereka tidak memainkan game online. Hidup pemain juga tidak banyak berbeda dan tidak akan menjadi lebih baik jika tidak ada game online (Wan & Chiou, 2006).

### **Prestasi Akademik**

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan tanpa suatu usaha baik berupa pengetahuan maupun berupa keterampilan. Prestasi menyatakan hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya, dengan hasil yang menyenangkan hati dan diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Prestasi akademik adalah istilah

untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal.

#### a. Indikator Prestasi Akademik

Prestasi akademik adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan dan diciptakan di lingkungan suatu lembaga pendidikan. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi mahasiswa. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh. Faktor yang mempengaruhi prestasi akademik terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal (Syah, 2002)

Hal-hal yang termasuk dalam faktor internal adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan Intelektual  
Tingkat intelektual individu menentukan keberhasilan belajar seseorang mahasiswa. Semakin tinggi kecerdasan individu, maka semakin besar juga peluang individu tersebut untuk meraih kesuksesan. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah kecerdasan individu, maka semakin kecil pula kesempatan individu tersebut dalam meraih kesuksesan.
2. Minat  
Minat adalah suatu kecenderungan individu untuk merasa tertarik dan senang terhadap bidang studi atau materi perkuliahan. Pencapaian prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh minat seseorang individu. Misalnya seseorang individu tersebut tertarik pada bidang mata kuliah atau bidang jurusan tertentu.
3. Bakat Khusus  
Bakat khusus merupakan suatu kemampuan individu yang sangat menonjol dalam suatu bidang

baik itu pada bidang mata kuliah maupun jurusan.

4. **Motivasi Untuk Berprestasi**  
Motivasi adalah suatu dorongan pada individu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai sebuah kesuksesan. Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong seseorang individu untuk melakukan tugas-tugas untuk mendapatkan suatu kesuksesan. Motivasi yang rendah pada individu akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Demikian pula sebaliknya, semakin tinggi motivasi individu maka semakin cepat pula kesuksesan yang ingin dicapai.
5. **Sikap**  
Sikap adalah keputusan untuk melakukan suatu tindakan yang didasarkan pada keyakinan individu. Individu yang bersikap positif akan memandang proses pembelajaran sebagai sesuatu yang bermanfaat bagi diri individu tersebut. Demikian pula sebaliknya, individu yang memiliki sikap negative terhadap proses pembelajaran akan menganggap proses tersebut sebagai sesuatu yang tidak bermanfaat.

Hal-hal yang termasuk dalam faktor eksternal adalah sebagai berikut :

1. **Lingkungan Kampus**  
Salah satu lingkungan yang mempengaruhi prestasi belajar adalah kampus. Proses pembelajaran ditentukan oleh sarana dan prasarana, efektivitas mengajar dosen, kurikulum pengajaran dan interaksi dosen terhadap mahasiswa. Prestasi belajar mahasiswa dapat tercapai apabila lingkungan kampus juga berperan dalam meningkat prestasi, misalnya menyelenggarakan lomba dan

memberikan beasiswa bagi mahasiswa yang berprestasi.

2. **Lingkungan Keluarga**  
Lingkungan keluarga juga mempengaruhi prestasi belajar, khususnya pola asuh orang tua, keadaan sosia ekonomi, dan kultural social dalam menentukan keberhasilan individu.
3. **Lingkungan Situasional**  
Faktor-faktor yang termasuk di dalamnya adalah keadaan social budaya, keadaan Negara dan politik ekonomi. Keadaan tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Contoh dari faktor social budaya yang mempengaruhi prestasi adalah pergaulan dengan teman sebaya.

#### **2.4 Teori Ketergantungan Sistem Media (*Dependency Theory*)**

Teori Ketergantungan Sistem Media semakinseseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipuaskan oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga semakin besar pengaruh yang dimiliki media. J. Baran (2010:340).

Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach (1975) telah memberikan penjelasan yang lebih utuh ke dalam beberapa penjelasan. Pertama, “dasar pengaruh media dasar terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media di dalam sistem tersebut, dan hubungan khalayak terhadap media”. Efek terjadi, bukan karena semua media berkuasa atau sumber yang kuat yang mendorong kejadian tersebut, tetapi karena media bekerja dengan cara tertentu dalam sebuah sistem sosial tertentu untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan khalayak tertentu. Kedua, “derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variabel kunci dalam memahami dan bagaimana pesan media mengubah keyakinan, perasaan, atau perilaku khalayak. Kejadian dan bentuk efek media akhirnya bergantung pada khalayak serta berhubungan dengan seberapa penting sebuah pesan tertentu terhadap mereka. Penggunaan media oleh orang-orang menentukan pengaruh media. Jika kita bergantung pada banyak sumber media untuk

mendapatkan informasi mengenai suatu peristiwa, maka peranan media lebih sedikit daripada jika kita bergantung sepenuhnya pada sumber media yang sedikit.

Ketiga, “dalam masyarakat industri, kita menjadi semakin bergantung pada media (a) untuk memahami dunia sosial, (b) untuk bertindak dengan benar dan efektif dalam masyarakat, serta (c) untuk fantasi dan pelarian”. Ketika dunia berubah semakin cepat, maka kita tidak hanya semakin besar membutuhkan media untuk membantu kita memahami dan mengerti respon terbaik yang membantu kita santai dan bertahan, tetapi juga kita pada akhirnya tahu sebagian besar dunia melalui media tersebut.

Terakhir, yang keempat, semakin besar kebutuhan sehingga semakin besar ketergantungan semakin besar kemungkinan bahwa media dan pesan yang mereka produksi akan memiliki efek. Tidak semua orang dapat dipengaruhi secara sama oleh media. Mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih, yang lebih bergantung pada media, akan paling terpengaruh. J. Baran (2010:340-341)

### III METODE PENELITIAN

#### Desain Penelitian

Metode yang digunakan untuk judul hubungan kecanduan *game online clash of clans* terhadap prestasi akademik mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik universitas riau, Survei Eksplanatif Kuantitatif, yaitu nilai pembahasan yang dinyatakan dalam bentuk angka (Sony, 2004:267).

#### Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Riau yang beralamat di jalan Bina Widya km.13,5 Panam Pekanbaru. Dimana jadwal penelitian dimulai dari proses pengumpulan data, pengolahan dan penyuntingan data yang dilakukan pada bulan Maret 2016 sampai dengan Juni 2016.

#### Jenis dan Sumber Data

- a) Data Primer, yaitu data yang peneliti peroleh melalui riset lapangan dengan mengadakan penelitian langsung kepada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Riau yang menjadi objek penelitian guna mendapatkan sejumlah

informasi dan keterangan yang dibutuhkan. Data Primer ini dapat juga berupa quisioner pada sumber yang diharapkan jawabannya serta membantu peneliti dalam penelitiannya.

- b) Data Skunder, yaitu data yang peneliti peroleh dari Prodi Ilmu Komunikasi tentang jumlah mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu social dan politik universitas riau.

#### Populasi dan Sampel

- a) Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik universitas riau pada tahun angkatan 2012-2015 yang memiliki akun *game online clash of clans*. Dari total mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2012-2015 yaitu sebanyak 784 di dapat data bahwa sebanyak 217 mahasiswa ilmu komunikasi universitas riau memiliki akun *game online clash of clans*.

- b) Sampel

Penentuan ukuran atau jumlah sampel bisa dilakukan dengan perhitungan statistik. Oleh karena populasi mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2012-2015 yang memiliki akun *game online clash of clans* telah diketahui jumlahnya yakni 217 orang, maka peneliti menerapkan rumus slovin pada penelitian ini (Umar Husein, 2010:146).

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

Keterangan:

n = Ukuran Sampel

N= Ukuran Populasi

e = Kelonggaran atau ketidaktelitian karena kesalahan yang di tolerir, misalnya 10%

$$n = \frac{N}{1 + Ne}$$

$$n = \frac{217}{1 + 217(10\%)^2}$$

$$n = \frac{217}{1 + 2.17}$$

$$n = \frac{217}{3.17}$$

$$= 68.52$$

$$= 68 \text{ orang}$$

### Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan informasi dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dengan mengajukan daftar pertanyaan atau angket kepada mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu social dan politik universitas riau angkatan 2012-2015 yang memiliki akun *game online clash of clans*.

### Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian Survei Eksplanatif Kuantitatif. Untuk mengukur kekuatan antara dua variabel, yaitu kecanduan *game online clash of clans* sebagai variabel independen dan prestasi akademik sebagai variabel dependen, digunakan *korelasi product moment* atau sering juga disebut korelasi sederhana.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa jawaban responden tentang kecanduan game COC dengan total skor 1763. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden menjawab cukup setuju terhadap merasa terikat dengan game clash of clans, merasakan bermain game clash of clans merupakan suatu kebutuhan untuk bermain game, sering membuat upaya-upaya untuk berhenti bermain game online namun tidak berhasil, menjadi gelisah jika seseorang mengganggu saya pada saat sedang bermain game online, Teman-

teman saya mengeluhkan kegiatan bermain game online yang saya lakukan, kehilangan waktu tidur dan bekerja karena bermain game online hingga larut/tengah malam, bermain game online secara sembunyi-sembunyi dari orangtua dan Bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa variabel kecanduan *game online clash of clans* sebanyak 68 responden yang diteliti bahwa kriteria posisi jawaban responden berada pada 1763, hal ini menunjukkan bahwa Kecanduan Game COC dapat dikategorikan kurang setuju secara keseluruhan. Dikatakan tidak setuju karena hasil hitung kriteria poin dengan nilai 1763 termasuk pada kriteria posisi 1416-1851 termasuk kategori kurang setuju.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa jawaban responden tentang prestasi akademik dengan total skor 1939. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden menjawab setuju.

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa Prestasi Akademik sebanyak 68 responden yang diteliti bahwa kriteria posisi jawaban responden berada pada 1939, hal ini menunjukkan bahwa Prestasi Akademik dapat dikategorikan setuju secara keseluruhan. Dikatakan setuju karena hasil hitung kriteria poin dengan nilai 1939 termasuk pada kriteria posisi 1852-2287 termasuk kategori baik.

Berdasarkan data yang diperoleh telah dilakukan uji korelasi pearson dan cronbach alpha dengan hasil bahwa variable prestasi akademik dengan 8 item pertanyaan. Hasil validitas menunjukkan bahwa semua item variable diatas 0,30. Berarti memenuhi syarat valid. Sedangkan hasil reliabilitasnya, dengan nilai cronbach alpha sebesar 0.845 yang berarti data tersebut reliable karena memiliki nilai koefisien alpha diatas 0.6.

Kemudian variable Kecanduan Game COC dengan 8 item pertanyaan. Hasil validitas menunjukkan bahwa semua item variable diatas 0,30. Berarti memenuhi syarat valid. Sedangkan hasil reliabilitasnya, dengan nilai cronbach alpha sebesar 0.622 yang berarti data tersebut reliable karena memiliki nilai koefisien alpha diatas 0.6.

#### Pembahasan

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana hubungan Kecanduan Game COC terhadap Prestasi Akademik mahasiswa, Penulis dalam menganalisa data menggunakan teknik *korelasi product moment*. Teknik ini digunakan karena dua buah variabel yang dikorelasikan adalah berbentuk kategori atau gejala ordinal.. Dalam memproses data, penulis menggunakan bantuan perangkat komputer melalui program SPSS (*Statistical Program Society Science*) versi 20.0 for windows.

Perhitungan korelasi koefisien kontingensi dengan program komputer SPSS for windows versi 20.0 untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Hipotesis yang diuji adalah :

Ho: tidak terdapat korelasi antara Kecanduan Game COC dengan Prestasi Akademik.

Ha: terdapat korelasi antara Kecanduan Game COC dengan Prestasi Akademik

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung}$  0,786 dengan tingkat probabilitas 0.000. Oleh karena tingkat probabilitas  $< 0.05$  maka artinya ada korelasi Kecanduan Game COC terhadap Prestasi Akademik mahasiswa.

Menurut Sugiyono (2007) pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

- 0,00 – 0,199	=	Sangat rendah
- 0,20 – 0,399	=	Rendah
- 0,40 – 0,559	=	Sedang
- 0,60 – 0,799	=	Kuat
- 0,80 – 1000	=	Sangat kuat

Dari hasil penelitian diperoleh nilai sebesar 0.786 artinya nilai tersebut berada diantara 0.600-0.799 yang termasuk kategori kuat. Ini menunjukkan bahwa korelasi Kecanduan Game COC terhadap Prestasi Akademik mahasiswa

## Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka penulis mengambil suatu kesimpulan Kecanduan Game COC terhadap Prestasi Akademik sebanyak 68 responden.

1. Berdasarkan jawaban responden terhadap Prestasi Akademik sebanyak 68 responden yang diteliti bahwa

kriteria posisi jawaban responden termasuk kategori baik. Sedangkan berdasarkan jawaban responden tentang kecanduan *game online clash of clans* sebanyak 68 responden yang diteliti bahwa kriteria posisi jawaban kurang setuju atau kurang kecanduan bermain game online.

2. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung}$  0,786 dengan tingkat probabilitas 0.000. Oleh karena tingkat probabilitas  $< 0.05$  maka artinya ada korelasi Kecanduan Game COC terhadap Prestasi Akademik mahasiswa.

## Saran

1. Kecanduan Game COC mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau cukup tinggi, sehingga Prestasi Akademik mahasiswa cenderung tidak sesuai dengan target yang telah ditetapkan.
2. Hendaknya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, mendata serta memberikan bimbingan kepada mahasiswa yang mengalami Kecanduan Game COC yang agar mampu meningkatkan Prestasi Akademiknya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of game design*. (2nded.). Barkeley, CA: New Riders.
- Bansal, Ankush, 2012. *Classification of Flames in Computer Mediated Communications*. India: Jaypee University of Information Technology.
- Baran, Stanley J. dan Dennis K. Davis. 2010. *Teori Komunikasi Massa Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan*. Jakarta: Salemba Humanika
- Gaol, CHR. Jimmy L, 2006. *A to Z Human Capital (Manajemen Sumber Daya Manusia) Konsep, Teori, dan Pengembangan dalam Konteks Organisasi Publik dan Bisnis*, Gramedia Widiasarana, Jakarta.

- Imanuel, N. 2009. *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Kriyantono, Rachmat. (2010). Riset Komunikasi. Jakarta :Kencana.
- \_\_\_\_\_ (2006). Riset Komunikasi. Jakarta :Kencana.
- Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku social pada remaja* (skripsi-dipublikasikan). Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Lee, Eun Jin. (2011). *Acase study of internet game addiction*. Journal of Addiction Nursing, 22, 208-213.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A.Foss, 2009, *Theories of Human Communication Eighth Edition*, Belmont, California : Thomson Wadsworth.
- Mc Quail, 2002. *Media Performance.Mass Communication and the Public Interst*. London : Sage Publications.
- Rochaety.2009. *Metode Penelitian dengan Aplikasi SPSS*. Jakarta : Mitra Wacana Media.
- Silalahi, 2003. *Metode Penelitian dan Studi Kasus*. Sidoarjo: Citra Media
- Sony, 2004. *Metode Riset Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono, 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ 2006. *Statistika Untuk Pendidikan* : Bandung : Alfabeta.
- Syah, M. (2002). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Umar Husein, 2010, *Desain Penelitian Manajemen Strategi*, Rajagrafindo Perada. Jakarta.
- Wan, C.S. & Chiou, W. B. (2006). *Why are adolescents addicted to online gaming? an interview study in taiwan*. Cyberpsychology & behavior.
- Wood, Andrew F. dan Mathew J. Smith. 2005. *Online Communication: Linking Technology, Identity, dan Culture, Second Edition*. USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Jurnal :**
- Angela, (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir* www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/jurnal pdf. Diakses 20 April 2016.
- Sumber lain :**
- Okezone.com.(2016).Indonesia-penyumbang-besar-penjualan-smartphone-di-asia-tenggara. (<http://techno.okezone.com/read/2014/06/04/57/993971/indonesia-penyumbang-besar-penjualan-smartphone-di-asia> tenggara di akses pada 20 April 2016).
- Okezone.com.(2016).Pengguna-smartphone-di-indonesia-capai-55-juta. <http://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-penggunasmartph-one>