

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM RIAU PEKANBARU

By: Adrafika Adlis

E- mail : veekha2000@yahoo.com

Counselor : Prof. Dr. W. E. Tinambunan, MS

Jurusan Ilmu Komunikasi – Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Kampus Bina Widya JL. H.R Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru Pekanbaru
28293-Telp/Fax 0761-63227

ABSTRACT

Online game or electronic game is a game played using net (LAN or internet). This game has already achieved a great progress. Today's game is not like it was. High technology, especially internet connection makes this game can be played by more than 100 people in same time. This game makes university students distracted and change the way of students in interacting with others.

The purpose of this research is to find out the influence of online game into attitude of Islamic university of Riau Pekanbaru's students and also to find out the influencing factor in using this such game among them. This is a quantitative survey. Data is collected using questionnaire, documentation, and observation. To find out the influence, writer used simple linear regression analysis. X variable is game online, Y variable is students of UIR. There are 30 people acting as sample, taken based on criteria that meet research requirement, or accidental sampling. Data was processed SPSS verse 16.0.

Result shows that there is influence of online game using into attitude of UIR Pekanbaru's students. It can be seen from data analysis; $Y=140,11+0,6997 X$ with t hitung 6,212 bigger than t table 0,68304 and significancy level 0,700 smaller than α , got from $N= 30$ and $\alpha= 0,05$. So, H_0 is rejected and H_a is accepted because there is significant influence between online game using into students of UIR Pekanbaru. Factors that influence the attitude is technology, easy internet access, and environment.

Keyword : Internet, Game online, Attitude

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dewasa ini berlangsung dengan sedemikian pesatnya sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi. Sekalipun kemajuan tersebut masih dalam perjalanan yang baru dan lebih baru lagi, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan akan terjadinya berbagai perubahan di bidang komunikasi maupun bidang-bidang kehidupan lainnya yang saling

berhubungan sebagai implikasi dari perkembangan yang dimaksud.

Perubahan-perubahan yang kelak terjadi terutama disebabkan oleh berbagai macam kemampuan dan potensi teknologi komunikasi tersebut, sehingga memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan komunikasi mereka secara hampir tanpa batas. Berbagai keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berhubungan satu sama lainnya

seperti faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas serta kecepatan dan lain sebagainya, sekarang dapat diatasi dengan semakin maju dan pesatnya sarana komunikasi yang mutakhir. Sejalan dengan perkembangan itu pulalah, bentuk-bentuk media massa pun ikut berkembang. Diawali dengan munculnya surat kabar (termasuk majalah), radio, televisi, dan kini telah berkembang pula internet.

Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar di seluruh dunia. Jaringan ini meliputi jutaan pesawat komputer yang terhubung satu dengan yang lainnya dengan memanfaatkan jaringan telepon (baik kabel maupun gelombang elektromagnetik). Internet merupakan cara baru sebagai batu lompatan teknologi yang memudahkan antar individu untuk berkomunikasi satu sama lain yang berada pada tempat berbeda dalam waktu yang bersamaan. Internet juga bisa digunakan untuk pertukaran informasi.

Teori Kegunaan dan Gratifikasi menjelaskan bahwa orang aktif memilih dan menggunakan media tertentu untuk memuaskan kebutuhan tertentu. Khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif-motif tertentu. Media dianggap berusaha memenuhi kebutuhan khalayak (Kriyantono, 2008:206).

Konsep dasar teori ini menurut pendirinya, Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch, adalah meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain, barang kali termasuk juga yang tidak diinginkan.

Sedangkan menurut Sven Windahl (1981) menyebutkan kombinasi teori kegunaan dan gratifikasi dan pengaruh tradisi menjadi istilah model "kegunaan dan dampak". Begitu pula dengan Philip Palmgreen, Lawrence Wenner, dan Karl Rosengren (1985), menulis bahwa berbagai kepuasan khalayak (baik itu yang dicari dan didapatkan) berhubungan pada sebuah spektrum efek media yang luas, termasuk pengetahuan, ketergantungan, sikap, persepsi realitas sosial, penetapan agenda, diskusi, dan berbagai variabel pengaruh politik (West dan Turner, 2008:108).

Teori Kegunaan dan Gratifikasi lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Artinya, manusia itu mempunyai otonomi, wewenang untuk memperlakukan media. Konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya. Teori ini juga menyatakan bahwa media dapat mempunyai pengaruh jahat dalam kehidupan (Nurudin, 2007:192).

Internet yang selama ini kita ketahui hanya untuk chatting ternyata sekarang sering digunakan oleh pelajar dan mahasiswa untuk bermain *game online*. Dimana *game online* itu sendiri didefinisikan sebagai fasilitas permainan digital di dunia maya yang dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus serta dengan beragam permainan yang menarik bagi pemain yang suka bersaing, juga dapat merangsang pemain untuk menampilkan hasil yang lebih baik, karena masing-masing pemain akan berusaha untuk mencapai patokan yang bersifat unggul. *Game online* yang terkenal sebagai sarana pengisi waktu luang dan refreshing bagi kalangan

remaja dan dewasa yang kini berubah menjadi sarana kegiatan sehari-hari, sehingga sangat berdampak negatif bagi pencandunya.

Game yang terdapat dalam *gamezone* hanya bersifat fiktif dan karakter yang ada hanyalah ilustrator, sehingga sifatnya hanya menyenangkan dan *game* hanya membuang-buang uang, waktu, membuat orang jadi malas dan lupa diri. Rata-rata anak yang gemar bermain *game online* adalah anak yang sangat menyukai tantangan, sehingga rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang dan lamban seperti pada proses belajar mengajar di sekolah menjadi tidak menyenangkan, terlebih lagi suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Penulis mengambil pendekatan kegunaan dan gratifikasi untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi responden mengakses *game online*. Karena pada saat ini *game online* sedang berada pada posisi yang tinggi di pikiran mahasiswa sehingga akan berdampak kepada perilaku mahasiswa tersebut. Setiap orang pasti berharap dengan munculnya media baru seperti internet bisa mengubah masa depan kita. Masa depan itu bisa berubah tergantung kepada individunya. Jika setiap individu bisa mengatur waktu untuk membuka *game online* dengan waktu belajar, maka akan mengubah masa depan ke arah yang lebih baik. Namun jika tidak bisa mengaturnya, akan berdampak pada perilaku.

Game online atau sering disebut juga *online games* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam jaringan (baik LAN maupun internet). Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau *game online* ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini bisa kita lihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil,

banyak sekali *game center* atau warnet yang muncul.

Game saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

Game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. *Game online* muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama.

Permainan *game online* bagi kalangan remaja, pelajar bahkan anak-anak TK bukanlah hal yang asing lagi di zaman sekarang ini. Banyak fakta yang kita jumpai di warnet, dengan survey ke warnet, maka tidak jarang kalangan dewasa dan remaja sedang bermain *game online*. Berkembangnya permainan *game online* ini pun sudah menjamur di kota-kota besar di Indonesia bahkan sampai ke pedesaan. Di beberapa warnet umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan mahasiswa yang tak kelak selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online*. Apa yang dilakukan mahasiswa tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka, ada aja alasan mereka sehingga membuat para mahasiswa ini

kerap berbohong untuk meyakinkan orang tua nya, entah dengan alasan belajar ke rumah teman, atau ada acara kampus.

Mahasiswa Universitas Islam Riau juga tidak terlepas dari pengaruh *game online* ini, mereka kerap menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online*. Alasan kenapa mengambil mahasiswa universitas islam riau sebagai responden karena dengan banyaknya game center yang bermunculan di sekitar kampus mereka, sehingga memudahkan mereka untuk bermain *game online*. Hal ini disebabkan karena letak kampusnya yang strategis di tengah kota yang membuat para pengusaha warnet atau *game center* tertarik untuk membuka usaha tersebut. Berdasarkan penelitian sebelumnya yga dilakukan oleh Eka Rusnani Fauziah pada tahun 2013 menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* dengan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. Jika seseorang tidak dapat mengontrol hasrat bermainnya maka akan menimbulkan efek yang tidak baik bagi perilaku dan jiwanya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu (Kriyantono, 2008:59). Responden dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Islam Riau yang sedang

bermain *game online*. Penelitian ini dilakukan di warnet-warnet yang ada di sekitaran Universitas Islam Riau Pekanbaru yang beralamat di jalan Kaharuddin Nasution Pekanbaru. Penulis menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu “*accidental sampling*” teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti yang di gunakan sebagai sampel atau dijadikan responden.

Pembahasan

Dalam pembahasan akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru.

Analisis Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru

Penulis menyajikan data yang diperoleh dari lapangan, adapun penyajian data ini bertujuan untuk mempermudah penulis dalam

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	<i>Game online</i>	26	87
B	Google	4	13
C	Yahoo	-	-
Jumlah		30	100

menganalisa data. Dalam sebuah penelitian kuantitatif responden merupakan hal yang terpenting dalam penelitian. Responden dalam penelitian terdiri dari jenis kelamin laki-laki yang bermain *game online* di lokasi penelitian.

Tanggapan Responden terhadap Penggunaan Internet

Dalam pengkajian dan analisa data dapat dilihat hasil-hasil penelitian dengan cara memasukkan data-data ke

dalam tabel-tabel hasil penelitian yang telah diperoleh, maka sesuai dengan pengolahan data peneliti tetapkan dengan menggunakan angket. Berkenaan dengan ini maka peneliti akan menguraikan data-data yang telah disebar kepada responden sebanyak 30 mahasiswa.

Setelah data terkumpul dari jumlah sampel yaitu 30 responden maka diperoleh hasil pengaruh penggunaan *game online* terhadap perilaku mahasiswa UIR Pekanbaru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel-tabel berikut:

Tabel 3
Mahasiswa yang Sering Mengakses Internet

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Sering	23	77
B	Jarang	7	23
C	Tidak Pernah	-	-
Jumlah		30	100

Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 3 menyatakan bahwa sebanyak 23 responden (77%) sering mengakses internet, dan 7 responden (23%) jarang mengakses internet, dan tidak ada responden yang menjawab tidak pernah mengakses internet.

Tabel 4
Situs yang Sering Dikunjungi
Sumber : Data Olahan, 2014

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Sangat Sering	15	50
B	Sering	15	50
C	Jarang	-	-
Jumlah		30	100

Tabel 4 sebanyak 26 responden (87%) sering mengunjungi situs *game online*, sebanyak 4 responden (13%) sering mengunjungi situs Google. *Game Online* saat ini merupakan situs yang

sangat hangat dibicarakan mahasiswa, terutama kaum laki-laki. Responden lebih tertarik menggunakan situs *game online* karena permainan dan aplikasi yang disediakan pada situs *game online* menarik dan menghibur. Untuk penelitian ini pun penulis memilih responden yang memang mengetahui dan sering bermain *game online*.

Tanggapan Responden Tentang Variabel X (Penggunaan Game Online)

Pertanyaan-pertanyaan dalam

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Mengetahui	28	94
B	Kurang Mengetahui	2	6
C	Tidak Mengetahui	-	-
Jumlah		30	100

angket mengenai Variabel X yaitu berisikan segala sesuatu pengetahuan responden tentang penggunaan *game online*, dan dapat dilihat dari tabel 5 – 13 berikut.

Tabel 5
Mahasiswa Mengetahui Game Online
Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 5 dapat diketahui bahwa 30 responden (94%) menyatakan bahwa mengetahui situs *game online* dan 2 responden menyatakan kurang mengetahui situs *game online*, tidak ada yang tidak mengetahui situs tersebut. *Game online* sudah tidak asing lagi saat ini, mulai dari anak-anak hingga dewasa pernah bermain *game online*.

Tabel 6
Frekuensi Mahasiswa Bermain Game Online
Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 6 menunjukkan bahwa responden yang menjawab sangat sering bermain *game online* sebanyak 15 responden (50%). Sangat sering

bermain *game online* berarti responden yang bermain *game online* setiap hari. Responden yang menjawab sering bermain *game online* sebanyak 15 responden (50%). Sering bermain *game online* maksudnya yaitu responden hanya bermain tiga sampai empat kali seminggu. Tidak responden yang menyatakan jarang bermain *game online*.

Tabel 7
Game Online dijadikan Situs Favorit oleh Mahasiswa

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Favorit	21	70
B	Kurang Favorit	9	30
C	Tidak Favorit	-	-
Jumlah		30	100

Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 7 dapat dilihat bahwa responden yang menjadikan situs *game online* sebagai situs favoritnya sebanyak 21 responden (70%). Alasan responden

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Teman	15	50
B	Sendiri saja	15	50
C	Keluarga	-	-
Jumlah		30	100

mengatakan favorit karena *game online* merupakan situs yang selalu dicari setiap responden mengakses internet karena permainannya yang menarik. Hanya 9 responden yang menyatakan bahwa *game online* kurang menarik karena responden juga mengakses situs yang lain.

Tabel 8
Dari Mana Mengetahui Game Online
Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 8 menunjukkan sebanyak 16 responden (54%) menyatakan bahwa mengetahui *game online* dari teman-

teman. Responden melihat teman-temannya bermain *game online* dan teman-teman responden sering bercerita tentang aplikasi pada *game online* sehingga responden tertarik untuk bermain *game online* tersebut. Tidak ada responden yang mengetahui *game online* dari keluarganya. Hanya 14 responden (46%) menjawab bahwa mengetahui *game online* dengan

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Komputer	30	100
B	Laptop	-	-
C	Handphone	-	-
Jumlah		30	100

sendirinya. Responden mengatakan bahwa mengetahui *game online* dari media, seperti televisi, internet, dan majalah.

Tabel 9
Teknologi yang Digunakan untuk Bermain Game Online

Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 9 dapat diketahui bahwa teknologi komputer banyak digunakan oleh responden untuk bermain *game online* sebanyak 28 responden (94%), karena penggunaannya yang mudah dan murah yang biasa mereka gunakan di warung internet (warnet)

Tabel 10
Bersama Siapa Bermain Game Online
Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 10 menunjukkan bahwa responden yang menjawab bermain

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Teman	16	54
B	Sendiri	14	46
C	Keluarga	-	-
Jumlah		30	100

game online bersama teman sebanyak 15 responden (50%), alasan responden karena kebanyakan responden sering bermain *game online* bersama teman agar lebih menarik ketika ada lawan

mainnya seperti di warung internet (warnet).

Tabel 11
Durasi Bermain Game Online

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Lebih dari 5 jam	16	53
B	Mengetahui 2-3 jam	11	37
B	Kurang dari 3 jam	3	10
C	Mengetahui Tidak	3	10
	Jumlah	30	100

Sumber : Data Olahan, 2014

Terlihat pada tabel 11 di atas dapat diketahui bahwa 16 responden (53%) menjawab bahwa bermain *game online* lebih dari 5 jam setiap harinya. Responden mengatakan bahwa responden mengakses aplikasi pada *game online*, aplikasi yang menarik yaitu *chatting* antar sesama pemain. Sedangkan 11 responden (37%) menjawab bahwa bermain *game online* hanya 2-3 jam setiap harinya. Responden yang menjawab 2-3 jam setiap harinya mengatakan bahwa mereka hanya bermain main saja untuk melepaskan penat. Sehingga disimpulkan bahwa responden lebih banyak mengakses situs *game online* lebih dari 5 jam setiap harinya.

Tabel 12
Teman yang Dimiliki pada Situs Game Online

Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 12 menunjukkan bahwa 15 responden (30%) menyatakan bahwa responden menjawab sangat banyak memiliki teman pada situs *game online*. Sangat banyak berarti memiliki teman lebih dari 100 orang. Sebanyak 15 responden. Hal ini dikarenakan dengan banyaknya teman dari seluruh dunia maka akan semakin seru permainannya.

Tabel 13
Dimana saja Bermain Game Online

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Warung Internet	23	77
B	Rumah	6	20
C	Dimana Saja	1	3
	Jumlah	30	100

Sumber : Data Olahan, 2014

Dari tabel 13 dapat diketahui bahwa responden bermain *game online* di warung internet sebanyak 23 responden (77%), hal ini dikarenakan banyaknya teman yang bermain di warnet daripada di rumah.

Tanggapan Responden Tentang Variabel Y (Perilaku Mahasiswa)

Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam angket mengenai variable Y yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan sikap responden terhadap penggunaan *game online* dapat dilihat pada tabel 15-24 berikut:

Tabel 14
Mengetahui Aplikasi yang Ada pada Situs Game Online

Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 14 dapat diketahui bahwa sebanyak 27 responden (90%) mengatakan bahwa mengetahui aplikasi yang disediakan pada situs *game online*. Sebanyak 3 responden (10%) mengatakan kurang mengetahui karena responden hanya menggunakan situs

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Sangat Banyak	15	30
B	Banyak	15	30
C	Sedikit	-	-
	Jumlah	30	100

game online hanya untuk bermain saja.

Tabel 15
Aplikasi yang Disediakan pada Situs Game Online Menarik

Sumber : Data Olahan, 2014

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Menarik	17	57
B	Kurang Menarik	13	43
C	Tidak Menarik	-	-
Jumlah		30	100

Tabel 15 menunjukkan bahwa responden yang menjawab bahwa aplikasi yang disediakan pada situs *game online* menarik sebanyak 17 responden (57%). Alasan dari responden karena situs *game online* memberikan aplikasi yang berbeda dari yang lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa situs *game online* memiliki daya tarik yang tersendiri bagi responden.

Tabel 16
Game Online Mempengaruhi Cara Berinteraksi

Sumber : Data Olahan, 2014

Diketahui sebelumnya bahwa responden rata-rata memiliki banyak teman pada situs *game online*. Salah satu penyebabnya karena pada situs *game online* mereka tidak saling bertatap muka. Hal ini memudahkan responden yang merasa malu untuk berinteraksi dapat berinteraksi dengan lebih leluasa. Berdasarkan tabel 16 dapat diketahui sebanyak 21 responden (70%) menjawab bahwa situs *game online* dapat mempengaruhi cara

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Sering	27	90
B	Jarang	3	10
C	Tidak Pernah	-	-
Jumlah		30	100

berinteraksi yaitu cara bergaul dengan orang lain.

Tabel 17

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Tidak Menentu	18	60
B	Malam	12	40
C	Sore	-	-
Jumlah		30	100

Waktu yang Digunakan untuk Bermain Game Online

Sumber : Data Olahan, 2014

Persentase jawaban yang paling besar dalam variable Y perilaku mahasiswa adalah pertanyaan keempat yaitu waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Berdasarkan tabel 17 dapat diketahui bahwa 18 responden (60%) menyatakan bahwa responden tidak menentu bermain *game online* berarti bahwa kapan saja responden bisa bermain *game online*, baik itu pagi, siang ataupun malam dan tidak menyediakan waktu khusus. Hanya 12 responden (40%) yang menjawab

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Mempengaruhi	21	70
B	Kurang Mempengaruhi	9	30
C	Tidak Mempengaruhi	-	-
Jumlah		30	100

bahwa bermain *game online* pada malam hari saja, setelah melaksanakan tugas.

Tabel 18
Mengisi Waktu Kosong dengan Bermain Game Online

Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 18 responden yang menjawab sering mengisi waktu kosong dengan bermain *game online* sebanyak 27 responden (90%). Sebanyak 3 responden (10%) yang jarang mengisi waktu kosong dengan bermain *game online*, dan tidak ada responden yang tidak pernah mengisi waktu kosong dengan bermain *game online*.

Responden yang menjawab sering mengatakan bahwa mereka selalu mengisi waktu kosong dengan bermain *game online* pada saat pergantian jam

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Mempengaruhi	16	54
B	Kurang Mempengaruhi	14	46
C	Tidak Mempengaruhi	-	-
Jumlah		30	100

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Sering	16	53
B	Jarang	14	47
C	Tidak Pernah	-	-
Jumlah		30	100

perkuliahan, jika dosen tidak masuk kelas maupun ketika sedang berada di luar jam kuliah. Bermain *game online* juga menghilangkan rasa jenuh.

Tabel 19

Menyatukan Waktu Belajar dengan Bermain *Game Online*

Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 19 menyatakan bahwa 16 responden (53%) menjawab bahwa sering menyatukan waktu belajar dengan bermain *game online*. Responden mengatakan bahwa mereka sering menyatukan waktu belajar ketika pergantian perkuliahan, karena keasyikan bermain akhirnya melewatkan perkuliahan yang selanjutnya. Sebanyak 14 responden (47%) menjawab bahwa jarang menyatukan waktu belajar dengan bermain *game online*.

Tabel 20

***Game Online* Mempengaruhi Nilai Akademis**

Sumber : Data Olahan, 2014

Berdasarkan tabel 20 menyatakan sebanyak 17 responden (57%) menjawab bahwa *game online* mempengaruhi nilai akademis mereka.

Hal tersebut disebabkan karena responden menyatukan waktu belajar dengan bermain *game online* seperti hasil yang dapat dilihat pada tabel 29. Sebanyak 13 responden (43%) menjawab bahwa *game online* kurang mempengaruhi nilai akademis mereka.

Tabel 21

***Game Online* Mempengaruhi Penurunan Sikap Percaya Diri dalam Pergaulan di Dunia Nyata**

Sumber : Data Olahan, 2014

Tabel 21 dapat diketahui bahwa 16 responden (54%) menjawab bahwa *game online* mempengaruhi penurunan sikap percaya diri dalam pergaulan di dunia nyata. Dalam artian menurunnya sikap percaya diri yang dimiliki responden disebabkan karena responden menjadi pemalas dan sedikit agresif karena hanya berkulat di depan komputer saja terus menerus sehingga sosialnya menjadi kurang baik.

Analisis Data Regresi Linear

Untuk melihat adanya pengaruh

Option	Alternatif Jawaban	Jumlah (orang)	Presentase (%)
A	Mempengaruhi	17	57
B	Kurang Mempengaruhi	13	43
C	Tidak Mempengaruhi	-	-
Jumlah		30	100

antara penggunaan *game online* terhadap perilaku mahasiswa UIR Pekanbaru, peneliti menggunakan

analisis *Regresi Linear Sederhana*. Berikut ini peneliti akan menjelaskan analisis tersebut sebagai jawaban dari hipotesis yang diajukan sebelumnya.

$$\begin{aligned} n &= 30 \\ \Sigma X &= 713 \\ \Sigma Y &= 639 \\ \Sigma X^2 &= 17133 \\ \Sigma Y^2 &= 13769 \\ \Sigma XY &= 15318 \end{aligned}$$

Selanjutnya adalah mencari nilai *koefisien regresi*, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} b &= \frac{n \Sigma XY - \Sigma X \Sigma Y}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\ b &= \frac{(30(15318)) - (713)(639)}{(30(17133)) - (713)^2} \\ b &= \frac{459540 - 455607}{513990 - 508369} \\ b &= \frac{3933}{5621} \\ b &= 0,6997 \end{aligned}$$

nilai a :

$$\begin{aligned} a &= \frac{\Sigma Y - b \cdot \Sigma X}{n} \\ a &= \frac{639 - (0,6997(713))}{30} \\ a &= \frac{639 - 498,89}{30} \\ a &= 140,11 \end{aligned}$$

Tabel 22
Hasil Analisis Uji T Statistik

Varia bel X	T hit un g	T tabel	Signif ikansi	α	Keter angan
<i>Game online</i>	6,212	0,68304	0,700	0.05	Signif ikan

Dari hasil pengolahan data diperoleh nilai koefisien regresi pada penelitian ini adalah $Y = 140,11 + 0,6997X$ dengan t hitung 6,212 lebih besar dibandingkan dengan t tabel 0,68304 dengan tingkat signifikansi 0,700 lebih kecil dibandingkan dengan dari $\alpha = 0.05$, maka hipotesis yang diterima untuk penelitian ini adalah hipotesis alternatif dimana terdapat pengaruh antara penggunaan *game online* terhadap perilaku mahasiswa universitas islam riau pekanbaru. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap perilaku mahasiswa universitas islam riau pekanbaru. Perilaku yang dipengaruhi adalah malas belajar dan cara berinteraksi.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Nilai koefisien regresi pada penelitian ini adalah $Y = 140,11 + 0,6997 X$ dengan t hitung 6,212 lebih besar dibandingkan dengan t tabel 0,68304 dan tingkat signifikansi 0,700 lebih kecil dibandingkan dengan dari $\alpha = 0.05$, artinya hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru. Perilaku yang dipengaruhi adalah perilaku malas belajar dan cara berinteraksi.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku mahasiswa UIR dalam penggunaan *game online* yaitu:

a. Teknologi Informasi Komunikasi sangat berkembang pesat saat ini seperti jaringan internet yang luas dan teknologi komputer. Teknologi tersebut dengan mudah diperoleh oleh mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru dengan mendatangi warnet-warnet yang ada di sekitar kampus mereka yang di tawarkan dengan harga sangat murah.

b. Faktor lingkungan adalah adanya fasilitas internet yang disediakan oleh warnet-warnet tersebut dan juga karena ajakan teman-teman yang membuat mahasiswa tersebut tergoda untuk bermain *game online* sepuasnya tanpa memikirkan kewajibannya sebagai mahasiswa.

Saran

1. Orang tua harus bisa memberikan bimbingan, mengawasi remaja dan memberi penjelasan manfaat dari internet tersebut dan apa saja situs yang boleh diakses. Karena pada saat ini sangat banyak situs-situs yang berisikan hal-hal negatif yang harus di jauhi dari remaja-remaja yang sedang berada pada masa labil. Orang tua juga membatasi waktu anak dalam bermain *game online*. Karena kalau sudah berada di depan komputer menjadi lupa waktu, maka akan berdampak kepada kewajiban sebagai mahasiswa.

2. Mahasiswa harus bisa memanfaatkan teknologi yang muncul sebagaimana mestinya dan tidak berlebihan, sesuai dengan kebutuhannya sebagai seorang mahasiswa. Mahasiswa harus bisa mengontrol diri agar tidak terpengaruh dengan berbagai macam kemudahan yang diberikan oleh warnet-warnet yang ada di sekitar mereka.

3. Untuk mengembangkan ilmu komunikasi mengenai dampak media massa, diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti objek yang sama, yakni mengenai pengaruh penggunaan situs *game online* terhadap

perilaku remaja untuk memakai metode atau konsep yang berbeda di lapangan.

Daftar Pustaka

Ardianto, Elvinaro dkk. 2005. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana.

Mc Quail, Denis. 1987. *Komunikasi Massa*. Jakarta : Erlangga.

Mufid, Muhammad. 2005. *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*. Pekanbaru : UIN Press.

Mulyana, Deddy. 2003. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nawawi, Hadari. 1983. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.

- Rakhmat, Jalaludin. 2005. *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ruslan, Rosady. 2004. *Metode penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Sony, Sumarsono. 2004. *Metode Riset Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta : Grahara Ilmu.
- Umar , Husein. 2002. *Metode Riset Komunikasi Organisasi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta : Andi Offset.
- West dan Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi Edisi 3*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Widjaja. 2000. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. Jakarta : Rineka Cipta.