



**Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG Dan Motivasi
Untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di
Kampus**

Skripsi

**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Strata 1
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas
Diponegoro**

Penyusun

Nama : Devi Purnama Sari

NIM : 14030115120008

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Nama Lengkap | : Devi Purnama Sari |
| 2. NIM | : 14030114120008 |
| 3. Tempat/Tanggal Lahir | : Kampung Panas, 11 Januari 1997 |
| 4. Program | : S1- reguler |
| 5. Jurusan/Program Studi | : Ilmu Komunikasi |
| 6. Alamat | : Sintuak, Kec. SINTOGA, Padang Pariaman,
Sumatera Barat |

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah (skripsi) yang saya susun dengan judul:

Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG dan Motivasi untuk Mengikuti Kuliah terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus Teknik Undip Angkatan 2016

adalah benar-benar hasil karya ilmiah tulisan saya sendiri, bukanlah hasil karya ilmiah orang lain atau jiplakan karya ilmiah orang lain. Apabila di kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar sarjananya) .

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan bilamana perlunya.

Semarang, Mei 2019

Pembuat Pernyataan

Devi Purnama Sari

NIM.1403011512008

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG dan Motivasi untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus

Nama Penyusun Devi Purnama Sari

NIM 14030115120008


Program Studi Ilmu Komunikasi


Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I

Semarang, Mei 2019

Dekan

Wakil Dekan I


Dr. Drs. Hardi Warsono, MTP

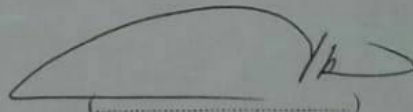

Dr. Hedi Pudjo Santosa, M.Si

NIP. 19640827.199001.1.001

NIP. 19610510.198902.1.002

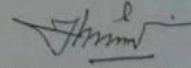
Dosen Pembimbing:

1. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si


(.....)

Dosen Penguji Skripsi:

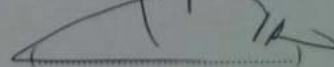
1. Dra. Sri Widowati Herieningsih, M.S


(.....)

2. Much Yulianto, S.Sos, M.Si


(.....)

3. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si


(.....)

HALAMAN MOTTO

**WHEN YOU GOT ONE PROBLEM
MAKE SURE, MAYBE THERE WAS ONE MISTAKE THAT YOU'VE BEEN DONE**

“HOW OTHERS TREAT YOU, IT’S LIKE THE MIRROR OF YOU”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Teruntuk kedua orang tua penulis yang sampai di titik ini tidak pernah berhenti berjuang, tidak pernah kering keringat ayahanda dan ibunda untuk usaha dan perjuangan penuh mengangkat derajat ananda.

Untuk sampai pada titik ini, ridho yang Allah swt berikan adalah karena doa yang ayahanda dan ibunda selipkan pada setiap sujudnya. Terimakasih untuk cucuran keringat dan air mata, terimakasih untuk kesedihan yang tidak pernah ayahanda dan ibunda uraikan. Terimakasih untuk setiap merkahnya senyuman mulia ayahanda dan ibunda yang menjadi matahari pertama bagi penulis dan tiada tertandingi tulusnya. Untuk menjadi sekuat ini, sepenuhnya adalah karena kesabaran didikan ayahanda dan ibunda selama 22 tahun ini hingga sampai waktu yang tidak terbilang.

Ama, Apa, you are my role models, my heaven, my first and my endless love ever and may the heaven is yours.

And never forget to my 5 siblings who always giving the smile and make me let the harder things gone. Apa jadinya penulis tanpa kasih sayang, semangat dan doa dari orang-orang yang tidak pernah tergantikan ini.

Gelar Sarjana ini sepenuhnya penulis persembahkan dengan haru dan bangga kepada kedua orangtua yang sangat ananda muliakan dan kelima orang saudara penulis. Love you to the moon and back!!!

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Maka dari itu, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, berkah dan karunia-Nya yang tidak mampu untuk diukur, sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik.
2. Untuk kedua orang tua penulis yang telah mengorbankan tenaga, waktu dan materi serta iringan doa yang tidak pernah putus dimohonkan.
3. Untuk 5 orang saudara penulis yang memberikan *support* penuh kepada penulis hingga sampai pada tahap ini. *Special* untuk uda, teta dan ante yang sudah menjadi ATM berjalan penulis.
4. Untuk semua keluarga besar ku yang tidak pernah untuk tidak lucu, terutama untuk kedua nenek-nenek penulis yang menggemaskan.
5. Terimakasih untuk “kamu” yang menjadi rumah bagi penulis, teman-teman dan sistur terbaikkuehh, Kak Didah, Wahyu, Rivi pongkuhh, Beta, Endang, Rafi, Kamek, Yarni, Nisa, Hini, Tyas, Dyu, Widi, Wulancuehh partner dendengku, Ernest, Taufik, Randy Adi Prakarsa, Randi, Aul kawan gilaku dan semua yang telah mendukung dan mendengar curahan hati penulis.
6. Terimakasih untuk *my boarding house-mate* , Rahmy dan Nadia yang sudah menjadi wanita-wanita penghibur di kala peningku dan Rahmy sebagai teman diskusi SPSS dan editor dan Geby konsultan blabla serta adik-adik unyu Uung dan Sepa.

7. *Thankyou so much for my online support system, Serkan. Dont call me small or tiny please, Iam such a big girl.*
8. Dr.Drs. Hardi Warsono, MTP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro.
9. Dr. Hapsari Dwinigtyas, S.Sos, M.A selaku Ketua Departemen S1 Ilmu Komunikasi Fisip UNDIP sekaligus dosen wali yang selalu memberikan bimbingan selama menempun pendidikan di bangku kuliah.
10. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dan sepenuh hati kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Dra. Sri Widowati Heriningsih, MS dan Much Yulianto, S.Sos, M.Si selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Dr. Tandiyo Pradekso, M.Sc yang selalu sabar membimbing penulis mengaplikasikan SPSS dan untuk jawaban-jawaban *perfect* nya mas. Mas Tan *Jenious* !!!
13. Terimakasih kepada Departemen Ilmu Komunikasi serta seluruh dosen yang telah mengajarkan banyak hal dalam menempuh pendidikan di Ilmu Komunikasi Undip.
14. Terimakasih kepada seluruh jajaran Sub Bagian Akademik Teknik yang telah mempermudah penulis dalam mendapatkan data terkait mahasiswa teknik.
15. Terimakasih kepada 50 orang responden yang telah bersedia meluangkan waktu mengisi kuesioner.

ABSTRAKSI

Judul :Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG dan Motivasi untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus

Berdasarkan data yang diperoleh dari dekanat teknik UNDIP terkait daftar IP dan IPK mahasiswa Teknik Undip angkatan 2016, dimana dari 743 mahasiswa di beberapa jurusan, masih terdapat 181 mahasiswa atau sebesar 24,35% yang masih memperoleh IPK dibawah 2,75 (standart evaluasi tahap 2). Intensitas yang tinggi dalam bermain game online dapat memberikan dampak negatif terhadap pencapaian prestasi akademik mahasiswa. Namun, motivasi merupakan salah satu faktor yang dibutuhkan untuk menunjang pencapaian prestasi akademik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh intensitas bermain video game online PUBG dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus dengan menggunakan Konsep Internet Addiction dan Teori Motivasi Dua Faktor. Teknik penarikan sampel menggunakan nonprobability sampling yang dilakukan secara purposive sampling dengan jumlah sample sebanyak 50 orang dengan kriteria mahasiswa teknik undip angkatan 2016 yang bermain video game online PUBG. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Uji Regresi Linear Sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan negatif intensitas bermain video game online PUBG terhadap prestasi akademik mahasiswa yaitu sebesar 11,2%. Sisanya sebesar 88,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Korelasi antar variabel adalah sebesar 0,017. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain video game online PUBG mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa di kampus. Bahwa semakin tinggi intensitas dalam bermain video game online PUBG, maka akan semakin rendah prestasi akademik mahasiswa di kampus. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sangat signifikan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus sebesar 21,6 %. Sisanya sebesar 78,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Korelasi antar variabel menunjukkan signifikansi sebesar 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan intensitas bermain video game online PUBG terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Semakin tinggi motivasi dalam mengikuti kuliah, maka akan semakin tinggi pula pencapaian prestasi akademik mahasiswa. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih mengenai faktor-faktor lain diluar faktor yang diteliti yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa/ mahasiswa.

Kata kunci : PUBG, motivasi, Prestasi Akademik

ABSTRACT

Title :Influence of of The Intensity of Playing Online Video Games PUBG and Motivation to Attend Lectures Towards Student's Academic Achievement in Campus.

Based on data obtained from the UNDIP technical dean related to the list of IP and IPK of 2016 Undip Engineering's students, of which from 743 students in several departments, there were still 181 students or 24.35% who still got a GPA below 2.75 (standard try trying 2). High intensity in online games can give negative results to student academic achievement. However, motivation is one of the factors needed to support academic achievement.

This study aims to determine whether there is an intensity of influence on playing PUBG online video games and the motivation to attend classes on student academic achievement on campus by using the concept of Internet Addiction and Two Factor Motivation Theory. The sampling technique uses nonprobability sampling which is done by purposive sampling with a total sample of 50 people with the criteria of undip engineering students of 2016 who play PUBG online video games. This test is carried out using a Simple Linear Regression Test.

The results of this study indicate that there is a significant negative effect on the intensity of playing PUBG online video games on student academic achievement that is equal to 11.2%. The remaining 88.8% is influenced by other factors not examined in this study. Whic is the Correlation between variables is 0.017. This shows that the intensity of playing PUBG online video games affects student academic achievement on campus. That the higher the intensity in playing PUBG online video games, the lower the academic achievement of students on campus. The results of this study also showed that there was a very significant effect of motivation to attend college on student academic achievement on campus by 21.6%. The remaining 78.4% is influenced by other factors that not examined in this study. Correlation between variables shows significance is 0.001. This shows that there is a very significant effect on the intensity of playing PUBG online video games to student academic achievement campus. So, the higher the motivation in attend lectures, the higher the academic achievement. For further research, it is expected to be able to multiply more about other factors beyond the factors studied which can affect student academic achievement.

Key Word : game, motivation, Academic Achievement

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karuiniannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penelitian ini berjudul Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG dan Motivasi untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh intensitas bermain video game online PUBG dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus.

Skripsi ini berisikan 4 bab, dimana bab 1 membahas tentang latar belakang, permasalahan terjadi akibat kecanduan game online, tujuan dan manfaat dari penelitian ini, data-data yang menunjang, penelitian terdahulu, konsep-konsep dasar yang digunakan serta metode penelitian. Bab 2 membahas tentang interpretasi data dan kategorisasi variabel-variabel berdasarkan jawaban responden. Bab 3 membahas tentang uji validitas dan uji reliabilitas serta temuan penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain video game online PUBG dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus, serta berisikan verifikasi terkait konsep dan teori yang digunakan dalam penelitian. Bab 4 ditutup dengan bab kesimpulan dan saran dari penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dalam kesempatan ini penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi

ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang tertarik dengan tema-tema yang serupa.

Semarang, Mei 2019

Devi Purnama Sari

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAKSI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.1. Akademis.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.2.	
Praktis.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.3. Sosial.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Kerangka Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.1 Paradigma Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.2. State of The Art.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.3. Intensitas Bermain Video Game.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.4. Motivasi untuk Mengikuti Kuliah.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.5. Prestasi Akademik.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.6. Hubungan Intensitas Bermain Video Game Online PUBG terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.7. Hubungan Motivasi untuk Mengikuti Kuliah dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus.....	Error! Bookmark not defined.
1.6. Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.

1.6.1 Terdapat pengaruh negatif antara intensitas bermain video game online PUBG (X1) dengan prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y).....	Error! Bookmark not defined.
1.6.2. Terdapat pengaruh positif antara motivasi untuk mengikuti kuliah (X2) dengan prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y)	Error! Bookmark not defined.
1.7. Defenisi Konseptual	Error! Bookmark not defined.
1.7.1. Intensitas Bermain Video Game Online PUBG ..	Error! Bookmark not defined.
1.7.2. Motivasi untuk Mengikuti Kuliah	Error! Bookmark not defined.
1.7.3. Prestasi Akademik Mahasiswa.....	Error! Bookmark not defined.
1.8. Defenisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
1.8.1. Intensitas Bermain Video Game Online PUBG ..	Error! Bookmark not defined.
1.8.2. Motivasi untuk Mengikuti Kuliah	Error! Bookmark not defined.
1.8.3. Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus	Error! Bookmark not defined.
1.9. Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.9.1. Tipe Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.9.2. Populasi	Error! Bookmark not defined.
1.9.3. Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
1.10. Jenis dan Sumber Data.....	Error! Bookmark not defined.
1.11. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
1.12. Teknik Pengolahan Data	Error! Bookmark not defined.
1.12.1. Editing	Error! Bookmark not defined.
1.12.2. Coding	Error! Bookmark not defined.
1.12.3. Tabulasi.....	Error! Bookmark not defined.
1.13. Uji Validitas dan Reabilitas	Error! Bookmark not defined.
1.13.1. Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
1.13.2. Uji Reabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
1.14. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
2.1. Deskripsi Responden.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Jenis Kelamin Responden.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.2. Variabel Intensitas Bermain Video Game Online PUBG	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Berapa kali bermain video game online PUBG dalam sehari.....	Err
or! Bookmark not defined.	

2.2.2 Berapa lama bermain video game online PUBG dalam sehari.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.2.3 Kategorisasi Intensitas Bermain Video Game Online PUBG.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3. Variabel Motivasi untuk Mengikuti Kegiatan Kuliah.... Error! Bookmark not defined.	
2.3.1 Menetapkan target dan mengupayakan lulus dengan IPK cumlaude.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.2 Menetapkan target lulus kuliah tepat waktu (maksimal 8 semester atau 4 tahun).....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.3 Menetapkan target instansi setelah lulus kuliah.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.4 Menetapkan target apa yang akan dilakukan setelah lulus kuliah.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.5 Menghadiri setiap perkuliahan minimal 75%.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.6 Menghadiri setiap perkuliahan tepat waktu sesuai dengan peraturan kampus dan kesepakatan dengan dosen.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.7 Mengerjakan tugas yang diberikan dosen sesegera mungkin.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.8 Berpartisipasi secara optimal dalam mengerjakan tugas kelompok.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.9 Mematuhi semua peraturan di kampus.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.10 Fokus ketika dosen sedang memberikan materi di kelas.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.11 Inisiatif bertanya kepada dosen terkait materi yang belum dimengerti.....	Err
or! Bookmark not defined.	

2.3.12 Berpartisipasi dalam forum diskusi di kelas.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.3.13 Kategorisasi Motivasi untuk Mengikuti Kuliah.....	Err
or! Bookmark not defined.	
2.4 Variabel Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Kategorisasi Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus.....	Err
or! Bookmark not defined.	
BAB	
III.....	Error!
Bookmark not defined.	
3.1 Uji	
Validitas.....	Error
! Bookmark not defined.	
3.2 Uji	
Reliabilitas.....	Error
! Bookmark not defined.	
3.3 Analisis Regresi Linear Sederhana Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG (X1) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus Teknik UNDIP angkatan 2016 (Y).....	Err
or! Bookmark not defined.	
3.3.1 Uji Siginifikansi.....	Err
or! Bookmark not defined.	
3.3.2 Koefisien Regresi.....	Err
or! Bookmark not defined.	
3.3.3 Koefisien Determinasi.....	Err
or! Bookmark not defined.	
3.4 Analisis Regresi Linear sederhana Pengaruh Motivasi untuk Mengikuti Kuliah terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus.....	Er
ror! Bookmark not defined.	
3.4.1 Uji Signifikansi.....	Err
or! Bookmark not defined.	
3.4.2 Koefisien Regresi.....	Err
or! Bookmark not defined.	

3.4.3 Koefisien Determinasi.....	Err
or! Bookmark not defined.	
3.5 Pembahasan.....	Er
ror! Bookmark not defined.	
3.5.1 Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus Teknik Undip Angkatan 2016.....	Err
or! Bookmark not defined.	
3.5.2 Pengaruh Motivasi untuk Mengikuti Kuliah terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus Teknik Undip Angkatan 2016.....	Err
or! Bookmark not defined.	
BAB	
IV.....	Error!
Bookmark not defined.	
4.1 Kesimpulan.....	Err
or! Bookmark not defined.	
4.2 Saran.....	Err
or! Bookmark not defined.	
Daftar Pustaka.....	Error!
Bookmark not defined.	
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1.1.1	42
Diagram 2.2.1.1	44
Diagram 2.2.2.1	45
Diagram 2.2.3.1	46
Diagram 2.3.1.1	48
Diagram 2.3.2.1	49
Diagram 2.3.3.1	50
Diagram 2.3.4.1	51
Diagram 2.3.5.1	52
Diagram 2.3.6.1	53
Diagram 2.3.7.1	54

Diagram 2.3.8.1	55
Diagram 2.3.9.1	56
Diagram 2.3.10.1	57
Diagram 2.3.11.1	58
Diagram 2.3.12.1	59
Diagram 2.3.13.1	60
Diagram 2.4.1.1	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.1	2
Tabel 2.4.1.1	62
Tabel 3.1.1	65
Tabel 3.1.2	66
Tabel 3.1.3	67
Tabel 3.2.1	68
Tabel 3.2.2	69
Tabel 3.2.3	70
Tabel 3.3.1.1	71
Tabel 3.3.2.1	72
Tabel 3.3.3.1	73
Tabel 3.4.1.1	74

Tabel 3.4.2.1	74
Tabel 3.4.3.1	75

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG dan Motivasi untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus

Nama Penyusun Devi Purnama Sari

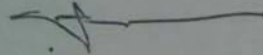
NIM 14030115120008

Program Studi Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I

Semarang, Mei 2019

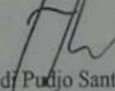
Dekan



Dr. Drs. Hardi Warsono, MTP

NIP. 19640827.199001.1.001

Wakil Dekan I

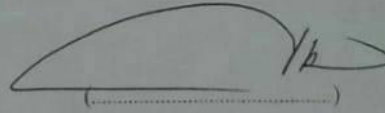


Dr. Hedi Pudjo Santosa, M.Si

NIP 19610510.198902.1.002

Dosen Pembimbing:

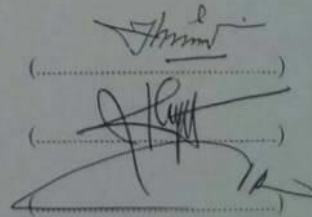
1. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si



(.....)

Dosen Penguji Skripsi:

1. Dra. Sri Widowati Herieningsih, M.S
2. Much Yulianto, S.Sos, M.Si
3. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si



(.....)

(.....)

(.....)