Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: galungwaknook@gmail.co

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 20066-20079

Pengaruh Kecanduan Gacha Game Genshin Impact Terhadap Perkulihan pada Anggota Grup Wibu ULM

M Rifqi Adha Nabilah

Program Studi Sosiologi Universitas Lambung Mangkurat
Corresponding Author : M Rifqi Adha Nabilah E-mail: rifqian4@gmail.com

Published: April 2026

ABSTRACT

Fenomena kecanduan gacha Genshin Impact mengganggu perkuliahan mahasiswa melalui prioritas simbol digital atas kewajiban akademik di komunitas Grup Wibu ULM. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh kecanduan gacha terhadap aktivitas perkuliahan menggunakan Teori Interaksionisme Simbolik Blumer. Pendekatan kuantitatif survei eksplanatif asosiatif diterapkan pada populasi 79 anggota grup dengan total sampling. Instrumen kuesioner Likert diuji validitas (Pearson) dan reliabilitas (Cronbach Alpha >0,60), dianalisis regresi linear sederhana, uji t, dan R^2 via SPSS. Hasil menunjukkan pengaruh signifikan (Beta 0,894, Sig. <0,001, R^2 0,799), di mana kecanduan gacha berkontribusi 79,9 persen penurunan perkuliahan. Kesimpulan menyatakan mahasiswa memprioritaskan makna gacha melalui bahasa komunitas, mendorong intervensi literasi digital kampus.

Keyword : Gacha Addiction, Genshin Impact, Perkuliahan, Symbolic Interactionism, Wibu Community.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Fenomena kecanduan gacha game, khususnya pada Genshin Impact, semakin marak di kalangan mahasiswa sebagai distraksi digital yang signifikan. Mahasiswa sering menghadapi dilema antara kewajiban akademik dan kepuasan instan dari mekanisme gacha yang spekulatif, di mana perolehan karakter langka melalui sistem Wish mendorong pengeluaran waktu dan uang secara berlebihan.

Perkembangan model free-to-play dengan moneterisasi gacha telah mengubah pola hiburan, memaksa pemain untuk farming material atau top-up agar mencapai pity system sebelum banner terbatas berakhir. Dalam komunitas seperti Grup Wibu ULM, interaksi sosial memperkuat makna simbolik karakter langka sebagai prestasi, yang sering kali mengorbankan produktivitas belajar.

Permasalahan muncul ketika kecanduan gacha menyebabkan mahasiswa bermain selama kuliah, farming di belakang kelas, atau menunda tugas demi gacha. Hal ini mengakibatkan penurunan fokus, keterlambatan ke kampus, dan prioritas game di atas diskusi kelompok, sebagaimana diamati pada anggota Grup Wibu ULM.

Tekanan finansial dari top-up primogem, mulai Rp14.865 hingga jutaan rupiah, semakin memperburuk situasi, terutama bagi mahasiswa dengan waktu terbatas yang memilih shortcut berbayar. Penelitian sebelumnya menunjukkan kecanduan game online memicu prokrastinasi akademik, dengan pengaruh signifikan (sig=0.000).

Studi terkini mengonfirmasi bahwa kecanduan online game menurunkan engagement belajar behavioral, emosional, dan kognitif, sehingga motivasi prestasi akademik berkurang tajam. Di konteks gacha Genshin Impact, pola ini diperparah oleh komunitas yang memperkuat norma konsumsi digital adiktif [Fajrin et al., 2022]

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh kecanduan gacha Genshin Impact terhadap efektivitas perkuliahan anggota Grup Wibu ULM menggunakan Teori Interaksionisme Simbolik Blumer, mengukur kontribusi hingga 79,9% via regresi linear. Urgensinya terletak pada kebutuhan

evaluasi komunitas digital untuk norma akademik di ULM, sementara kebaruan ada pada fokus spesifik gacha sebagai simbol adiktif yang mendahului studi umum game online sebelumnya.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan jenis metode survei eksplanatif asosiatif untuk menguji pengaruh kecanduan gacha game Genshin Impact terhadap aktivitas perkuliahan pada anggota Grup Wibu ULM, sesuai dengan judul skripsi dan latar belakang pendahuluan yang menyoroti distraksi digital pada mahasiswa. Pendekatan ini berlandaskan data numerik dari kuesioner untuk generalisasi pola perilaku, sebagaimana dijelaskan Sugiyono (2022) bahwa metode kuantitatif menggunakan data konkret dari sampel dan populasi yang dianalisis secara statistik untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat. Selain itu, Sudaryono (2021) menekankan bahwa metode survei eksplanatif cocok untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap dependen melalui instrumen terstruktur, sementara Emzir dalam bukunya tentang metodologi penelitian kuantitatif mendefinisikan survei sebagai alat untuk menggambarkan fenomena sosial secara empiris.

Instrumen utama adalah kuesioner berbasis skala Likert lima poin (Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju) yang terdiri dari dua skala: Skala Kecanduan Gacha (variabel X) dengan indikator memikirkan gacha sepanjang hari, menghamburkan uang, dan menambah waktu bermain; serta Skala Perkuliahan (variabel Y) dengan indikator perhatian di kelas, penyelesaian tugas, dan keterlambatan. Instrumen diuji validitas menggunakan Product Moment Pearson (r-hitung > r-tabel pada α=0,05) dan reliabilitas dengan Cronbach Alpha (>0,60), yang menghasilkan nilai reliabel (0,949 untuk X dan 0,933 untuk Y). Teknik analisis data mencakup uji asumsi klasik (normalitas Kolmogorov-Smirnov, linearitas), regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi R^2 via SPSS untuk mengukur pengaruh signifikan (Sig. <0,05), sesuai Sugiyono (2021) dan Sudaryono (2021) yang merekomendasikan prosedur ini untuk pengujian hipotesis kuantitatif.

Populasi penelitian adalah seluruh 79 anggota aktif Grup Wibu ULM Universitas Lambung Mangkurat yang memenuhi kriteria: anggota grup, pernah gacha di Genshin Impact (minimal sekali dengan top-up atau in-game), dan merasakan gangguan terhadap perkuliahan. Sampel diambil dengan teknik total sampling (sensus), di mana seluruh populasi dijadikan responden karena jumlah <100, sebagaimana direkomendasikan Sugiyono (2019; 2021) bahwa total sampling memberikan representasi akurat tanpa bias pada populasi kecil. Pendekatan ini juga didukung Creswell yang menyatakan bahwa sampling purposif-total cocok untuk studi kuantitatif pada komunitas spesifik guna memastikan data empiris yang kuat.

Prosedur dimulai dengan studi pendahuluan dan adaptasi instrumen dari literatur, dilanjutkan pengujian validitas-reliabilitas pada responden uji coba, distribusi kuesioner online via Google Form melalui grup WhatsApp Grup Wibu ULM, pengumpulan data (79 responden), editing-koding-entry data ke SPSS, analisis deskriptif dan inferensial (uji asumsi, regresi, hipotesis), serta interpretasi hasil berdasarkan teori Interaksionisme Simbolik. Tahapan ini bersifat sistematis dan berurutan untuk menjaga validitas, sesuai panduan Emzir untuk prosedur kuantitatif yang melibatkan triangulasi instrumen dan analisis induktif-statistik, serta Sugiyono (2022) yang menekankan urutan dari pengumpulan hingga pengujian hipotesis. Prosedur selesai dalam periode 2026, memastikan data terkini dan aksesibel secara digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kecanduan Gacha dalam perspektif Teori Interaksionisme Simbolik (X)

1. Memikirkan Gacha sepanjang hari

Table 1 Sering melakukan Gacha

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	1	1,3	1,3	1,3
	TS	2	2,5	2,5	3,8
	R	18	22,8	22,8	26,6
	S	31	39,2	39,2	65,8

SS	27	34,2	34,2	100,0
Total	79	100,0	100,0	

Tabel 1 menunjukkan 39,2% (31 responden) setuju bahwa istilah seperti "Limited" di Grup Wibu ULM menciptakan makna simbolis kepemilikan karakter sebagai identitas kelompok. Proses berpikir mahasiswa memprioritaskan karakter terbaru di atas kewajiban akademik.

a. Saya sering berkeinginan gacha terus menerus apabila karakter yang saya inginkan belum saya dapatkan

Table 2 Ingin Gacha Terus Menerus

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	1	1,3	1,3	1,3
	TS	2	2,5	2,5	3,8
	R	8	10,1	10,1	13,9
	S	25	31,6	31,6	45,6
	SS	43	54,4	54,4	100,0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 2 mengungkap 54,4% (43 responden) sangat setuju gacha terus-menerus, menjadikan karakter incaran makna identitas mutlak. Istilah "Ampas" memicu berpikir kegagalan sebagai kekalahan sosial, memicu obsesi untuk jaga status di Grup Wibu ULM.

Table 3 Memprioritaskan Gacha Ketimbang Kuliah

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	13	16,5	16,5	16,5
	TS	14	17,7	17,7	34,2
	R	9	11,4	11,4	45,6
	S	23	29,1	29,1	74,7
	SS	20	25,3	25,3	100,0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 3 menunjukkan 29,1% (23 responden) membuktikan pergeseran makna terhadap tanggung jawab akademik. Istilah "Limited Banner" memicu berpikir bahwa gacha lebih mendesak daripada kuliah, mengutamakan kepuasan simbol digital sebagai player**.**

Table 4 Menunda Tugas Demi Gacha

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	2	2,5	2,5	2,5
	TS	16	20,3	20,3	22,8
	R	11	13,9	13,9	36,7
	S	30	38,0	38,0	74,7
	SS	20	25,3	25,3	100,0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 4 mengindikasikan 38% (30 responden) setuju menunda tugas demi gacha, membuktikan gacha sebagai makna utama yang menggeser prioritas akademik. Istilah "grinding" memicu berpikir bahwa progres game lebih mendesak, menjadikan tugas kuliah simbol yang bisa ditunda demi kepuasan virtual.

2. Menghamburkan uang untuk Gacha

Table 5 Rela Gacha Menggunakan Uang Kuliah

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	9	11,4	11,4	11,4
	TS	9	11,4	11,4	22,8
	R	9	11,4	11,4	34,2
	S	32	40,5	40,5	74,7
	SS	20	25,3	25,3	100,0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 5 menunjukkan 40,5% (32 responden) membuktikan simbol digital sebagai kebutuhan primer atas kebutuhan harian. Istilah "Top-Up" memicu berpikir investasi game lebih berharga untuk status sosial, mengubah makna uang UKT sebagai alat eksistensi di Grup Wibu ULM.

Table 6 Menggunakan Uang Jajan Kuliah Untuk Gacha

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	14	17,7	17,7	17,7
	TS	10	12,7	12,7	30,4
	R	8	10,1	10,1	40,5
	S	21	26,6	26,6	67,1
	SS	26	32,9	32,9	100,0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 6 mengindikasikan 32,9% (26 responden) sangat setuju gunakan uang jajan untuk gacha, membuktikan makna objek digital sebagai kebutuhan primer atas biaya hidup. Istilah "top-up" atau "Genesis Crystal" memicu berpikir kepuasan karakter sebagai investasi identitas, mengubah uang jajan jadi alat eksistensi sosial di Grup Wibu ULM.

Table 7 Meminta Uang Lebih Untuk Gacha

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	18	22.8	22.8	22.8
	TS	14	17.7	17.7	40.5
	R	5	6.3	6.3	46.8
	S	23	29.1	29.1	75.9
	SS	19	24.1	24.1	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 7 menunjukkan 29,1% (23 responden) setuju meminta uang tambahan orang tua demi gacha, membuktikan makna prioritas objek digital. Istilah "top-up" memicu berpikir karakter baru lebih penting daripada kejujuran finansial, melabeli ulang uang sebagai pemenuh kepuasan simbolik di Grup Wibu ULM.

Table 8 Rela Puasa Demi Gacha

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	14	17.7	17.7	17.7
	TS	12	15.2	15.2	32.9
	R	11	13.9	13.9	46.8
	S	21	26.6	26.6	73.4
	SS	21	26.6	26.6	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 8 menunjukkan 26,6% (21 responden) setuju rela puasa demi gacha, membuktikan makna ekstrem objek digital atas kebutuhan primer. Istilah "tabungan primogem" memicu berpikir lapar fisik lebih tertoleransi daripada "lapar simbolik", mengorbankan jasmani demi identitas di komunitas**.**

3. Menambah waktu untuk bermain demi gacha

Table.9 Bermain Berjam-jam Untuk Gacha

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	2	2.5	2.5	2.5
	TS	2	2.5	2.5	5.1
	R	12	15.2	15.2	20.3
	S	26	32.9	32.9	53.2
	SS	37	46.8	46.8	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 9 menunjukkan 46,8% (37 responden) sangat setuju bermain berjam-jam, membuktikan pengalihan waktu produktif ke dunia virtual. Istilah "grinding" atau "exploration" memicu berpikir durasi panjang logis untuk gacha, menjadikan belajar hambatan akumulasi modal digital demi status di Grup Wibu ULM.

Table 1 Bermain Pada Saat Perkuliahan

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	7	8.9	8.9	8.9
	TS	9	11.4	11.4	20.3
	R	11	13.9	13.9	34.2
	S	32	40.5	40.5	74.7
	SS	20	25.3	25.3	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Data menunjukkan 40,5% (32 responden) hadir fisik di kelas tapi pikiran sibuk game. Makna kuliah sebagai rutinitas membosankan kalah oleh gacha mendesak; istilah "event terbatas" memicu berpikir prioritas game, fokus ke HP daripada dosen.

Table 11 Begadang Demi Gacha

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	3	3.8	3.8	3.8
	TS	3	3.8	3.8	7.6
	R	9	11.4	11.4	19.0
	S	32	40.5	40.5	59.5
	SS	32	40.5	40.5	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 11 menunjukkan 40,5% (32 responden) sangat setuju rela begadang demi gacha, membuktikan makna kepuasan game atas kesehatan. Istilah "push progress" memicu berpikir malam sebagai waktu optimal target gacha, tukar istirahat demi gengsi di Grup Wibu ULM.

4. Murung, stress, dan marah ketika hasil gacha tidak sesuai

Table 12 Gacha Terus Sampai Dapat

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

	STS	3	3.8	3.8	3.8
	TS	5	6.3	6.3	10.1
	R	10	12.7	12.7	22.8
	S	28	35.4	35.4	58.2
	SS	33	41.8	41.8	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 12 mengindikasikan 41,8% (33 responden) sangat setuju gacha terus sampai dapat, menjadikan karakter incaran makna identitas mutlak. Istilah "wajib dapat" memicu berpikir berhenti sebagai kegagalan sosial, dorong persistensi demi penghargaan di Grup Wibu ULM.

Table 13 Rela Bolos Demi Bisa Bermain Lebih Lama

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	24	30.4	30.4	30.4
	TS	15	19.0	19.0	49.4
	R	4	5.1	5.1	54.4
	S	15	19.0	19.0	73.4
	SS	21	26.6	26.6	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Temuan Tabel 13 menggambarkan pertarungan makna kontradiktif: 26,6% rela bolos demi gacha sebagai prioritas atas aturan kampus, sementara 30,4% prioritaskan akademik. Istilah "bolos demi event" memicu berpikir kehilangan gacha sebagai kerugian sosial nyata versus kuliah sebagai tanggung jawab utama.

Table 14 Tidak Semangat Akibat Gacha Tidak Sesuai

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	12	15.2	15.2	15.2
	TS	10	12.7	12.7	27.8
	R	15	19.0	19.0	46.8
	S	25	31.6	31.6	78.5
	SS	17	21.5	21.5	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 14 menunjukkan 31,6% (25 responden) setuju kehilangan semangat kuliah pasca gagal gacha, membuktikan hasil game tentukan emosi. Istilah "gacha ampas" memicu berpikir kegagalan rusak motivasi, bawa kecewa ke kelas sebagai beban, dipengaruhi simbol digital**.**

5. Menghabiskan waktu untuk bermain game demi gacha

Table 15 Waktu Diskusi Kelompok dipakai Untuk Bermain

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	18	22.8	22.8	22.8
	TS	15	19.0	19.0	41.8
	R	9	11.4	11.4	53.2
	S	24	30.4	30.4	83.5
	SS	13	16.5	16.5	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 15 mengungkap 30,4% (24 responden) setuju main game saat diskusi kelompok, tunjukkan apatis simbolik: virtual lebih bermakna daripada kerja sama nyata. Istilah "grinding"

picu berpikir progres game instan atas diskusi melelahkan, meski 22,8% prioritaskan etika pertemanan atas hiburan.

Table 16 Lebih Sering Bermain Ketimbang Untuk Berkembang

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	5	6.3	6.3	6.3
	TS	18	22.8	22.8	29.1
	R	13	16.5	16.5	45.6
	S	22	27.8	27.8	73.4
	SS	21	26.6	26.6	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Tabel 16 menunjukkan 27,8% (22 responden) setuju dan 26,6% (21 responden) sangat setuju bermain game lebih sering daripada berkembang, maknai game sebagai pusat yang kaburkan orientasi masa depan. Istilah "akun sultan" atau "full build" picu berpikir kemajuan virtual instan atas pengembangan nyata lambat, picu stagnasi akademik demi validasi di Grup Wibu ULM.

Perkuliahan (Y)

1. Perhatian saat dosen menerangkan materi pelajaran

Table 17 Tetap Memperhatikan Dosen Walau Sedang Bermain

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	4	5.1	5.1	5.1
	TS	9	11.4	11.4	16.5
	R	11	13.9	13.9	30.4
	S	29	36.7	36.7	67.1
	SS	26	32.9	32.9	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Sebesar 36.7% atau 29 orang mengatakan setuju akan memperhatikan dosen yang sedang menerangkan materi, walaupun posisi mereka sedang bermain di aktivitas perkuliahan, dan 32.9% atau 26 orang mengatakan sangat setuju, walaupun fokus mereka pada game tetapi mereka masih bisa memperhatikan apa yang dosen terangkan

Table 18 Tidak Menangkap Apa Yang DIterangkan Dosen

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	3	3.8	3.8	3.8
	TS	15	19.0	19.0	22.8
	R	15	19.0	19.0	41.8
	S	25	31.6	31.6	73.4
	SS	21	26.6	26.6	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Dari data pada tabel di atas mengatakan sebesar 31.6% atau 25 orang dan 26.6% atau 21 orang setuju dan sangat setuju akan tidak terlalu menangkap nya mereka dengan apa yang dosen terangkan hal ini dipengaruhi mereka sendiri yang bermain pada saat jam perkuliahan

2. Menyimak materi pelajaran yang disampaikan dosen

Table 19 Mampu Konsentrasi Terhadap Diskusi

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	16	20.3	20.3	20.3
	TS	20	25.3	25.3	45.6
	R	2	2.5	2.5	48.1
	S	23	29.1	29.1	77.2
	SS	18	22.8	22.8	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Dari data di atas menjelaskan bahwasanya 29,1% memilih setuju dengan bisa nya mereka konsentrasi terhadap diskusi di kelas walaupun fokus mereka di game dan ada 22,8% yang memilih sangat setuju, dan ada juga yang tidak setuju akan hal tersebur yaitu sebesar 25,3% yang mana fokus mereka terbagi menjadi 2 yaitu ke game dan materi.

3. Tugas yang diberikan dosen

Table 20 Kesusahan Dalam Mengerjakan Tugas

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	15	19.0	19.0	19.0
	TS	20	25.3	25.3	44.3
	R	7	8.9	8.9	53.2
	S	24	30.4	30.4	83.5
	SS	13	16.5	16.5	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Data yang didapat pada tabel di atas adalah sebesar 25,3% atau 20 orang mengatakan tidak setuju dengan kesushan nya mereka dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen. Tetapi banyak juga yang setuju dengan pertanyaan yang ada yaitu sebesar 30,4% atau 24 orang, kesushan mengerjakan tugas yang ada diakibatkan fokus mereka kepada gacha

4. Keterlambatan datang ke kampus

Table 21 Telat Kekampus Diakibatkan Fokus Bermain

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	13	16.5	16.5	16.5
	TS	23	29.1	29.1	45.6
	R	7	8.9	8.9	54.4
	S	19	24.1	24.1	78.5
	SS	17	21.5	21.5	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Dapat dilihat sebesar 29.1% atau 23 orang mengatakan tidak setuju dengan pernah nya mereka terlambat kekampus yang diakibatkan fokus ke game gacha, dan juga ada yang mengatakan setuju dengan pertanyaan yang ada, yaitu sebesar 24.1% atau 19 orang

Table 22 Telat Dikaibatkan Kurangnya Istirahat Karena Bermain

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	16	20.3	20.3	20.3
	TS	20	25.3	25.3	45.6
	R	2	2.5	2.5	48.1
	S	23	29.1	29.1	77.2
	SS	18	22.8	22.8	100.0

	Total	79	100,0	100,0

Data di atas mengatakan 29,1% atau 23 orang mengatakan setuju, dan yang tidak setuju sebesar 25,3% atau 20 orang sering terlambat, karena waktu yang seharusnya digunakan malah diapaki untuk bermain demi gacha.

5. Menyelesaikan tugas kampus tepat waktu

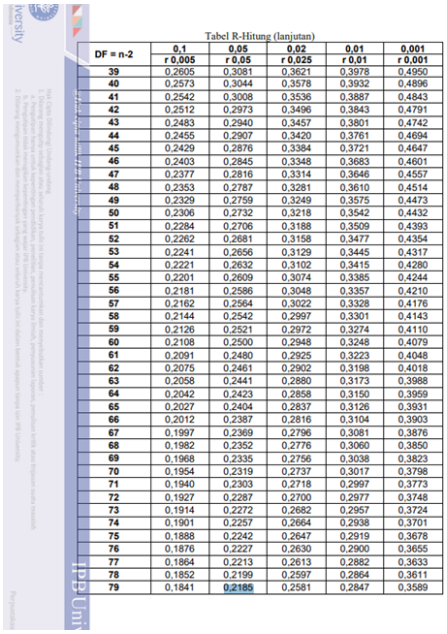
Table 23 Tidak Bisa Mengerjakan Tugas Tepat Waktu Karena Bermain

Valid	KET	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	STS	12	15.2	15.2	15.2
	TS	21	26.6	26.6	41.8
	R	7	8.9	8.9	50.6
	S	21	26.6	26.6	77.2
	SS	18	22.8	22.8	100.0
	Total	79	100,0	100,0	

Dapat dilihat data yang didapat 26,6% orang atau 21 orang mengatakan setuju kalo mereka tidak bisa nya mengerjakan tugas dengan tepat waktu. Tetapi 26,6% atau 21 orang memilih tidak setuju, yang artinya ada sebagian dari mereka yang bisa mengerjakan tepat waktu.

Uji Kualitas Data

1. Uji Validitas



Tabel R-Hitung (lanjutan)

DF = n-2	0,1 r 0,005	0,05 r 0,05	0,02 r 0,025	0,01 r 0,01	0,001 r 0,001
39	0,2605	0,3081	0,3621	0,3978	0,4950
40	0,2573	0,3044	0,3578	0,3932	0,4896
41	0,2542	0,3008	0,3536	0,3887	0,4843
42	0,2512	0,2973	0,3496	0,3843	0,4791
43	0,2483	0,2940	0,3457	0,3801	0,4742
44	0,2455	0,2907	0,3420	0,3761	0,4694
45	0,2429	0,2876	0,3384	0,3721	0,4647
46	0,2403	0,2845	0,3348	0,3683	0,4601
47	0,2377	0,2816	0,3314	0,3646	0,4557
48	0,2353	0,2787	0,3281	0,3610	0,4514
49	0,2329	0,2759	0,3249	0,3575	0,4473
50	0,2306	0,2732	0,3218	0,3542	0,4432
51	0,2284	0,2706	0,3188	0,3509	0,4393
52	0,2262	0,2681	0,3158	0,3477	0,4354
53	0,2241	0,2656	0,3129	0,3445	0,4317
54	0,2221	0,2632	0,3102	0,3415	0,4280
55	0,2201	0,2609	0,3074	0,3385	0,4244
56	0,2181	0,2586	0,3048	0,3357	0,4210
57	0,2162	0,2564	0,3022	0,3328	0,4176
58	0,2144	0,2542	0,2997	0,3301	0,4143
59	0,2126	0,2521	0,2972	0,3274	0,4110
60	0,2108	0,2500	0,2948	0,3248	0,4079
61	0,2091	0,2480	0,2925	0,3223	0,4048
62	0,2075	0,2461	0,2902	0,3198	0,4018
63	0,2058	0,2441	0,2880	0,3173	0,3988
64	0,2042	0,2423	0,2858	0,3150	0,3959
65	0,2027	0,2404	0,2837	0,3126	0,3931
66	0,2012	0,2387	0,2816	0,3104	0,3903
67	0,1997	0,2369	0,2796	0,3081	0,3876
68	0,1982	0,2352	0,2776	0,3060	0,3850
69	0,1968	0,2335	0,2756	0,3038	0,3823
70	0,1954	0,2319	0,2737	0,3017	0,3798
71	0,1940	0,2303	0,2718	0,2997	0,3773
72	0,1927	0,2287	0,2700	0,2977	0,3748
73	0,1914	0,2272	0,2682	0,2957	0,3724
74	0,1901	0,2257	0,2664	0,2938	0,3701
75	0,1888	0,2242	0,2647	0,2919	0,3678
76	0,1876	0,2227	0,2630	0,2900	0,3655
77	0,1864	0,2213	0,2613	0,2882	0,3633
78	0,1852	0,2199	0,2597	0,2864	0,3611
79	0,1841	0,2185	0,2581	0,2847	0,3589

Gambar 1 R-Tabel Untuk 79 Responden

Diketahui Nilai r-tabel 79 yang tercatat pada r tabel sebesar 0,2185. Berikut hasil uji validitas data

Table 24 Hasil Uji Validitas Perkuliahan

No item	Item	Hasil	Keterangan
1	Saya Memperhatikan dosen pada saat menerangkan materi walupun posisi sedang bermain	543	Valid
2	Kadang saya tidak terlalu menagkap apa yang di terangkan oleh dosen	765	Valid
5	Saya mampu menjaga konsentrasi terhadap diskusi di dalam kelas tanpa merasa kehilangan momentum materi akibat fokus pada game.	936	Valid
9	Saya kesusahan dalam mengerjakan tugas yang	892	Valid

		diberikan karena fokus di gacha		
11	Y	Saya pernah Telat kekampus karena fokus ke game demi gacha	892	Valid
12		Saya sering telat diakibatkan waktu istirahat, saya gunakan untuk bermain demi gacha	936	Valid
15		saya tidak bisa mengerjakan tugas tepat waktu, dikarenakan waktu yang saya punya untuk bermian demi gacha	888	Valid

Dari Tabel 24, 10 pernyataan gugur dan 6 valid karena r-hitung > r-tabel (0,218) untuk variabel Perkuliahan (Y). Instrumen 6 item relevan mengukur variabel Y dan dapat digunakan sesuai tujuan.

2. Uji Realibitas

Table 25 Uji Realibitas

No	Variabel	*Alpha Cronbach (a)*	Realibitas
1	Kecanduan Gacha	0,949	Realibel
2	Perkuliahan	0,933	realibel

Tabel 25 menunjukkan nilai Cronbach Alpha >0,6 untuk kedua variabel, membuktikan instrumen reliabel, konsisten, dan dapat digunakan berulang untuk pengumpulan data tepercaya di penelitian selanjutnya**.**

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Table 26 Hasil Uji Output Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			**79**
Normal Parameters[a,b]	**Mean**		**2.5625176**
	Std. Deviation		**4.28823295**
Most Extreme Differences	**Absolute**		**.089**
	Positive		**.089**
	Negative		**-.088**
Test Statistic			**.089**
Asymp. Sig. (2-tailed)[c]			**.186**
Monte Carlo Sig. (2-tailed)[d]	**Sig.**		**.116**
	99% Confidence Interval	**Lower Bound**	**.108**
		Upper Bound	**.124**

Bisa dilihat nilai acuan sig. 0,186 > 0,05 , maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Table 27 Tabel Regresi Linear Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-2.923	1.337		-2.186	.032
	Kecanduan Gacha	.394	.023	.894	17.497	<,001

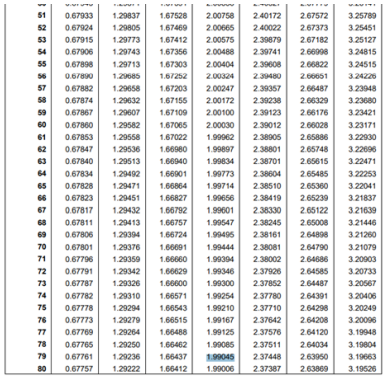
Sumber: Olahan data SPSS Versi 26

Tabel regresi Coefficients tunjukkan koefisien B=0,394, Beta=0,894, dan p-value <0,001 (<0,05), tolak H0, terima Ha: kecanduan gacha (X) berpengaruh signifikan kuat (89,4%) terhadap perkuliahan (Y). Kaitan teori Coleman: preferensi rasional responden boros sumber daya demi gacha.

Table 28 Hasil UJi T

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-2.923	1.337		-2.186	.032
	Kecanduan Gacha	.394	.023	.894	17.497	<,001



51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Gambar 2 T-Tabel

Tabel uji t tunjukkan t-hitung kecanduan gacha (17,497) > t-tabel (1,990) df=77, dan Sig.=0,000 <0,05, tolak H0, terima Ha: pengaruh signifikan X terhadap Y. Beta=0,894 konfirmasi pengaruh kuat kecanduan gacha pada perkuliahan anggota Wibu ULM.

Table 29 Hasil Output Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.894[a]	.799	.796	3.066

Sumber: Olahan data SPSS Versi 26

Dari hasil uji koefisien determinasi pada tabel di atas, diperoleh nilai R Square sebesar 0,799. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Kecanduan Gacha (X) memberikan kontribusi pengaruh sebesar 79,9% terhadap variabel Aktivitas Perkuliahan (Y) pada mahasiswa anggota grup Wibu ULM. Sementara itu, sisanya sebesar 20,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pembahasan

1. Kecanduan Gacha

   Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa kecanduan gacha memiliki pengaruh yang sangat dominan sebesar 79,9% terhadap penurunan aktivitas perkuliahan mahasiswa di grup Wibu ULM. Fenomena ini bukan sekadar hobi yang berlebihan, melainkan hasil dari cara mahasiswa memberikan Makna (*Meaning*) pada aktivitas digital mereka yang jauh lebih mendalam daripada kewajiban akademis. Responden dalam penelitian ini menunjukkan gejala kecanduan yang ekstrem, mulai dari rela berpuasa atau tidak makan (26,6%) hingga memanipulasi uang bulanan (29,1%) demi melakukan *top-up*. Dalam perspektif Interaksionisme Simbolik, hal ini terjadi karena gacha menawarkan Kepuasan Simbolik yang instan melalui karakter Bintang 5 yang diinterpretasikan sebagai simbol pencapaian nyata dan langsung terasa, berbeda dengan hasil perkuliahan seperti nilai atau ijazah yang maknanya baru bisa dirasakan dalam jangka panjang. Akhirnya, mahasiswa cenderung lebih terikat pada game karena makna kepuasan yang didapat jauh lebih cepat memvalidasi eksistensi mereka dibandingkan proses mendengarkan penjelasan dosen di kelas. Menggunakan teori Herbert Blumer, mahasiswa sebenarnya sedang melakukan proses Berpikir (*Thinking*) atau dialog internal yang terus-menerus menimbang prioritas. Secara sadar, mahasiswa memahami bahwa mereka sedang berada di dalam kelas, namun mereka melakukan Interpretasi bahwa melewatkan *event* terbatas atau telat *log-in* akan mengurangi rasa puas terhadap identitas hobi yang mereka jalani. Di mata mereka, mendapatkan karakter langka memberikan kepuasan batin yang sangat tinggi, sehingga mereka secara sadar mengalihkan fokus kuliah demi mengejar *pity* atau *farming* material karena makna gacha saat itu terasa lebih kuat dan penting. Kondisi ini memicu perilaku kehadiran semata di mana mahasiswa hadir secara fisik di kelas, namun secara pikiran mereka sedang melakukan interaksi simbolik dengan dunia game di bawah meja (*grinding*). Fokus yang terbelah ini menyebabkan materi kuliah sulit diterima oleh pikiran, sehingga mereka lebih fasih mengingat statistik *damage* karakter daripada statistik materi perkuliahan karena memberikan makna emosional yang lebih mendalam pada variabel di dalam game.

2. Perkuliahan

   Melalui kuesioner yang disebarkan, mayoritas responden menunjukkan kecenderungan berperilaku kecanduan gacha yang sangat dipengaruhi oleh faktor Bahasa (*Language*) yang berkembang di dalam komunitas Grup Wibu ULM. Istilah-istilah seperti *farming, limited banner,* hingga sebutan *wangi* atau *ampas* terus dibahas dan diperkuat dalam interaksi sehari-hari, sehingga menciptakan realitas sosial bahwa aktivitas gacha adalah hal yang utama. Memakai teori Blumer, mahasiswa sebenarnya sedang menegosiasikan makna di kepala mereka dengan berasumsi bahwa materi kuliah bisa dimaknai nanti dengan cara menanyakan teman atau melihat PPT. Namun pada kenyataannya, saat di rumah atau kos, proses Berpikir mereka tetap terfokus pada kelanjutan *farming* atau memburu karakter incaran. Hal ini diperparah dengan temuan bahwa 40,5% responden tetap nekat bermain saat aktivitas perkuliahan berlangsung, yang menunjukkan bahwa interpretasi mereka terhadap kepuasan gacha jauh lebih dominan daripada etika akademik. Efek paling nyata adalah terganggunya memori terhadap materi perkuliahan karena sebagian besar proses berpikir mereka dipakai untuk menyusun strategi *build* karakter atau menghitung *pity*, sehingga ruang memori untuk materi kuliah menjadi terbatas. Akibatnya, saat sesi tanya jawab atau ujian, mahasiswa mengalami hambatan dalam memanggil kembali materi yang diajarkan atau merasa nge-blank. Fenomena ini membuktikan adanya Stagnasi Akademik, di mana kuatnya pemaknaan terhadap gacha benar-benar menggeser peran mahasiswa dalam menjalankan tanggung jawab akademiknya secara maksimal, bahkan hingga taraf mengabaikan pengembangan diri demi mengejar validasi di dunia virtual.

3. Interprestasi Hasil

   Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa kecanduan gacha memiliki pengaruh yang sangat dominan sebesar 79,9% terhadap penurunan aktivitas perkuliahan mahasiswa di grup Wibu ULM. Fenomena ini bukan sekadar hobi atau aktivitas yang berlebihan, melainkan hasil dari cara mahasiswa memberikan Makna (*Meaning*) pada aktivitas digital mereka yang jauh lebih kuat daripada kewajiban akademis. Responden dalam penelitian ini menunjukkan gejala kecanduan

yang ekstrem, terlihat dari perilaku rela berpuasa atau tidak makan (26,6%) hingga memanipulasi uang bulanan (29,1%) demi melakukan *top-up*. Dalam perspektif Interaksionisme Simbolik, hal ini terjadi karena gacha menawarkan Kepuasan Simbolik yang instan melalui karakter "Bintang 5" yang diinterpretasikan sebagai simbol pencapaian nyata dan harga diri, berbeda dengan aktivitas perkuliahan yang maknanya baru bisa dirasakan dalam jangka panjang. Hasil uji regresi dengan nilai Beta 0,894 dan Sig. 0,000 membuktikan secara ilmiah bahwa hubungan ini sangat nyata dan bukan kebetulan, di mana semakin kuat seorang mahasiswa memberikan pemaknaan pada gacha, semakin besar pula pengabaian terhadap aktivitas akademik. Angka R Square 0,799 menjelaskan bahwa gacha telah mendominasi proses Berpikir (*Thinking*) mahasiswa dibandingkan faktor lain seperti masalah asmara atau finansial. Menggunakan teori Herbert Blumer, mahasiswa sebenarnya sedang melakukan dialog internal yang terus-menerus menimbang prioritas, di mana secara sadar mereka memahami sedang berada di dalam kelas, namun melakukan Interpretasi bahwa melewatkan *event* terbatas akan mengurangi rasa puas terhadap identitas hobi yang dijalani.

Kondisi ini diperkuat oleh faktor Bahasa (*Language*) yang berkembang di dalam grup Wibu ULM melalui istilah komunitas seperti *farming, pity, limited banner,* hingga istilah *Wangi* atau *Ampas* yang terus diperkuat dalam interaksi sehari-hari sehingga menciptakan realitas sosial bahwa aktivitas gacha adalah hal yang utama. Hal ini memicu fenomena Kehadiran Semata di mana mahasiswa hadir secara fisik namun pikiran sedang melakukan interaksi dengan dunia game di bawah meja (*grinding*), yang dibuktikan dengan temuan 40,5% responden nekat bermain saat kuliah berlangsung. Mahasiswa sebenarnya sedang menegosiasikan makna di kepala mereka dengan asumsi materi kuliah bisa dimaknai nanti lewat teman atau PPT, namun pada kenyataannya proses berpikir mereka tetap terfokus pada game sehingga ruang memori di kepala sudah penuh untuk memikirkan strategi *build* karakter. Akibatnya, terjadi Stagnasi Akademik dan Dissonansi Peran yang membuat mahasiswa lebih fasih mengingat statistik *damage* karakter daripada materi perkuliahan, bahkan sering merasa nge-blank saat sesi tanya jawab atau ujian. Secara keseluruhan, penurunan aktivitas perkuliahan ini adalah hasil dari keputusan sadar mahasiswa yang lebih memprioritaskan makna kepuasan di dalam layar *smartphone* dibandingkan pemaknaan terhadap proses belajar di depan kelas, yang pada akhirnya menggeser peran utama mereka sebagai akademisi demi mengejar validasi di dalam komunitas digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa kecanduan gacha Genshin Impact berpengaruh signifikan terhadap penurunan aktivitas perkuliahan anggota Grup Wibu ULM, dengan kontribusi 79,9 persen berdasarkan regresi linear sederhana (R kuadrat 0,799, Sig. 0,000). Proses interaksionisme simbolik menjelaskan bagaimana istilah komunitas seperti "limited banner" dan "grinding" membentuk makna prioritas game atas kewajiban akademik, menyebabkan perilaku seperti menunda tugas, begadang, atau bermain saat kuliah. Meskipun demikian, keterbatasan mencakup cakupan sampel kecil (79 responden dari satu grup), ketergantungan pada kuesioner tanpa wawancara mendalam, serta pengaruh variabel eksternal seperti finansial atau orang tua yang belum dieksplorasi penuh.

Implikasi praktisnya mendorong dosen dan kampus ULM untuk integrasikan edukasi literasi digital dalam bimbingan, sementara komunitas seperti Grup Wibu ULM perlu norma self-regulasi waktu bermain. Untuk penelitian lanjut, saran meliputi perluasan sampel ke komunitas lain, gabung metode kualitatif seperti wawancara untuk validasi mendalam, dan uji variabel moderator seperti dukungan orang tua guna temukan intervensi pencegahan adiksi gacha yang lebih holistik.

DAFTAR PUSTAKA

Apriansah, S. S., Gunadi, G., & Apriansah, H. T. (2025). Pengaruh penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Cisaat Gadis. *Didaktik Global*, *Artikel Jurnal.*

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications. https://doi.org/10.4135/9781544352615

Emzir. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif: Korelasional, eksperimen, ex post facto, etnografi, grounded theory dan action research*. Rajagrafindo Persada.

Fajrin, I., Sakina, F., & Insan. (2022). Pengaruh kecanduan game online terhadap prokrastinasi

akademik pada mahasiswa. *Jurnal Psimawa: Diskursus Ilmu Psikologi dan Pendidikan*.
Halid, R. D., & Salakay, S. (2023). Analisis perilaku komunikasi gamer dengan lingkungan sekitar (Studi kasus pada mahasiswa FISIP gamer PUBG Mobile). *Jurnal Ilmu Komunikasi Pattimura*, 2(1), 364–373.
Mudian, et al. (2018). *Referensi Sugiyono total sampling*. Penerbit Tidak Disebutkan.
Nursyecha, N., Sapari, Y., & Risnawati, R. (2021). Survey eksplanatif sebagai metode penelitian kuantitatif. *Jurnal Penelitian*.
Ramadhan, M., & Diah, H. (2023). Pengaruh game online terhadap prestasi belajar mahasiswa (Studi kasus mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia). *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(439), 39–46.
Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kereh, E. J. (2023). Pengaruh game online terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1).
Safitri, S. S. (2020). Game online dan pengaruh interaksi sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Edumaspul*, 4(1), 364–376.
Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202.
Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
Sudaryono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D, dan pengembangan*. Penerbit Tidak Disebutkan.
Sutikno, A., & Widhoyoko, Y. P. (2020). Pengaruh game online PUBG terhadap indeks prestasi mahasiswa PTI FKIP UNISRI. *Research Fair Unisri*, 4(1), 207–216.