

Pembuatan Video Dokumenter Sebagai Sarana Edukasi Tentang Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa

Nama: Valentino Juan Kurniawan NRP : 160821007
Program Digital Media Technology Fakultas Teknik Universitas Surabaya
Dosen Pembimbing :
Pembimbing 1: Mikhael Ming Khosasih, S.Kom., M.M., M.Kom.
Pembimbing 2: Tyrza Adelia, M.Inf.Tech.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah menjadikan game online sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa, bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai bagian dari gaya hidup sehari-hari. Namun, kemudahan akses dan daya tarik game online memunculkan masalah baru, seperti penurunan motivasi belajar dan meningkatnya prokrastinasi akademik. Berdasarkan hasil survei terhadap 72 mahasiswa, ditemukan bahwa mayoritas responden mengalami gangguan dalam mengatur waktu belajar akibat kebiasaan bermain game secara berlebihan. Untuk menjawab permasalahan ini, dibuatlah sebuah video dokumenter edukatif dengan pendekatan naratif ekspositori. Dokumenter ini menggabungkan wawancara, visualisasi data, dan narasi emosional untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap dampak negatif dari game online. Proses pembuatan mencakup riset awal, desain konten, produksi video, hingga uji coba dan evaluasi oleh penonton terbatas. Hasilnya menunjukkan bahwa media video dokumenter efektif dalam menyampaikan informasi kompleks secara menarik, serta mampu mendorong perubahan perilaku yang lebih positif dalam pengelolaan waktu akademik.

Kata Kunci: Game Online, Motivasi Belajar, Prokrastinasi, Video Dokumenter

**Pembuatan Video Dokumenter Sebagai Sarana Edukasi Tentang Pengaruh Game
Online Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa**

Nama: Valentino Juan Kurniawan NRP : 160821007
Program Digital Media Technology Fakultas Teknik Universitas Surabaya
Dosen Pembimbing :
Pembimbing 1: Mikhael Ming Khosasih, S.Kom., M.M., M.Kom.
Pembimbing 2: Tyrza Adelia, M.Inf.Tech.

ABSTRACT

The development of digital technology has made online games an inseparable part of students' lives, not only as a form of entertainment but also as a part of their daily lifestyle. However, the ease of access and the appeal of online games have created new problems, such as decreased learning motivation and increased academic procrastination. Based on a survey of 72 students, it was found that the majority of respondents experienced difficulties in managing their study time due to excessive gaming habits. To address this issue, an educational documentary video with an expository narrative approach was produced. This documentary combines interviews, data visualization, and emotional narration to raise students' awareness of the negative impacts of online games. The production process included initial research, content design, video production, as well as testing and evaluation by a limited audience. The results indicate that documentary videos are effective in delivering complex information in an engaging way and can encourage positive behavioral changes in academic time management.

Keywords: Online Games, Learning Motivation, Procrastination, Documentary Video