

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL
PENGGUNA AKTIF GAME ONLINE MOBILE LEGENDS**

(Studi pada mahasiswa daerah Sleman, Yogyakarta)

SKRIPSI



Disusun oleh:

Albita Munasalsa Billa

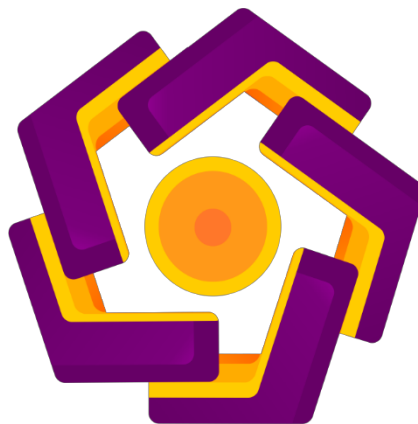
19.96.1620

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL
PENGGUNA AKTIF GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
(Studi pada mahasiswa daerah Sleman, Yogyakarta)**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Albita Munasalsa Billa

19.96.1620

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGUNA AKTIF
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (Sudi pada mahasiswa daerah
Sleman, Yogyakarta)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

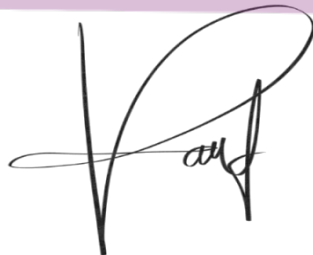
Albita Munasalsa Billa

19.96.1620

Telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal bln tahun

Dosen Pembimbing,



Kartika Sari Yudaningsgar, S.I.Kom., M.A
(NIK. 190302444)

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGUNA AKTIF
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (Studi pada mahasiswa daerah
Sleman, Yogyakarta)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Albita Munasakka Billa

19.96.1620

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji

Pada 5 Juli 2023

Nama Penguji

Kartika Sari Yudaningsgar S.I.Kom., M.A.
NIK. 190302444

Mulyadi Erman, S. Ag. MA
NIK. 190302571

Andith M. Turudhi, Drs., MM
NIK. 190302358

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.
NIK. 190302125

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Albita Munasalsa Billa

NIM : 19.96.1620

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Sosial

Universitas : Universitas Amikom Ygyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya ilmiah asli, bukan plagiasi dari orang lain. apabila pernyataan ini tidak benar dan ditemukan plagiasi pada karya lain maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan oleh Universitas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Yogyakarta, 8 Mei 2023



Albita Munasalsa Billa

NIM 19.96.1620

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, saya panjatkan puji syukur kehadiran-Nya yang berkat Rahmat, hidayah dan karunia-Nya membantu penyusun dalam menyelesaikan penulisan Skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta, dengan judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pengguna Aktif *Game Mobile Legends*”.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Dwi Pela Agustina, S.I.Kom., M.A. selaku Dosen Wali Penulis selama masa perkuliahan, terimakasih atas bimbingannya selama penulis menempuh perkuliahan.
5. Kartika Sari Yudaningsar, S.I.Kom., M.A selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan dalam membantu penyusun menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terima kasih dan mohon maaf apabila ada kesalahan yang dilakukan oleh penulis selama ini.
6. Audith M. Turmudhi, Drs., MM dan Mulyadi Erman, S.Ag, MA selaku Dosen Penguji yang telah membantu memberikan arahan sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Narasumber yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini, Furqon Huda, Alvin Batistuta Sudiby dan Mifthahurrohmah yang telah memberikan ide dan pendapat.
8. Ayahanda Herry Budhie Hartono dan Ibu Indah Diniar yang telah mejadi *support system* penulis, serta memberi penulis kesempatan untuk dapat mengenyam bangku perkuliahan hingga mampu menyelesaikan studi saat ini.
9. Kakak Aola Rahmah dan Adik Muhammad Itsbat El-Haq yang telah memberikan bantuan moril kepada penulis selama ini sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik.
10. Furqon Huda selaku teman dan partner yang menemani dan mendukung saya sejak awal kuliah hingga saat ini.
11. Sahabat-sahabat saya yakni Arsy, Rifa, Putri, Rina, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.
12. Aca sebagai teman yang menemani saya merantau dari awal perkuliahan dan membantu memberikan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
13. Teman-teman kelas Ilmu Komunikasi 9 yang telah menjadi teman selama penulis berkuliah, meskipun hanya sebentar karena pandemi. Semangat mengerjakan skripsi teman-teman, sampai bertemu dilain waktu.

Meskipun penyusun telah menyusun skripsi ini dengan semaksimal mungkin, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan. Maka dari itu, izinkan penyusun memohon maaf sebesar-besarnya atas kekurangan dan keterbatasan penelitian ini, serta penyusun menerima masukan yang membangun secara terbuka untuk membangun penulis menjadi lebih baik di masa mendatang.

Akhir kata, penyusun berharap agar skripsi ini dapat memberikan dampak dan manfaat bagi pembaca, serta dapat membantu penelitian di kemudian hari agar mampu

membawa perubahan bagi semua pihak, baik internal Universitas Amikom Yogyakarta maupun Indonesia.

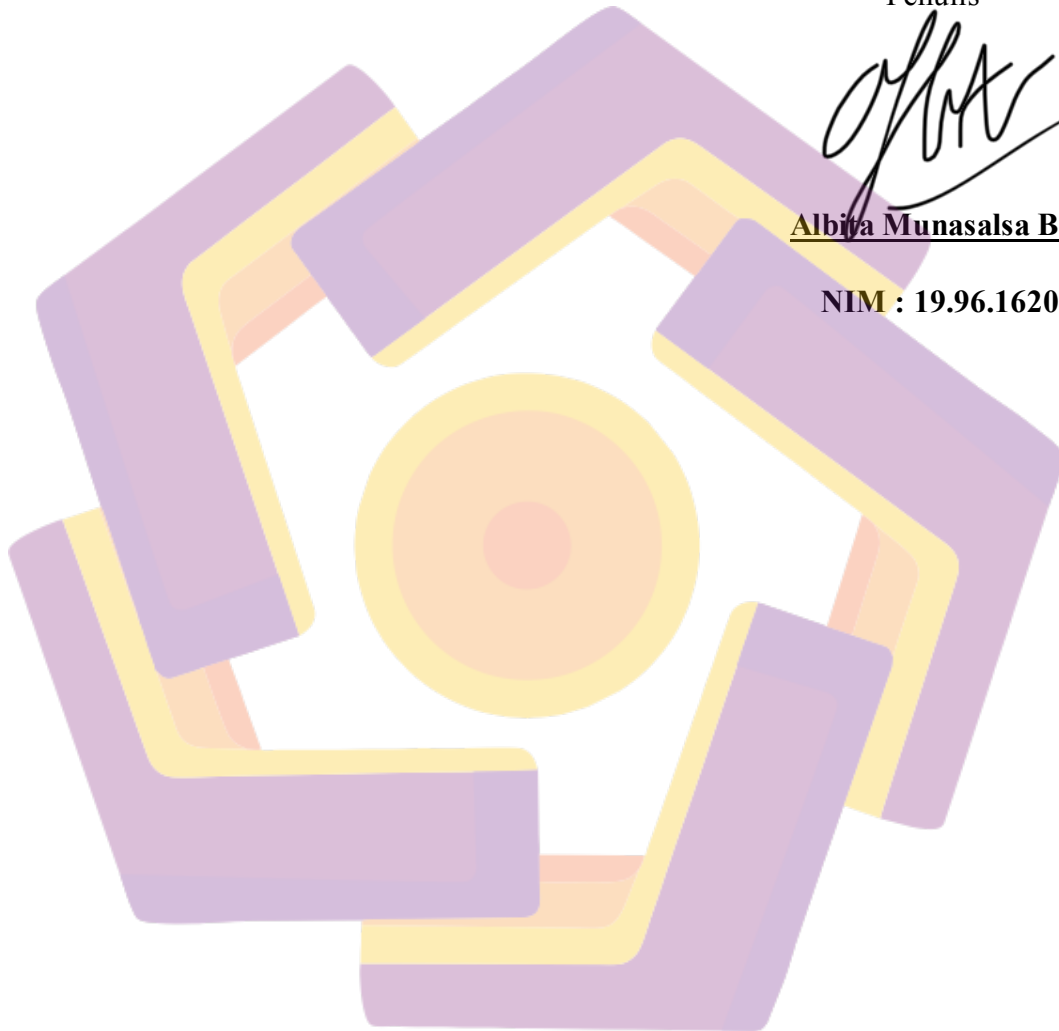
Yogyakarta, 7 Mei 2023

Penulis



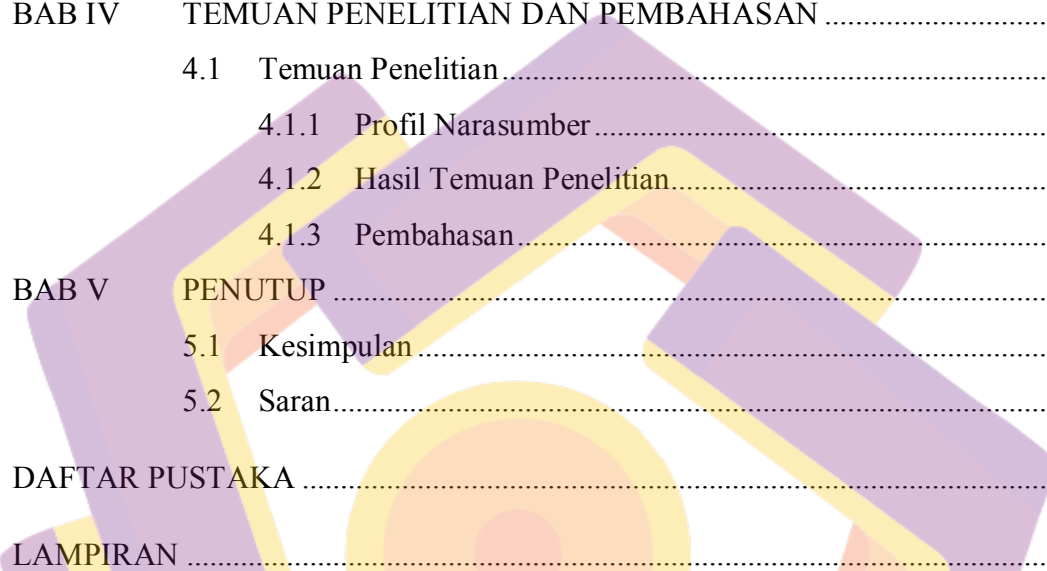
Albiya Munasalsa Billa

NIM : 19.96.1620



DAFTAR ISI

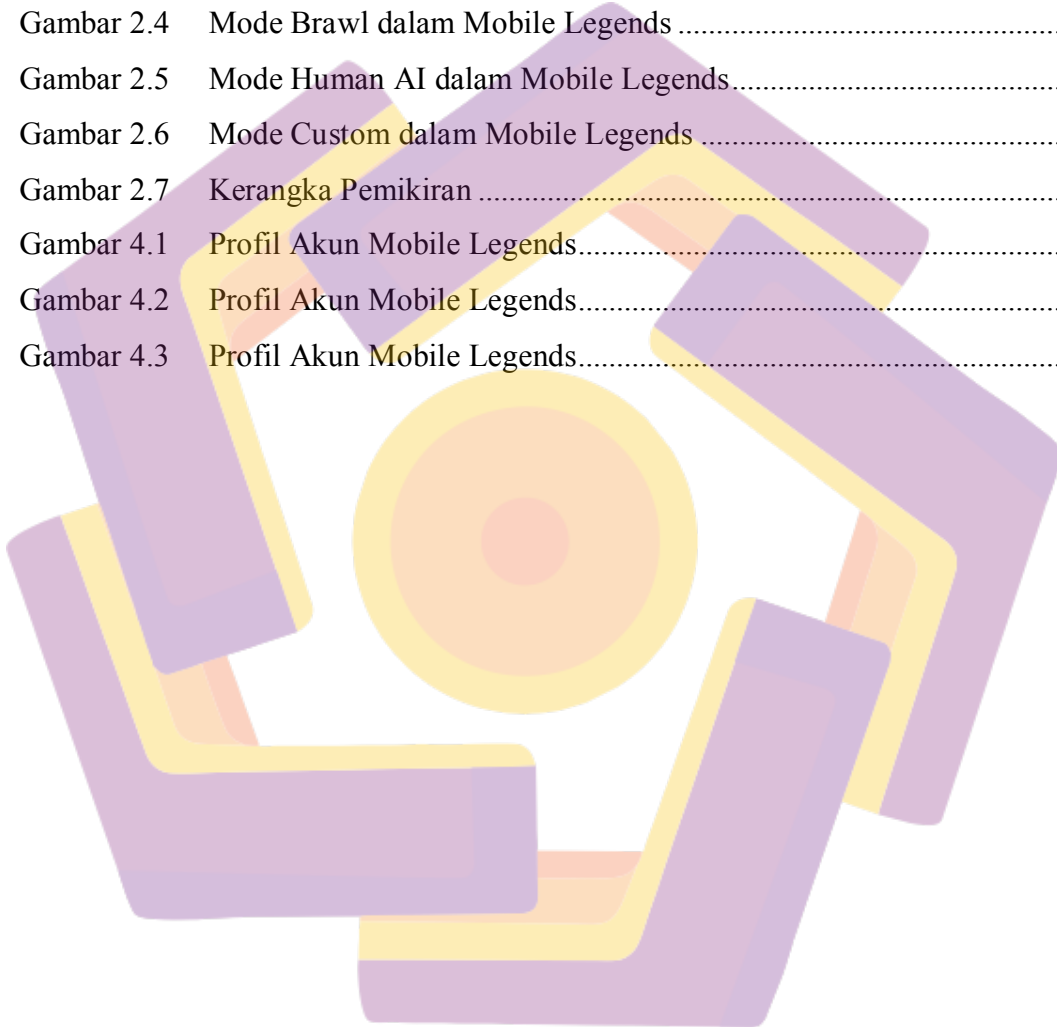
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Bab	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Kecanduan Game Online.....	7
2.1.2 Game Mobile Legends.....	8
2.1.3 Komunikasi Interpersonal	13
2.1.4 Pola Perilaku Komunikasi	17
2.2 Penelitian Terdahulu	18
2.3 Kerangka Pemikiran	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Metode Penelitian.....	23



3.2	Subjek dan Objek Penelitian.....	23
3.3	Teknik Pengambilan Data.....	24
3.4	Uji Keabsahan Data.....	25
3.5	Teknik Analisis Data.....	26
BAB IV	TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
4.1	Temuan Penelitian.....	27
4.1.1	Profil Narasumber.....	27
4.1.2	Hasil Temuan Penelitian.....	30
4.1.3	Pembahasan.....	37
BAB V	PENUTUP	38
5.1	Kesimpulan.....	38
5.2	Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	42

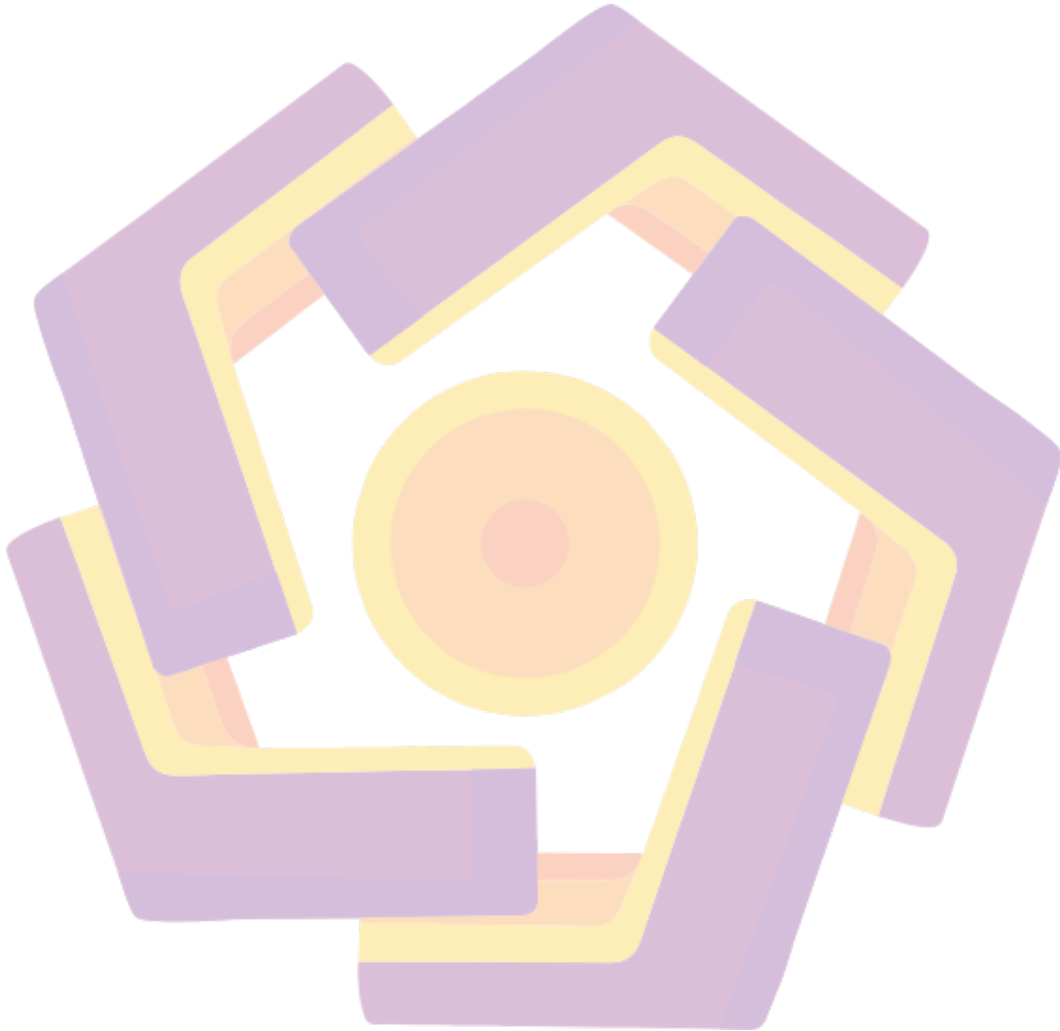
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Daftar Hero dalam Game Mobile Legends	9
Gambar 2.2	Mode Classic dalam Mobile Legends	10
Gambar 2.3	Mode Rank dalam Mobile Legends.....	11
Gambar 2.4	Mode Brawl dalam Mobile Legends	12
Gambar 2.5	Mode Human AI dalam Mobile Legends.....	12
Gambar 2.6	Mode Custom dalam Mobile Legends	13
Gambar 2.7	Kerangka Pemikiran	22
Gambar 4.1	Profil Akun Mobile Legends.....	28
Gambar 4.2	Profil Akun Mobile Legends.....	29
Gambar 4.3	Profil Akun Mobile Legends.....	30



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	18
-----------	----------------------------	----



INTI SARI

Mobile Legends merupakan salah satu *game online* populer yang hingga saat ini banyak dimainkan oleh berbagai macam kalangan, terutama mahasiswa. Meskipun *game online* merupakan salah satu cara untuk menghibur diri, namun tidak sedikit mahasiswa yang mengalami kecanduan karena seringnya bermain *game online Mobile Legends*, bahkan hingga berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal. Seperti menjadi lebih sering mengurung diri dengan bermain *game Mobile Legends* dibanding harus berinteraksi langsung dengan teman dan orang sekitar. Melihat permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian terkait Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Aktif *Game Online Mobile Legends* di daerah Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak bermain *game online Mobile Legends* terhadap pola komunikasi interpersonal mahasiswa daerah Sleman, Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Analisis data melalui proses reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil temuan yang didapatkan antara lain terdapat pengaruh dari pemain aktif *game online Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa, mahasiswa menjadi lebih memilih untuk menghabiskan waktu sendiri bermain *game*, susah berbaur serta perubahan pola perilaku komunikasi menjadi tidak efektif. Perilaku komunikasi ini juga menunjukkan penurunan kemauan untuk berkomunikasi secara aktif, sulit berbaur dengan orang lain, dan kurang responsif terhadap komunikasi lisan. Mereka lebih suka berinteraksi dengan sesama pemain dalam lingkaran *game* dan seringkali menggunakan ekspresi emosi serta bahasa kasar saat bermain.

Kata Kunci: *game mobile legends*, komunikasi interpersonal, mahasiswa.

ABSTRACT

Mobile Legends is one of the popular online games that is currently played by various groups, especially students. Although online games are a way to entertain themselves, not a few students experience addiction due to frequent playing of Mobile Legends online games, even to the point of affecting interpersonal communication. Like being more often confined to playing Mobile Legends games than having to interact directly with friends and people around. Seeing these problems, researchers conducted research related to the Interpersonal Communication Behavior of Students who are Active Users of Mobile Legends Online Games in the Sleman area, Yogyakarta. This study aims to determine how the impact of playing Mobile Legends online games on the interpersonal communication patterns of students in the Sleman area, Yogyakarta, and to find out the negative and positive impacts of playing Mobile Legends online games on students in the Sleman area, Yogyakarta. This type of research is descriptive qualitative research by conducting observation, interviews and documentation as data collection techniques. Data analysis through the process of reduction, data presentation and conclusion drawing. The findings obtained include the influence of active players of the Mobile Legends online game on student interpersonal communication, students spend more time alone than having to interact with others and less health. While the positive impact is that players can make new friends from new players or other players and can entertain themselves. This communication behavior also shows a decrease in willingness to communicate actively, difficulty in blending with others, and less responsiveness to verbal communication. They prefer interacting with fellow players within the gaming circle and often use emotional expressions and coarse language while playing.

Keywords: *mobile legends game, interpersonal communication, college students.*