

SKRIPSI

FENOMENA *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS DI KALANGAN MAHASISWA

(Studi Pola Komunikasi pada Mahasiswa FISIP Universitas Lambung Mangkurat)



Disusun Oleh:

MUHAMMAD RIDWANSYAH

1610414310023

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

BANJARMASIN

2023

SKRIPSI

FENOMENA *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS DI KALANGAN MAHASISWA

(Studi Pola Komunikasi pada Mahasiswa FISIP Universitas Lambung Mangkurat)

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pada Program Studi

Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh:

MUHAMMAD RIDWANSYAH

1610414310023

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

BANJARMASIN

2023



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan. Brigjend H. Hasan Basry Kayu Tangi 70123
Telp. (0511) 3304595 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id>

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


FENOMENA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI KALANGAN MAHASISWA
(Studi Pola Komunikasi pada Mahasiswa FISIP Universitas Lambung Mangkurat)

- A. Nama Mahasiswa : Muhammad Ridwansyah
NIM : 1610414310023
- B. Telah dinyatakan LULUS dengan nilai 78,77(A-) dalam ujian mempertahankan skripsi Tingkat Sarjana (S1), Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat, pada 23 Desember 2022.

C. Tim Penguji:

a. Ketua

Sarwani, S.Sos.,M.Med.Kom
NIP.19780521 200812 1 002


(.....)

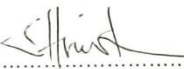
b. Sekretaris

Noviana Sari, S.IP.,MA
NIP.19851107 201504 2 001


(.....)

c. Anggota

Dr. Siswanto Rawali, M.Si
NIP. 19761005 200812 1 002


(.....)

Banjarmasin, 30 Maret 2023
Ketua Pembimbing



Sarwani, S.Sos.,M.Med.Kom
NIP.19780521 200812 1 002

Mengetahui,
Dekan FISIP ULM


Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos.,M.Si.,
NIP.19730122 199802 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ridwansyah
Tempat/Tanggal Lahir : Pagatan, 04 januari 1998
NIM : 1610414310023
Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Alamat : Jl. Ahmad Yani No 39 Rt 01 Desa Pajala

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa tulisan dan data yang saya muat dalam karya ilmiah skripsi ini bukan hasil dari plagiat dan apabila dikemudian hari ditemukan data yang terindikasi adanya penyimpangan pemalsuan pada bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, Juni 2023

Mahasiswa Yang Bersangkutan



Muhammad Ridwansyah

NIM: 1610414310023



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

SURAT TUGAS

Nomor : 1988/UN8.1.13/KP.10.00/2022

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
menugaskan Saudara/i :

1. Sarwani,S.Sos.,M.Med.Kom
2. Noviana Sari, S.IP.,M.A
3. Dr.Siswanto.,M.Si

Untuk menguji Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Lambung Mangkurat Banjarmasin:

Nama : Muhammad Ridwansyah
NIM : 1610414310023
Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan
Mahasiswa (Studi Pola Komunikasi Pada Mahasiswa FISIP
Universitas Lambung Mangkurat

Dilaksanakan pada:

Hari dan Tanggal : Jumat, 23 Desember 2022
J a m : 09.30 - Selesai
T e m p a t : Ruang Sidang Skripsi

Demikian surat tugas ini diberikan, untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 23 Desember 2022

Dekan,



Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si
NIP 197301221998021001



Catatan

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik adalah Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah"
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSE.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon : (0511) 3304595 Laman : ilmu.komunikasi@ulm.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Dua Puluh Tiga bulan Desember tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua, Tim Penguji yang ditunjuk oleh Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dengan surat Nomor: **1988** /UN8.1.13/KP.10.00/2022 tanggal 23 Desember 2022 untuk menguji skripsi :

Nama : Muhammad Ridwansyah
NIM : 1610414310023
Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Pola Komunikasi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Lambung Mangkurat

Tempat Ujian : Ruang Sidang Skripsi
Waktu Ujian : 09.30 - Selesai
Nilai : **78,77 (A-)**
Dinyatakan : ~~Lulus / Tidak Lulus~~




Demikian berita acara ini dibuat dan ditandatangani sesuai dengan peraturan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Dibuat di : BANJARMASIN
Pada Tanggal : 23 Desember 2022


Tim Penguji,

Mahasiswa yang diuji,

Muhammad Ridwansyah

1. Ketua : Sarwani, S.Sos., M.Med.Kom
()
2. Sekretaris : Noviana Sari, S.IP, M.A
()
3. Anggota : Dr.Siswanto., M.Si
()

Mengetahui/membenarkan :
Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi


Dr. Siswanto, M.Si.
NIP. 197610052008121002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon : (0511) 3304595 Laman : ilmu.komunikasi@ulm.ac.id

DAFTAR NILAI RATA-RATA
UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini Tim Penguji Skripsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Setelah melakukan pengujian kepada :

Nama : Muhammad Ridwansyah
NIM : 1610414310023
Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Pola Komunikasi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Lambung Mangkurat)

No.	Nama Penguji	Nilai	Tanda Tangan
1.	Sarwani,S.Sos.,M.Med.Kom	79	
2.	Noviana Sari, S.IP.,M.A	79	
3.	Dr.Siswanto.,M.Si	79	
Jumlah		237	
Nilai Rata-rata		79	Nilai Akhir = 78,77 (C-)

Demikian penilaian ini dibuat untuk dapat diketahui.

Dibuat di : BANJARMASIN

Pada Tanggal : 23 Desember 2022

Catatan :

Angka	Nilai	Bobot
80 - 100	A	4,00
77 - 79	A-	3,75
75 - 76	B+	3,50
70 - 74	B	3,00
66 - 69	B-	2,75
61 - 65	C+	2,50
55 - 60	C	2,00
50 - 54	D+	1,50
40 - 49	D	1,00
0 - 39	E	0

ABSTRAK

Muhammad Ridwansyah, 1610414310023, 2023. Fenomena Game Online Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa (Studi Pola Komunikasi pada Mahasiswa FISIP Universitas Lambung Mangkurat). Pembimbing I: Sarwani, S.Sos., M.med.Kom. dan Pembimbing II: Noviana Sari, S.IP., MA.

Game online seperti Mobile Legends menjadi tren baru yang banyak diminati mahasiswa karena tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Tren ini dapat memberikan dampak positif hingga negatif bagi mahasiswa. Salah satu aspek yang dapat dipengaruhi oleh game online bagi mahasiswa adalah pola komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi pemain Mobile Legends dikalangan mahasiswa FISIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat interpretasi untuk menghasilkan kesimpulan yang mudah dipahami dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada 3 orang responden yaitu Yoppy Irvan Aditya, Pardiansyah, dan Hermansyah.

Hasil penelitian menemukan bahwa mahasiswa pegiat game online Mobile Legends menyebabkan perubahan pola komunikasi secara primer, sekunder, sirkular, hingga dampak sosial. Salah satu adalah berkurangnya komunikasi yang dilakukan terhadap orang-orang sekitar mereka, sehingga merasakan ketergantungan dan kecanduan dan berdampak pada keadaan akademik mahasiswa. Game online Mobile Legends telah menyebabkan perubahan pola komunikasi kepada para penggunanya seperti berkurangnya komunikasi yang dilakukan terhadap orang-orang sekitar mereka.

Kata kunci: komunikasi, game online, Mobile Legends, mahasiswa

ABSTRACT

Muhammad Ridwansyah, 1610414310023, 2023. The Phenomenon of Mobile Legends Online Games Among Students (Study of Communication Patterns in FISIP Students of Lambung Mangkurat University). Supervisor I: Sarwani, S.Sos., M.med.Kom. dan Supervisor II: Noviana Sari, S.IP., MA.

Online games such as Mobile Legends are a new trend that many students are interested in because they allow playing with dozens of people at once from various locations. This trend can have a positive to negative impact on students. One aspect that can be influenced by online games for students is communication patterns. This study aims to determine the communication patterns of Mobile Legends players among FISIP students of Lambung Mangkurat University, Banjarmasin.

This research uses a qualitative approach that is interpretive to produce conclusions that are easy to understand with the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data collection was carried out by observation and interviews with 3 respondents, namely Yoppy Irvan Aditya, Pardiansyah, and Hermansyah.

The results of the study found that students who activate the Mobile Legends online game cause changes in communication patterns primary, secondary, circular, to social impacts. One is the reduced communication that is carried out towards the people around them, thus feeling dependence and addiction and having an impact on the academic state of the student. Mobile Legends online games have caused changes in communication patterns to their users such as reduced communication with people around them.

Keywords: communication, online games, Mobile Legends, college students

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya haturkan kepada Allah SWT yang dengan kasih sayang-Nya masih memberikan penulis kesehatan, sehingga skripsi ini bisa peneliti kerjakan dan selesaikan.

Skripsi dengan judul FENOMENA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Pola Komunikasi pada Mahasiswa FISIP Universitas Lambung Mangkurat) ini sebagai syarat tugas akhir berupa penelitian. Bersamaan dengan kata pengantar ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, serta bantuan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Suryadi, S.Sos. M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Yuanita Setyastuti, S.IP., M.Si. selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Sarwani, S.Sos., M.med.Kom. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan, pengarahan dan nasehat dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Noviana Sari, S.IP., MA, selaku dosen pembimbing II yang telah membantu memberikan arahan dan ilmu dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Program Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan banyak sekali pengajaran selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman saya yang sangat baik dan berbagi banyak hal dengan saya Yoppy, Maruli, Rotua, Yana, Fitri Auliya, dan teman-teman sekelas lainnya.
8. Pacar saya Nita Apriana yang Insya Allah akan menjadi calon istri saya yang telah dengan tulus membantu dan mendukung saya untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini.
9. Ucapan secara khusus penulis sampaikan kepada Bapak dan Ibu yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik, memberikan dukungan, perhatian serta do'a bagi penulis.

Pada dasarnya penelitian ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis berharap ada kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak agar pembuat penelitian selanjutnya menjadi lebih baik lagi dan dapat berguna bagi seluruh pembaca.

Pagatan, Februari 2023

Muhammad Ridwansyah

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	8
ABSTRACT.....	9
KATA PENGANTAR	10
DAFTAR ISI.....	12
DAFTAR GAMBAR	15
DAFTAR TABEL.....	16
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah.....	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 Manfaat Praktis.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Manfaat Teoritis	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Penelitian Sejenis.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Game Online.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Tinjauan Konseptual	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Konsep Komunikasi	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Komunikasi Massa	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 <i>New Media</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Game Online.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Pola Komunikasi	Error! Bookmark not defined.
2.2.6 Komunikasi Virtual	Error! Bookmark not defined.

2.2.7 Komunikasi Virtual dalam Game Online Mobile Legends	Error! Bookmark not defined.
2.2.8 Mahasiswa	Error! Bookmark not defined.
2.2.9 Mobile Legends	Error! Bookmark not defined.
2.3 Tinjauan Teoritis	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Fenomena Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Teori <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Proses Interaksi Sosial dan Virtual	Error! Bookmark not defined.
2.3 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Pendekatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Tipe Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Lokasi dan Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.6 Responden Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.7 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Gambaran Umum Universitas Lambung Mangkurat	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Profile Universitas Lambung Mangkurat (ULM)	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Visi dan Misi Universitas Lambung Mangkurat (ULM)	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Lambang Universitas Lambung Mangkurat	Error! Bookmark not defined.
4.2 Gambaran Umum Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) ULM	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Sejarah Singkat FISIP ULM	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Visi dan Misi FISIP ULM	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Mahasiswa FISIP ULM	Error! Bookmark not defined.
4.3 Gambaran Umum Game Mobile Legend	Error! Bookmark not defined.

4.4 Deskripsi Responden Penelitian	Error! Bookmark not defined.	
4.5 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.	
4.6 Pola Komunikasi Mahasiswa FISIP ULM Responden 1	Error! Bookmark not defined.	not defined.
4.7 Pola Komunikasi Mahasiswa FISIP ULM Responden 2	Error! Bookmark not defined.	not defined.
4.8 Pola Komunikasi Mahasiswa FISIP ULM Responden 3	Error! Bookmark not defined.	not defined.
4.9 Display Data	Error! Bookmark not defined.	
4.10 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.	
4.10.1 Pola Komunikasi Primer	Error! Bookmark not defined.	
4.10.2 Pola Komunikasi Sekunder	Error! Bookmark not defined.	
4.10.3 Pola Komunikasi Sirkular	Error! Bookmark not defined.	
4.10.3 Pola Komunikasi Linear	Error! Bookmark not defined.	
4.10.4 Dampak Sosial.....	Error! Bookmark not defined.	
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.	
5.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.	
5.2 Saran	Error! Bookmark not defined.	
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.	
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.	

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. 1 Peringkat teratas Game Online di Indonesia **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 1 Contoh Game Online Mobile Legends .. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Model Komunikasi Primer..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Model Komunikasi Sekunder..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 4 Model Komunikasi Linier **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 5 Model Komunikasi Sirkular..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 6 Permainan Mobile Lgends **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 2 Triangulasi Sumber Data **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 3 Triangulasi Sumber Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Universitas Lambung Mangkurat..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Lambang Universitas Lambung Mangkurat **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 FISIP ULM **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Kegiatan Mahasiswa FISIP ULM **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 2 Visi Universitas dan Visi Fakultas ULM... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 3 Program Studi dan Akreditasi..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 4 Display Data Penelitian **Error! Bookmark not defined.**