

Nomor: 972/UN8.1.2.5.4/PL/SKRIPSI/2024

**INTERAKSI SOSIAL REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE*
LEGENDS DENGAN TEMAN SEBAYA DI DESA INDRASARI
KECAMATAN MARTAPURA**

SKRIPSI

**OLEH:
ZAUR RAHMAN
NIM 1810114210015**



**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
BANJARMASIN
2024**

Number:972/UN8.1.2.5.4/PL/SKRIPSI/2024

**SOCIAL INTERACTION BETWEEN TEENAAGE MOBILE
LEGENDS ONLINE GAME PLAYERS ANDA THEIR PEERS IN
INDRASARI VILLAGE MARTAPURA SUBDISTRICT**

SARJANA'S THESIS

**BY:
ZAUR RAHMAN
NIM 1810114210015**



**LAMBUNG MANGKURAT UNIVERSITY
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION
STUDY PROGRAM OF SOCIOLOGY EDUCATION
BANJARMASIN
2024**

**INTERAKSI SOSIAL REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE*
LEGENDS DENGAN TEMAN SEBAYA DI DESA INDRASARI
KECAMATAN MARTAPURA**

Skripsi

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Menyelesaikan
Program Strata-1 Pendidikan Sosiologi**

**Oleh:
ZAUR RAHMAN
NIM. 1810114210015**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
BANJARMASIN
2024**

**SOCIAL INTERACTION BETWEEN TEENAAGE MOBILE
LEGENDS ONLINE GAME PLAYERS ANDA THEIR PEERS IN
INDRASARI VILLAGE MARTAPURA SUBDISTRICT**

Sarjana's Thesis

**Submitted in Partial Fulfillment of the requirement for Degree of Sarjana
Pendidikan Program Strata-1 in Sociology Education**

**By:
ZAUR RAHMAN
NIM. 1810114210015**

**LAMBUNG MANGKURAT UNIVERSITY
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION
STUDY PROGRAM OF SOCIOLOGY EDUCATION
BANJARMASIN
2024**

**INTERAKSI SOSIAL REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE*
LEGENDS DENGAN TEMAN SEBAYA DI DESA INDRASARI
KECAMATAN MARTAPURA**

Oleh:
Zaur Rahman
NIM 1810114210015

Disetujui untuk Sidang

Pembimbing I,



Syahlan Mattiro, S.H., M.Si
NIP. 19800309 200912 1 002

Pembimbing II,



Cucu Widaty, S.Pd.M.Pd.
NIP. 19920310 201903 2 018

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi



Dr. Dra Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd
NIP. 196212121987032003

**SOCIAL INTERACTION BETWEEN TEENAGE MOBILE LEGENDS
ONLINE GAME PLAYERS AND THEIR PEERS IN INDRASARI
VILLAGE MARTAPURA SUBDISTRICT**

By:
Zaur Rahman
Reg Number 1810114210015

Approved for Defend

Advisor I,



Syahlan Mattiro, S.H., M.Si.
NIP. 19800309 200912 1 002

Advisor II,



Cucu Widaty, S.Pd.M.Pd.
NIP. 19920310 201903 2 018

Approved by,
Coordinator Study Program of Sociology Education

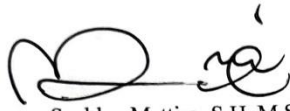


Dr. Dra Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd
NIP. 196212121987032003

LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Zaur Rahman, NIM 1810114210015
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal Desember 2023

Dewan Penguji



Syahlan Mattiro, S.H, M.Si.
NIP. 19800309 200912 1 002

Ketua



Cucu Widaty S.Pd., M.Pd
NIP. 19920310 201903 2 018

Sekretaris



Yuli Apriati, S.Sos., M.A.
NIP 19840416 200812 2 006

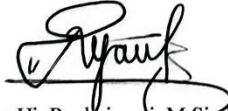
Anggota



Reski P, S.Pd., M.Pd.
NIP 19920808 201803 2 001

Anggota

Mengetahui
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sosiologi



Dr. Dra Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd
NIP. 196212121987032003

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

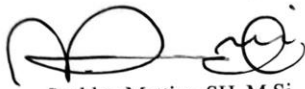


M. Sidiq, M.Si
NIP. 196710032002121001

LETTER OF APPROVAL

Sarjana's Thesis by Zaur Rahman, Reg Number 1810114210015
Has been defended in front of the examining council
On December 2023

Examining Council



Syahlan Mattiro, SH, M.Si.
NIP. 19800309 200912 1 002

Chair Person



Cucu Widaty S.Pd., M.Pd
NIP. 19920310 201903 2 018

Secretary



Yuli Apriati, S.Sos., M.A.
NIP 19840416 200812 2 006

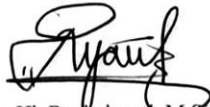
Member



Reski P, S.Pd., M.Pd.
NIP 19920808 201803 2 001

Member

Approved by,
Coordinator Study Program
Sociology Education



Dr. Dra Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd
NIP. 196212121987032003

Approved by,
Head of Departement
Social Science Education



Sidhanta Adyatma, M.Si
NIP. 19870606198706710032002121001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zaur Rahman
Nim : 1810114210015
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila ada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut. Hal-hal yang berkaitan dengan teknik penulisan, telah sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP ULM.

Banjarmasin,

Yang membuat pernyataan




Zaur Rahman

Nim. 1810114210015

ABSTRAK

Zaur Rahman, 2023. *Interaksi Sosial Remaja Pemain Game Online Mobile Legends Dengan Teman Sebaya Di Desa Indrasari Kecamatan Martapura*. Skripsi Program Pendidikan Sosiologi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lambung Mangkurat. Pembimbing (I) Syahlan Mattiro, (II) Cucu Widaty

Kata Kunci: Interaksi, *Mobile Legends*, Motif Tertarik.

Game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan: (1) bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi di kalangan remaja pemain *game online mobile legends* dengan teman sebaya (2) motif remaja tertarik bermain *game online Mobile Legends* dengan teman sebaya

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sumber penelitian yang dipilih adalah *Purposive Sampling* dengan 4 orang informan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan menggunakan langkah-langkah reduksi data, *display* data dan verifikasi. Pengujian keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi waktu dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menemukan bahwa (1) bentuk interaksi sosial remaja pemain *mobile legends* ada 4 yaitu Kerja sama (*Cooperation*), Persaingan (*Competition*), Pertentangan (*Conflict*) dan Akomodasi (*Accommodation*) (2) motif remaja tertarik *bermain mobile legends* yaitu 1) Motif Tujuan (*in order to motive*) yaitu alasan bermain *game* untuk mengisi waktu luang dan sebagai hiburan. 2) Motif Karena (*Because Motive*) yaitu, alasan tertarik bermain *game* karena banyak teman yang memainkan *mobile legends* dan perkembangan *game mobile legends* yang semakin menarik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan bagi pemain *Game Online Mobile Legends* disarankan agar tidak terlalu kecanduan dalam bermain *Mobile legends* terutama bagi mereka yang masih menempuh pendidikan alangkah baiknya mengutamakan pendidikan terlebih dahulu dibanding bermain *mobile legends*. mahasiswa/I dan masyarakat disarankan dapat mengetahui bahwa tidak selamanya *game online Mobile legends* itu berdampak buruk bagi kehidupan. Karena dari *game mobile legends* ini kita bisa mempelajari bagaimana cara membangun kerjasama antar pemain yang mana hal tersebut dapat mempererat ikatan sosial mereka.

ABSTRACT

Zaur Rahman, 2023. Social Interaction Between Teenage Mobile Legends Online Game Players And Their Peers In Indrasari Village Martapura Subdistrict Sarjana's Thesis Study Program of Sociology Education Department of Social Sciences Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Lambung Mangkurat. Advisor (I) Syahlan Mattiro, (II) Cucu Widaty

Keywords: Interaction, Mobile Legends, motive for Interest.

Online games are games with a network, where interaction between one person and another is to achieve goals, carry out missions, and achieve the highest score in the virtual world. This research aims to find: (1) the forms of social interaction that occur among teenagers who play the online game Mobile Legends with their peers (2) the reasons why teenagers are interested in playing the online game Mobile Legends with their peers.

The research method used in this study is a qualitative method. The selected research source is purposive sampling with 4 informants. Data collection techniques were carried out using participant observation techniques, interviews and documentation. The data analysis used uses data reduction, data display and verification steps. Testing the validity of the data used is source triangulation and technical triangulation and using reference materials.

The results of the research found that (1) there are 4 forms of social interaction among teenagers playing *mobile legends*, namely Cooperation, Competition, Conflict and Accommodation (2) the reasons why teenagers are interested in playing *mobile legends* are 1) Motive Purpose (in order to motive) is the reason for playing games to fill free time and as entertainment. 2) Because Motive, namely, the reason for being interested in playing games is because many friends play *mobile legends* and the development of *mobile legends* games is increasingly interesting.

Based on the results of this research, it is recommended that Mobile Legends online game players are advised not to become too addicted to playing Mobile Legends, especially for those who are still studying, it would be better to prioritize education before playing Mobile Legends. Students and the public are advised to know that the Mobile Legends online game does not always have a bad impact on life. Because from this *mobile legends* game we can learn how to build cooperation between players, which can strengthen their social ties.

KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, karena dengan izin, rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini, meskipun dalam proses penyelesaiannya terdapat hambatan. Namun hal tersebut tidak menyurutkan semangat untuk memberikan hasil karya terbaik melalui usaha yang keras dan doa yang tiada henti hingga selesainya skripsi ini.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Pendidikan Sosiologi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Judul yang penulis ajukan adalah “Interaksi Sosial Remaja Pemain *Game Online Mobile Legends* Dengan Teman Sebaya di Desa Indrasari Kecamatan Martapura”

Harapan Penulis semoga skripsi yang sederhana dan masih terdapat kekurangan dikarenakan masih minimnya pengalaman dan pengetahuan penulis dapat bermanfaat bagi semua pembaca. Penulis juga meharapkan skripsi ini dapat menambah dan memperkaya wawasan pembacanya.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali memperoleh dorongan moral maupun materi serta doa yang terus mengawali tersusunnya skripsi ini. Tersusunnya skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.

2. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak Dr. H. Sidharta Adyatma, M.Si selaku Koordinator Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Dr. Dra Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
5. Bapak Syahlan Mattiro, S.H., M. Si selaku pembimbing I dalam menyelesaikan penulisan Skripsi, sangat memperhatikan sistematika dan penulisan serta memberikan kritik dan saran dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Cucu Widaty, S.Pd. M.Pd selaku pembimbing akademik dan juga selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Selaku Penguji I Ibu Yuli Apriati, S. Sos., M.A. dan Penguji II Ibu Reski P, S.Pd., M.Pd pada seminar proposal, seminar hasil, dan sidang skripsi yang telah banyak memberikan kritik dan saran dalam Penyusunan skripsi ini serta memperhatikan penulisan dalam skripsi ini.

8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmunya kepada Penulis.
9. Kedua Orang Tua tercinta yaitu Bapak Abdul Karim dan Ibu Baitun dan saudara saya yaitu Siti Fatimah dan Hidayatullah yang telah banyak memberikan dukungan moril dan materil dalam situasi apapun demi kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini hingga akhir.
10. Pacar saya Lisa Wati, Teman satu kontrakan saya serta para alumni yang telah menemani dan memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
11. Kepala Desa Indrasari Bapak Yani beserta jajarannya yang telah membantu dan mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian skripsi ini.
12. Seluruh informan yang ada dalam skripsi penulis yaitu Riduan, Naufal, Rahmat, dan Septian yang sudah bersedia menjadi narasumber dan memberikan banyak waktu serta informasi yang penulis kaji dalam skripsi ini.
13. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 yang telah memberikan kebahagiaan selama perkuliahan, semangat serta membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat berguna sebagai telah ilmiah bagi semua pihak. Aamiin. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, banyak sekali kekurangan disebabkan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh karena itu, kritik dan saran yang

sifatnya membangun sangat berguna untuk kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Banjarmasin,

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zaur Rahman', with a small mark below the final letter.

Zaur Rahman

NIM 1810114210015

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SKEMA.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Interaksi Sosial.....	12
B. Teori Fenomenologi Alfred Schutz.....	31
C. Remaja.....	33
D. Game Online	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Alasan Menggunakan Metode Kualitatif	42
B. Tempat Penelitian.....	44
C. Sumber Data.....	44
D. Instrumen Penelitian.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Analisis Data.....	54
G. Pengujian Keabsahan Data	57
H. Jadwal Penelitian.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	62
1. Letak dan Penghubungan Desa Indrasari.....	62

2. Topografi Desa Indrasari	64
2. Temuan Penelitian.....	67
3. Pembahasan Hasil Penelitian	87
1. Bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi di kalangan remaja pemain <i>game online mobile legends</i> dengan teman sebaya	87
2. Motif Remaja Tertarik Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	107

DAFTAR GAMBAR

4. 1 Peta Wilayah Desa Indrasari	63
4. 2 Gambar Stadion Demang Lehman	65
4. 3 Gambar SMAN 2 Martapura.....	66
4. 4 Suasana Saat Mabar	70
4. 5 Perselisihan Pada Saat Mabar	78
4. 6 Wawancara dengan Duan.....	82
4. 7 Wawancara dengan Rahmat.....	83
4. 8 Wawancara dengan Naufal	85
4. 9 Wawancara dengan Septian	86

DAFTAR TABEL

3. 1 Informan Penelitian.....	46
4. 1 Distribusi Penduduk Desa Indrasari Tahun 2020	64
4. 2 Prasarana Pendidikan Desa Indrasari	66

DAFTAR SKEMA

4. 1 Bentuk Interaksi Remaja Pemain Game Online Mobile Legends	89
4. 2 Motif Remaja Tertarik Bermain Game Online Mobile Legends	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Informan	108
Lampiran 2 Pedoman Observasi	109
Lampiran 3 Pedoman Wawancara	110
Lampiran 4 Pedoman Dokumentasi	114
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian	115
Lampiran 6 Surat Penunjukan Bimbingan	117
Lampiran 7 Catatan Bimbingan Proposal	118
Lampiran 8 Berita Acara Seminar proposal	122
Lampiran 9 Kartu Seminar	123
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Dan Kelurahan	125
Lampiran 11 Surat Telah Melakukan Penelitian	127
Lampiran 12 Surat Pengesahan Proposal Skripsi	128
Lampiran 13 Catatan Bimbingan Skripsi	129
Lampiran 14 Halaman Pengesahan Seminar Hasil	133
Lampiran 15 Berita Acara Seminar Hasil	134
Lampiran 16 Revisi Seminar Hasil Penguji 1	135
Lampiran 17 Revisi Seminar Hasil Penguji 2	136
Lampiran 18 Halaman Pengesahan Skripsi	137
Lampiran 19 Berita Acara Ujian Skripsi	138
Lampiran 20 Catatan Bimbingan Jurnal	139