

***GAME ONLINE MOBILE LAGENDS : BANG-BANG
(MLBB) DIKALANGAN MAHASISWA***

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Syarat Mengajukan Skripsi Program
Strata Satu (S1)
Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh :
Ryan Yahya Nugraha
151910032

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BINADARMA
PALEMBANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dipertahankan pada ujian skripsi pada program Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bina Darma.

Nama : Ryan Yahya Nugraha

NIM : 151910032

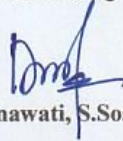
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : *Game Online Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) Dikalangan Mahasiswa*

Palembang, 08 September 2019

Pembimbing



Dr. Desy Misnawati, S.Sos., M.I.Kom.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Universitas Bina Darma
Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Desy Misnawati, S.Sos., M.I.Kom.

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Game Online Mobile Legends Bang-Bang (MLBB)
Dikalangan Mahasiswa

Disusun Oleh:

Ryan Yahya Nugraha

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bina Darma pada Kamis, 29 September 2019 guna memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi strara satu dengan sebutan S.I.Kom dan hasil telah memenuhi syarat dan dinyatakan lulus.

Panitia Penguji Skripsi

Ketua Penguji : **Dr. Desy Misnawati, S.Sos., M.I.Kom.** (

Penguji I : **Prof. Hj. Isnawijayani, M.Si.,Ph.D.** (

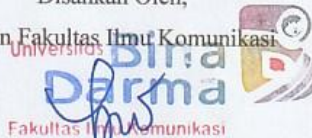
Penguji II : **Dwi Maharani, M.I.Kom.** (



Tanggal Sidang, 29 September 2019

Disahkan Oleh,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



Fakultas Ilmu Komunikasi

Prof. Hj. Isnawijayani, M.Si.,Ph.D.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ryan Yahya Nugraha

Nim : 151910032

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lain;
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri;
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain. Kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke alam daftar rujukan;
4. Saya bersedia skripsi yang saya hasilkan dicek keasliannya menggunakan checker serta diunggah ke internet, sehingga dapat diakses public secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, Maret 2020
Yang membuat pernyataan



Ryan Yahya Nugraha
151910032

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul *Game Online Mobile Legends Bang-Bang (MLBB)* Dikalangan Mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan oleh *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* dikalangan mahasiswa yang telah bermain game ini selama satu tahun. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori S-O-R (*Stimulus Organism Respon*) sebagai kajian analisis. objek pada penelitian ini adalah membahas dampak yang ditimbulkan oleh *Game Online Mobile Legends Bang-Bang (MLBB)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa. Dampak yang ditimbulkan *Game Online Game Mobile Legends Bang-Bang (MLBB)* tersebut dapat mempengaruhi pola komunikasi dan prilaku mahasiswa, apabila bermain *Game* tersebut secara berlebihan.

Kata kunci :*Game Online*, Prilaku, Dampak

ABSTRACT

This research is titled Online Game Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) Among Students. The purpose of this study was to determine the effect caused by the Online Game Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) among students who have been playing this game for one year. This research method is descriptive qualitative using the theory of S-O-R (Stimulus Organism Response) as an analysis study. The object of this research is to discuss the impact caused by Online Game Mobile Legends Bang-Bang (MLBB). Data collection techniques used in this study were observation, interviews and documentation. The results of this study can be concluded that. The impact of the Online Game Mobile Game Legends Bang-Bang (MLBB) can affect communication patterns and behavior of students, if playing the game excessively.

Keyword : Online Games, Behavior, Impact

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT. Pemilik seluruh alam semesta karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan ujian proposal skripsi untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan ujian proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik berupa bimbingan, pengarahan dan petunjuk-petunjuk serta motivasi secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan yang luar biasa dengan penuh ketulusan dan kesabaran sampai dengan selesai laporan ujian proposal skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Bina Darma Palembang, Ibu Dr. Sunda Ariana, M.P.d.,
M.M.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bina Darma Palembang, Ibu
Prof. Hj. Isnawijayani, M.Si., Ph.D.
3. Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi, Ibu Dr. Desy Misnawati S.Sos.,
M.I.Kom
4. Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Ibu Dr. Ir. Hj. Ratu Mutialela
Caropeboka, M.S.i.,
5. Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Ibu Dwi Maharani, M.I.Kom,
6. Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Bapak H. Hardiansyah, M.Si,

7. Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Ibu Rahma Santhi Zinaida, S.Si, M.I.Kom,
8. Ayahanda Asep Saefudin dan Ibu Maherah yang telah memberikan do'a dan motivasi lahir-batin dalam moril maupun materil untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
9. Teman-teman FIKOM UBD telah membantu memberikan saran dan motivasi dalam penyelesaian laporan ini. Semoga segala amal dan budi dari Bapak/Ibu serta semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini, mendapatkan keberkahan dan keridhoan dari Allah SWT. Sebagaimana manusia biasa tentunya di dalam laporan ini terdapat kesalahan dan kekurangan, segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata Penulis berharap semoga Laporan ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang memerlukannya. Semoga Allah SWT membalas budi baik kepada kita semua serta melimpahkan segala karunia-Nya. Amin Ya Robbal Alamin.

Palembang, 20 Agustus 2019

Ryan Yahya Nugraha
151910032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Literatur	7
2.1.1 Kajian Literatur Terdahulu	7
2.1.1.1 Fenomena Smartphone Sebagai Media Permainan Di Kalangan Mahasiswa FISIP UNPAS	7
2.1.1.2 Fenomena Permainan <i>Game Online Defense Of The Ancients (DOTA 2)</i>	7
2.2 Kerangka Teoritis	9
2.2.1 <i>Teori S-O-R (Stimulus Organism Respons)</i>	9
2.3 Kerangka Konseptual	11
2.3.1 Komunikasi	11
2.3.2 <i>New Media</i>	12
2.3.3 Karakteristik <i>New Media</i>	14
2.4 <i>Game Online</i>	16
2.4.1 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	17
2.5 <i>Game Online Mobile Legends Bang:Bang (MLBB)</i>	19
2.6 Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	21
2.7 Dampak <i>Game Online Mobile Legends Bang:Bang (MLBB)</i>	23
2.7.1 Dampak Positif Bermain <i>Game Online</i>	23
2.7.2 Dampak Negatif Bermain <i>Game Online</i>	25

2.8 Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	26
2.8.1 Faktor Internal.....	27
2.8.2 Faktor Eksternal.....	27
2.9 Kerangka Pemikiran.....	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Pendekatan Penelitian.....	30
3.3 Objek dan Subjek Penelitian.....	31
3.3.1 Objek Penelitian.....	32
3.3.2 Subjek Penelitian.....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4.1 Wawancara.....	33
3.4.2 Observasi.....	33
3.4.3 Dokumentasi.....	34
3.4.4 Studi Kepustakaan.....	34
3.5 Teknik Analisis Data.....	34
3.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	37
3.6.1 Jadwal Penelitian.....	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	
4.1.1 Sejarah <i>Game Online</i>	38
4.1.2 Sejarah <i>Game Online Mobile Legends : Bang-Bang39</i>	
4.1.3 Profile Informan.....	41
4.1.4 Informan Pertama (M.Ridho Fazen).....	42
4.1.5 Informan Kedua (Fanrisan Januero Pasaribu).....	42
4.1.6 Informan Ketiga (Three Ichsan Saiful Akbar).....	43
4.1.7 Informan Keempat (Umbar Robianto Saputra).....	44
4.2 Hasil Penelitian.....	44
4.2.1 Awal Ketertarikan Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	45
4.2.2 Perasaan Ketika Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	46
4.2.3 Pengalaman Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	49
4.2.4 Dampak Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	52
4.3 Pembahasan.....	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel Penelitian Terdahulu 2.1.....	9
Tabel Kerangka Pemikiran 2.2.....	28
Tabel Jadwal Penelitian 3.1.....	37
Tabel Informan 4.1.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2. <i>Game Online Mobile Lagends Bang-Bang (MLBB)</i>	37
Gambar 4.3. Wawancara dengan Three Ichsan Saiful Akbar	47
Gambar 4.4. <i>Game Online Mobile Lagends Bang-Bang (MLBB)</i>	49
Gambar 4.5. Wawancara dengan Umbar Robianto Saputra	50
Gambar 4.2. <i>Gameplay Game Online Mobile Lagends Bang-Bang</i>	52
Gambar 4.7. Fanrisan Januero Pasaribu Sedang Bermain <i>Game Online Mobile Lagends Bang-Bang (MLBB)</i>	52
Gambar 4.8. M.Ridho Fazen Sedang Bermain <i>Game Online Mobile Lagends Bang-Bang (MLBB)</i>	52
Gambar 4.9. <i>Tampilan Game Online Mobile Lagends Bang-Bang (MLBB)</i>	55