

**TRANSFORMASI PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA  
GAME ONLINE “MOBILE LEGENDS”  
STUDI KASUS UKM MOBILE LEGENDS UNIVERSITAS  
BUDDHI DHARMA**

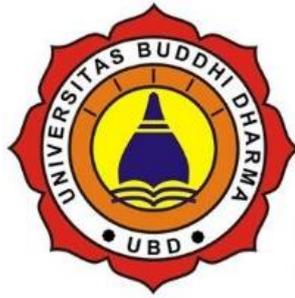
**SKRIPSI**

**NELSEN IVANDER IRWANTAN**

**20200400047**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
TANGERANG**

**2024**



**TRANSFORMASI PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA  
GAME ONLINE “MOBILE LEGENDS”  
STUDI KASUS UKM MOBILE LEGENDS UNIVERSITAS  
BUDDHI DHARMA**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu  
Komunikasi (S.I.KOM)

**NELSEN IVANDER IRWANTAN**

**20200400047**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
TANGERANG**

**2024**



## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Judul Tugas Akhir : Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online “Mobile Legends” Studi Kasus UKM Mobile Legends Universitas Buddhi Dharma

Nama : Nelsen Ivander Irwantan

NIM : 20200400047

Fakultas : Sosial Dan Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Tugas Akhir ini telah di setujui pada Tanggal 10 Juli 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing

**Tia Nurapriyanti, S.Sos.I.,M.I.Kom**

NIDN : 0310048205

**Tia Nurapriyanti, S.Sos.I.,M.I.Kom**

NIDN : 0310048205



## SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom

Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa:

Nama : Nelsen Ivander Irwantan

Nim : 20200400047

Fakultas : Sosial dan Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir : Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online "Mobile Legends" Studi Kasus Ukm Mobile Legends Universitas Buddhi Dharma

Dinyatakan Layak Untuk Mengikuti Sidang Skripsi.

Tangerang, 10 Juli 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing

Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom

NIDN : 0310048205

Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom

NIDN : 0310048205



## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nelsen Ivander Irwanta  
NIM : 20200400047  
Fakultas : Sosial dan Humaniora  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna Game  
Online "Mobile Legends" Studi Kasus Ukm Mobile  
Legends Universitas Buddhi Dharma

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar strata satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma.

### Dewan Penguji

1. Ketua Penguji : Dr. Fx Rahyono, S.S., M.Hum  
NIDN : 8918350022

2. Penguji 1 : Suryadi Wardiana, S.IKom., M.IKom  
NIDN : 0411118205

3. Penguji 2 : Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.IKom  
NIDN : 0401018307

Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora

  
Dr. Sonya Ayu Kumala S.Hum., M.Hum.  
NIDN : 0418128601

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online “Mobile Legends” Studi Kasus Ukm Mobile Legends Di Universitas Buddhi Dharma" merupakan asli karya saya sendiri;
2. karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak ada karya ataupun opini yang sudah dituliskan atau disebarakan kepada orang lain, kecuali dengan jelas saya cantumkan sebagai referensi penulisan skripsi ini melalui pencantuman penulisnya dalam daftar pustaka;
4. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan jika ada hal yang menyimpang di dalamnya, saya bersedia mendapat konsekuensi akademik berupa dicabutnya gelar yang sudah saya peroleh melalui karya tulis ini serta konsekuensi lain sebagaimana norma dan ketentuan hukum yang ada.

Tangerang, 10 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Nelsen Ivander

NIM : 20200400047

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online “Mobile Legends” Studi Kasus Ukm Mobile Legends Di Universitas Buddhi Dharma”

Penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, terutama kepada:

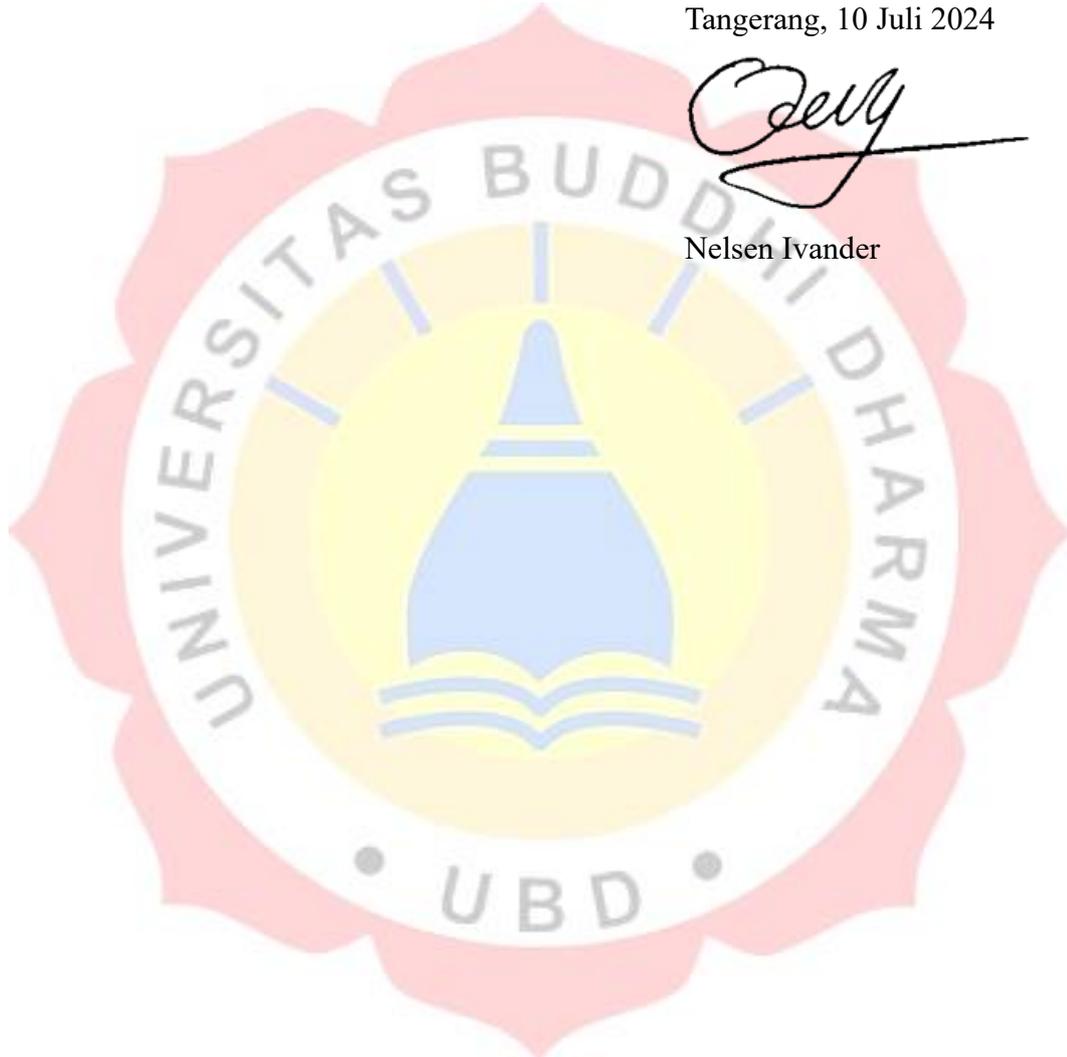
1. Dr. Limajatini, S.E., M.M., B.K.P., Rektor Universitas Buddhi Dharma
2. Sonya Ayu Kumala, S.Hum., M.Hum., Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora
3. Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom, Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma dan Dosen Pembimbing yang mengarahkan penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Semua dosen prodi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma yang telah memberikan perkuliahan ilmu komunikasi dan Public Relation, sehingga ilmu-ilmu tersebut bermanfaat dalam penulisan skripsi penulis.
5. Orangtua Saya yang selalu menyemangati penulis dan mendukung penulias agar tidak menyerah sehingga penulis memiliki motivasi untuk menulis skripsi.
6. adik saya yang selalu menemani saya dalam mengerjakan skripsi.
7. Responden penelitian ini karena sudah meluangkan waktu untuk membantu penulis.
8. Iffandy Dharma Gunawan selaku teman Penulis karena sudah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi hingga selesai.

9. Rekan-rekan *SC Production*; Thanivia, Alvian, Jonathan, Lia dan Lincon, yang senantiasa menemani, membantu dan menghibur penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. Teman seangkatan ilmu komunikasi malam Universitas Buddhi Dharma Angkatan 2020 yang sudah menemani dan membantu penulis dalam perkuliahan selama 4 tahun.

Tangerang, 10 Juli 2024



Nelsen Ivander



## ABSTRAK

Di era digitalisasi saat ini, kemajuan teknologi dan globalisasi telah mengubah peradaban serta gaya hidup manusia, termasuk dalam dunia permainan. Dengan hadirnya internet, permainan tradisional mulai digantikan oleh permainan daring. Berbagai platform permainan mulai bermunculan seperti PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds), AOV (Arena of Valor), HOK (Honor Of King), dan Mobile Legends menjadi yang paling populer, khususnya Mobile Legends. Salah satu dampak negatif dari penggunaan Mobile Lgeneds adalah munculnya sifat ketergantungan pada media tersebut. Hal ini terlihat dari fenomena perubahan atau transformasi perilaku komunikasi, yaitu yang awalnya lemah lembut setelah menggunakan media menjadi lebih kasar dan toxic. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan perilaku komunikasi, apakah Bermain game online pada pengguna dapat menghabiskan waktu yang banyak dalam bermain game Mobile Legends, dan apakah bermain game online pada pengguna dapat mengakibatkan malas sehingga menurunkan prestasi belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Dan pendekatan dalam penelitian ini adalah Kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini melakukan wawancara dengan 37 mahasiswa anggota UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) Universitas Buddhi Dharma yang bernama Aethereal Esport. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa sejak mulai bermain Mobile Legends prestasi belajar menjadi menurun, mahasiswa bisa bermain game Mobile Legends dalam waktu rata rata 2 jam bahkan bisa lebih dari 2 jam dalam seharusnya. setelah bermain game Mobile Legends mahasiswa mengalami beberapa perubahan dalam perilaku komunikasi, seperti yang awalnya tidak pernah berkata kasar setelah bermain *game Moible Legends* jadi lebih sering berkata kasar saat bermain ataupun saat berada di lingkungan sekitar.

**Kata Kunci:** *Transformasi, Perilaku Komunikasi, Game, Mobile Legends*

## ABSTRACT

In the current era of digitalization, technological advances and globalization have changed human civilization and lifestyle, including in the world of games. With the advent of the internet, traditional games are starting to be replaced by online games. Various game platforms are starting to emerge, such as PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds), AOV (Arena of Valor), HOK (Honor Of King), and Mobile Legends is the most popular, especially Mobile Legends. One of the negative impacts of using Mobile Legends is the emergence of dependency on this media. This can be seen from the phenomenon of change or transformation of communication behavior, namely that what was initially gentle after using the media became rougher and more toxic. This research aims to find out whether there are changes in communication behavior, whether playing online games can cause users to spend a lot of time playing the Mobile Legends game, and whether playing online games in users can result in laziness thereby reducing learning achievement. The method used in this research is a case study. And the approach in this research is descriptive qualitative. In this research, interviews are conducted with 37 students who were members of Buddhi Dharma University's UKM (Student Activity Unit) called Aethereal Esports. The results of this research show that since students started playing Mobile Legends their learning achievements have decreased, students can play the Mobile Legends game for an average of 2 hours or even more than 2 hours a day. After playing the Mobile Legends game, students experienced several changes in communication behavior, such as initially never saying harsh words after playing the Mobile Legends game, they often said harsh words while playing or when they were in the surrounding environment.

**Keywords:** *Transformation, Communication Behavior, Game, Mobile Legends*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1. 1 Latar Belakang .....	1
1. 2 Rumusan Masalah.....	4
1. 3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian .....	4
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	4
1.3.2 Manfaat Penelitian .....	5
1. 4 Kerangka Pemikiran.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1. Penelitian Terdahulu .....	7
2.2. Kerangka Teori.....	10
2.2.1. Komunikasi.....	10
2.2.1.1 Fungsi Komunikasi .....	11
2.2.1.2 Tujuan Komunikasi.....	11
2.2.1.3 Proses Komunikasi.....	12
2.2.2. Transformasi / Perubahan.....	14
2.2.3. Perilaku Komunikasi.....	14
2.2.4. Pengguna.....	15
2.2.4.1 Tipe Tipe Pengguna.....	16
2.2.5. <i>Game online</i> .....	17
2.2.5.1 Tipe-Tipe <i>Game online</i> .....	18
2.2.6. <i>Mobile legends</i> .....	19
2.2.6.1 Role – Role <i>Mobile legends</i> .....	20
2.2.7. Teori Ketergantungan Media (Dependency Media Theory) .....	22

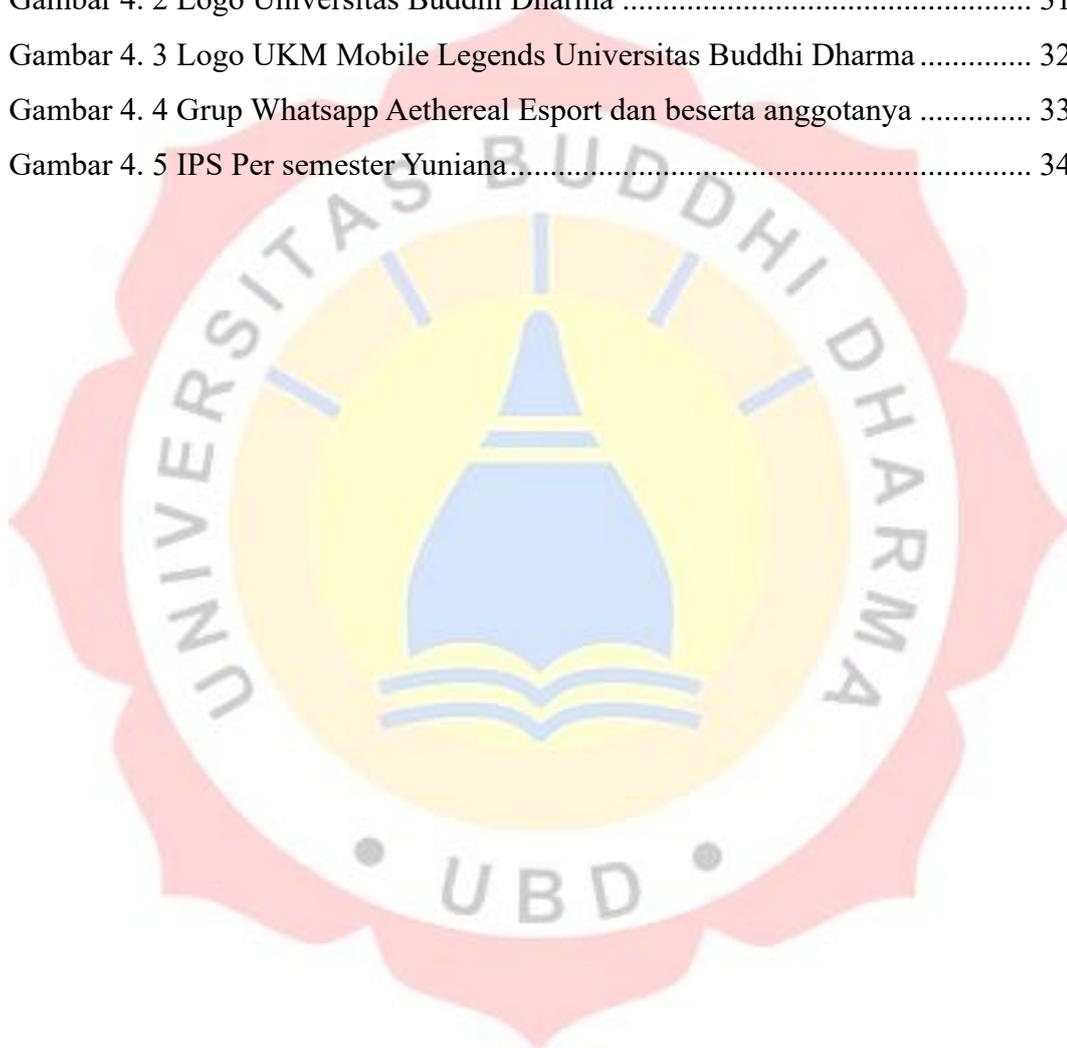
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	24
3.2 Metode Penelitian .....	24
3.3 Subjek dan Objek Penelitian .....	25
3.3.1 Subjek Penelitian.....	25
3.3.2 Objek Penelitian.....	25
3.4 Populasi dan Sampel .....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.6 Teknik Analisis data .....	26
3.7 Lokasi dan jadwal Penelitian .....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>28</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	28
4.1.1 <i>Game online</i> .....	28
4.1.2 Genre Game Moba (Multiplayer Online Battle Arena).....	28
4.1.3 <i>Game Mobile legends</i> .....	29
4.2 Hasil Penelitian .....	31
4.2.1 Society.....	31
4.2.2 Media .....	32
4.2.3 Audiens .....	32
4.2.4 Effect.....	34
4.2.4.1 Cognitive.....	34
4.2.4.2 Affective.....	36
4.2.4.3 Behaviorall.....	37
4.3 Pembahasan.....	39
4.3.1 Perubahan Perilaku Komunikasi Pengguna <i>Game online</i> Menjadi Lebih Kasar Atau Toxic Setelah Bermain <i>Game Mobile legends</i> .....	39
4.3.1.1 Behaviorall.....	39
4.3.1.2 Afektif.....	41
4.3.2 Bermain <i>Game online</i> Pada Pengguna Dapat Menghabiskan Waktu Yang Banyak Dalam Bermain <i>Game Mobile legends</i> .....	42
4.3.3 Bermain <i>Game online Mobile legends</i> Pada Pengguna Dapat Mengakibatkan Malas Sehingga Menurunkan Prestasi Belajar.....	42
4.3.3.1 Cognitive.....	42
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>44</b>
5.1 Kesimpulan .....	44
5.2 Saran .....	45
5.2.1 Saran Teoritis .....	45

5.2.2 Saran Praktis .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>
<b>CURRICULUM VITAE .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran.....	6
Gambar 2. 1 Alur proses komunikasi.....	13
Gambar 2. 2 Bagan teori ketergantungan media.....	23
Gambar 4. 1 Logo game Mobile Legends.....	29
Gambar 4. 2 Logo Universitas Buddhi Dharma .....	31
Gambar 4. 3 Logo UKM Mobile Legends Universitas Buddhi Dharma .....	32
Gambar 4. 4 Grup Whatsapp Aethereal Esport dan beserta anggotanya .....	33
Gambar 4. 5 IPS Per semester Yuniana.....	34



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan globalisasi telah mengubah peradaban serta gaya hidup manusia, termasuk dalam dunia permainan. Dengan hadirnya internet, permainan tradisional mulai digantikan oleh permainan daring. Permainan daring mengalami perkembangan pesat berkat kehadiran permainan *mobile*, yang memungkinkan seseorang mengakses permainan hanya dengan menggunakan ponsel pintar atau *smartphone*.

Dengan adanya teknologi *smartphone* kita dapat dengan mudah mengakses internet. Internet sendiri telah berkembang dengan sangat cepat dan luas, sementara berbagai aplikasi baru terus bermunculan dan media sosial untuk berkomunikasi menjadi semakin beragam.

Saat ini, kehidupan manusia sangat bergantung pada kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, di mana *smartphone* dan internet dianggap penting. Kehadiran *smartphone* dan internet memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi dengan keluarga dan kerabat yang berada jauh. Melalui akses internet, kita bisa mendapatkan informasi dari berbagai daerah dan belahan dunia. Fenomena ini disebut sebagai *New Media Communication*, di mana jarak tidak lagi menjadi halangan untuk mengirim pesan dan informasi.

Teknologi *smartphone* dan internet membawa dampak besar dan beragam bagi manusia modern, terutama dalam aspek hiburan yang banyak digemari oleh para pengguna *smartphone*. Masyarakat kini memiliki berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan hiburan mereka. Bermain, merupakan sesuatu yang tidak mengenal batasan usia, dan juga salah satu bentuk hiburan yang paling menyenangkan. Bermain game di *smartphone* menjadi alternatif hiburan yang mudah diakses dan sangat populer.

Salah satu layanan atau aplikasi yang muncul karena perkembangan *smartphone* dan internet adalah game online. Game online didasarkan pada

game elektronik dan visual, yang dimainkan melalui media visual elektronik. Salah satu game online populer berjenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* adalah *Mobile legends*, atau sering disebut ML di kalangan masyarakat. Menurut data dari Google Playstore, game ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali. *Mobile legends: Bang Bang* dirilis pada tahun 2016 dan mulai populer di Indonesia pada tahun 2017. Sistem permainannya yaitu dengan cara pemain harus memilih salah satu karakter dari daftar hero yang mereka miliki, kemudian membentuk tim atau grup berisi 5 orang untuk bertarung dengan pemain lainnya.

Permainan ini menarik minat dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Sering kali, para pelajar berkumpul dan duduk di Cafe yang menyediakan Wi-Fi gratis untuk memainkan *game online Mobile legends* tersebut.

Melihat kenyataan di lapangan, ada perubahan yang terjadi pada para pengguna *game online*, terutama dalam hal perilaku komunikasi. Perilaku adalah kumpulan reaksi, tindakan, aktivitas, kombinasi tindakan, reaksi, dan respons yang dilakukan seseorang, mencakup proses berpikir, pekerjaan, jenis kelamin, dan aspek lainnya. Sunaryo (2004: 3) dari sudut pandang biologis, perilaku adalah kegiatan atau aktivitas organisme hidup yang dapat diamati secara langsung atau tidak langsung. Secara umum perilaku adalah tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh makhluk hidup, perilaku juga sesuatu yang muncul apabila adanya rangsangan dari orang lain maupun dari diri sendiri. Perubahan perilaku pada pemain *game online Mobile legends* dapat dilihat dari reaksi mereka setelah bermain, seperti meluapkan amarah ketika mereka kalah atau terdapat masalah jaringan dalam permainan. Pemain *game online* ini sering kali marah, dan banyak dari mereka yang mengucapkan kata-kata kasar karena kekesalannya. Orang-orang di sekitar para pemain juga merasakan dampaknya, dan banyak yang berpendapat bahwa *game online* ini membawa perubahan dalam perilaku dan cara berkomunikasi penggunanya. Selain itu, pola belajar juga terpengaruh, karena ketika terlalu asyik

bermain, mereka jadi sering lupa atau menjadi malas untuk belajar pelajaran sekolah.

Fenomena yang terjadi lainnya yaitu seorang atlet E-sport *mobile legends* yang memiliki nama panggilan Evos Rekt. Mengalami penyakit tangan akibat terlalu sering bermain game *mobile legends*. Evos Rekt mengungkapkan jari tangannya kerap merasa kebas dan sering kesemutan. dalam livestreaming Nimo TV EVOS Rekt mengatakan "Jari gue udah mulai lagi guys, mulai kebas. Gua baca Google itu (karena) keseringan melakukan aktivitas berulang-ulang. Emang udah umur kayaknya," (Grid Games.id, 2022). Setelah melakukan pengecekan ke dokter syaraf, Evos Rekt dinyatakan menderita sebuah penyakit bernama Cubital Tunnel Syndrome. Cubital tunnel syndrome adalah kondisi yang melibatkan adanya penekanan atau peregangan pada saraf ulnaris (daerah lengan bawah, dekat siku), yang menyebabkan rasa kebas pada jari manis dan jari kelingking, nyeri di lengan bawah yang dapat disertai kelemahan di tangan (halodoc, 2022). Penyebabnya karena menjaga siku tertekuk dalam waktu yang lama sehingga dapat meregangkan saraf di belakang siku. Hal ini sering terjadi saat kita tertidur atau dalam bermain *game online*, di mana terkadang siku berada dalam posisi tertekuk dalam waktu yang lama.

Komunikasi, menurut Joseph (2011: 24), adalah interaksi antar individu atau kelompok yang melibatkan pertukaran pesan, dipengaruhi oleh konteks, dan memungkinkan adanya umpan balik. Seperti yang kita semua tahu, komunikasi ada di mana-mana, di rumah, kampus, dan kantor, bahkan di semua aspek kehidupan kita. Artinya hampir semua aktivitas manusia dimanapun berada selalu dipengaruhi oleh komunikasi. Masalah ini penting untuk diteliti karena setelah bermain *game online*, para pelajar seringkali menjadi sulit diajak berkomunikasi dan jarang bersosialisasi dengan orang di sekitar mereka karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain. Ketika diajak berkomunikasi, pengguna *game online* ini cenderung memberikan jawaban singkat atau bahkan tidak merespons sama sekali, terutama jika mereka merasa kesal akibat kalah dalam permainan. Mereka lebih suka berkomunikasi dengan tim mereka

melalui *smartphone* dan mengabaikan lingkungan sekitar. Para pemain *game online* ini bahkan cenderung marah jika diajak berkomunikasi saat sedang bermain.

Ternyata *game online* tidak hanya masuk di kalangan umum tetapi masuk ke kalangan akademik salah satunya di Universitas Buddhi Dharma yang menjadi sebuah komunitas bermain game *mobile legends* dengan nama UKM *Mobile legends*, dari sini saya sebagai peneliti tertarik untuk tau sejauh mana perilaku komunikasi mahasiswa di UKM *Mobile legends* Universitas Buddhi Dharma.

Berdasarkan fenomena yang terjadi peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA *GAME ONLINE* “*MOBILE LEGENDS*” DI UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan bahwa pertanyaan penelitian ini yaitu :

1. Apakah perubahan perilaku komunikasi pengguna *game online* menjadi lebih kasar atau toxic setelah bermain game?
2. Apakah bermain *game online* pada pengguna dapat menghabiskan waktu yang banyak dalam bermain game?
3. Apakah bermain *game online* pada pengguna dapat mengakibatkan malas sehingga menurunkan prestasi belajar?

## **1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, antara lain :

1. Untuk menjelaskan perubahan perilaku komunikasi pengguna *game online* setelah bermain game
2. Untuk menjelaskan berapa lama pengguna dapat menghabiskan waktu dalam bermain *game online Mobile legends*

3. Untuk mengetahui Bermain *game online* pada pengguna dapat mengakibatkan malas sehingga menurunkan prestasi belajar.

### 1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua, antara lain :

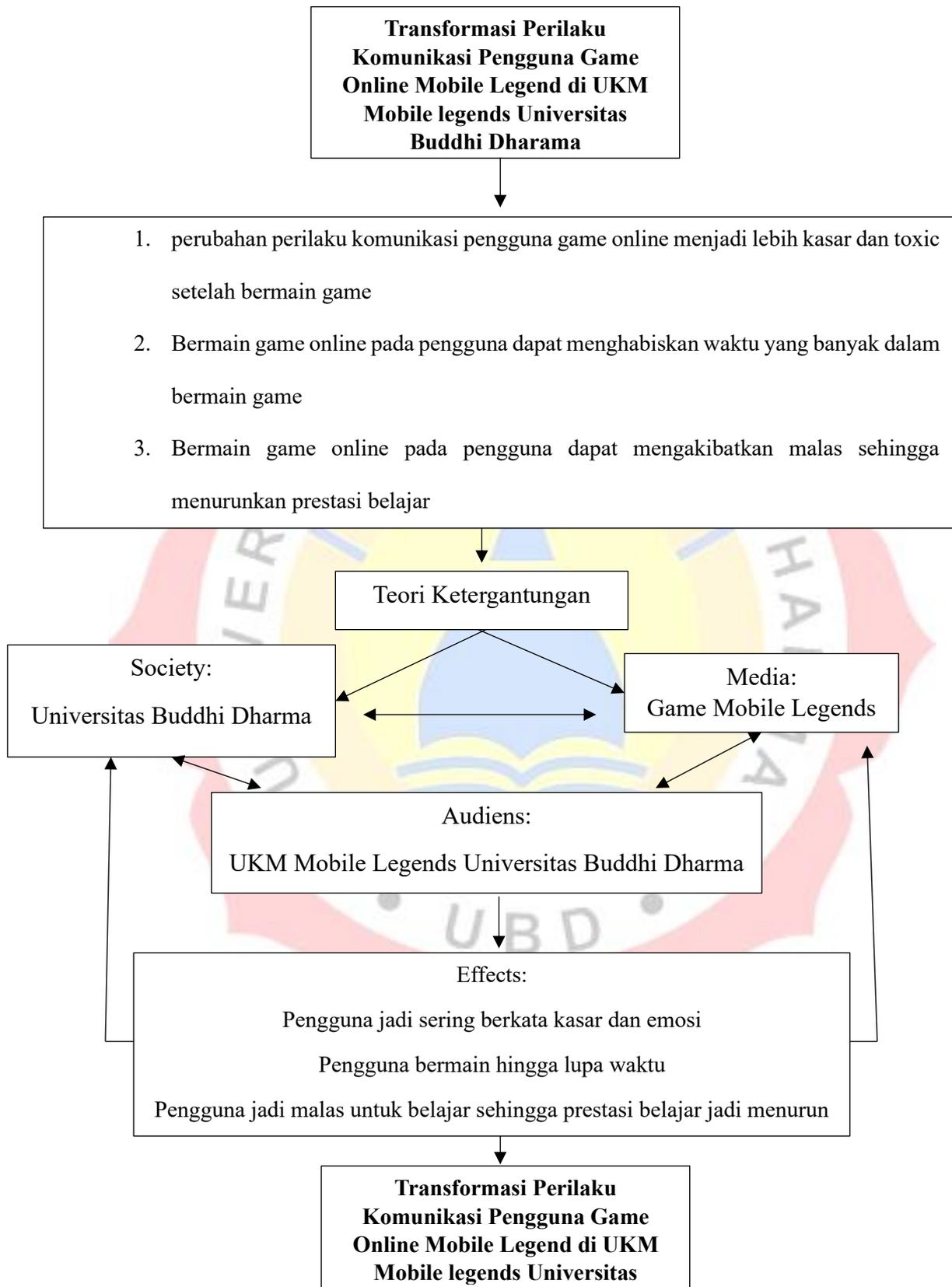
1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu komunikasi secara umum. Khususnya yang berkaitan dengan pengembangan studi mengenai perilaku interpersonal pecandu *game online*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan informasi mengenai apa yang menjadi motivasi bermain seorang pecandu *game online Mobile legends* serta bagaimana interaksi yang dilakukan pecandu *game online Mobile legends* ketika didalam dunia virtual (online) dan diluar dunia virtual (offline)

#### 1.4 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Penelitian Terdahulu

Agar dapat menyusun penelitian yang baik, maka penelitian tersebut perlu dipertanggungjawabkan segala informasi dan sumber yang terkandung di dalamnya. Untuk menyelaraskan informasi dan teori yang ada pada Penelitian ini, maka penulis membutuhkan bahan acuan serta referensi dalam menyusun Penelitian ini dari penelitian terdahulu dari peneliti terdahulu dengan harapan dapat membantu penulis dalam menyempurnakan dan membantu pada saat pelaksanaan penelitian.

Untuk menunjang penelitian ini, terlebih dahulu diperlukan untuk mencari penelitian terdahulu guna menunjang penelitian yang saat ini akan dilakukan. Penelitian terdahulu berfungsi baik menjadi landasan maupun dapat dijadikan sebagai pelengkap penelitian ini. Maka dari hasil penemuan di dapatkan 7 penelitian berbentuk Jurnal penelitian dan 3 penelitian berbentuk skripsi.

— Penelitian pertama yaitu Penelitian dari Eliana Pratiwi, skripsi tahun 2017 yang berjudul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game online*” Penelitian ini menjelaskan para pemain *game online* mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang dapat mengakibatkan resiko kecanduan. Kesamaan penelitian yang sedang dipelajari peneliti yaitu menjelaskan bagaimana *game online* Mobile Legend membawa perubahan perilaku dan komunikasi pengguna atau biasa disebut Player. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang perilaku komunikasi pengguna *game online*, dan perbedaannya dalam penelitian ini adalah subjek dan permainan yang akan diteliti berbeda. Dalam penelitian ini meneliti orang-orang yang bermain *game online* Dota 2, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu *game online* Mobile Legend.

Penelitian kedua yaitu penelitian dari Adhitya Wahyu Ramadhan, skripsi tahun 2021 yang berjudul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Gamers *Game online* Pubg Mobile (Studi Kasus: Pada Gamers Pubg

Mobile Online Di Angkringan Kopi Lelet)” yang menjelaskan kesamaan penelitian yang sedang dipelajari peneliti yaitu menjelaskan bagaimana *game online* dapat membawa perubahan perilaku dan komunikasi pengguna atau biasa disebut Player. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang perilaku komunikasi pengguna *game online*, dan perbedaannya dalam penelitian ini adalah subjek dan permainan yang akan diteliti berbeda. Dalam penelitian ini meneliti orang-orang yang bermain *game online* PUBG, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu *game online* Mobile Legend.

Penelitian ketiga yaitu penelitian dari Indry Ayu Desvira, skripsi tahun 2021 yang berjudul “Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna *Game online* Mobile Legend: Bang Bang (Studi Kasus Pada Pelajar SMA Negeri 1 Rantau Selatan)” yang menjelaskan kesamaan penelitian yang sedang dipelajari peneliti yaitu menjelaskan bagaimana perubahan perilaku komunikasi pengguna setelah menggunakan *game online* Mobile Legend: Bang-Bang dan mengetahui bagaimana aktivitas para pengguna setelah menggunakan *game online* Mobile Legend: Bang-Bang. Dan sama-sama meneliti *game online* yang sama yaitu *Mobile legends: Bang-Bang*. Dan perbedaannya dalam penelitian ini adalah subjek tempat yaitu di Sma Negeri 1 Rantau Selatan, sedangkan penelitian ini di Universitas Buddhi Dharma.

Penelitian keempat yaitu penelitian dari Debi Fitri Ramadhani Debi, sebuah jurnal tahun 2021 yang berjudul “Hubungan *Game online* “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI” dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah adanya perubahan sikap atau perilaku dan untuk mengetahui hubungan *game online* Free Fire dengan perilaku komunikasi pada para siswa kelas VI di SDN Kayuringin Jaya XIII Kota Bekasi. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti *game online* dan perilaku komunikasi, perbedaan penelitian ini yaitu menggunakan metode yang berbeda, lokasi penelitian dan objek penelitian yang berbeda.

Penelitian kelima yaitu penelitian Melia Savitri Purba, Anang Anas Azhar, dan Zuhriah, sebuah jurnal tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Pola Perilaku Komunikasi Generasi Z Di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *game online* mempunyai pengaruh terhadap pembentukan pola perilaku komunikasi yang didasari oleh banyaknya pengguna *game online* dikalangan generasi z sebagai ajang untuk membentuk pola perilaku komunikasi dan menambah relasi di Desa Baja Ronggi Kecamatan Dolok Masihul. Persamaan penelitian ini yaitu objek yang diteliti sama, sama-sama meneliti *game online* dan perilaku komunikasi, perbedaan penelitian ini yaitu lokasi penelitian yang berbeda, dan metode yang digunakan berbeda.

Penelitian keenam yaitu penelitian dari Lusi Asmiati, Ika Ari Pratiwi, dan Much Aryad Fardhani. Jurnal tahun 2021 yang berjudul “Dampak Penggunaan *Game online* Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan *game online* terhadap kemampuan berkomunikasi anak. Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan metode yang sama, sama-sama meneliti *game online*. Perbedaan penelitian ini yaitu lokasi penelitian yang berbeda, hanya meneliti komunikasi tidak perilaku komunikasi.

Penelitian ketujuh yaitu penelitian dari Fathurrija, Hamudani, Endang Rahmawati, Ishanan, M. Zaki Abdillah. Jurnal tahun 2023 yang berjudul “Dampak Negatif *Game online* Free Fire Terhadap Perilaku Komunikasi Anak Pemain *Game online* Free Fire Di Dusun Bile Tepung Lombok Barat” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif *game online* free fire terhadap perilaku dan bentuk komunikasi negatif anak-anak yang bermain *game online* free fire di Dusun Bile Tepung Lombok Barat. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti *game online* dan meneliti perilaku komunikasi. Perbedaaan penelitian ini yaitu objek penelitian dan lokasi penelitian yang berbeda, menggunakan metode yang berbeda.

## 2.2. Kerangka Teori

### 2.2.1. Komunikasi

Shaonnon dan Weaver (1949) ungkapkan bahwa proses komunikasi terkait oleh semua prosedur melalui bahwa pikiran seseorang dapat mempengaruhi orang lain yang menjadi lawan bicaranya. Sedangkan menurut Bredson dan Steiner (1964) menyatakan komunikasi merupakan suatu penyampaian informasi, ide, emosi, keterampilan, dan lain sebagainya, hal ini bisa terjadi melalui penggunaan simbol, angka, grafik, dan lain sebagainya. Selain itu komunikasi juga bisa diartikan sebagai suatu proses seseorang, beberapa orang, kelompok, organisasi, dan masyarakat dalam memberikan dan menerima pesan atau informasi agar dapat terhubung dengan lingkungan sekitar maupun orang lain yang berada disekitarnya. Komunikasi yang dilakukan bisa berupa komunikasi verbal dan non verbal, dimana komunikasi verbal merupakan komunikasi yang dilakukan menggunakan lisan atau berbicara dengan kata-kata, sedangkan komunikasi non verbal dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik tubuh atau dengan menunjukkan sikap tertentu. Adapun unsur-unsur komunikasi sebagai berikut:

1. Pengirim atau komunikator (*sender*) merupakan pengirim pesan kepada komunikan.
2. Pesan (*message*) merupakan maksud tau isi yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.
3. Saluran (*channel*) merupakan media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada komunikan.
4. Penerima atau komunikan (*receiver*) merupakan seseorang yang menerima pesan biasanya disebut komunikan
5. *Effect* merupakan dampak yang akan terjadi pada saat proses komunikasi atau saat penyampaian pesan-pesan, dampak yang dihasilkan dapat positif maupun negatif tergantung dari bagaimana komunikan memaknai pesan yang ia terima

6. Umpan balik (*feedback*) merupakan tanggapan yang diberikan oleh komunikan terhadap komunikator terhadap isi pesan yang disampaikan

#### **2.2.1.1 Fungsi Komunikasi**

Deddy Mulyana (2005:32) menyebutkan adanya empat fungsi komunikasi :

- a. Komunikasi Sosial. Komunikasi merupakan hal yang penting khususnya pada saat bersosial, hal ini bertujuan untuk membangun konsep diri, aktualisasi diri, kelangsungan hidup, memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, dan memupuk hubungan atau relasi dengan orang lain.
- b. Komunikasi Ekspresif Komunikasi bisa dilakukan saat sendirian maupun berkelompok. Komunikasi ekspresif tidak langsung bertujuan untuk mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sebagai instrument penyampaian pesan seperti emosi.
- c. Komunikasi Ritual Komunikasi ritual merupakan komunikasi yang biasanya dilakukan saat adanya upacara kelahiran, sunatan, ulang tahun, pertunangan, pernikahan, dan upacara kematian.
- d. Komunikasi Instrumental. Komunikasi yang bertujuan untuk melakukan persuasif atau ajakan atas menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap. Keyakinan, dan merubah perilaku serta menghibur orang lain

#### **2.2.1.2 Tujuan Komunikasi**

Tujuan komunikasi memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi penting, mendidik, menghibur, dan pada akhirnya mempengaruhi perilaku tindakan orang lain. Menurut Suharno (2016:55), terdapat lima fungsi komunikasi, antara lain:

1. Menyampaikan Informasi, Dapat dikatakan bahwa fungsi utama komunikasi adalah transmisi pesan dan data

2. Mendidik, informasi yang disampaikan kepada komunikator, khususnya dalam komunikasi media massa, idealnya menekankan aspek Pendidikan
3. Menghibur, Terlepas dari kelebihan dan kekurangan hiburan yang sehat dan tidak sehat, ternyata informasi yang dikemas khusus untuk komunikasi massa memiliki tujuan untuk menghibur.
4. Pengawasan, Komunikasi, baik massa maupun antarpribadi, terutama memiliki fungsi administrative
5. Pengaruh, Tujuan utama dari pesan yang disampaikan dalam proses komunikasi adalah untuk mempengaruhi komunikan.

Setiap individu yang berkomunikasi pasti memiliki tujuan dan pada umumnya tujuan komunikasi adalah agar lawan bicara dapat memahami pesan. Effendy (2015:154) mengidentifikasi empat tujuan komunikasi, yaitu :

1. Mengubah sikap, yaitu proses mempengaruhi sikap individu atau kelompok terhadap sesuatu berdasarkan informasi yang diterimanya
2. Mengubah pendapat atau pendapat, yaitu tindakan mengubah pendapat seseorang atau kelompok berdasarkan informasi baru.
3. Mengubah perilaku, yaitu mengubah perilaku individu atau kelompok sebagai tanggapan terhadap informasi baru
4. Mengubah masyarakat, yaitu tingkat sosial individu atau kelompok berubah sebagai tanggapan terhadap informasi baru

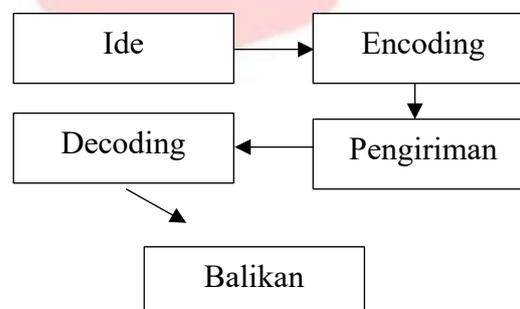
### **2.2.1.3 Proses Komunikasi**

Proses komunikasi merupakan langkah awal saat memberikan informasi ataupun pesan hingga dipahami atau dimaknai oleh komunikan. Menurut Joseph D Vito dalam buku Pengantar Studi Ilmu Komunikasi (2018: 39) mengungkapkan komunikasi adalah transaksi yang dimana bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dengan komponen-komponen yang saling terhubung. Proses komunikasi dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya adalah

dengan melibatkan elemen-elemen komunikasi. Berikut merupakan elemen-elemen komunikasi yang terlibat dalam proses komunikasi, yaitu :

- a. Komunikator. Pengirim pesan.
- b. Pesan, Merupakan suatu isi atau ide yang disampaikan kepada komunikan
- c. Saluran Biasa dikenal sebagai media, merupakan wadah atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan.
- d. Komunikan. Penerima pesan
- e. Hambatan atau gangguan. Merupakan sesuatu yang menghambat proses komunikasi seperti gangguan pada isi pesan, media yang digunakan, maupun gangguan pada komunikannya
- f. Umpan balik. Merupakan respon atau umpan balik yang diberikan oleh komunikan kepada komunikator saat memaknai isi pesan.
- g. Efek Suatu keadaan yang timbul saat proses komunikasi terjadi hasilnya berupa emosi, pikiran, maupun perilaku
- h. Situasi, Merupakan keadaan saat proses komunikasi itu terjadi
- i. Selektivitas, Digunakan untuk memilah-milah pesan yang diberikan.
- j. Lingkungan Merupakan sekitar kita yang ikut campur dalam proses komunikasi

Elemen-elemen komunikasi yang dilibatkan saat proses komunikasi bekerja dengan alur seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. 1 Alur proses komunikasi

### **2.2.2. Transformasi / Perubahan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, transformasi diartikan sebagai perubahan bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya. Sedangkan menurut Kuntowijoyo mengartikan transformasi sebagai konsep ilmiah atau alat analisis untuk memahami dunia. Dengan memahami transformasi, setidaknya dua kondisi dapat diketahui: keadaan sebelum perubahan dan keadaan setelah perubahan (Rasid Yunus, Jurnal UPI, Vol 14 No, 2013: 70).

Menurut Anthony Antoniadis (1990), transformasi adalah proses perubahan bertahap yang mencapai tahap akhir dengan merespons pengaruh faktor eksternal dan internal. Proses ini berfokus pada perubahan bentuk yang sudah dikenal sebelumnya melalui pengulangan atau pelipatgandaan. (Stephanie & Johansen, Jurnal Media Matrasain, Vol 8 No 2, Agustus 2011: 120) .

Secara umum, transformasi adalah perubahan atau peralihan sesuatu menjadi bentuk lain tanpa mengubah makna atau struktur yang terkandung di dalamnya.

### **2.2.3. Perilaku Komunikasi**

Perilaku manusia adalah serangkaian tindakan yang dipengaruhi oleh adat istiadat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan genetika. Perilaku individu dapat dikategorikan menjadi perilaku wajar, perilaku yang dapat diterima, perilaku aneh, dan perilaku menyimpang. Dalam sosiologi, perilaku dianggap sebagai tindakan sosial dasar manusia yang tidak ditujukan kepada orang lain. Perilaku adalah hasil pengalaman, dan perilaku digerakkan atau dimotivasi oleh kebutuhan untuk memperbanyak kesenangan dan mengurangi penderitaan. (Rakhmat, 2008:22)

Pada dasarnya, perilaku adalah respons atau reaksi terhadap rangsangan (stimulus), sehingga rangsangan tersebut memengaruhi tindakan. Intervensi organisme terhadap stimulus respons dapat berupa kognisi sosial, persepsi, nilai, atau konsep. Perilaku merupakan hasil

dari peristiwa atau proses belajar, yang merupakan proses alami. Oleh karena itu, penyebab perilaku harus dicari di lingkungan eksternal manusia, bukan dalam diri manusia itu sendiri.

Perilaku komunikasi mengacu pada bagaimana individu atau kelompok berinteraksi dan bertukar informasi melalui berbagai saluran dan metode komunikasi. Hal ini meliputi penggunaan bahasa verbal dan non-verbal, seperti gerakan tubuh, ekspresi wajah, intonasi suara, dan bahasa tubuh, serta media komunikasi digital seperti pesan teks dan media sosial. Perilaku komunikasi dipengaruhi oleh sejumlah faktor seperti budaya, konteks sosial, latar belakang pribadi, dan pengalaman individu. Ini juga mencakup proses pengiriman, penerimaan, dan interpretasi pesan, yang dapat mempengaruhi hubungan interpersonal, dinamika kelompok, dan efektivitas komunikasi dalam berbagai situasi.

Perilaku komunikasi berdasarkan pemaparan Lapierre adalah “Tindakan dalam berkomunikasi, dimana setiap tindakan dalam komunikasi meliputi verbal dan non verbal atau yang biasa disebut dengan perilaku komunikasi verbal dan perilaku komunikasi non verbal.” (Azwar, 2015:5)

#### **2.2.4. Pengguna**

Pengguna adalah individu atau kelompok yang memanfaatkan produk, layanan, teknologi, atau sistem tertentu untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan mereka. Dalam konteks teknologi dan digital, istilah ini sering merujuk pada orang-orang yang menggunakan perangkat lunak, aplikasi, atau platform digital. Misalnya, pengguna bisa berupa seseorang yang menggunakan *smartphone* untuk komunikasi dan hiburan, pelanggan yang mengakses layanan streaming video, atau individu yang memanfaatkan layanan perbankan online untuk keperluan finansial mereka.

Pengguna memainkan peran penting dalam berbagai konteks, seperti produk atau layanan, teknologi, sistem informasi, dan internet. Dalam penggunaan produk atau layanan, mereka adalah konsumen yang membeli dan menggunakan barang atau jasa yang ditawarkan oleh

perusahaan atau organisasi. Dalam konteks teknologi, pengguna berinteraksi dengan perangkat keras dan perangkat lunak, seperti komputer, *smartphone*, atau aplikasi mobile. Pengguna sistem informasi adalah individu yang mengakses dan mengoperasikan sistem untuk mengolah data, sementara pengguna internet memanfaatkan berbagai layanan dan sumber daya online, seperti media sosial dan belanja daring.

Memahami perilaku, kebutuhan, dan preferensi pengguna sangat penting bagi pengembang dan penyedia layanan. Pengalaman dan umpan balik dari pengguna akhir (end-user) dapat digunakan untuk perbaikan dan inovasi lebih lanjut. Dengan demikian, interaksi dan kepuasan pengguna menjadi kunci sukses dalam pengembangan produk dan layanan. Oleh karena itu, perusahaan dan pengembang harus terus mengamati dan menganalisis bagaimana pengguna berinteraksi dengan teknologi dan layanan yang mereka tawarkan, untuk menciptakan solusi yang lebih efektif dan memuaskan.

#### **2.2.4.1 Tipe Tipe Pengguna**

Tipe-tipe pengguna dapat dikategorikan berdasarkan berbagai faktor seperti motivasi, perilaku, dan pola interaksi mereka dengan produk, layanan, atau sistem. Berikut adalah beberapa tipe pengguna yang umum di berbagai konteks:

a. **Pengguna Aktif**

Pengguna aktif adalah pengguna yang sering menggunakan produk atau layanan secara intensif dan terlibat secara aktif. Contohnya seperti pelanggan setia yang sering berbelanja online atau pengguna aplikasi yang login setiap hari.

b. **Pengguna Pasif**

Pengguna pasif adalah pengguna yang menggunakan produk atau layanan secara tidak teratur atau hanya ketika dibutuhkan saja. Contohnya seperti Pengguna media sosial yang jarang memposting tetapi sering melihat konten orang lain.

c. **Pengguna sosial**

Penggunaan sosial adalah pengguna yang menggunakan produk atau layanan terutama untuk interaksi sosial dengan teman atau orang asing. Contohnya seperti Pengguna aplikasi chat atau media sosial yang sering berkomunikasi dengan teman dan keluarga.

d. Pengguna Produktif

Pengguna produktif adalah pengguna yang menggunakan produk atau layanan untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja. Contohnya seperti Profesional yang menggunakan alat manajemen proyek atau aplikasi to-do list.

e. Pengguna Konsumtif

Pengguna konsumtif adalah pengguna yang menggunakan produk atau layanan terutama untuk konsumsi hiburan atau barang. Contohnya seperti pengguna layanan streaming video atau platform belanja online

### 2.2.5. *Game online*

Menurut Peter Salim dalam buku *The Contemporary English Indonesia Dictionary* game adalah permainan; mainan. Sedangkan dalam Kamus lengkap Bahasa Indonesia, main artinya melakukan sesuatu yang sifatnya menyenangkan atau dapat menghibur hati. Bermain artinya melakukan sesuatu yang bertujuan untuk mendapatkan kepuasan batin dan permainan adalah sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk bermain.

Dari masa kanak-kanak, permainan sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan. Dulu, game diidentik dengan anak kecil. Namun, kini remaja dan orang dewasa pun turut menikmatinya. Game telah berevolusi menjadi budaya dalam kehidupan sosial, bukan lagi sekadar hiburan untuk anak-anak, melainkan aktivitas yang digemari masyarakat pada umumnya.

*Game online* merupakan jenis permainan alat teknologi yang dimainkan secara daring melalui koneksi internet. Berbeda dengan game offline yang dimainkan secara individu dan tidak menggunakan

koneksi internet, *game online* memungkinkan interaksi antar pemain secara real-time, menciptakan pengalaman bermain yang jauh lebih seru.

#### 2.2.5.1 Tipe-Tipe *Game online*

Setiap game punya tipe masing-masing, dan tipe ini tidak sama artinya dengan genre. Tipe lebih kepada tampilan saat bermain dan sistem permainan.

- a. FPS (First person Shooter). Adalah tipe game yang Dimana pemain melihat dunia game dari sudut pandang orang pertama, seolah-olah para pemain melihatnya melalui mata karakter yang dimainkan. Tipe ini biasanya dipakai untuk game perang (*war*) atau tembak-tembakan.
- b. Strategy. adalah tipe permainan yang berfokus pada perencanaan, pengambilan keputusan, dan pengelolaan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam game strategi, pemain tidak hanya mengandalkan refleks dan kemampuan mekanik, tetapi juga kecerdasan taktis dan strategis untuk mengalahkan lawan. Contoh game strategi Menusun taktik yaitu Football Manager.
- c. RPG (Role Playing Game). Adalah tipe game yang mengharuskan pemain mengambil peran sebagai karakter fiksi dan menjalani sebuah cerita di dunia yang telah dibuat oleh pengembang game. Pemain bebas untuk mengambil keputusan dan menentukan jalan cerita yang ingin di ikuti, berkeliling ke kota-kota dan tempat bertarung, melawan musuh dan boss, menaikkan level, dan berinteraksi dengan karakter lain.
- d. Simulasi. Adalah tipe game yang dirancang untuk meniru aktivitas atau proses di dunia nyata. Dalam game simulasi, pemain mengambil peran sebagai operator, pengelola, atau pengontrol suatu sistem atau proses dan harus mengambil keputusan untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh game simulation yang paling terkenal dan dikenal luas adalah The Sims.

Dalam memainkan The Sims pemain dapat mengendalikan manusia virtual untuk melakukan apa yang para pemain mau.

- e. TPS (Third Person Shooter). adalah tipe game penembak di mana pemain dapat melihat dunia game dari sudut pandang orang ketiga. Artinya, pemain dapat melihat karakter mereka sendiri dari belakang, bukan dari mata mereka. Hal ini berbeda dengan game FPS (First Person Shooter), di mana pemain melihat dunia game dari mata karakter mereka. Contohnya yaitu game Red Dead Redemption 2 dan Grand Theft Auto V.
- f. Platform Game. adalah tipe video game di mana fokus utama adalah mengarahkan atau mengendalikan karakter untuk melompati platform, menghindari rintangan, dan menyelesaikan misi. Seperti melewati beberapa rintangan untuk mencapai goal, entah itu puzzle, musuh di tengah jalan, atau melompati jurang.
- g. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Merupakan game tipe multiplayer online yang bertema pertarungan di dalam arena, yang memiliki system pertarungan 5 VS 5. Contoh gamenya yang paling terkenal yaitu *Mobile legends* bang bang.

#### **2.2.6. *Mobile legends***

*Mobile legends* merupakan game yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton yang bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi elektronik di era globalisasi.

*Game online Mobile legends* dirilis pada tanggal 11 Juli 2016, di terbitkan oleh Moonton. Moonton adalah perusahaan pengembang dan penerbit game yang terkenal, terutama dikenal karena mengembangkan game populer *Mobile legends: Bang Bang*. Moonton, sebelumnya bernama YoungJoy Technology Pte. Ltd, yang berpusat di Shanghai, Tiongkok. Perusahaan ini didirikan pada bulan April 2014 oleh Justin Yuan dan Watson Xu Zhenhua.

Dalam *game online Mobile legends*, terdapat lima mode permainan yaitu mode ranked, classic, brawl, arcade, dan custom. Namun, mode

yang paling sering dimainkan adalah mode ranked. Dalam mode ini, setiap pemain atau tim bersaing untuk memenangkan pertandingan, di mana dua tim berusaha untuk menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri. Pertandingan ini berlangsung dengan mengendalikan tiga jalur setapak yang disebut top lane (jalur atas), middle lane (jalur tengah), dan bottom lane (jalur bawah), yang menghubungkan markas kedua tim. Dalam permainan ini, salah satu tim dapat dikatakan menang jika mereka menjadi yang pertama menghancurkan markas Menara atau biasa disebut turret tim lawan. Tim yang menang akan mendapatkan star point atau poin bintang yang akan meningkatkan tier atau rank mereka di *game online Mobile legends*. Pada mode permainan ini para pemain *Mobile legends* berlomba-lomba untuk mencapai puncak dengan cara menjadi yang memiliki rank atau tier tertinggi.

*Mobile legends* adalah salah satu *game online* yang sangat populer saat ini, yang digemari oleh anak-anak hingga orang dewasa, termasuk mahasiswa. Game ini menarik karena pemain dapat memilih hero yang akan digunakan untuk melawan tim lawan. Selain itu, pemain juga bisa memilih teman satu tim untuk memastikan strategi tersusun dengan baik. Dalam permainan ini, pemain dapat membentuk grup atau squad dengan anggota pilihan mereka sendiri untuk bersaing dalam kompetisi game lokal maupun internasional. Saat ini, *Mobile legends* telah diakui sebagai olahraga online seperti E-Sport dan menjadi bagian dari kompetisi resmi seperti *Mobile legends Pro League Indonesia (MPL-ID)*, Asian Games, dan Piala Presiden.

#### **2.2.6.1 Role – Role *Mobile legends***

Dalam online *Mobile legends* terdapat banyak karakter atau hero yang jumlahnya hingga saat ini mencapai 123 hero yang terbagi dalam 6 role:

a. Marksman

Marksman merupakan hero yang Menyerang dari jarak jauh dengan damage yang konsisten. Tidak hanya itu hero marksman

biasanya mempunyai damage per second (DPS) yang tinggi. Marksman biasanya juga menjadi sumber damage utama tim dalam pertempuran jangka panjang, namun mereka perlu perlindungan karena mereka rentan terhadap serangan.

b. Tank

Tank merupakan hero yang menahan serangan musuh dan dapat melindungi rekan satu tim. Hero tank memiliki health (HP) dan defense yang tinggi. Dan juga posisi tank berada di garis depan pertempuran, untuk menyerap damage dari musuh dan melindungi hero dengan damage yang lebih tinggi namun lebih rentan.

c. Mage

Mage merupakan hero yang memberikan burst damage, memiliki skill-skill dengan magic damage yang tinggi, dan crowd control (CC). Mage berperan dalam memberikan damage besar dari jarak jauh dan mengganggu formasi musuh, dengan menggunakan kemampuan magic damage yang tinggi dan berbagai skill CC seperti stun, slow, atau silence.

d. Fighter

fighter merupakan hero dengan kombinasi antara offense dan defense karena dapat Menyerang dan bertahan dalam jarak dekat. Fighter mampu memberikan damage yang signifikan sambil tetap mampu bertahan dari serangan musuh, sering kali menjadi yang terdepan dalam pertempuran.

e. Assasin

assassin merupakan hero yang dapat membunuh musuh dengan cepat. Hero assassin memiliki burst damage yang tinggi dan mobilitas yang baik. Hero assassin juga berfokus pada menargetkan dan menghabisi hero musuh yang rentan, seperti Marksman dan Mage, dalam waktu singkat.

f. Support

Seperti namanya, hero support bertugas untuk membantu dan

melindungi rekan satu tim dalam team fight. Hero support Memiliki kemampuan untuk menyembuhkan, memberikan shield, atau menyediakan buff. Hero support berfokus pada menjaga keselamatan rekan satu tim dan memberikan bantuan dalam bentuk berbagai efek positif.

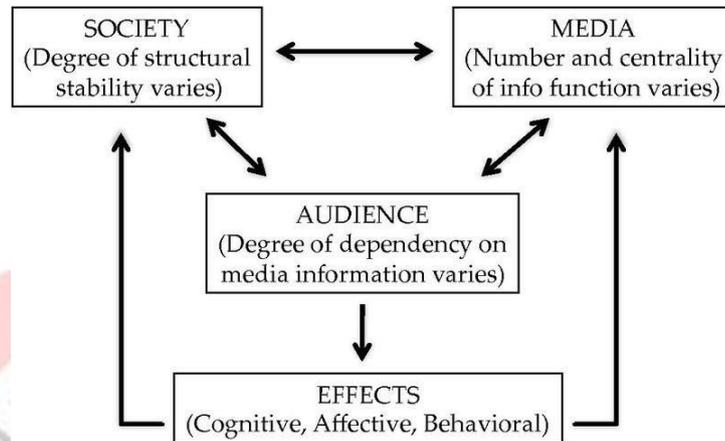
### **2.2.7. Teori Ketergantungan Media (Dependency Media Theory)**

Dependency Theory atau Teori Ketergantungan adalah teori yang dikembangkan oleh Melvin DeFeleur dan Sandra Ball-Rokeach pada tahun 1976. *Dependency theory* atau teori ketergantungan berasumsi bahwa semakin banyak seseorang bergantung pada penggunaan media untuk memenuhi kebutuhannya, maka semakin penting peran media dalam hidup mereka. Menurut teori ketergantungan, media akan lebih mempengaruhi individu tersebut (Rafiq, 2012).

Teori ini merupakan hasil perpaduan dari berbagai disiplin ilmu komunikasi. Teori Ketergantungan mengintegrasikan beberapa perspektif: pertama, mengkombinasikan sudut pandang psikologi dengan elemen dari teori kategori sosial. Kedua, teori ini menggabungkan perspektif sistem dengan elemen pendekatan kausal. Ketiga, mengintegrasikan komponen penelitian penggunaan dan gratifikasi dengan tradisi efek media. Akhirnya, sebuah filosofi kontekstualis juga dimasukkan, yang mempertimbangkan isi pesan media dan dampaknya terhadap audiens. Penelitian yang dihasilkan oleh model ini cenderung lebih bersifat deskriptif daripada menjelaskan atau memprediksi.

Teori Ketergantungan (Dependency Theory) berasumsi bahwa seseorang bergantung pada media untuk memenuhi kebutuhannya, semakin besar peran media dalam kehidupannya, sehingga media akan semakin mempengaruhinya. Dari perspektif sosial makroskopik, jika lebih banyak orang bergantung pada media, institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media secara keseluruhan akan meningkat, dan peran media dalam masyarakat akan menjadi lebih signifikan. Oleh karena itu, seharusnya ada hubungan langsung antara

tingkat ketergantungan umum dengan tingkat pengaruh atau kekuatan media pada setiap waktu. Teori ini dapat digambarkan secara sederhana dalam model sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Bagan teori ketergantungan media

Society atau masyarakat mencakup kelompok, Lembaga, individu-individu di sekitar kita. Media terdiri dari konten, alat modern yang digunakan, dan fungsinya. Bagan di atas menunjukkan masyarakat dan media berinteraksi dengan audiens, yang pada akhirnya memenuhi kebutuhan, minat, dan motif mereka. Audiens yang bergantung pada media tertentu akan terpengaruh secara kognitif, afektif, dan perilaku. Namun, tingkat pengaruhnya pada setiap audiens dapat berbeda-beda.

Teori ini sangat relevan di era sekarang, di mana individu atau kelompok mulai bergantung pada media yang tersedia. Banyak dari mereka yang akhirnya memiliki ketergantungan pada media, baik secara positif maupun negatif. Penelitian ini menggunakan teori sistem ketergantungan media untuk meneliti pengaruh game terhadap perilaku para generasi muda. Misalnya, di era ini banyak remaja atau generasi muda yang tergantung pada media game dan kecanduan bermain untuk memenuhi kepuasan serta keinginan menjadi pemain game profesional, sehingga hal ini menjadi salah satu studi kasus di kalangan generasi muda saat ini.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif, yang bersifat deskriptif dan lebih banyak menggunakan analisis. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi secara mendalam, dengan menekankan pada kedalaman data yang diperoleh oleh peneliti. Semakin dalam data atau sumber yang diperoleh peneliti, semakin baik kualitas penelitian tersebut. (Kriyanto 2006 : 46).

#### **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian ini adalah Studi Kasus. Menurut Robert K. Yin studi kasus adalah satu metode penelitian ilmu-ilmu sosial. Penggunaan setia metode memiliki keuntungan dan kerugiannya sendiri, yaitu tergantung dari tiga hal :

1. Tipe pertanyaan penelitiannya
2. Kontrol yang dimiliki peneliti terhadap peristiwa perilaku yang akan ditelitinya
3. Fokus terhadap fenomena penelitiannya

Secara umum, studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaannya sesuatu penelitian berkenaan dengan *how* dan *why*. Selain itu, penelitian studi kasus dapat dibedakan menjadi tipe, yaitu penelitian kasus eksplanatoris, exploratoris dan deskriptif.

Pemilihan metode studi kasus ini karena Metode studi kasus memungkinkan peneliti untuk menyelidiki fenomena atau kasus tertentu dengan detail yang mendalam. Hal ini cocok untuk penelitian yang ingin memahami konteks spesifik atau kompleksitas yang terjadi dalam situasi nyata. Jika topik penelitian masih sedang dieksplorasi atau belum banyak diketahui, studi kasus dapat digunakan untuk menghasilkan pemahaman awal yang mendalam tentang fenomena tersebut. Ini bisa menjadi langkah awal sebelum melakukan penelitian lebih lanjut.

### **3.3 Subjek dan Objek Penelitian**

#### **3.3.1 Subjek Penelitian**

Subjek adalah suatu topik yang biasa muncul pada suatu kajian. Manusia, lembaga (organisasi) dan benda yang sifat keadaannya akan dikaji merupakan sesuatu yang didalam dirinya terdapat atau terkandung objek kajian.

Pada penelitian ini subjek yang diambil adalah adanya orang, tempat, atau benda yang diamati sebagai sasaran dalam melakukan penelitian. Adapun subjek pada penelitian ini adalah anggota UKM *Mobile legends* di Universitas Buddhi Dharma

#### **3.3.2 Objek Penelitian**

Objek merupakan perkara, hal, atau seseorang yang menjadi inti pembicaraan. Artinya, objek kajian yaitu sesuatu yang menjadi pokok pikiran dari sebuah kajian. Objek dalam penelitian ini adalah perilaku komunikasi anggota UKM *Mobile Legend* di Universitas Buddhi Dharma.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

Populasi mengacu pada seluruh kelompok individu atau fenomena yang menjadi subjek penelitian. Populasi ini mencakup semua elemen yang memiliki karakteristik yang relevan dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini populasinya adalah anggota UKM *Mobile legends* di Universitas Buddhi Dharma sebanyak 108 populasi.

Sampel, di sisi lain, adalah sebagian kecil dari populasi yang dipilih untuk diobservasi dan diwawancarai. pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah dilakukan secara purposive Sampling. Sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan kaya tentang fenomena yang diteliti.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian kali ini peneliti menerapkan Teknik wawancara terstruktur. Peneliti wajib menyodorkan berbagai pertanyaan yang serupa dengan runtut yang sama ke seluruh responden supaya memunculkan feedback yang serupa dengan demikian tidak mengakibatkan kesulitan pengolahan data sebab interpretasi yang beragam.

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden. Dalam wawancara, peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Wawancara terstruktur diatur mirip dengan kuesioner, tetapi bukan pertanyaan tertulis yang diberikan melainkan pertanyaan lisan yang disampaikan oleh pewawancara kepada responden dan mencatat tanggapan mereka. Jenis wawancara ini dilakukan oleh peneliti yang sudah memiliki pemahaman jelas dan rinci mengenai informasi yang dibutuhkan, serta memiliki daftar pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya untuk diajukan kepada responden. Pewawancara mempersiapkan beberapa pertanyaan terlebih dahulu dan melaksanakan wawancara berdasarkan panduan pertanyaan tersebut. Ketika responden memberikan jawaban atau pandangannya terhadap pertanyaan yang diajukan, pewawancara mencatat jawabannya. Kemudian, pewawancara melanjutkan dengan pertanyaan berikutnya yang sudah disiapkan sebelumnya. Pertanyaan yang sama akan diajukan kepada setiap responden yang terlibat. Dalam penelitian ini, yang menjadi narasumber yaitu beberapa pemain game *Mobile legends* di UKM *Mobile legends* Universitas Buddhi Dharma

### 3.6 Teknik Analisis data

Teknik analisis data adalah proses yang melibatkan pengorganisasian, pengolahan data yang sudah dipilih, menemukan hal-hal penting, dan memutuskan untuk menyebarkan hasil temuan kepada khalayak. Proses ini biasanya meliputi pengumpulan data, analisis data, dan penyebaran informasi. Analisis data sering kali disajikan dalam bentuk

narasi yang merangkum hasil penelitian yang menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif.

### **3.7 Lokasi dan jadwal Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat di mana peneliti mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitiannya. Pemilihan lokasi dilakukan dengan mempertimbangkan daya tarik, keunikan, dan relevansi dengan topik yang dipilih. Penelitian ini dilakukan di Universitas Buddhi Dharma, yang beralamat di Jl. Imam Bonjol No.41, RT.002/RW.003, Karawaci, Kec. Karawaci, Kota Tangerang, Banten.

Waktu penelitian merupakan rangkaian penjelasan umum yang menggambarkan lokasi teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian. Bagian ini sendiri dirancang untuk menjelaskan penelitian apa yang sebenarnya dilakukan. Waktu penelitian dilakukan selama 3 bulan mulai dari Mei sampai Juli.