



**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL KALANGAN MILENIAL  
(Survey pada Siswa Kelas 2 MTS Fatahillah Jakarta Selatan Tahun 2021)**

**TUGAS AKHIR SKIPRSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang  
Studi *Public Relations*

Disusun Oleh

**KURNIADI**

44216110163

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS PUBLIC RELATIONS**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2021**

### LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kurniadi  
NIM : 44216110163  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Public Relations

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Kalangan Milenial (Survey pada kelas 2 Mts Fatahillah Jakrata Selatan Tahun 2021)”** adalah murni hasil karya yang telah saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau penelitian yang sudah ada, baik yang dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya. Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarism, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

Jakarta, 25 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan,



( Kurniadi )

Mengetahui,

Pembimbing

Ketua Bidang Studi

  
( M. Taufiq Hidayat, M. Ikom )

  
( Suryaning Hayati, SE, MM, M.I.Kom )



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Kurniadi  
NIM : 44216110163  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Public Relations  
Judul : **Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend  
Terhadap Interaksi Sosial Kalangan Milenial  
(Survey pada kelas 2 Mts Fatahillah Jakrata Selatan Tahun 2021)**

Jakarta, 25 Oktober 2021

Mengetahui,

Pembimbing

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

( M. Taufiq Hidayat, M.IKom )



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

## LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Kurniadi  
NIM : 44216110163  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Public Relations  
Judul : **Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend  
Terhadap Interaksi Sosial Kalangan Milenial  
(Survey pada kelas 2 Mts Fatahillah Jakrata Selatan Tahun 2021)**

Jakarta, 25 Oktober 2021

Ketua Sidang : Kurniawan Prasetyo, M. Ikom (.....)

Penguji Ahli : Yuliawati, S. Sos, M. Ikom (.....)

Pembimbing : M. Taufiq Hidayat, M. Ikom (.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : **Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Kalangan Milenial (Survey pada kelas 2 Mts Fatahillah Jakrata Selatan Tahun 2021)**

Nama : Kurniadi

NIM : 44216110163

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 25 Oktober 2021  
Disetujui dan diterima oleh,

Ketua Bidang Studi Public Relations


Pembimbing

  
( Suryaning Hayati, SE, MM, M.Ikom )

  
( M. Taufiq Hidayat, M. IKom )

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

  
( Dr. Elly Yuliawati, M.Si )

  
( Dr. Farid Hamid, M.Si )



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

*Universitas Mercubuana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi Public  
Relations  
KURNIADI  
44216110163*

***PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL KALANGAN MILENIAL  
(Survey pada Siswa Kelas 2 MTS Fatahillah Jakarta Selatan Tahun 2021)***

*Bibliografy: 5 Chapters x + 88 Pages+ Attachment + 24 Books + 23 Journals*

### **ABSTRACT**

*Curiosity in the outside world seems to be narrow when at the age of 12-16 year olds, they only focus on online games, spending their daily time only in these online games. Teenagers, especially those who are still in junior high school, because at that age there needs to be guidance and control from more mature people around them, in order to avoid things that are not desirable.*

*This aims of this study is to analyze the influence of the use of Mobile Legend Online Games on Millennial Social Interaction (Survey on Grade 2 Students of MTS Fatahillah South Jakarta in 2021).*

*Social interaction is a relationship between two or more human individuals, where the behavior of one individual affects, changes or improves the behavior of another individual or vice versa.*

*The research method used in this research is a quantitative approach using a survey method which is distributed to 62 grade 2 students of Mts Fatahillah who own and play the online game Mobile Legend. The results show that there is a significant influence between the Influence of the Intensity of Using Online Games on Social Interactions that occur among Millennials (Survey on Grade 2 Students at Fatahillah MTS South Jakarta in 2021) with an influence value of 0.683 or 68.2%.*

*To improve how millennials engage in social interaction, the use of online games can consider several factors, including social ordinal contact factors and also communication.*

***Keywords: Use of Online Games, Social Interaction, Millennials***





UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Universitas Mercubuana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi Public  
Relations  
KURNIADI  
44216110163

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL KALANGAN MILENIAL  
(Survey pada Siswa Kelas 2 MTS Fatahillah Jakarta Selatan Tahun 2021)

Bibliografy: 5 Chapters x + 88 Pages+ Attachment + 24 Books + 23 Journal

### ABSTRAK

Rasa ingin tahu pada dunia luar seakan menjadi sempit ketika di usia remaja umur 12-16 tahun hanya berfokus pada game online menghabiskan waktu kesehariannya hanya dalam *game online* tersebut. Remaja terutama yang masih duduk di bangku SMP, karena pada usia tersebut perlu adanya bimbingan dan kontrol dari orang-orang yang lebih dewasa yang ada di sekitarnya, agar menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Kalangan Milenial (Survey pada Siswa Kelas 2 MTS Fatahillah Jakarta Selatan Tahun 2021).

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yg satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode survei yang dibagikan kepada 62 siswa kelas 2 Mts Fatahillah yang memiliki dan memainkan *game online* Mobile Legend. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Interaksi Sosial yang terjadi pada Kalangan Milenial (Survey pada Siswa Kelas 2 MTS Fatahillah Jakarta Selatan Tahun 2021) dengan nilai pengaruh 0,683 atau 68,2%.

Untuk memperbaiki bagaimana kaum milenial dalam melakukan interaksi sosial penggunaan dari game online dapat mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain adalah faktor kontak ordinal sosial dan juga komunikasi.

**Kata Kunci : Penggunaan Game Online, Interaksi Sosial, Milenial**

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME yang telah memberikan segala nikmat dan merahmati setiap langkah dalam menuju kebaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata 1 (S1) fakultas ilmu komunikasi *public relations* Universitas Mercu Buana.

Dalam penyusunan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Kalangan Milenial (Survey pada Siswa Kelas 2 MTS Fatahillah Jakarta Selatan Periode 2021)"**, penulis banyak sekali mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu penelitian ini :

1. Bapak M. Taufiq Hidayat M. Ikom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan kesabaran, kepercayaan, dan memberikan motivasi hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Ab. Mukti, S. Pd Selaku kepala sekolah MTS Fatahillah Jakarta Selatan yang telah memberikan arahan serta izin kepada penulis.
3. Ibu Dr. Elly Yulawati, M.Si selaku ketua Bidang Studi *Public Relations* Universitas Mercu Buana Jakarta.
4. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta.



5. Ibu Suryaning Hayati, SE, MM, M.Ikom selaku Ketua Bidang Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta.
6. Orang tua terkasih Ibu Rofikoh yang telah memberikan jalan, motivasi, semangat, serta doa-doa yang teramat besar hingga peneliti mampu untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Narasumber dan informan yang telah meluangkan waktu nya untuk pengumpulan data penelitian.
8. Sahabat Rio Rubianto, Mario Aldilah, Yosafat yang telah memberikan dukungan serta selalu membantu dalam berbagai kesusahan.

Saya menyadari bahwa dalam tulisan saya masih banyak kekurangan dan juga jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran akan sangat saya butuhkan agar kedepannya saya dapat memberikan karya yang lebih baik lagi. Akhir kata, saya berharap agar tugas akhir yang saya selesaikan ini dapat berguna bagi semua pihak.

U N I V E R S I T A S  
M E R C U B U A N A

Jakarta, 05 November 2021

Kurniadi

## DAFTAR ISI

## Halaman

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TUGAS AKHIR .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
<b>1.1 Latar Belakang Penelitian</b> .....	1
<b>1.2 Perumusan Masalah</b> .....	9
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	10
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	10
1.4.1 Manfaat Akademis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis .....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
<b>2.1 Kajian Penelitian Terdahulu</b> .....	11
<b>2.2 Kerangka Teori</b> .....	20
2.2.1 Komunikasi Virtual .....	20
2.2.2 Interaksi Sosial .....	22
2.2.3 Analisis Proses Interaksi .....	25
2.2.4 Analisis Interaksi dan Pengembangan Kelompok .....	27
2.2.5 Citra Diri Dalam Interaksi Sosial.....	29
2.2.6 Game Online dan Realitas Sosial Baru .....	30
2.2.7 Interaksi Sosial dalam Game Online .....	33
2.2.8 Generasi Milenial.....	34
<b>2.3 Hipotesis</b> .....	36

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	37
3.1 Paradigma Penelitian.....	37
3.2 Metode Penelitian.....	38
3.3 Populasi dan Sampel .....	39
3.3.1 Populasi .....	39
3.3.2 Sampel .....	40
3.4 Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep .....	40
3.4.1 Definisi Konsep.....	40
3.4.2 Operasionalisasi Konsep .....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.6 Validitas dan Reliabilitas .....	43
3.6.1 Validitas .....	43
3.6.2 Reliabilitas .....	45
3.7 Teknis Analisis Data .....	46
3.7.1 Uji Korelasi Spearman Rank .....	47
3.7.2 Koefisien Determinasi.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b> .....	50
4.1 Hasil Penelitian .....	50
4.1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	50
4.1.1.1 Gambaran Umum MTs Fatahillah.....	50
4.1.1.2 Gambaran Umum Game Online Mobile Legend .....	51
4.1.1.3 Karakteristik Responden.....	52
4.1.2 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	55
4.1.3 Intensitas Penggunaan Game Online.....	57
4.1.4 Interaksi Sosial .....	60
4.1.5 Uji Korelasi Spearman Rank .....	64
4.1.6 Koefisien Determinasi .....	65
4.2 Pembahasan.....	66
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	73
5.1 Kesimpulan .....	70
5.2 Saran.....	70
5.2.1 Saran Akademis.....	70

5.2.2 Saran Praktis .....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	72

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2. 1 Tinjauan Perbandingan Penelitian Sejenis Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan .....	15
Tabel 2.2 Bagan Kerangka Pemikiran .....	36
Tabel 3.1 Daftar Respondent Kelas 2 Mts Fatahillah .....	40
Tabel 3.2 Operasionalisasi Konsep .....	42
Tabel 3.3 Tabel Koefisien Korelasi .....	45
Tabel 3.4 Klasifikasi Reliabilitas .....	46
Tabel 3.5 Interpretasi nilai r .....	49
Tabel 4.1 Jumlah Responden berdasarkan Jenis Kelamin .....	53
Tabel 4.2 Jumlah Responden berdasarkan Usia Responden .....	53
Tabel 4.3 Jumlah Responden berdasarkan Media Sosial yang digunakan .....	54
Tabel 4.4 Jumlah Responden berdasarkan Rekomendasi .....	54
Tabel 4.5 Jumlah Responden berdasarkan Pengaruh Media Sosial .....	55
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas .....	55
Tabel 4.7 Hasil Uji Realibilitas Intensitas Pengguna Game Online (X) .....	56
Tabel 4.8 Hasil Uji Realibilitas Interaksi Sosial (Y) .....	56
Tabel 4.9 Jawaban Responden Berdasarkan Berapa Seringnya Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	57
Tabel 4.10 Jawaban Responden Berdasarkan Berapa Lamanya Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	57
Tabel 4.11 Jawaban Responden Berdasarkan Konsentrasi Saat Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	58
Tabel 4.12 Jawaban Responden Berdasarkan Mengesampingkan Hal Lain Saat Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	58
Tabel 4.13 Jawaban Responden Berdasarkan Rasa Suka Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	58
Tabel 4.14 Jawaban Responden Berdasarkan Rasa Gembira Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	59

Tabel 4.15 Jawaban Responden Berdasarkan Rasa Kesal Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	59
Tabel 4. 16 Jawaban Responden Berdasarkan Melakukan Percakapan saat Bermain Game Online (Mobile Legend) .....	60
Tabel 4. 17 Jawaban Responden Berdasarkan Melakukan Percakapan Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	60
Tabel 4. 18 Jawaban Responden Berdasarkan Bekerja Sama dengan Pemain Lain Saat Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	61
Tabel 4. 19 Jawaban Responden Berdasarkan Saling Menghormati pada Pemain Lain Saat Menggunakan Game Online (Mobile Legend).....	61
Tabel 4. 20 Jawaban Responden Berdasarkan Pemain Saling Peduli Saat Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	61
Tabel 4. 21 Jawaban Responden Berdasarkan Perasaan Gembira Pemain Saat Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	62
Tabel 4. 22 Jawaban Responden Berdasarkan Reaksi Pemain Saat Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	62
Tabel 4. 23 Jawaban Responden Berdasarkan Pembicaraan Pemain Saat Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	63
Tabel 4. 24 Jawaban Responden Berdasarkan Sikap Pemain Saat Menggunakan Game Online (Mobile Legend) .....	63
Tabel 4. 25 Hasil Uji Korelasi Spearman Rank .....	64
Tabel 4. 26 Hasil Uji Ddeterminasi .....	65

#### DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Pengguna Internet.....	3
Gambar 1.2 Grafik Usia .....	5

#### DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	74
Lampiran 2 Tabulasi Data Responden .....	75
Lampiran 3 Hasil Pengujian SPSS .....	78
Lampiran 4 Riwayat Hidup Penulis .....	82
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	83