



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PENGARUH GAME *MOBILE LEGEND: BANG BANG* TERHADAP SIKAP
KOGNITIF DAN AFEKTIF MAHASISWA DI UNIVERSITAS
MERCUBUANA**

*(Survey Kepada Mahasiswa Bidang Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 di
universitas mercubuana)*

TUGAS AKHIR

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana strata 1(S1) ilmu
komunikasi Bidang Studi broadcasting

Disusun Oleh:

JOSQUA HARVIANO RIFALDI

44115120016

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2022



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercubuana

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Josqua Harviano Rifaldi

Nim : 44115120016

Konsentrasi : Broadcasting

Dengan ini menyatakan bahwa hasil Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: **Pengaruh *Game Mobile Legend: Bang-Bang* Terhadap Sikap Kognitif Dan Afektif Mahasiswa Di Universitas Mercubuana** (*Survey Kepada Mahasiswa Bidang Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 di universitas mercubuana*) merupakan murni hasil karya sendiri dan merupakan hasil studi pustaka yang didampingi oleh dosen pembimbing yang telah ditetapkan keputusannya oleh pihak Universitas Mercubuana serta Tugas Akhir Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari karya yang sudah ada, baik yang dipublikasi maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber telah saya cantumkan sebagaimana mestinya. Demikian pernyataan yang saya buat ini dalam keadaan sadar.

1 September 2022

yang membuat pernyataan



(Josqua Harviano Rifaldi)

Pembimbing,

(Christina Arsi Lestari, S.Ikom, M.ikom)

Ketua Bidang Studi

(Dr. Suraya, M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercubuana

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul : **PENGARUH GAME *MOBILE LEGEND: BANG BANG* TERHADAP SIKAP KOGNITIF DAN AFEKTIF MAHASISWA DI UNIVERSITAS MERCUBUANA** (*Survey Kepada Mahasiswa Bidang Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 di universitas mercubuana*)

Nama : Josqua Harviano Rifaldi

Nim : 44115120016

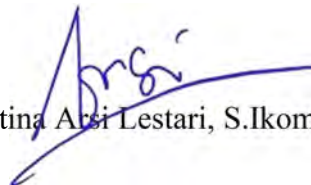
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

1 September 2022

Mengetahui,

Pembimbing


(Christina Arsi Lestari, S.Ikom., M.ikom)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercubuana

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Judul : **PENGARUH GAME *MOBILE LEGEND: BANG BANG* TERHADAP SIKAP KOGNITIF DAN AFEKTIF MAHASISWA DI UNIVERSITAS MERCUBUANA** (*Survey Kepada Mahasiswa Bidang Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 di universitas mercubuana*)

Nama : Josqua Harviano Rifaldi

Nim : 44115120016

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

1 September 2022

Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing

(Christina Arsi Lestari, S.Ikom, M.ikom)

Ketua Bidang Studi Broadcasting

(Dr. Suraya, M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Elly Yuliawati, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Dr. Farid Hamid, M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR LULUS SIDANG TUGAS AKHIR

Judul : **PENGARUH GAME *MOBILE LEGEND: BANG BANG* TERHADAP SIKAP KOGNITIF DAN AFEKTIF MAHASISWA DI UNIVERSITAS MERCUBUANA** (*Survey Kepada Mahasiswa Bidang Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 di universitas mercubuana*)

Nama : Josqua Harviano Rifaldi

Nim : 44115120016

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

1 September 2022

Ketua Sidang,
Dr, Suraya, M.Si

(.....)

Penguji Ahli,
Drs, Riswandi, M.Si

(.....)

Pembimbing,
Christina Arsi Lestari, S.Ikom, M.ikom

(.....)

KATA PENGANTAR

puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tugas akhir ini dengan baik dan merupakan salah satu syarat untuk kelulusan dalam pendidikan strata satu (S1) program studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana. Penulis menyadari skripsi tugas akhir yang dibuat ini masih dikatakan belum sempurna. Oleh karena itu kritik serta saran akan senantiasa penulis terima dengan baik dan murah hati. Skripsi yang berjudul "**Pengaruh *Game Mobile Legend: Bang Bang* Terhadap Sikap Kognitif DAN Afektif Mahasiswa Di Universitas Mercubuana (Survey Kepada Mahasiswa Bidang Studi Broadcasting Angkatan 2020 di Universitas Mercubuana)**" ini, selama penulis mengerjakan skripsi ini penulis mengalami berbagai macam problematika di dalam mengerjakannya ini mulai dari drama-drama dengan orang lain, berselisih paham dengan orang lain dan serta mengalami berbagai macam masa-masa sulit dalam menyelesaikannya, namun terlepas dari itu semua semangat, kerja keras dan dukungan dari berbagai orang sekitar membuat penulis merasa termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait atas bimbingan, bantuan, motivasi, semangat dan dorongan dari pihak-pihak yang telah membantu secara langsung ataupun secara tidak langsung dalam membantu serta memberikan kata-kata penyemangat untuk menyusun skripsi tugas akhir ini, serta terutama kepada:

1. Ibu Christina Arsi Lestari, S.Ikom, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing pada tugas akhir skripsi ini, ingin mengucapkan terima atas arahan, bimbingan, masukan dan kesabaran menghadapi penulis yang dalam mengerjakan skripsi kurang fokus tetapi dengan kesabaran dapat dengan cepat di selesaikan oleh penulis skripsi tugas akhir ini.
2. Ibu Dr. Elly Yuliyawati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana
3. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana
4. Ibu Dr. Suraya, M.Si selaku Ketua Bidang Studi Broadcasting Universitas Mercubuana

5. Universitas Mercu Buana, tempat penulis menimba ilmu dan dididik oleh orang-orang yang hebat dan berkompeten.
6. orang tua dan keluarga ku yang tercinta, bapak Tri haryono dan Mama Sujinah, serta adiku yang namanya sama seperti nama artis luar negeri dan nama bunga terbesar di dunia Muhammad arnoldy harnadra yang selalu memberikan semangat moril, mendukung, motivasi, dan doa untuk penulis.
7. Ibu anti, Ibu fitri, ibu ai, dan ibu purti selaku bos tempat saya berkerja yang tanpa henti-hentinya memberikan semangat dan motivasi untuk saya dengan cara memarah-marahi saya, sehingga saya semakin terpacu dan semangat bagi penulis menyelesaikan skripsi tugas akhir.
8. Teman-teman fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana angkatan 28 yang telah bersama selama masa perkuliahan
9. untuk teman-teman yang ada di Universitas Mercubuana (beby rahmadani, matias, ryan tegar), serta teman-teman yang lain seperjuangan dalam mengerjakan skripsi tugas akhir, terima kasih telah memberi dukungannya kepada penulis, berjuang bersama-sama, serta mendukung satu sama lainnya, penulis senang bisa kenal kalian semua
10. Semua pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi tugas akhir, namun penulis tidak dapat menyebutkannya satu-persatu dalam menyelesaikan skripsi tugas akhir ini

Jakarta, Agustus 2022

Josqua Harviano Rifaldi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS	II
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	III
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI.....	IV
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI.....	V
ABSTRAK.....	VI
<i>ABSTRACT</i>	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	8
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	8
1.4. MANFAAT PENELITIAN.....	8
1.4.1. MANFAAT TEORITIS	8
1.4.2. MANFAAT PRAKTIS	8
1.4.3. MANFAAT SOSIAL	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. PENELITIAN TERDAHULU	10

2.2. NEW MEDIA	16
2.3. PENGERTIAN GAME	19
2.3.1. MANFAAT GAME	21
2.3.2. JENIS-JENIS GAME.....	22
2.3.3. GENRE GAME	23
2.3.4. UNSUR-UNSUR GAME.....	25
2.4. PENGERTIAN GAME ONLINE	26
2.5. MOBA	32
2.6. SIKAP	33
2.6.1. CIRI-CIRI SIKAP	34
2.7. TEORI USES AND EFFECT	35
2.8. KHALAYAK	36
2.6.1. KARAKTERISTIK KHALAYAK	38
2.9. KERANGKA BERFIKIR	41
3.0. HIPOTESIS PENELITIAN	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1 PARADIGMA PENELITIAN	42
3.2 METODE PENELITIAN.....	44
3.3 POPULASI & SAMPEL.....	45
3.3.1. POPULASI.....	45
3.3.2. SAMPEL.....	46
3.4 DEFINISI KONSEP DAN OPERASIONAL KONSEP	47
3.4.1. DEFINISI KONSEP	47

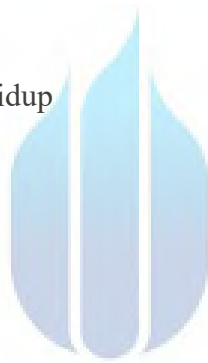
3.4.2. OPERASIONAL KONSEP	48
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	54
3.5.1. DATA PRIMER.....	54
3.5.2. DATA SEKUNDER	54
3.5 UJI VALIDITAS.....	54
3.6 UJI RELIABILITAS.....	57
3.7 TEKNIK ANALISIS DATA	59
3.8 KOEFISIEN DETERMINASI.....	60
3.9 UJI KORELASI	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....	63
4.1.1. Gambaran umum Game Mobile legend: Bang-Bang.....	63
4.1.2 Fitur – Fitur	65
4.2. Hasil Penelitian	68
4.2.1 Karakteristik Responden.....	68
4.2.2. Hasil Penelitian Variabel X (Pengaruh Game Mobile Legend: Bang-Bang)	68
4.2.3 Hasil Penelitian Variabel Y (Terhadap Sikap Kognitif dan Afektif Mahasiswa).....	81
4.2.5 Analisis Regresi Linear Sederhana	91
4.2.6. Koefisien Determinasi.....	92
4.2.7 Uji Korelasi	93
4.2.8 Uji Hipotesis.....	94
4.3 Pembahasan.....	95

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	99
5.1 simpulan	99
5.2 Saran.....	100
5.2.1.Saran Akademis	100
5.2.2.Saran Praktis	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102

LAMPIRAN

A. Hasil Kuesioner

B. Daftar Riwayat Hidup



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1	10
Tabel 2.2. Penelitian Terdahulu 2	11
Tabel 2.3. Penelitian Terdahulu 3	13
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu 4	14
Tabel 2.5. Penelitian Terdahulu 5	15
Tabel 3.1. Jumlah populasi Penelitian	45
Tabel 3.2 Operasionalisasi Konsep	48
Tabel 3.3 Uji Validitas	58
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	69
Tabel 4.2 Hasil Penelitian Variabel X (Pengaruh <i>Game Mobile Legend: Bang-Bang</i>)	69
Tabel 4.3 Hasil Penelitian Variabel Y (Terhadap Sikap Kognitif dan Afektif Mahasiswa)	82
Tabel 4.4 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	92
Tabel 4.6 Koefisien Determinasi	93
Tabel 4.7 Uji Korelasi	94
Tabel 4.8 Uji Hipotesis	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Logo Mobile Legend : Bang-Bang.....	64
Gambar 4.2 Bagian Menu Mobile Legend:Bang-bang.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	110
Lampiran 2 Data Hasil Regresi Linier sederhana	117
Lampiran 3 Data Hasil Reliabilitas.....	118
Lampiran 4 <i>CURICULUM VITAE</i>	123

