



UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BIDANG STUDI PENYIARAN

Nama : Josqua Harviano Rifaldi

NIM : 44115120016

Judul : Pengaruh Game *Mobile Legend: Bang Bang* Terhadap Sikap Kognitif Dan Afektif Mahasiswa Di Universitas Mercubuana

Bibliografi : 126 Halaman + V Bab + Lampiran + 20 buku + 13 situs web

ABSTRAK

Pada saat sekarang ini media menjadi salah satu kebutuhan yang diperlukan oleh setiap orang dalam keberlangsungan hidupnya serta kebutuhan pribadi dalam diri seseorang. Media saat ini yang terus ada yaitu media baru atau *new media*. salah satunya *Mobile Legend*, *Mobile Legend* merupakan *game online* yang dirancang untuk ponsel. yang mana kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan base musuh, sambil mempertahankan base tim sendiri. namun *game mobile legend* ada mempengaruhi setiap *player-player* dari berbagai sikap yang memainkan *game* ini. Sehingga menimbulkan berbagai macam ekspresi yang dilakukan oleh *player – player* tersebut sehingga banyak menggunakan kata –kata yang di pantas sehingga menimbulkan sikap *kognitif dan afektif* bagi setiap player pada saat memainkan *game mobile legend :Bang-bang*.

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan teori *Uses and effect*. Teori ini menjelaskan tentang bagaimana media itu digunakan dan menimbulkan efek atas penggunaan media tersebut sebagai sumber informasi. teori ini, mahasiswa dan mahasiswi dapat menerima dampak yang di timbulkan dalam bermain *Mobile Legend:Bang-bang* tersebut. dampak yang di dapatkan adalah sikap yaitu berupa *Kognitif dan Afektif*

Penelitian ini menggunakan paradigma adalah positivistik dengan pendekatan kuantitatif. metode yang di pakai yaitu eksplanasi dengan metode survey dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. populasi yang di pakai dalam penelitian ini adalah mahasiswa broacasting univeristas mercubuana angkatan 2020 teknik pengambilannya sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*.

hasil penelitan ini menunjukkan bahwa tingkat tingkat probabilitas signifikan 0,000. karena itu signifikan 0,000 jauh lebih kecil dari signifikan 0,05 (dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikasi $\alpha = 5\%$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, atau terdapat pada Pengaruh yang signifikan antara variabel (X) Pengaruh *Game Mobile Legend: Bang`-bang* terhadap variabel (Y) Sikap Kognitif dan Afektif dengan korelasi yang signifikan ($xy = 0,536$; $sig = 0,000 < 0.05$) artinya hubungan yang positif dan searah antara *Mobile Legend:Bang-bang* dengan sika

Kata kunci: Sikap, Mahasiswa, *Mobile Legend:Bang-bang*



**MERCU BUANA UNIVERSITY
FACULTY OF COMMUNICATION
BROADCASTING**

Nama : Josqua Harviano Rifaldi
NIM : 44115120016

Judul : The Effect of *Mobile Legend Game: Bang Bang* on the Cognitive and Affective Attitudes of Students at Mercubuana University

Bibliografi : 126 Pages + V Chapter + Attachment + 20 books + 13 websites

ABSTRACT

At this time the media has become one of the needs that are needed by everyone in their survival and personal needs in a person. The current media that continues to exist is new media or new media. one of them is Mobile Legend, Mobile Legend is an online game designed for mobile phones. where the two opposing teams struggle to reach and destroy the enemy base, while defending the team's own base. but the mobile legend game there affects every player of various attitudes who play this game. This gives rise to various kinds of expressions that are made by these players so that they use appropriate words, causing cognitive, affective and behavioral attitudes for each player when playing mobile legend: Bang-bang.

In this study, researchers used the uses and effects theory. This theory explains how the media is used and has an effect on the use of the media as a source of information. With this theory, students can accept the impact that is caused in playing Mobile Legend: Bang-bang. The impact that is obtained is attitude in the form of Cognitive and Affective.

This study uses a positivistic paradigm with a quantitative approach. the method used is an explanation with a survey method using a questionnaire as an instrument of data collection. The population used in this study was the mercubuana university broadcasting student class of 2020, the sampling technique used was simple random sampling.

The results of this study indicate that the probability level is significant 0.000. therefore significant 0.000 is much smaller than significant 0.05 (in this study using a significance level of = 5%) which means H_0 is rejected and H_a is accepted, or there is a significant influence between variables (X) Effect of Mobile Legend Game: Bang`-bang on the variable (Y) Cognitive and Affective, Attitudes with a significant correlation ($xy = 0.536$; $sig = 0.000 < 0.05$) meaning that there is a positive and unidirectional relationship between Mobile Legend: Bang-bang with attitudes

Keywords: Attitude, Student, Mobile Legend: Bang-bang