



**Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online *Mobile Legends*  
(Studi Kasus Pada Remaja di Kelurahan Ciangsana)**



**DODY LUTHFAN**

**44118210042**

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**  
PROGRAM STUDI BROADCASTING

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**BEKASI**

**2023**

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dody Luthfan  
NIM : 44118210042  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online  
Mobile Legends (Studi Kasus Pada Remaja  
Kelurahan Ciangsana)

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Bekasi, 06 Februari 2023



Dody Luthfan

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Dody Luthfan  
NIM : 44118210042  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Laporan Skripsi : Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online  
*Mobile Legends* (Studi Kasus Pada Remaja  
Kelurahan Ciangsana)

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.


Disahkan oleh:

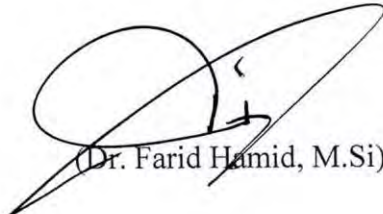
Pembimbing 1 : Dicky Andika, S.sos, (  )  
M.Si  
NIDN : 0314048202  
Ketua Penguji : Dr. Santa Lorita (  )  
Simamora, M.Si  
NIDN : 0015037001  
Penguji Ahli : Syerli Haryati, SS, (  )  
M.Ikom  
NIDN : 0324097102

Jakarta,  
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

  
(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

  
(Dr. Farid Hamid, M.Si)

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dody Luthfan  
NIM : 44118210042  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Laporan Skripsi : Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online  
*Mobile Legends* (Studi Kasus Pada Remaja Kelurahan Ciangsana)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 21 February 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



( Dody Luthfan )

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Rasulullah SAW beserta keluarganya, para sahabat dan umatnya.

Dengan limpahan kasih serta rahmat-Nya alhamdulillah penulis telah skripsi ini yang berjudul: “Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online *Mobile Legends* (Studi Kasus Pada Remaja di Kelurahan Ciangsana)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi di Universitas Mercu Buana.

Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penulisan proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan didalamnya, namun berkat adanya bimbingan sertadukungan yang tiada henti diberikan dari berbagai pihak sehingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Untuk itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dicky Andika, S. Sos.M.si., selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta dukungan kepada peneliti selama menulis skripsi ini.
2. Dr. Suraya, M. Si selaku Ketua Bidang Studi Broadcasting.
3. Orang tua peneliti, Ayahanda Saugi dan Ibunda Zulifah tercinta atas semua

kasih sayang, doa, motivasi serta dukungan selama ini, serta juga untuk adik peneliti yang selalu mendukung selama proses proposal skripsi ini.

4. Narasumber yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
5. Istri tercinta serta teman-teman seperjuangan yang memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Mahasiswa Universitas Mercu Buana yang telah memberikan inspirasi dan informasi terhadap peneliti untuk melakukan penelitian ini.
7. Serta semua pihak yang telah membantu peneliti sehingga skripsi ini bisa diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna dan luput dari perhatian peneliti. Baik dalam segi bahasa yang digunakan maupun dari teknik penyajiannya. Oleh karena itu, peneliti akan menerima kritik dan saran dari para pembaca. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.

Bekasi, 06 February 2023

Dody Luthfan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS</b>	
<b>AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Akademis .....	6
1.4.2 Manfaat Sosial .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Terdahulu .....	7
2.2 Landasan Teori .....	13

2.2.1	Pengertian New Media.....	13
2.2.2	Pengertian Perilaku Komunikasi .....	16
2.2.3	Pengertian Perilaku Komunikasi Verbal .....	19
2.2.4	Pengertian Perilaku Komunikasi Nonverbal.....	22
2.2.5	<i>Game Online</i> .....	25
2.2.6	Pecandu <i>Game Online</i> .....	29
2.2.7	Remaja .....	32
2.2.8	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna <i>Game Online</i> .....	36
 <b>BAB III METEDOLOGI PENELITIAN</b>		
3.1	Paradigma Penelitian .....	40
3.2	Metode Penelitian .....	41
3.3	Informan Penelitian .....	42
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.5	Teknik Pengolahan dan Analisa Data .....	46
3.6	Teknik Keabsahan Data .....	48
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	<i>Mobile Legends</i> .....	50
4.1.1	Gambaran Umum <i>Mobile Legends</i> .....	50
4.1.2	Tujuan Permainan Game <i>Mobile Legends</i> .....	51
4.1.3	Hero .....	52
4.1.4	Role .....	53



4.1.5	<i>Mobile Legends Mechanics</i> .....	54
4.1.6	Mode Permainan <i>Mobile Legends</i> .....	56
4.2	Lokasi Penelitian .....	57
4.3	Deskripsi Profil Informan .....	58
4.4	Hasil Penelitian.....	61
4.4.1	Perilaku Komunikasi Remaja Pecandu Game Online <i>Mobile Legends</i> di Dalam Game .....	61
4.4.2	Perilaku Komunikasi Remaja Pecandu Game Online <i>Mobile</i> <i>Legends</i> di Luar Game .....	65
4.4.3	Aktifitas Para Remaja Pecandu Game Online <i>Mobile Legends</i> .....	70
4.4.4	Perilaku Komunikasi Verbal Pecandu Game Online <i>Mobile Legends</i> ...	74
4.4.5	Perilaku Komunikasi Nonverbal Pecandu Game Online <i>Mobile</i> <i>Legends</i> .....	75
4.7	Pembahasan.....	76
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .....	81
5.2	Saran .....	82
5.2.1	Saran Akademis .....	82
5.2.2	Saran Sosial.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....		
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu .....	13
Tabel 3.1 Data Identitas Informan Penelitian.....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi Game Mobile Legends .....	50
Gambar 4.2 Tampilan Setelah Login Aplikasi Game Mobile Legends.....	51
Gambar 4.3 Tampilan Hero Game Mobile Legends .....	52
Gambar 4.4 Tampilan Role Hero Game Mobile Legends .....	53
Gambar 4.5 Tampilan Map dan Creep Game Mobile Legends .....	54
Gambar 4.6 Tampilan Mode Permainan Game Mobile Legends .....	56
Gambar 4.7 Wawancara dengan informan Hendryzal pada tanggal 01 Oktober 2022 .....	64
Gambar 4.8 Wawancara dengan informan Daniel pada tanggal 01 Oktober 2022 .....	67
Gambar 4.9 Wawancara dengan informan Wahyu pada tanggal 02 Oktober 2022 .....	69
Gambar 4.10 Wawancara dengan informan Alfian pada tanggal 02 Oktober 2022 .....	71
Gambar 4.11 Wawancara dengan informan Rizky pada tanggal 03 Oktober 2022 .....	73