Pengaruh Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* Terhadap Kemampuan Berinteraksi Dengan Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Mutiara Syafa Andria

44220010170

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2024

https://lib.mercubuana.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Mutiara Syafa Andria
NIM	: 44220010170
Jurusan	: Public Relations
Fakultas	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Kemampuan Berinteraksi Dengan Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri yang benar akan keasliannya dan merupakan hasil dari studi pustaka yang didampingi oleh dosen pembimbing yang telah ditetapkan keputusannya dari pihak Universitas Mercu Buana. Penulisan skripsi ini bukan merupakan hasil dari plagiarisme atau penjiplakan terhadap karya orang lain, semua informasi, dokumentasi, data, dan hasil yang digunakan didapatkan dan dinyatakan dengan jelas sumbernya. Semua informasi dan data yang disajikan dapat diperiksa akan kebenarannya.

Demikianlah pernyataan yang saya buat ini dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 27 Agustus 2024

(Mutiara Syafa Andria)

https://lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : **Mutiara Syafa Andria**

NIM : **44220010170**

Program Studi : **Public Relations**

Judul Laporan Riset Komunikasi : **Pengaruh Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* Terhadap Kemampuan Berinteraksi Dengan Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta**

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 Public Relations, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh :

Pembimbing	:	Yulia Hidayati, Dra., M.Si	( )
NIDN	:	0317076702	
Ketua Penguji	:	Dr. Elly Yuliawati, M.Si	( )
NIDN	:	0324077101	
Penguji Ahli	:	Gufroni Sakaril, Drs., M.M	( )
NIDN	:	0322026601	

Jakarta, 27 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi	Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)	(Dr. Farid Hamid, M.Si)

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH

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

Nama : Mutiara Syafa Andria

NIM : 44220010170

Program Studi : Public Relations

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* Terhadap Kemampuan Berinteraksi Dengan Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta

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 sayayang 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 Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Agustus 2024

Yang menyatakan

(Mutiara Syafa Andria)

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Nama : Mutiara Syafa Andria

NIM : 44220010170

Program Studi : Public Relations

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* Terhadap Kemampuan Berinteraksi dengan Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari Intensitas Bermain Game Online (X) terhadap Kemampuan Berinteraksi dalam Bahasa Inggris (Y). Game *Mobile Legends* merupakan salah satu permainan *smartphone* yang banyak digemari sejak tahun rilisnya, yaitu 2016. Mobile Legends menjadi game online yang diminati banyak masyarakat dari berbagai negara, termasuk Indonesia, di mana game online ini menyediakan fitur berupa perubahan bahasa, mulai dari bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Arab, hingga bahasa Jepang. Adanya fitur ini tentu memudahkan pemain game tersebut untuk memahami setiap kalimat yang berada di halaman utama hingga selama permainan (*In-Game*) berlangsung.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif paradigma positivisme. Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh mahasiswa English for Communication 1 pada semester ganjil 2023/2024 dan English for Communication 2 pada semester genap 2023/2024 yang menggemari game online Mobile Legends. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan Teknik analisis data menggunakan analisis Regresi Linier Sederhana. Pengambilan sampel menggunakan *purposive random sampling* dengan rumus Slovin dengan jumlah sampel 100 orang.Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis regresi linear sederhana dengan bantuan Aplikasi SPSS versi 25. Hasil analisis data diperoleh kesimpulan dengan hasil hasil uji t yang menunjukkan bahwa t hitung 4,379, yaitu > dari pada t table 1,6602. Sehingga dapat dinyatakan hipotesis H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dari intensitas bermain game online Mobil Legends terhadap kemampuan berinteraksi dalam bahasa Inggris pada mahasiswa Universitas Mercu Buana Jakarta Fakultas Ilmu Komunikasi.

Kata Kunci : *Game online, Mobile Legends, Intensitas Bermain, Kemampuan Berinteraksi.*

https://lib.mercubuana.ac.id

ABSTRACT

Name : Mutiara Syafa Andria

NIM : 44220010170

Study Program : Public Relations

Thesis Title : The effect of online game "Mobile Legends" intensity on the English interaction ability of students of Faculty of Communication Science Mercu Buana Jakarta

The objective of this research is to find out whether or not there is an effect of online game "Mobile Legends" intensity (X) on the English interaction ability (Y) of students of Faculty of Communication Science Mercu Buana University Jakarta. Online game Mobile Legends is one of the smartphone games which has many players since it was released, 2016. Mobile Legends become one of favorite games of many people around the world, including Indonesia, in which this online game provide some features for switching languages, from Indonesian, English, Arabic, until Japan. The excistence of this feature enable many players to understand every sentence in the Main Menu throughout In-game time.

This research used quantitative method positivism paradigm. The population is all students from English Communication 1 class odd semester 2023/2024 and English Communication 2 class even semester 2023/2024 who play online game Mobile Legends. Data collection technique using questionaires, and data analysis technique using simple linier regression with SPSS application version 25. Sampling technique using purposive random sampling by using Slovin formula with 100 sample in total. From data analysis result is gained the calculation of t-test as 4,379 > from t-table as 1,6602. So it can be stated that hypothesis H0 is rejected and H1 is accepted. We conclude that there is a posititve effect of the intensity of playing online game Mobile Legends on English interaction ability of students of Faculty of Communication Science Mercu Buana University Jakarta.

Keywords : *Online game, Mobile Legends, Playing Intensity, Interacion Ability.*

https://lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Bismillahhirahmanirrahim Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas karunia rahmat, hidayah dan taufik-Nya, tidak lupa shalawat dan salam senantiasa tercurahkan pada baginda Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan yang mengajarkan umat agar selalu berjuang dalam setiap langkah kebaikan.

Ucapan Alhamdulillah dan terimakasih selalu terucap dari hati penulis sebagai tanda syukur kepada Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul "*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Kemampuan Berinteraksi Dengan Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta*" tepat pada waktunya. Penyusunan skripsi ini dilakukan guna memenuhi tugas akhir dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Strata-1.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga proposal penelitian ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

1. Allah SWT. Atas segala puji bagi Allah tuhan semesta alam yang telah memberiku nikmat hidup, kesehatan, rezeki, dan nikmat lainnya sehingga berkat ridho dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
2. Nabi dan Rasul-Nya, Muhammad SAW. Berkat suri teladannya aku dapat bertahan dan semangat dalam menuntut ilmu dan mengerjakan skripsi ini.
3. Yulia Hidayati, Dra, MSi, selaku dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir. Terima kasih atas bimbingan dan arahan yang diberikan kepada peneliti.
4. Hermina Octaria dan Agus Adriansjah, selaku orang tua saya yang selalu memberi dukungan, do'a, serta motivasinya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai.

https://lib.mercubuana.ac.id

Meskipun telah berusaha sebaik mungkin dalam menyelesaikan proposal penelitian ini, penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembaca sebagai bentuk evaluasi. Sehingga dapat mengantarkan proposal penelitian ini menjadi lebih baik. Semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat penulis dan pembaca pada umumnya.

Jakarta, 20 Agustus 2024

Penulis

Mutiara Syafa A.

44220010170

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA SENDIRI ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
ABSTRACT ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 PERUMUSAN MASALAH 6
1.3 TUJUAN 6
1.4 MANFAAT 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA **7**
2.1 PENELITIAN TERHADULU 7
2.1.1 KEBARUAN PENELITIAN 13
2.2 KAJIAN TEORITIS 13
2.2.1 KOMUNIKASI 13
2.2.2 KOMUNIKASI MELALUI MEDIA KOMPUTER (CMC) 14
2.2.3 PERMAINAN GAME ONLINE 15
2.2.4 INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE 17
2.2.5 KEMAMPUAN INTERAKSI 17
2.2.6 PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERINTERAKSI 18

https://lib.mercubuana.ac.id

2.2.7 TEORI S-O-R 19
2.2.8 KERANGKA BERPIKIR 19
2.3 HIPOTESIS TEORI 20
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN 21
3.1 PARADIGMA PENELITIAN 21
3.2 METODE PENELITIAN 22
3.3 POPULASI DAN SAMPEL 22
3.3.1 POPULASI 22
3.3.2 SAMPEL 23
3.3.3 TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL 24
3.4 DEFINISI KONSEP DAN OPERASIONALISASI KONSEP 24
3.4.1 DEFINISI KONSEP 24
3.4.2 OPERASIONALISASI KONSEP 25
3.5 TEKNIK PENGUMULAN DATA 32
3.5.1 DATA PRIMER 32
3.5.2 DATA SEKUNDER 34
3.6 TEKNIK ANALISA DATA 34
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 38
4.1 GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN 38
4.2 HASIL PENELITIAN 39
4.2.1 PERSENTASE RESPONDEN BERDASARKAN RENTANG USIA & JENIS KELAMIN 39
4.2.2 PERSENTASE JAWABAN PERNYATAAN KUESIONER 40
4.3 PEMBAHASAN 72
4.3.1 UJI VALIDITAS 72
4.3.2 UJI RELIABILITAS 75
4.3.3 UJI T 75
4.3.4 UJI REGRESI LINIER SEDERHANA 76

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 78
5.1 KESIMPULAN 78
5.2 SARAN 79
5.2.1 SARAN AKADEMIS 79
5.2.2 SARAN PRAKTIS 79
DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN 82

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 GAME ONLINE MOBILE LEGENDS 17
GAMBAR 4.1 LOGO MOBILE LEGENDS 49
GAMBAR 4.2 RUMUS PEARSON PRODUCT CORRELATION 51
GAMBAR 4.3 HASIL UJI REGRESI LINIER SEDERHANA
(HASIL PENELITIAN) 52
GAMBAR 4.3.1 HASIL UJI VALIDITAS VARIABEL X DAN Y 55
GAMBAR 4.3.2 HASIL UJI RELIABILITAS VARIABEL X DAN Y 56
GAMBAR 4.3.3 HASIL UJI T 56
GAMBAR 4.3.4 HASIL UJI REGRESI LINIER SEDERHANA (PEMBAHASAN) 57

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id