

**EFEK PERMAINAN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP  
MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS  
ILMU SOSIAL UIN SUMATERA UTARA**

**SKRIPSI**

*“Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Strata 1 (S1)  
pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara”*



**Oleh**

**SARI ANGGRAINI**

**(0105181124)**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

**2022**

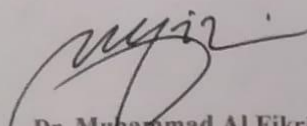
## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul Efek Permainan Game Online Mobile Legend Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara atas nama Sari Anggraini, NIM 0105181124, Program studi Ilmu Komunikasi telah melaksanakan sidang Munaqasyah di Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara pada tanggal 12 Oktober 2022. Skripsi ini telah di terima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi

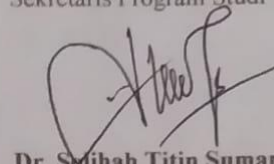
Medan, 24 Oktober 2022

Ketua Program Studi

Sekretaris Program Studi



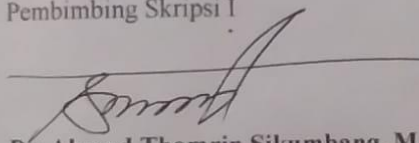
Dr. Muhammad Al Fikri, S.Sos.M.Si  
NIP.198303232010011026



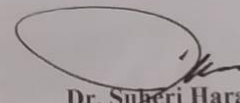
Dr. Solihah Titin Sumanti, M.A  
NIDN. 2013067301

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II



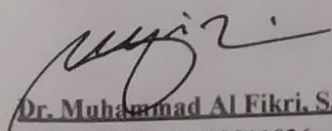
Dr. Ahmad Thamrin Sikumbang, MA  
NIP.196908081997031002



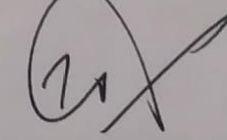
Dr. Suberi Harahap, M.Si  
NIP. 1972101319981003

Penguji I

Penguji II

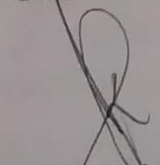


Dr. Muhammad Al Fikri, S.Sos.M.Si  
NIP.198303232010011026



Dr. Abdul Rasvid, M.A  
NIDN.2002046401

Mengetahui, 24 Oktober 2022  
Dekan FIS UIN Sumatera Utara



Prof. Dr. Abdurrahman, M.Pd  
NIP. 196801031994031004

**EFEK PERMAINAN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP  
MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKUKTAS  
ILMU SOSIAL UIN SUMATERA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Sari Anggraini**

**(0105181124)**

Disetujui oleh:

Komisi pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA MEDAN

**Dr. Ahmad Thamrin Sikumbang, MA**

**NIP.196908081997031002**

**Dr. Suheri Harahap, M.Si**

**NIP. 1972101319981003**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2022**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sari Angraini  
NIM : 0105181124  
Tempat/Tanggal Lahir : Payakumbuh, 25 Februari 2000  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Bandar Setia

Dengan ini menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "Efek Permainan Game Online Mobile Legend Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara" adalah benar karya asli saya. Kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan didalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Medan, 15 September 2022

Yang membuat pernyataan



Sari Angraini

NIM: 0105181124



Nama : Sari Anggraini  
NIM : 0105181124  
Judul : Efek Permainan Game Online Mobile Legend Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara.  
Pembimbing I : Dr. Ahmad Thamrin Sikumbang, MA  
Pembimbing II : Dr. Suheri Harahap, MS.i  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Email : [Sarianggraini583@yahoo.com](mailto:Sarianggraini583@yahoo.com)

---

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana Efek Permainan Game Online Mobile Legend Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara dengan teknik analisis kualitatif metode deskriptif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil Penelitian ini Menunjukkan Game Online Mobile legend telah memberikan banyak efek kepada penggunanya yaitu efek positif dan efek negatif berdasarkan informasi yang didapatkan peneliti, efek yang diterima sesuai dengan penggunaan yang dilakukan oleh penggunanya sesuai dengan teori *use and effect*, diantaranya dapat meningkatkan kemampuan bahasa asing karena didalam game online mobile legend banyak istilah asing yang digunakan, lalu meningkatkan semangat belajar karena *mobile legend* dapat menghilangkan stres dan memberikan kesenangan karena kemenangan yang didapat saat bermain, berikutnya *mobile legend* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar personal karena game ini berbasis kelompok dan bisa bermain dengan siapa saja , lalu mendapatkan hiburan karena rasa puas akan kemenangan dalam bermain membuat pemain *mobile legend* terhibur , sedangkan efek negatifnya antara lain sering mengabaikan keadaan sekitar karena *game mobile legend* yang tidak bisa di *pause* saat bermain dan memerlukan fokus penggunanya , lalu boros waktu dan uang karena saat bermain diperlukan waktu yang lama serta memerlukan kuota atau fitur-fitur *top up* dalam *mobile legend* ini , dan mengalami gangguan tidur karena pemain yang sering bermain pada malam hari agar menghindari gangguan. Efek *Game Online Mobile Legend* bagi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FIS UIN Sumatera Utara lebih dominan kepada efek positif, karena mayoritas pemain bukan pecandu berat dan bermain hanya untuk hiburan ketika waktu luang saja. Kata Kunci : Efek Game Online, Mobile Legend, Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara

**Pembimbing I**

**Dr. Ahmad Thamrin Sikumbang, MA**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efek Permainan Game Online Mobile Legend Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Ilmu komunikasi, Fakultas Ilmu sosial UIN Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Abu Rokhmad, M.Ag selaku Rektor UIN Sumatera Utara.
2. Bapak Prof Dr. Abdurrahman, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara
3. Bapak Dr. Muhammad alfikri, S.Sos., M.Si selaku Ketua Jurusan ilmu komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, UIN Sumatera Utara
4. Bapak Dr.Ahmad Thamrin Sikumbang, MA., selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Bapak Dr. Suheri Harahap, M.Si atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
6. Segenap Dosen Jurusan Ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Orang tua, saudara-saudara kami, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
8. Keluarga besar UIN Sumatera Utara , khususnya teman-teman seperjuangan kami di Jurusan Ilmu Komunikasi, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

Peneliti menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LAMPIRAN PERSETUJUAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Batasan Istilah .....	5
F. Sistematika Pembahasan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	
A. Teori Uses and Effects .....	8
B. Konsep Mahasiswa .....	9
C. Game Online .....	9
D. Efek Game Online .....	10
E. Mobile Legend .....	10
F. Kajian Terdahulu .....	14
G. Kerangka Berpikir .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	
A. Pendekatan Penelitian .....	21
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	22
C. Informan Penelitian.....	22
D. Jenis dan Sumber Data.....	23
E. Teknik Pengumpulan Data .....	23
F. Teknik Analisis Data .....	25
G. Teknik Keabsahan Data.....	26
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	27
B. Efek Permainan <i>Game Online Mobile Legend</i> Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FIS UIN Sumatera Utara .....	28

C. Efek Positif Dan Negatif Permainan <i>Game Online Mobile Legend</i> Terhadap Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi FIS UIN Sumatera Utara .....	46
D. Pembahasan .....	54
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran..... 19



## DAFTAR TABEL

Gambar Tabel 1 .....	22
----------------------	----





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN