

**PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS DI AMBAI CAFE
KOTA MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Medan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi (S.I.kom)

Oleh:

Ryan Dwi Putra

NIM : 0105173207

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI



**FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial
UIN Sumatera Utara Medan
Di Medan

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Ryan Dwi Putra
NIM : 0105173207
Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online
Mobile Legends di Ambai Cafe Kota Medan

Sudah dapat diajukan ke Fakultas Ilmu Sosial Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara untuk dimuat gagasan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Dengan ini kami harapkan skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Agustus 2022

Pembimbing I



Neila Susanti, M.Si
NIDN. 2028076902

Pembimbing II



Dra. Zuhriah, MA
NIDN. 2009066301

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul **“Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends di Ambai Cafe Kota Medan”** an Ryan Dwi Putra NIM 0105173207 program studi Ilmu Komunikasi telah dipertahankan dan dinyatakan lulus dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara pada tanggal 26 Agustus 2022. Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi.


Medan, 26 Agustus 2022

Ketua

Sekretaris



Dr. Muhammad Alfikri S.Sos, M.Si
NIDN. 2023038301




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

Penguji Skripsi I

Penguji Skripsi II



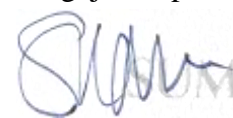
Dr. Indira Fatra Deni P., MA
NIDN. 2018118303



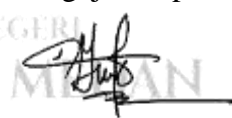
Dr. Anang Anas Azhar, MA
NIDN. 0104107401

Penguji Skripsi III

Penguji Skripsi IV




Neila Susanti, M.Si
NIDN. 2028076902



Dra. Zuhriah, MA
NIDN. 2009066301

Mengetahui,
Dekan FIS UINSU



Dr. Marimbang, M.A
NIDN. 2029066903

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ryan Dwi Putra
Nim : 0105173207
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 14 November 1999
Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UINSU Medan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “**Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends di Ambai Cafe Kota Medan**” benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Medan, 15 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Rya Dwi Putra

NIM. 0105173207

ABSTRAK

Nama : Ryan Dwi Putra
NIM : 0105173207
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 14 November 1999
Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends Di Ambai Cafe Kota Medan

Mobile Legends adalah salah satu permainan MOBA (*Mutiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan oleh jutaan pengguna diseluruh dunia. Skala permainan yang luas inilah yang melahirkan komunitas *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi dan interaksi pemain game online *Mobile Legends* didalam dunia virtual (*online*) dan diluar dunia virtual (*offline*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Etnometodologi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Interaksi Simbolik dan teori Computer Mediated Communication. Subyek penelitian ini adalah individu yang bermain game online Mobile Legends pengunjung Cafe Ambai Kota Medan yang memiliki perbedaan kecanduan dan keahlian bermain, Sedangkan obyek penelitiannya adalah perilaku komunikasi pemain game online *Mobile Legends* yang mana aplikasi dari *game Mobile Legends* merupakan aplikasi wajib yang ada di *handphone*-nya. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa pengguna *game online Mobile Legends* cenderung hanya akan bersosialisasi dengan teman-teman didalam dunia virtualnya (*online*) tetapi interaksi diluar dunia virtual (*offline*) perilaku komunikasi dilingkungan sosial sangat buruk. Perilaku komunikasi para pengguna *game online Mobile Legends* di Ambai Cafe adalah perilaku komunikasi yang banyak mengandung bahasa kekinian atau gaul dan bahasa kurang baik atau bahasa kasar (*toxic*). bahasa yang digunakan pengguna game online bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Kata kunci: Perilaku komunikasi, interaksi komunikasi, Mobile Legends, Cafe

ABSTRACT

Mobile Legends is a MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) game played by millions of users around the world. The wide scale of the game is what gave birth to the online gaming community. This study aims to determine how the communication and interaction behavior of Mobile Legends online game players in the virtual world (online) and outside the virtual world (offline). This study uses a qualitative approach with ethnomethodology methods. The theory used in this research is the theory of Symbolic Interaction and the theory of Computer Mediated Communication. The subjects of this research are individuals who play the online game Mobile Legends, visitors to Cafe Ambai, Medan City who have different addictions and playing skills, while the object of research is the online game Mobile Legends players where the application of the Mobile Legends game is a mandatory application on mobile phones. his. Based on the results of the study, it was found that Mobile Legends online game users tend to only socialize with friends in the virtual world (online) but interactions outside the virtual world (offline) communication behavior in the social environment is very bad. The communication behavior of users of the Mobile Legends online game at Ambai Cafe is communication behavior that contains a lot of contemporary language or slang and bad language or toxic language. The language used by online game users can be said to be an important element in their daily lives, especially in communicating whether it is done directly or indirectly.

Keywords: *Communication behavior, communication interaction, Mobile Legends, Cafe*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Mengetahui Pembimbing I



Neila Susanti, M. Si.
NIDN. 2028076902

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, Tuhan yang maha pemurah, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Sholawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, serta para sahabatnya, nabi akhir zaman yang tiada lagi Nabi sesudahnya. Semoga kita mendapatkan Syafaatnya diyaumul akhir. Aamiin allahumma amin. Alhamdulillah atas izin Allah SWT. Adapun judul skripsi yang penulis susun adalah mengenai **“Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends Di Ambai Cafe Kota Medan”**

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengalami banyak kesulitan namun berkat bimbingan berbagai pihak lainnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagaimana mestinya. Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA selaku rektor UIN Sumatera Utara dan Wakil Rektor I, II Dan III UIN serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat belajar dengan baik.
2. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dr. Maraimbang Daulay, MA beserta staf dan jajarannya yang telah memberi kesempatan untuk penulis meraih gelar sarjana di Fakultas Ilmu Sosial UIN SU.
3. Dosen Pembimbing I Ibu Neila Susanti, M.Si dan Dosen Pembimbing II Ibu Dra. Zuriah, M.A yang telah meluangkan waktunya guna memberikan bimbingan, bantuan, pengarahan, serta perbaikan terhadap penulisan skripsi ini.

4. Bapak Ketua Jurusan Dr. Muhammad Alfikri Matondang, S.Sos, M.Si dan Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Ibu Dr. Solihah Titin Sumanti, M.A yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi sehingga skripsi ini siap.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap Civitas Akademika Fakultas Ilmu Sosial UIN SU yang selama ini telah mendidik & memberikan Ilmunya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Sosial UIN SU.
6. Pegawai dan bang Ivan pemilik Ambai Cafe yang mengizinkan peneliti untuk meneliti Caffé mereka dan memberi ilmu-ilmu mereka mengenai Strategi Komunikasi Pemasaran.
7. Kedua orang tua saya bapak yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis serta kasih sayang yang tiada hentinya agar penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih untuk diri sendiri dan semua pihak yang telah berperan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dalam dunia Marketing.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Medan, 18 Oktober 2022

Penulis

Ryan Dwi Putra

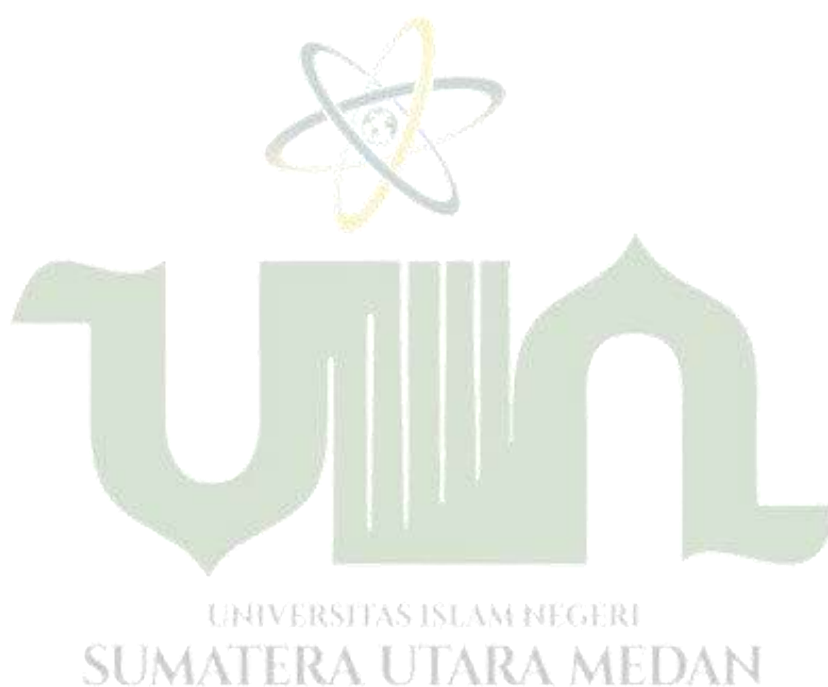
NIM : 0105173207

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Sistematika Penulisan	4
BAB II : LANDASAN TEORI	5
A. Teori Interaksi Simbolik	5
B. Teori Computer Mediated Communication	8
C. Pengertian <i>Game online</i> dan Permainan	11
D. Islam dalam Bermain	12
E. Intensitas Bermain Game Online	13
1. Aspek-aspek Intensitas Game Online	13
2. Dampak dari <i>Game Online</i>	13
F. Perilaku Komunikasi.....	18
G. Kajian Terdahulu	20
H. Kerangka Berpikir.....	21
I. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	22
J. Visi, Misi dan Tujuan Ambai Cafe	23
BAB III :METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Pendekatan Penelitian	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C. Subjek Penelitian	25
D. Sumber Data	26
E. Instrument Penelitian	26
F. Teknik Pengumpulan Data.....	27
G. Teknik Keabsahan Data	28
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
1. Perilaku Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends	31
2. Interaksi komunikasi pengguna <i>game online Mobile Legends</i> ...	36
B. Pembahasan	42
BAB V : PENUTUP	44

A. Kesimpulan	44
B. Saran	44

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Model komunikasi Lasswell	19
Gambar 2 Kerang Berpikir.	22



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Sumber Informan penelitian.....	28

