

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN
GAME ONLINE**

**(Etnometodologi Pada Pecandu *Game Online Mobile Legends* Dikalangan
Mahasiswa FISIP Universitas Satya Negara Indonesia Angkatan 2016)**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi**



Disusun Oleh:

RAHMAT HIDAYAT EKA PUTRA

051503503125008

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

JAKARTA

2019

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

Nama : Rahmat Hidayat Eka Putra
NIM : 051503503125008
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Hubungan Masyarakat
PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN *GAME ONLINE*
(Etnometodologi Pada Pecandu *Game Online Mobile Legends* Dikalangan Mahasiswa FISIP Universitas Satya Negara Indonesia Angkatan 2016)
Jumlah Halaman : xii + 103 Halaman + 7 Lampiran
Bibliografi : 19 Buku; 5 Skripsi; 4 Internet

ABSTRAK

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*.

Masyarakat banyak menghabiskan waktu untuk bermain game tersebut hingga 10 jam dalam sehari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana interaksi pecandu 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 ditingkat perguruan tinggi yang memiliki perbedaan kecanduan dan keahlian bermain, Sedangkan obyek penelitiannya adalah pemain-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 game online *Mobile Legends* merupakan permainan yang seru dan cukup menantang, namun *Mobile Legends* memiliki output yang negatif atau *phobbing* atau ketagihan. Selama bermain Mobile Legends interaksi yang terjadi lebih banyak didalam dunia game dibandingkan dalam dunia nyata atau kehidupan sehari-hari. Pemain memaknai sebuah game Mobile Legends sebagai bagian dalam hidupnya yang mana dapat dilihat dari intensitas waktu bermain yang mencapai 10 jam dalam sehari.

Kata kunci: interaksi simbolik, Game, Mobile Legends

Pembimbing I : Tarsani, S.Sos, M.Ikom

Pembimbing II : Bertha K. Sinambela S.Sos, M.Si

FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE

UNIVERSITY OF SATYA NEGARA INDONESIA

Name : Rahmat Hidayat Eka Putra

NIM : 051503503125008

STUDY PROGRAM : Communication Studies

REQUIREMENT : Public Relations

INTERPERSONAL COMMUNICATION BEHAVIOR GAMERS OF ONLINE GAMING (Ethnometodology Of Mobile Legends Online Gamers Addict Among 2016 Class Students Of FISIP Satya Negara Indonesia University)

Number of Pages : xii + 103 Pages + 7 Attachments

Bibliography : 19 Books; 5 Theses; 4 Internet

ABSTRACT

Mobile Legends is one of the MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) games played by millions of users worldwide. This vast game scale is what gave birth to the online gaming community.

People spend a lot of time playing the game for up to 10 hours a day. This study aims to find out how the Mobile Legends online gamers addicts interactions within of virtual world and how interactions outside of virtual world.

This research uses qualitative approach and Ethnometodology. The theories used the research are symbolic interaction theory, and Computer Mediated Communication theory.

Subject of this study was the individuals who play online Mobile Legends games at the college level that have different addictions and playing skills. While the research object are players online game Mobile Legends which application from the Mobile Legends game is a mandatory application that is on his Mobile phone.

. Based on the results of the research it was found Mobile Legends is a fun game and quite challenging, but Mobile Legends has a negative output that is phobbing or hocked. During the playing of Mobile Legends, the interaction more occur in the game world than in the real world of everyday life. Players interpret a Mobile Legends game as part of their lives which can be seen from the intensity of playing time which reaches 10 hour a day.

Keyword : *Symbolic interactions, Game, Mobile Legends*

MENTOR I : Tarsani, S.Sos, M.Ikom

MENTOR II : Bertha K. Sinambela S.Sos, M.Si