

**PENGARUH POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME
ONLINE “MOBILE LEGENDS” TERHADAP PERUBAHAN
PERILAKU DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Ilmu

Komunikasi



Disusun oleh:

Dodi Dermawan Sembiring

051503503125169

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

2020

**PENGARUH POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME
ONLINE “MOBILE LEGENDS” TERHADAP PERUBAHAN
PERILAKU DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Ilmu

Komunikasi



Disusun oleh:

Dodi Dermawan Sembiring

051503503125169

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

2020

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
PERNYATAAN KEASLIAN/ORISINALITAS**

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, (SKRIPSI) ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Satya Negara Indonesia maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali Tim Pembimbing dan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Jakarta, 7 September 2020

Yang membuat pernyataan,



(Dodi Dermawan Sembiring)

051503503125169

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI**

NAMA : Dodi Dermawan Sembiring
NIM : 051503503125169
JUDUL : PENGARUH POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN
GAME ONLINE "MOBILE LEGENDS" TERHADAP
PERUBAHAN PERILAKU DALAM KEHIDUPAN
SEHARI - HARI
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Telah disetujui oleh tim pembimbing untuk diajukan dalam sidang skripsi

Jakarta, 26 Agustus 2020

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

(Dr. Adiella Yankie Lubis, M.Ikom)

(Achmad Budiman, S.Sos., M.Ikom)

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan FISIP

(Sandra Olifia, M.Si)

(Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos., M.M.)

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI**

NAMA : Dodi Dermawan Sembiring
NIM : 051503503125169
JUDUL : PENGARUH POLA KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN
GAME ONLINE "MOBILE LEGENDS" TERHADAP
PERUBAHAN PERILAKU DALAM KEHIDUPAN
SEHARI - HARI

PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Jakarta, 26 Agustus 2020

Menyetujui,

Ketua Penguji * : **(Dr. Adiella Yankie Lubis, M.Ikom)** *

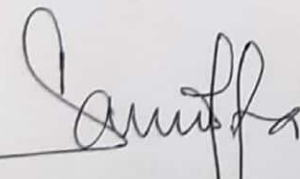
Anggota Penguji I : **(Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos., M.M)**

Anggota Penguji II : **(Sandra Olifia, M.Si)**

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan FISIP


(Sandra Olifia, M.Si)


(Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos., M.M)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan proposal skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, arahan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dra. Merry L. Panjaitan, MM., MBA., selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia
2. Dr. Radita Gora Tayibnapi, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia
3. Sandra Olivia M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
4. Dr Adiella Yankie Lubis, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing I Skripsi
5. Achmad Budiman, S.Sos, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing II Skripsi
6. Kedua Orang Tua dan Abang yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang dalam pembuatan skripsi
7. Para dosen yang telah mengajarkan dan membimbing perkuliahan dari awal hingga penyusunan skripsi
8. Para teman-teman Radio USNI yang sudah lulus maupun para junior yang membantu dalam pembuatan skripsi.
9. Supebri yang telah memberikan doa, supportnya, dan kesabarannya selama pembuatan skripsi.

Harapan penulis agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun bagi para pembaca dalam menambah wawasannya. Apa bila dalam pembuatan skripsi ini ada kesalahan dan kekurangan dalam pembuatan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka penulis meminta saran dan kritik yang dapat membangun agar dapat lebih baik untuk kedepannya.

Jakarta, 6 Agustus 2020

Dodi Dermawan Sembiring



NAMA : Dodi Dermawan Sembiring

NIM : 051503503125169

PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Pengaruh pola komunikasi antar pemain game online “Mobile Legends: Bang Bang” terhadap perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari
Jumlah x halaman + 108 halaman + viii lampiran
Bibliografi: 19 Buku (2004-2017); 1 Jurnal, 3 Skripsi

ABSTRAK

Dalam penelitian ini penulis meneliti tentang pengaruh pola komunikasi antar pemain game online “mobile legends” terhadap perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Karena banyak saat ini anak-anak sekolah maupun mahasiswa yang bermain game online “mobile legends” dan melupakan kegiatan lainnya dalam kehidupan nyata.

Penelitian ini menggunakan teori Networking Society teori yang membahas mengenai perkembangan teknologi yang mempermudah setiap orang dalam melakukan berbagai hal seperti komunikasi. Karena komunikasi yang dilakukan saat ini dipermudah dengan berbagai aplikasi seperti game online “mobile legends”. Penelitian ini juga menggunakan landasan konseptual yang terdiri dari, komunikasi, jenis komunikasi, media baru, internet, komunikasi media siber, game online, pola komunikasi, dan perubahan perilaku. Dalam penelitian ini menggunakan paradigma positivistik, pendekatan kuantitatif, metode survei dan bersifat eksplanatif.

Dari hasil pengujian determinasi, diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0.430 artinya bahwa variabel idenpenden tersebut berpengaruh sebesar 43% terhadap variabel dependen dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

Hasil uji T menunjukkan bahwa nilai T hitung lebih besar dari T tabel ($4,985 > 2.035$) dan nilai signifikan kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y pola komunikasi antar pemain game online “mobile legends” terhadap perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: pengaruh, pola komunikasi, game online, perubahan perilaku

Pembimbing I : Dr Adiella Yankie Lubis, M.Ikom

Pembimbing II : Achmad Budiman Soedarsono, S.Sos., M.Ikom

NAMA : Dodi Dermawan Sembiring

NIM : 051503503125169

PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Effect of communication patterns between online game players "Garena Free Fire" on changes in behavior in everyday life

Number of x pages + 108 pages + viii appendices

Bibliografi: 19 books (2004-2017); 1 Journals, 3 Thesis

ABSTRACT

In this study, the authors examined the influence of communication patterns between online game players "mobile legends" on behavior changes in everyday life. Because nowadays school children and students are playing online games "mobile legends" and forget about other activities in real life.

This study uses the theory of the Networking Society theory which discusses technological developments that make it easier for everyone to do things such as communication. Because the current communication is made easier with various applications such as the online game "mobile legends". This research also uses a conceptual foundation consisting of, communication, types of communication, new media, internet, cyber media communication, online games, communication patterns, and behavior change. This research uses a positivistic paradigm, a quantitative approach, a survey method and is explanatory.

From the results of the test of determination, it is known that the coefficient of determination (R^2) is 0.430 meaning that the dependent variable influences 43% of the dependent variable and the rest is influenced by other factors outside this study.

The results of the T test show that the value of T is greater than the T table ($4,985 > 2,035$) and the significant value is less than 0.05 so that H_0 is rejected and H_a is accepted and it can show that the variable X affects the Y variable the communication pattern between the "mobile" online game players. legends "on changes in behavior in everyday life.

Keywords: influence, communication patterns, online games, behavior change

Pembimbing I : Dr Adiella Yankie Lubis, M.Ikom

Pembimbing II : Achmad Budiman Soedarsono, S.Sos., M.Ikom