

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS TERHADAP PERILAKU REMAJA
(SURVEI PADA REMAJA DI RW 08 KELURAHAN GROGOL
UTARA)**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Tugas Akhir

SKRIPSI

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI



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

JAKARTA

2024

**The Effect of Mobile Legends Online Game Addiction on Teenage
Behaviour**

(a survey of teenagers in RW 08 Grogol Utara Village)

Filed as one of the conditions for obtaining

THESIS

BACHELOR'S DEGREE IN COMMUNICATION SCIENCE



Arranged by :

IMAM MAHDI

200900018

FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE

UNIVERSITY OF SATYA NEGARA INDONESIA

2024

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

PERNYATAAN KEASLIAN/ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis (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 arahan dari 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 pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran 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 juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



(Imam Mahdi)

200900018

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

TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

NAMA : Imam Mahdi
NIM : 200900018
JUDUL : Pengaruh Kecanduan Game Online Mobile Legends
Terhadap Perilaku Remaja (Survei pada remaja Di RW 08
Kelurahan Grogol Utara)
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : *Public Relations*

Telah disetujui oleh tim pembimbing untuk diajukan dalam sidang skripsi.

Jakarta, 26 juli 2024

Menyetujui,

Pembimbing II

Pembimbing I

(Dr. Kristina Nurhayati, M.Ikom)

(Agus Budiana, M.Ikom.)

Mengetahui,

Ketua Program Studi

(Dr. Achmad Budiman Sudarsono, M. Ikom)



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Imam Mahdi
NIM : 200900018
JUDUL : Pengaruh Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja (survei pada remaja Di RW 08 Kelurahan Grogol Utara)
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : *Public Relations*
Jakarta, 26 Juli 2024

Menyetujui

Ketua Penguji
(Agus Budiana, M.Ikom.)

Anggota Penguji I
(Drs. Solten Rajagukguk, MM)

Anggota Penguji II
(Dr. Achmad Budiman Sudarsono, M. Ikom)

(Agus Budiana)
(SR)
(Dr. Achmad Budiman Sudarsono)

Mengetahui.

Ketua Progm Studi IKOM

(Dr. Achmad Budiman Sudarsono, M. Ikom)



(Drs. Solten Rajagukguk, MM)

(SR)

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

Nama : Imam Mahdi
NIM : 200900018
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : *Public Relations*
Pengaruh Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Remaja
(survei pada remaja Di RW 08 Kelurahan Grogol Utara)
Jumlah Halaman : xviii +103 Halaman + 12 Lampiran
Bibliografi : 16 Buku;22 Jurnal; 4 Internet

ABSTRAK

Bermain *Mobile Legends* tanpa kontrol dapat menyebabkan kecanduan, mengganggu aktivitas, dan mempengaruhi perubahan perilaku remaja karena ketidakstabilan emosi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game Mobile Legends* terhadap perilaku remaja di RW 08 Grogol Utara.

Penelitian ini menggunakan teori penggunaan dan kepuasan (*uses and gratifications theory*), yang menjelaskan bagaimana individu memanfaatkan media untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pribadi mereka, sekaligus menyediakan kerangka kerja yang komprehensif.

Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik, pendekatan kuantitatif, metode survei, sikap penelitian eksplanatif, dan penarikan sampel berdasarkan *Purposive sampling* 56 orang. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan menggunakan *Google Form*.

Dalam uji normalitas nilai signifikansi 0.200, Dalam uji linieritas nilai signifikansi 0.253, Dalam uji korelasi nilai signifikansi 0,027 dan nilai Pearson Correlations 0,295, nilai dalam uji koefisiensi determinasi sebesar 0,087 atau sebesar 8,7%, nilai dalam uji regresi nilai x sebesar 0,134, lalu pada uji hipotesis (T) nilai signifikansi sebesar 0,024 dan thitung 2,270.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online Mobile Legends* mempengaruhi perilaku remaja sebesar 8,7%.

Kata Kunci : Kecanduan, Game Online, Perilaku Remaja
Pembimbing I : Agus Budiana, M.Ikom
Pembimbing II : Dr. Kristina Nurhayati, M.Ikom

FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE

UNIVERSITY OF SATYA NEGARA INDONESIA

Name : Imam Mahdi
NIM : 200900018
Study Program : *Communication Science*
Interest : *Public Relations*

The Effect of Mobile Legends Online Game Addiction on Teenage Behaviour (a survey of teenagers in RW 08 Grogol Utara Village)

Number Of Page : *xviii +103 Page + 12 Attachments*

Bibliography : *16 Books; 22 Journals; 4 Internet*

ABSTRACT

Playing Mobile Legends without control can cause addiction, disrupt activities, and affect changes in adolescent behaviour due to their emotional instability. This study aims to determine the effect of Mobile Legends game addiction on adolescent behaviour in RW 08 North Grogol.

This study uses the uses and gratifications theory, which explains how individuals utilise media to fulfil their personal needs and goals, while providing a comprehensive framework.

This research uses a positivistic paradigm, quantitative approach, survey method, explanatory research attitude, and sampling based on Purposive sampling of 56 people. Data was collected through a questionnaire using Google Form..

In the normality test, the significance value is 0.200, in the linearity test, the significance value is 0.253, in the correlation test, the significance value is 0.027 and the Pearson Correlations value is 0.295, the value in the determination coefficient test is 0.087 or 8.7%, the value in the x value regression test is 0.134, then in the hypothesis test (T), the significance value is 0.024 and the tcount is 2.270.

The results of this study indicate that Mobile Legends online game addiction affects adolescent behaviour by 8.7%.

Keywords : *Addiction, Online Games, Teenage Behaviour*

Advisor I : *Agus Budiana, M.Ikom*

Advisor II : *Dr Kristina Nurhayati, M.Ikom*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, atas kehendak dan pertolongan Allah SWT, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kecanduan Game Online Mobile legends Terhadap Prilaku Remaja (Survei pada remaja Di RW 08 Kelurahan Grogol Utara)”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya. skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1) Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia.

Lalu tidak lupa juga saya ucapkan kepada kedua orang tua saya yang telah mendukung dan mendoakan saya hingga akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Serta memberikan semangat moril maupun pengertiannya selama proses pengerjaan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, serta bimbingan dari pihak, baik bersifat moril maupun materil, oleh karenanya, peneliti ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Sihar P.H Sitorus B.S.B.A, M.BA, selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
2. Drs. Solten Rajagukguk, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Dr. Achmad Budiman Sudarsono, M.Ikom. selaku Ketua Program Studi

Ilmu Komunikasi Universitas Satya Negara Indonesia.

4. Agus Budiana, M.Ikom. selaku Dosen Pembimbing pertama. Terima kasih telah meluangkan waktu, perhatian, dan bimbingan, serta ilmu yang sangat berguna dan bermanfaat yang disampaikan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Dr. Kristina Nurhayati, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing kedua. Terimakasih telah meluangkan waktu, perhatian, dan bimbingan, serta ilmu yang sangat bergunadan bermanfaat yang disampaikan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan Staff Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia.
7. Sastia Ananda cantik selaku belahan jiwa penulis Terima Kasih Atas dukungan dan Semangat selama mengerjakan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan menyusun skripsi ini Fajar, Jiki, Lambang Terimakasih atas dukungan dan bantuannya selama mengerjakan skripsi ini.
9. Seluruh teman-teman mahasiswa/i FISIP 2020 Universitas Satya Negara Indonesia dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari dalam pembuatan skripsi terdapat adanya kekurangan dan kesalahan. Hal itu disebabkan karena keterbatasan peneliti, baik dalam pemahaman maupun dalam referensi yang dijadikan rujukan penyusunan skripsi.

Maka dari itu, diharapkan kepada semua pihak agar memberikan saran dan kritik yang konstruktif terhadap skripsi ini, untuk perbaikan di masa mendatang. Mudah-mudahan penyusunan proposal skripsi ini mendapat ridho Allah SWT, serta kita semua dapat mengambil manfaat keilmuan yang terdapat di dalamnya.

Jakarta, 26 juli 2024

