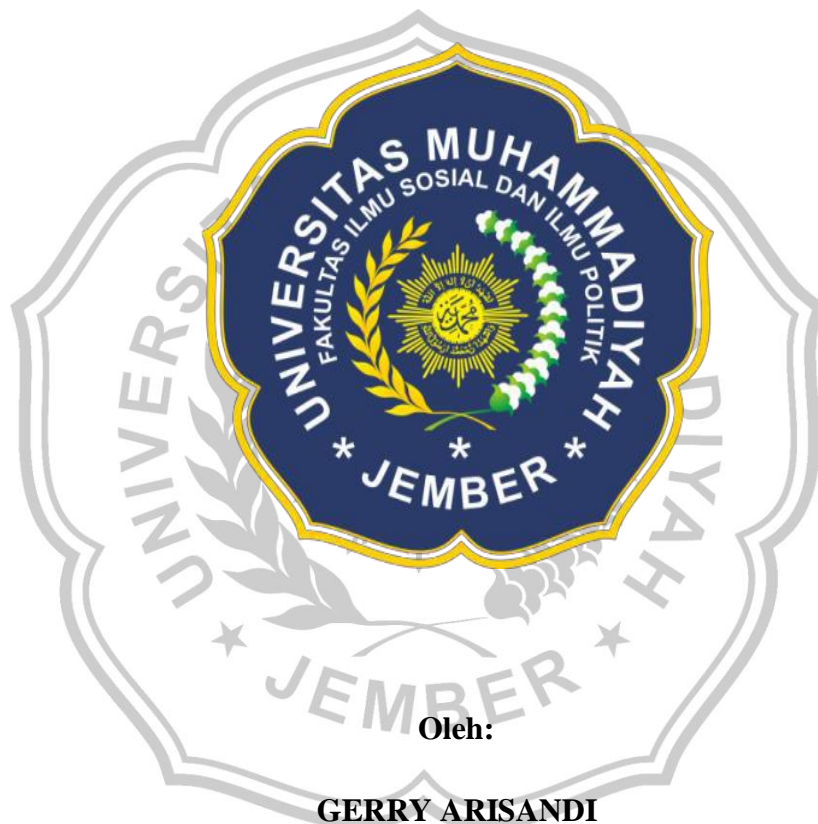


**PENGARUH GAMES ONLINE MOBILE LEGEND
TERHADAP AKTIVITAS KULIAH MAHASISWA ILMU
KOMUNIKASI ANGKATAN 2019 UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

GERRY ARISANDI

NIM. 1610521040

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Arman Maulana Izhaq, NIM : 1610521017 ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 31 Desember 2021

Tempat : Ruang Ujian Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Jember

Tim Penguji

Ketua



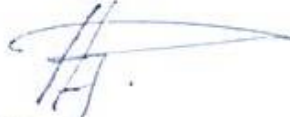
Dr. Juariyah, M.Si
NIP. 196708061993032002

Sekretaris



Suyono, S.H., M.Kom
NIDN. 0705086503

Anggota



Drs Herv B. Cahyono, M.Si
NPK. 0211316

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Muhammadiyah Jember

Dekan,



Dr. Juariyah, M.Si
NIP. 196708061993032002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gerry Arisandi
NIM : 1610521040
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambil-alihan, tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, baik sebagian maupun keseluruhan.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk pencabutan gelar akademik saya.

Jember, 31 Desember 2021

Yang membuat pernyataan



Gerry arisandi
NIM. 1610521040

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul: “PENGARUH GAMES ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP AKTIVITAS KULIAH MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI ANGKATAN 2019 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER” yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.

Penulis tak lepas dari kekurangan, sehingga apa yang tertulis dalam skripsi ini adalah masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, merupakan kebanggaan bagi penulis apabila ada kritik maupun saran-saran yang baik merupakan bekal untuk melangkah kejalan yang lebih sempurna.

Pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Juariyah M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Ibu Dr. Juariyah, M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.
4. Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 yang telah memberikan ijin penulis selama penelitian
5. Semua pihak yang telah membantu hingga tersusunnya skripsi ini.

Akhirul kalam penyusun berharap semoga karya tulis ilmiah dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Jember, 31 Desember 2021

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LOGO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Hipotesis	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Teori Komunikasi Massa	5
2.2.1 Pengertian Komunikasi massa	5
2.3 Teori Efek Media.....	6
2.4 Ketergantungan Media.....	8
2.4.1 Konsep Ketergantungan Media	9
2.5 Pengaruh	12
2.6 Games Online.....	12
2.7 Mobile Legends.....	12
2.7.1 Jenis Jenis Role Hero Mobile Legends.....	14
2.8 Aktifitas Perkuliahan.....	16
2.8.1 Pengertian aktivitas	16
2.8.2 jenis Jenis Aktivitas	16
2.9 Kerangka Pemikiran.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Lokasi Penelitian	20

3.3 Populasi dan Sampel	20
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	25
3.5 Instrumen Penelitian.....	27
3.6 Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	31
4.1.1 Kabupaten Jember	32
4.1.2 Universitas Muhammadiyah Jember	32
4.1.2.1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....	36
4.2 Hasil Penelitian Dan Pembahasan	38
4.2.1 Realitas tingkat ketergantungan game online Mobile Legends dikalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember.....	38
4.2.2 Realitas Aktivitas Kuliah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan 2019	46
4.2.3 Pengaruh Games Online Mobile Legends terhadap aktivitas Kuliah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember.....	57
4.2.3.1 Uji Validitas.....	60
4.2.3.2 Uji Reliabilitas	64
4.2.3.3 Uji Prasyarat analisis.....	65
4.2.3.4 Uji Hipotesis	66
4.2.4 Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Jurnal bimbingan Skripsi
Lampiran 2 : Dokumentasi Foto
Lampiran 3 : Riwayat Hidup

