

**DAMPAK *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP INTERAKSI  
SOSIAL MAHASISWA PROGRAM STUDY ILMU  
KOMUNIKASI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
ANGKATAN TAHUN 2020**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Iqbal Nafi'ul Firdaus**

**1910521064**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
OKTOBER 2023**

**DAMPAK *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP INTERAKSI  
SOSIAL MAHASISWA PROGRAM STUDY ILMU  
KOMUNIKASI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
ANGKATAN TAHUN 2020**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan  
Program Sarjana Ilmu Komunikasi

Oleh:

**Iqbal Nafi'ul Firdaus**

**1910521064**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
OKTOBER 2023**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT serta dukungan dari orang-orang terdekat. Akhirnya skripsi yang berjudul “*DAMPAK GAME MOBILE LEGEND TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER ANGKATAN TAHUN 2020*”, ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bahagia dan penuh bangga saya sampaikan rasa syukur dan terima kasih saya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Puji syukur tak terhingga kepada-Nya yang telah meridhoi dan mengabulkan semua doa.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik ibu Dr. Juariyah, M.Si. yang juga berperan sebagai Dosen Pembimbing Akademik dari semester 1 hingga akhir. Terima kasih telah memberikan persetujuan atas semua mata kuliah yang saya ambil dan juga berbagai informasi terkait perkuliahan,
3. Ketua Prodi Ilmu Komunikasi bapak Dr. Sudahri, S.Sos, M.I.Kom. yang selalu memberikan pengarahan kepada kami di setiap program kuliah yang akan kami tempuh. Terima kasih juga karena selalu bersedia mendengarkan keluhan kami selama perkuliahan.
4. Dosen pembimbing saya Ir. H. M Thamrin, M.Si yang selalu sabar dalam membimbing selama pengerjaan skripsi ini. Terima kasih karena selalu membantu saya ketika sedang bingung atas pengerjaan skripsi.
5. Para bapak ibu dosen serta seluruh karyawan program studi ilmu komunikasi yang telah mengajar dari semester 1 hingga akhir. Yang telah mengajarkan dan memberikan ilmunya dengan sabar sehingga saya dapat menempuh semua mata kuliah hingga selesai.

## MOTTO

"Di mana pun Anda berada, kemitian akan menyusul, bahkan jika Anda berada dalam menara konstruksi tinggi."

(Q.S An Nisa: 78)

"Kamu harus mengubah hidupmu jika kamu tidak Bahagia, dan bangun jika segala sesuatunya tidak berjalan seperti yang kamu inginkan."

(John Wick)

"Kasih sayang paling tulus adalah kasih sayang orang tua kepada anaknya."

(Vincent Rompies)



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Iqbal Nafi'ul Firdaus

NIM : 1910521064

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, 24 Oktober 2023

Saya membuat pernyataan



10000  
METERAL  
TEMPEL  
PB F1AKX77115521

Iqbal Nafi'ul Firdaus

**NIM. 1910521064**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul: *DAMPAK GAME MOBILE LEGEND TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA PROGRAM STUDY ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER* ANGKATAN TAHUN 2020

Oleh:

Iqbal Nafi,ul Firdaus

NIM 1910521064

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji

Jember, 24 Oktober 2023

Pembimbing,



Ir. H. M Thamrin, M.Si  
NIP. 196108281993021001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Iqbal Nafi'ul Firdaus, NIM 1910521064 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 24 Oktober 2023  
Tempat : Gedung B Lantai 3 Ruang 3.3

### Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,



Ir. H. M Thamrin, M.Si  
NIP. 196108281993021001



Ari Susanti S.Sos..M.Med.Kom  
NIDN.0701047701

Anggota,



Ageng Soeharno, S.S., M.Pd  
NIDN. 0704037302

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Muhammadiyah Jember

Dekan,



Dra Juariyah, M.Si  
NIP. 19670806.1.993032002



**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Muhammadiyah Jember, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iqbal Nafi'ul Firdaus  
NIM : 1910521064  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Jember

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Jember Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Study Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Jember berhak menyimpan, mengalihmediakan, memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jember

Pada tanggal: 24 Oktober 2023

Yang menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a red and yellow postage stamp. The stamp is a 10000 Rupiah meter stamp with the text 'METERAL TEMPEL' and '10000' visible. The signature is written over the stamp and extends to the right.

**Iqbal Nafi'ul Firdaus**

**NIM. 1910521064**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “DAMPAK GAME MOBILE LEGEND TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA PROGRAM STUDY ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER ANGKATAN TAHUN 2020”, yang merupakan salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar sarjana dari Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember.

Penulis tidak lepas dari kekurangan, sehingga apa yang tertulis dalam skripsi ini adalah masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, sebuah kebanggaan bagi penulis apabila terdapat kritik dan saran bagi penulis agar kedepannya dapat menjadi lebih baik lagi. Pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan ras 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. Bapak Dr.Sudahri, S.Sos., M.I.Kom, selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember.
3. Bapak Ir. H. M Thamrin, M.Si, selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan memberikan pengarahan agar skripsi ini terselesaikan dengan baik.
4. Bapak/Ibu dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang bai katas segala jasa – jasa,kebaikan, serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Jember, 24 Oktober 2023

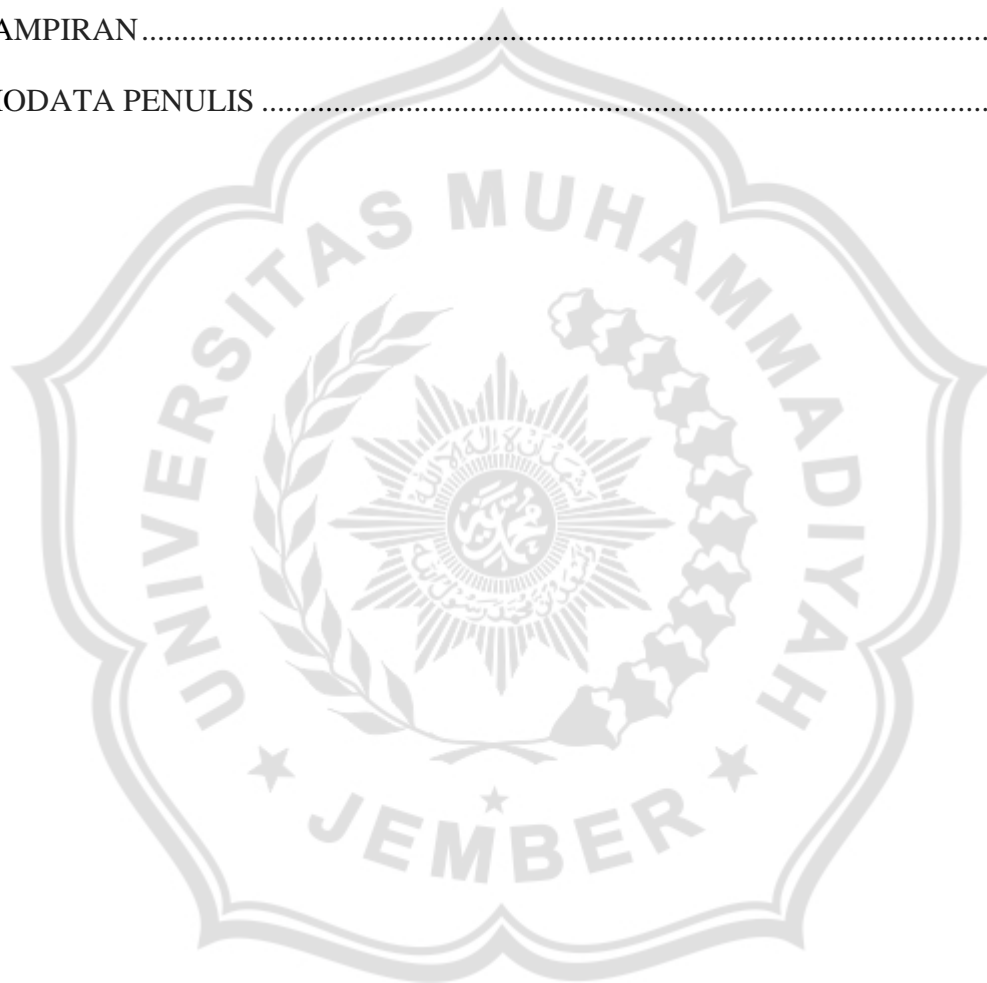
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN LOGO .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	v
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
ABSTRAK .....	x
ABTRACK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.5 Kerangka Pikiran .....	9
1.6 Hipotesis .....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Kajian Teori.....	12
2.2.1 Pengertian Komunikasi.....	12

2.2.2 Mobile Legend.....	13
2.2.3 Psikologi Sosial.....	14
2.2.4 Sosiologi .....	16
2.2.5 Interaksi Sosial.....	16
2.2.6 Sifat Adiksi .....	18
2.2.6 Pendidikan .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	22
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	22
3.3 Sumber Data .....	22
3.3.1 Data Primer.....	22
3.3.2 Data Sekunder.....	23
3.4 Teknik Penentuan Sumber Data.....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	23
3.6 Teknik Pengambilan Sampling .....	25
3.7 Teknik Analisis Data.....	26
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	27
4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	28
4.2.1 Adanya <i>Game Mobile Legend</i> berdampak terhadap interaksi sosial mahasiswa prpdi ilmu komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan tahun 2020. ....	28
4.2.2 Faktor mudah diakses dan mudah dimainkan, faktor <i>Gameplay</i> yang sederhana dan menarik, faktor <i>multiplayer</i> adalah faktor yang mempengaruhi mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Angkatan Tahun 2020 dalam berkecenderungan <i>Game Mobile Legend</i> .....	42

4.2.3 Ada Perbedaan Interaksi Sosial Antara Pemain <i>Mobile Legend</i> yang Bermain Sendiri dengan Pemain yang Bermain dengan Tim. ....	51
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	63
LAMPIRAN.....	64
BIODATA PENULIS .....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikiran.....	9
Lampiran Gambar 1. Wawancara Bersama Narasumber Ulin.....	57
Lampiran Gambar 2. Wawancara Bersama Narasumber Riki.....	57
Lampiran Gambar 3. Wawancara Bersama Narasumber Dani.....	58
Lampiran Gambar 4. Wawancara Bersama Narasumber Krisna.....	59
Lampiran Gambar 5. Wawancara Bersama Narasumber Fatara.....	59

