

ABSTRAK

Firdaus, Iqbal Nafi'ul, 2003. “ *Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020*”, Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing : Ir. H. M. Thamrin, Msi

Kata Kunci : *Mobile Legend, Interaksi Sosial, Mahasiswa*

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak faktor-faktor game Mobile Legends terhadap kecenderungan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2020 dalam bermain. Faktor-faktor yang diteliti meliputi kemudahan diakses dan dimainkan, gameplay yang sederhana dan menarik, serta adanya fitur multiplayer dalam permainan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara kepada 5 responden mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor game Mobile Legends, yaitu mudah diakses dan dimainkan, gameplay yang sederhana dan menarik, serta fitur multiplayer, memiliki dampak yang signifikan terhadap kecenderungan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi untuk bermain. Faktor-faktor tersebut menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan, memudahkan partisipasi, dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi sosial serta berkolaborasi dalam permainan. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa terdapat dampak negatif seperti perbedaan pendapat, konflik, dan perilaku toxic dalam komunitas permainan. Penggunaan Mobile Legends juga dapat mempengaruhi kualitas dan lamanya waktu interaksi sosial mahasiswa di dunia nyata. Penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana faktor-faktor game Mobile Legends mempengaruhi kecenderungan mahasiswa Ilmu Komunikasi untuk bermain dan dampaknya terhadap interaksi sosial mereka. Implikasi dari temuan ini dapat membantu dalam pemahaman lebih lanjut mengenai penggunaan game dalam konteks akademik dan sosial mahasiswa.

ABSTRACT

Firdaus, Iqbal Nafi'ul, 2003. "*The Impact of Mobile Legends Game on the Social Interaction of Communication Science Students at Muhammadiyah University of Jember, Class of 2020. Thesis, Communication Science Program, Faculty of Social and Political Sciences, Muhammadiyah University of Jember, Supervisor.: Ir. H.M Thamrin, M.Si*

Keywords: *Mobile Legend, Social Interaction, College Student*

This research aims to investigate the impact of Mobile Legends game factors on the propensity of Communication Science students at Muhammadiyah University of Jember, Class of 2020, to play. The factors studied include easy accessibility and playability, simple and engaging gameplay, and the existence of multiplayer features in the game. The research was conducted using a qualitative method by collecting data through interviews with 5 student respondents. The results of the study indicate that Mobile Legends game factors, namely easy accessibility and playability, simple and engaging gameplay, and multiplayer features, have a significant impact on the propensity of Communication Science students to play the game. These factors create a fun gaming experience, facilitate participation, and provide opportunities for social interaction and collaboration within the game. However, the research also reveals negative impacts, such as differences in opinions, conflicts, and toxic behavior within the game community. The use of Mobile Legends can also affect the quality and duration of students' social interactions in the real world. This research provides in-depth understanding of how Mobile Legends game factors influence the propensity of Communication Science students to play and their impact on social interactions. The implications of these findings can contribute to a better understanding of game usage in academic and social contexts among s