

PERSEPSI MILENIAL SURABAYA TERHADAP GAME ONLINE
(Studi Deskriptif Kualitatif Persepsi Milenial Surabaya Terhadap Game
Arena of valor)

Skripsi



OLEH:

Rimo Fajar Priambodo

NPM. 1343010044

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA
2019**

**PERSEPSI MILENIAL SURABAYA TERHADAP GAME
ONLINE**

**(Studi Deskriptif Kualitatif Persepsi Milenial Surabaya Terhadap Game
Arena of valor)**

Disusun oleh :

Rimo Fajar PriamBodo

NPM: 1343010044

Telah Di setuju Untuk mengikuti Ujian Lisan/ Skripsi

Menyetujui,

Pembimbing Utama



Drs. KUSNARTO M.Si

NIP. 195808011984021001

Mengetahui,



Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, M.S. CHRA

NIP. 1959070119870310011

PERSEPSI MILENIAL SURABAYA TERHADAP GAME ONLINE
(Studi Deskriptif Kualitatif Persepsi Milenial Surabaya Terhadap Game Arena of valor)

Oleh:

RIMO FAJAR PRIAMBODO

NPM. 1343010044

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur


Telah Diuji pada Tanggal 29 November 2019

Pembimbing Utama



DRS. KUSNARTO, M.SI
NIP. 1958 0801 1984 02 1001

Tim Penguji:

1. Ketua


DRS. CATUR SURATNOAJI, M.SI
NPT.3 6804 9400 281

2. Sekretaris


DRA.HERLINA SUKSMAWATI, M.SI
NIP. 1964 1225 199309 2001

3. Anggota


DRS. KUSNARTO, M.SI
NIP. 1958 0801 1984 02 1001

Mengetahui,

DEKAN



Dr. Drs. E. Gendut Sukarno, M.S., CHRA
NIP. 1959070119870310011

ABSTRAK

Sekarang ini era globalisasi berkembang pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dihadapkan dunia pada era revolusi industri atau lebih dikenal dengan era informasi. Teknologi saat ini yang disebut dengan internet. Internet memudahkan penggunaannya mencari sesuatu dengan mudah dan menjadi sarana media atau hiburan seperti Game Online. Penelitian ini dengan judul Persepsi Milenial Surabaya terhadap Game Online memiliki rumusan masalah bagaimana Persepsi Milenial Surabaya terhadap Game AOV

Penelitian ini menggunakan teori Computer Mediated Communication (CMC) ialah suatu transaksi komunikasi yang terjadi melalui penggunaan dua atau lebih computer jaringan. Istilah tersebut secara tradisional disebut komunikasi yang terjadi melalui format computer, misalnya pesan email, format tersebut diterapkan pada bentuk-bentuk lain dari interaksi berbasis teks seperti pesan teks. Penelitian CMC berfokus pada dampak sosial yang berbeda yang didukung teknologi komunikasi computer.

Berdasarkan analisis dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan, sudut pandang dari anak milenial Surabaya tentang Game Online adalah sama yang pada intinya Game Online menjadi sarana hiburan dan melatih kerja sama. Game Online yang beredar tentu sangat beresiko untuk memberi dampak buruk kepada orang-orang terutama kaum milenial, maka peneliti memberi saran kaum milenial harus benar-benar bisa mengatur waktu dan aktivitas agar waktu mereka bisa melakukan untuk yang bermanfaat

Kata Kunci,Game Online,Persepsi,Teori CMC,Kaum Milenial

ABSTRACT

Now this era of globalization is developing rapidly. The development of science and technology confronted the world in the era of the industrial revolution or better known as the information age. The current technology is called the internet. The internet makes it easy for users to find things easily and becomes a means of media or entertainment such as Online Games. This study with the title Surabaya Millennial Perception of Online Games has the formulation of the problem of how Surabaya Millennial Perception of AOV Games

This study uses the theory of Computer Mediated Communication (CMC) is a communication transaction that occurs through the use of two or more computer networks. The term is traditionally called communication that occurs through a computer format, for example e-mail messages, the format is applied to other forms of text-based interactions such as text messages. CMC research has a different social impact supported by computer communication technology.

Based on the analysis and discussion of this research, it can be concluded that the perspective of Surabaya millennial children about Online Games is the same, which basically means that Online Games become a means of entertainment and training cooperation. Online Game circulating is certainly very risky to give a bad impact to people, especially millennials, the researchers advise millennials must really be able to manage their time and activities so that the time they can do for the benefit

Keywords, Online Games, Perception, CMC Theory, Millennials

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga skripsi dengan Judul **“PERSEPSI MILENIAL SURABAYA TERHADAP GAME ONLINE (Studi Deskriptif Kualitatif Persepsi Milenial Surabaya Terhadap Game Arena of valor)** dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Drs.Kusnarto,Msi selaku Dosen Pembimbing utama yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, nasehat serta motivasi kepada penulis. Dan penulis juga banyak menerima bantuan dari berbagai pihak. Baik itu berupa moril, spiritual maupun materiil. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu/bapak Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, M.S, CHRA selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional”Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu/Bapak Dr. Yuli Candrasari, M.Si. selaku Ketua program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
3. Dosen-dosen Program Studi

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Akhirnya, dengan segala keterbatasan yang penulis miliki semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan penulis pada khususnya.Surabaya

Surabaya

Rimo Fajar Priam Bodo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
ABSTRAK	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Computer Mediated Communication.....	10
2.2.2 Teori Representasi (Theory Of Representation).....	12
2.3 Pengertian <i>Game Online</i>	13
2.3.1 <i>Genre Game Online</i>	15
2.3.2 Berdasarkan Grafis.....	18
2.3.3 Berdasarkan Cara Pembayaran	18
2.4 Persepsi.....	19
2.4.1 Jenis Persepsi	22
2.4.2 Sifat-Sifat persepsi	22
2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Persepsi	23
2.4.4 Persepsi Positif dan Negatif	25
2.4.5 Komponen Persepsi.....	25
2.4.6 Proses Terjadinya Persepsi.....	27
2.5 Pengertian <i>Smartphone</i>	28
2.5.1 Karakteristik <i>Smartphone</i>	29
2.6 Milenial.....	31
2.7 Kerangka Berpikir.....	33
BAB III Metode Penelitian.....	36
3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Definisi Konseptual	37
3.2.1 Persepsi	37
3.2.2 Komponen-Komponen.....	38
3.2.2.1 Nama Tokoh.....	38
3.2.2.2 Cerita	38
3.2.3 <i>Game Online</i>	43
3.2.4 <i>Arena of Valor</i>	43
3.3 Fokus Penelitian.....	44
3.4 Lokasi Penelitian.....	44

3.5	Kriteria Informan	44
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	45
	3.6.1 Wawancara	45
	3.6.2 Observasi	46
	3.6.3 Dokumentasi dan Studi Pustaka.....	46
3.7	Teknik Analisis Data.....	46
	3.7.1 Reduksi Data	47
	3.7.2 <i>Display</i> (Penyajian Data)	47
	3.7.3 Verifikasi (Menarik Kesimpulan)	47
BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan.....		48
3.8	Gambaran Umum Objek Penelitian	48
	3.8.1 Gambaran Umum Surabaya	48
	3.8.2 Gambaran Umum <i>Game Online</i>	49
	3.8.3 Gambaran Umum <i>Arena of Valor</i>	50
3.9	Hasil Penelitian	51
	3.9.1 Identitas Informan	51
	3.9.2 Penyajian Data dan Analisis Data	54
	3.9.3 Analisis Data	74
	3.9.4 Pembahasan.....	74
BAB V Kesimpulan dan Saran		75
V.1	Kesimpulan	75
V.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		
ANGKET KUISIONER		
HASIL WAWANCARA INFORMAN		
LAMPIRAN GAMBAR		