

**POLA KOMUNIKASI PECANDU *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS***

**DI SURABAYA**

**SKRIPSI**



Oleh :

**RAISSA DEWA RAMADAN**  
**NPM. 1243010216**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**SURABAYA**

**2018**



**POLA KOMUNIKASI PECANDU *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS***

**DI SURABAYA**

**Disusun Oleh:**

**Raissa Dewa Ramadan**

**NPM. 1243010216**

**Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi**

**Menyetujui,**

**Pembimbing Utama**

**DR. Catur Suratnoaji, MSi**

**NPT. 3 6804 94 00281**

**Mengetahui,**

**D E K A N**

**Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA**

**NIP. 195907011987031001**

**POLA KOMUNIKASI PECANDU *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS***

**DI SURABAYA**

**Oleh:**

**RAISSA DEWA RAMADAN**  
**1243010216**

**Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur  
Pada Tanggal 10 Januari 2019**

**Pembimbing Utama**

**DR. Catur Suratnoaji, Msi**  
**NPT. 3 6804 94 00281**

**Tim Penguji :**

**1. Ketua**

**Juwito, S.Sos, M.Si**  
**NPT. 3 6704 95 0036 1**

**2. Sekretaris**

**Heidy Arviani, S.Sos, M.A**  
**NIP. 198511072018032001**

**3. Anggota**

**DR. Catur Suratnoaji, Msi**  
**NPT. 3 6804 94 00281**

**Mengetahui,  
DEKAN**

**Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA**  
**NIP. 195907011987031001**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat hidayah, dan karunia-Nya kepada penulis sehingga Skripsi dengan judul **“POLA KOMUNIKASI PECANDU *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI SURABAYA”** dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr Catur Suratnoaji, M.Si 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 terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, diantaranya :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT. Selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur.
2. Bapak Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur.
3. Bapak Dr Catur Suratnoaji, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur.
4. Ibu Dra. Sumardijjati, M.Si dan Ibu Ririn Puspita Tutiasri S. I. Kom, M. Medkom selaku dosen penguji penulis

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur.
6. Keluarga, yang senantiasa mendukung dan mendoakan setiap langkah penulis dalam mencapai tujuan untuk meraih masa depan dan mendukung penulis dalam menulis skripsi ini.
7. Terima kasih kepada teman teman penulis yang telah membantu dan mendukung penulis

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak terdapat kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat dibutuhkan guna memperbaiki kekurangan yang ada. Akhirnya, dengan segala keterbatasan yang penulis miliki semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 20 November 2018

**Penulis**

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan Penelitian .....	6
1.4. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1. PenelitianTerdahulu .....	7
2.2. LandasanTeori .....	9
2.2.1. Pola Komunikasi.....	9
2.2.2. Teori Dependensi Media ( <i>Media Dependency Theory</i> ) .....	12
2.2.3. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	13
2.2.4. Ciri-ciri Remaja yang Kecanduan <i>Game Online</i> .....	17
2.2.6 Kriteria Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> .....	19
2.3. Internet.....	21
2.3.1 Internet sebagai Media Baru.....	23

2.3.2	Karakteristik Internet.....	24
2.3.3	<i>Mobile Application</i> .....	25
2.4	Mobile Legends .....	27
2.5	Kerangka Berfikir.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1.	Jenis Penelitian .....	30
3.2.	Definisi Konseptual .....	32
3.3.	Lokasi Penelitian.....	33
3.4.	Informan Penelitian .....	33
3.5.	Metode Pengumpulan Data.....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Gambaran Obyek Penelitian.....	38
4.2.	Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	39
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>		
5.1.	Kesimpulan .....	59
5.2.	Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>61</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>64</b>



## **ABSTRAK**

### **RAISSA DEWA RAMADAN NPM. 1243010216. POLA KOMUNIKASI PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI SURABAYA, 2018**

Seseorang yang sudah kecanduan bermain game online, akan menimbulkan dampak buruk, salah satunya adalah pada pola komunikasi dari pecandu tersebut. Maka dalam hal ini, orang tua harus mengawasi dan mengarahkan pecandu dengan sikap yang bijaksana. Peran dan bimbingan orang tua akan sangat berpengaruh.

Subjek pada penelitian ini adalah tiga orang pecandu game online mobile legends di Surabaya yang berusia 12-22 tahun. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari masalah sosial. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya yang penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari informan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam (in-depth interview).

Hasil dari penelitian ini adalah Pola Komunikasi Pecandu dengan Sesama Pengguna mobile legends yaitu, Pola Komunikasi terjadi secara multi arah maupun 2 arah secara demokratis. Pola Komunikasi antar Pecandu dengan Teman yang Tidak menggunakan mobile legends yaitu, Pola Komunikasi terjadi 2 arah. Intensitas berkomunikasi para pecandu jauh lebih sedikit daripada dengan sesama pengguna Game Online Mobile Legends. Pola Komunikasi antar Pecandu Pola Komunikasi cenderung 2 arah dengan pecandu sebagai pendengar atau penjawab, bukan pemulai topik pembicaraan. Frekuensi berkomunikasi cenderung rendah. Beberapa diantaranya pola komunikasi terjadi secara otoriter dengan pihak keluarga sebagai pendominasi percakapan.

Kata kunci: Pecandu, Mobile legends, Pola komunikasi

## **ABSTRACT**

### **RAISSA DEWA RAMADAN NPM. 1243010216. COMMUNICATION PATTERN OF GAME ONLINE MOBILE LEGENDS ADDICTS IN SURABAYA, 2018**

Someone who has been addicted to playing online games, will cause adverse effects, one of which is the communication pattern of the addict. So in this case, parents must supervise and direct the addict with a wise attitude. The role and guidance of parents will be very influential.

The subjects in this study were three mobile legends online game addicts in Surabaya aged 12-22 years. The purpose of this research is to explore and understand the meaning of social problems. This study uses a qualitative method. This qualitative research process involves important efforts, such as asking questions and procedure procedures, collecting specific data from informants using in-depth interviews.

The results of this study are Communication Patterns of Addicts with Fellow Users of mobile legends, namely, Communication Patterns occur in multiple directions and in two directions democratically. Communication patterns between addicts and friends who do not use mobile legends, namely, communication patterns occur in two directions. The communication intensity of addicts is far less than with fellow users of the Mobile Legends Online Game. Communication Patterns between Communication Pattern Addicts tend to be two-way with addicts as listeners or answerers, not the topic starters. The frequency of communicating tends to be low. Some of them communication patterns occur authoritatively with the family as a conversation dominator

Keywords: Addicts, Mobile legends, Communication patterns

**POLA KOMUNIKASI PECANDU *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS***

**DI SURABAYA**

**SKRIPSI**



Oleh :

**RAISSA DEWA RAMADAN**  
**NPM. 1243010216**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**SURABAYA**

**2018**