

**Peranan Kecanduan *Game Online “Mobile Legends”* dalam
Intensitas Komunikasi Interpersonal Siswa di SMA N 1 Kalasan**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

CATHERINE APRILLIANI

16 09 05882 / KOM

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
TAHUN 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Peranan Kecanduan *Game Online "Mobile Legends"* dalam Intensitas Komunikasi Interpersonal
Siswa di SMA N 1 Kalasan

SKRIPSI


Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

disusun oleh :

CATHERINE APRILLIANI

160905882

disetujui oleh :



Drs. Ignasius Agus Putranto, M.Si.

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

TAHUN 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Peranan Kecanduan *Game Online "Mobile Legends"* dalam Intensitas Komunikasi Interpersonal Siswa di SMA N 1 Kalasan

Penyusun : Catherine Aprilliani

NPM : 160905882

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada

Hari / Tanggal : Kamis, 22 Juni 2023

Pukul : 09.00 WIB

Tempat : R. Pendadaran FISIP UAJY

TIM PENGUJI

Drs. Ignasius Agus Putranto, M.Si.

Penguji Utama



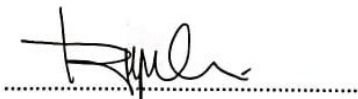
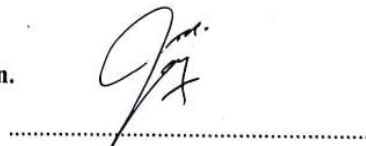
Immanuel Dwi Asmoro Tunggal, M.I.Kom

Penguji I



Meganusa Prayudi Ludvianto, S.I.P, M.Commun.

Penguji II



Ranggabumi Nuswantoro, S.Sos., M.A.

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Catherine Aprilliani

NPM : 160905882

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Peranan Kecanduan *Game Online "Mobile Legends"* Dalam Intensitas Komunikasi Interpersonal Siswa di SMA N 1 Kalasan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan keserjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 15 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Catherine Aprilliani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Hasil skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orang tua saya, Mama dan Papa serta Kakak saya yang selalu memberikan dukungan kepada saya
3. Keluarga besar saya yang mendukung dan memotivasi agar skripsi ini segera selesai
4. Teman-teman terdekat saya yang menemani dan memberikan semangat agar dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang sudah diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Skripsi ini dapat diselesaikan karena adanya dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Peneliti ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus yang selalu memberikan pertolongan dan kemudahan dalam setiap langkah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua saya, Mama dan Papa serta Kakak saya yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
3. Bapak Agus Putranto selaku dosen pembimbing penulis, yang senantiasa memberikan masukan serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Siswa SMA N 1 Kalasan, yang sudah bersedia menjadi narasumber agar skripsi ini dengan sabar dalam menjawab pertanyaan peneliti.
5. Teman-teman terdekat penulis (Esak, Ninda, Merys, Maya) yang selalu memberikan semangat kepada penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman penulis yang lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan dan mengingatkan agar penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada pihak yang sudah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Peneliti,

Catherine Aprilliani

Peranan Kecanduan *Game Online “Mobile Legends”* dalam Intensitas Komunikasi Interpersonal Siswa di SMA N 1 Kalasan

ABSTRAK

Kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer/*smartphone* dengan jangka waktu terus menerus yang dapat menimbulkan berbagai masalah pada aspek sosial dan emosional pemain. Beberapa pemain yang mengalami kecanduan dapat menutup diri dari keterbukaan terhadap orang disekitarnya dan memfokuskan diri pada *game online* tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peranan kecanduan *game online “Mobile Legend”* dalam intensitas komunikasi interpersonal siswa di SMA N 1 Kalasan. Peneliti melakukan penelitian ini dengan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan teori Kecanduan *game online* dan Komunikasi Interpersonal. Penelitian ini mewawancarai tiga orang narasumber siswa SMA N 1 Kalasan yang kecanduan *game online Mobile Legends*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *game online Mobile Legends* berperan positif dalam komunikasi interpersonal mereka, dikarenakan setiap narasumber tidak menjadi pribadi yang tertutup dan dapat menghargai orang lain disekitarnya. Narasumber juga menyebutkan dengan adanya *game online Mobile Legends* dapat menambah relasi yang baik dengan orang lain sesama pemain game tersebut maupun yang bukan pemain.

Kata kunci: Kecanduan, *Game online Mobile Legends*, Intensitas, Komunikasi Interpersonal

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Rumusan Masalah.....	5
3. Tujuan Penelitian	5
4. Manfaat Penelitian	6
A. Manfaat Teoritis	6
B. Manfaat Praktis.....	6
5. Kerangka Teori	7
A. Kecanduan Game Online.....	7
B. Aspek Kecanduan Game Online	9
C. Faktor Kecanduan Game Online	10
D. Komunikasi Interpersonal	11
6. Metodologi Penelitian	14
A. Teknik Pengumpulan Data	15
B. Teknik Analisis Data	17
C. Uji Keabsahan Data.....	18
BAB II DESKRIPSI OBYEK DAN WILAYAH PENELITIAN.....	20
1. Obyek Penelitian	20
2. Wilayah Penelitian	21

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
1. Hasil Penelitian.....	24
A. Keterbukaan.....	24
B. Empati	26
C. Dukungan	27
D. Rasa Positif.....	28
E. Kesetaraan atau Kesamaan	29
2. Pembahasan.....	30
BAB IV PENUTUP	33
1. Kesimpulan	33
2. Saran	34
A. Saran Praktis.....	34
B. Saran Akademisi.....	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN.....	37
TRANSKRIP HASIL WAWANCARA	37