



UNIVERSITAS NASIONAL

**POLA KOMUNIKASI REMAJA DALAM PERMAINAN GAME
MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU MORAL**

SKRIPSI

RIEDHO NUR ALIANSYAH

203516516254

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS NASIONAL

JAKARTA

2024



UNIVERSITAS NASIONAL

**COMMUNICATION PATTERNS OF TEENAGERS IN THE
MOBILE LEGENDS GAME ON MORAL BEHAVIOR**

THESIS

Submitted as one of the requirements for obtaining a degree
Bachelor of Communication Science (S.I.Kom)

RIEDHO NUR ALIANSYAH

203516516254

FACULTY OF SOCIAL SCIENCES POLITICAL SCIENCES

COMMUNICATION STUDY PROGRAM

UNIVERSITAS NASIONAL

JAKARTA

2024



UNIVERSITAS NASIONAL

**POLA KOMUNIKASI REMAJA DALAM PERMAINAN GAME
MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU MORAL**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

RIEDHO NUR ALIANSYAH

203516516254

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS NASIONAL

JAKARTA

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

 PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS NASIONAL

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riedho Nur Aliansyah
NPM : 203516516254
Judul Skripsi : POLA KOMUNIKASI REMAJA DALAM PERMAINAN MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU MORAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Jakarta, 11 Februari 2024
Yang membuat pernyataan


Riedho Nur Aliansyah



iv

Universitas Nasional

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4
PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Riedho Nur Aliansyah
Nomor Induk Mahasiswa : 203516516254
Jurusan : Jurnalistik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Remaja Dalam Permainan Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Moral

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari tim penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 23 Februari 2024, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".
Jakarta, 28 Februari 2024

Ketua Sidang : Dr. Nurhasanah Haspiaini, M.Si.
Penguji 1 : Drs. Adi Prakosa, M.Si.
Penguji 2 : Djudjur Luciana Radjaguguk, S.Sos., M.Si.

Keterangan :

**) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diajukan dan dinyatakan LULUS, halaman ini tidak dijilid*

PENGESAHAN SKRIPSI



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS NASIONAL

FORMULIR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Riedho Nur Aliansyah
No. Pokok Mahasiswa : 203516516254
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Remaja Dalam Permainan Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Moral
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Nasional

Disetujui, Untuk disahkan
Jakarta, 5 Maret 2024

Dosen Pembimbing : 
Dekan : 

Djudjur L. Radjagukguk, S.Sos., M.Si. Dr. Dra. Erna Ermawati Chotim, M.Si.

HALAMAN PENGESAHAN



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS NASIONAL

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:
Nama : Riedho Nur Aliansyah
NPM : 203516516254
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : POLA KOMUNIKASI REMAJA DALAM PERMAINAN MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU MORAL

Telah berhasil dipertahankan di hadapan dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom) pada program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Nasional.

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Nurhasanah Hasptaini, M.Si
Penguji 1 : Drs. Adi Prasasa, M.Si.
Penguji 2 : Djudjur Luciana Radjagukguk, S.Sos., M.Si.

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 1 Maret 2024



HALAMAN PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI

Nama : Riedho Nur Aliansyah
NPM : 203516516278
Fakultas/Akademik : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi / Jurnalistik
Tanggal Sidang : 27 Februari 2024



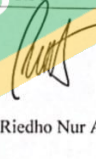
JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA

**POLA KOMUNIKASI REMAJA DALAMA PERMAINAN GAME MOBILE
LEGENDS TERHADAP PERILAKU MORAL**

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS

**COMMUNICATION PATTERNS OF TEENAGERS IN THE MOBILE
LEGENDS GAME ON MORAL BEHAVIOR**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL :	TGL :
 Djudjur L., Radjaguguk S.Sos., M.Si	 Djudjur L., Radjaguguk S.Sos., M.Si	 Riedho Nur Aliansyah

HALAMAN BIODATA ALUMNI MAHASISWA



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

BIODATA ALUMNI MAHASISWA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Nama Mahasiswa	: Riedho Nur Aliansyah
No. Pokok	: 203516516254
Program Studi/Jurusan	: Ilmu Komunikasi / Jurnalistik
Tempat Tgl. Lahir	: Jakarta, 02 Agustus 2001
Alamat Rumah	: Jalan Jaha RT 09/ RW 01 No 46B Kota Jakarta Selatan, Cilandak Timur, Dki Jakarta 12560
Telepon Rumah	: -
Telepon Kantor	: -
HP	: 089652153738
Alamat Kantor	: -
E-mail	: Riedhonur@gmail.com

Jakarta, 1 Maret 2024 Alumni,



Riedho Nur Aliansyah

UNIVERSITAS NASIONAL

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan seluruh alam semesta dengan segala kehendak dan nikmatnya, nikmat iman, nikmat sehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sampai akhir. Sholawat dan juga salam tak lupa dihaturkan kepada junjungan kita, Baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah menuntun umat dan menjadi panutan dari zaman kegelapan hingga terang benderang

Setelah melalui perjalanan yang cukup panjang diperkuliahan, sehingga kini penulis berhasil dalam menyelesaikan penelitian dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Remaja Dalam Permainan Game *Mobile Legends* Terhadap Perilaku Moral”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Strata Satu (S1) di Universitas Nasional Jakarta.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan penyusunan karya ilmiah yang selanjutnya. Dalam proses penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan dan juga rintangan yang dilalui. Namun berkat dukungan serta doa banyak pihak skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. El Amry Bermawi Putera, M.A. selaku Rektor Universitas Nasional
2. Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, D. (C) Angga Sulaiman, S.I.P., M.AP. selaku Wakil Dekan I Bidang Administrasi Umum dan Akademik, Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P., M.Si. Sebagai Wakil Dekan II Bidang Kemahasiswaan dan Administrasi Umum Universitas Nasional Jakarta.
3. Djujur Luciana Radjaguguk, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan Nursatyo, S.Sos., M.Si. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Nasional
4. Djujur Luciana Radjaguksuk, S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dan berusaha selalu ada dalam memberikan arahan, kritik serta saran yang sangat membangun dalam proses pembuatan dan penyelesaian skripsi ini dengan baik. Semoga beliau selalu diberikan kesehatan, keberkahan yang melimpah serta rejeki dunia akhirat. Aamiin
5. Seluruh Staff dan Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional yang telah berperan penting dalam proses perkuliahan, memberikan ilmu serta wawasan dan pengalaman yang mempermudah pada masa studi
6. Seluruh Narasumber yang terkait dalam penelitian ini, yang telah berperan dalam pengelolaan data penulis.

8. Kepada kedua orang tuaku Bapak Nur Ali dan Ibu Sulastri yang saya sayangi dan saya cintai. Terima kasih atas kasih sayang yang selalu diberikan dan cinta yang tulus, do'a yang tak pernah putus, materi, motivasi, nasehat, perhatian, pengorbanan, semangat yang diberikan selalu membuat penulis selalu bersyukur telah memiliki keluarga yang luar biasa. Serta Adik saya Rifa Astrid yang selalu menjadi motivasi terbesar penulis menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada Baba Toyib dan Almh. Nyai Enah yang telah memberikan dukungan serta do'anya kepada penulis agar penulis lancar mengerjakan skripsi-nya. Dan hadiah kelulusan ini penulis persembahkan untuk Almh Nyai.
10. Kepada Putri Afiya yang saya cintai, yang selalu ada buat saya disaat penyusunan skripsi ini terima kasih atas semangatnya yang selalu memberikan motivasi yang sungguh-sungguh menjadikan saya semangat dan perjuangan dirimu tidak akan pernah terlupakan dalam hidup saya.
11. Kepada teman sepejuangan penulis, Maudy Mayang Sari, Marissa Attalia Putri, temanseperjuangan dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengucapkan terima kasih atas segala bantuannya, saling mendukung, saling memberikan masukan, saling memberikan semangat, dan terima kasih sampai saat ini selalu ada untuk penulis.
12. Kepada Grup Lele Lawak yaitu Seto, Nibras, Mahin, Anjas, dan Daffa, penulis mengucapkan banyak terima kasih karena kita sudah berjuang bersama dari semester 2 hingga sekarang kita lulus bersama, suka duka sudah kita lewati bersama dan semoga kedepannya sukses bersama.
13. Kepada saudara penulis yaitu Rifendra Zein Raim Candra Hasibuan, penulis mengucapkan terima kasih karena sudah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
14. Kepada teman kecil penulis yaitu Zaki, Fatir, Ade, Azril dan Irgi, penulis mengucapkan terima kasih karena sudah selalu mendukung penulis dalam keadaan apapun.
15. Terakhir, untuk diri saya yaitu Riedho Nur Aliansyah, terima kasih banyak karena sampai saat ini masih bertahan untuk menyelesaikan pendidikan ini dengan tekun, giat. Penulis bangga terhadap dirinya karena konsisten terhadap pendiriannya. Semoga untuk kedepannya penulis berdo'a akan menjadi orang yang berguna untuk siapapun itu.

Penulis juga menyadari bahwa dalam proses penelitian skripsi ini masih cukup jauh dari kata sempurna. Maka dengan penuh kerendahan hati penulis senantiasa menerima kritik serta saran demi suatu perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk penulislain dalam proses penelitian yang akan dilakukan.

Jakarta, 15 Febuari 2024



Riedho Nur Aliansyah
203516516254



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Riedho Nur Aliansyah
NPM : 203516516254
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nasional hak bebas royalti noneksklusif (non-exclusive royalty-free right) atas karya ilmiah saya berjudul

POLA KOMUNIKASI REMAJA DALAM PERMAINAN GAME *MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERILAKU MORAL

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti nonekslusive ini Universitas Nasional berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan. Mengelola dalam bentuk pangkalan data (databases), merawat dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilikan hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 15 Februari 2024

Yang menyatakan,



(Riedho Nur Aliansyah)

ABSTRAK

Nama : Riedho Nur Aliansyah

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : POLA KOMUNIKASI REMAJA DALAM PERMAINAN
GAME *MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERILAKU
MORAL

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Pola Komunikasi dalam permainan *Mobile Legends* terhadap perilaku moral yang dilandasi dua pola yaitu Verbal dan Non-Verbal . Dalam permainan *Mobile Legends*, komunikasi antar pemain sangat penting untuk mencapai koordinasi yang baik dalam tim. Komunikasi dapat bersifat verbal dan non- verbal. Penting untuk menciptakan budaya komunikasi yang positif dan efektif dalam tim *Mobile Legends*. Kombinasi dari komunikasi verbal dan non-verbal dapat meningkatkan peluang kemenangan dan memberikan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan teori Psikologi Komunikasi Fisher. Peneliti menggunakan teknik pengambilan data melalui wawancara mendalam kepada narasumber, dan menggunakan studi pustaka pada hasil wawancara. Narasumber berasal dari pengguna pola komunikasi remaja dalam permainan game *Mobile Legends* terhadap perilaku moral. Analisis yang dilakukan yaitu terhadap faktor – faktor personal dan situasional yang mempengaruhinya sertamenerapkan dan menegakkan kebijakan yang menetapkan batasan perilaku. Terciptanyakebijakan dalam komunitas di dalam game ini dapat menciptakan lingkungan yang positif, aman dan inklusif.

Hasil penelitian menunjukkan pola komunikasi dalam permainan mobile legend memiliki pengaruh dalam perilaku moral yang berpotensi besar. Bahasa dalam penggunaan yang positif, sopan dan etis dapat mendukung dan memberikan kolaboratif terhadap anggota tim yang dapat memperkuat nilai-nilai kerjasama, saling menghormati dan solidaritas. Remaja yang mempunyai peran kepemimpinan positif dapat membuat suatu permainan tidak hanya berbentuk hiburan, namun sebagai lingkungan sosial yang remaja tersebut dapat mempelajari keterampilan sosial dan moral. Peran orang tua dan pendidik juga diperlukan dalam memberi bimbingan dan pemahaman etika dan moral untuk membentuk perilaku positif di dalam dan luar permainan.

Kata Kunci : *Pola Komunikasi, Mobile Legends, Perilaku Moral*

ABSTRACT

Name : Riedho Nur Aliansyah
Major : Ilmu Komunikasi
Title : TEENAGER COMMUNICATION PATTERNS IN GAMES
MOBILE LEGENDS GAME ON MORAL BEHAVIOR

This research is motivated by Communication Patterns in the *Mobile Legends* game regarding moral behavior which is based on two patterns, namely Verbal and Non-Verbal. In the *Mobile Legends* game, communication between players is very important to achieve good coordination within the team. Communication can be verbal and non-verbal. It is important to create a positive and effective communication culture within the *Mobile Legends* team. The combination of verbal and non-verbal communication can increase your chances of winning and provide a more enjoyable gaming experience.

In this research, the researcher used a qualitative approach with Fisher's Communication Psychology theory. The researcher used data collection techniques through in-depth interviews with sources, and used literature studies on the interview results. The resource person comes from users of teenage communication patterns in the *Mobile Legends* game regarding moral behavior. The analysis carried out is on the personal and situational factors that influence it as well as implementing and enforcing policies that set behavioral boundaries. The creation of policies within the community in this game can create a positive, safe and inclusive environment.

The research results show that communication patterns in mobile legend games have a potentially large influence on moral behavior. Language used in a positive, polite and ethical manner can support and provide collaboration for team members which can strengthen the values of cooperation, mutual respect and solidarity. Teenagers who have a positive leadership role can make a game not only a form of entertainment, but also a social environment where these teenagers can learn social and moral skills. The role of parents and educators is also needed in providing guidance and understanding ethics and morals to form positive behavior inside and outside the game.

Keywords : *Communication Patterns, Mobile Legends, Moral Behavior*

DAFTAR ISI

FORMULIR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
FORMULIR 4 PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAHUNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
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.....	7
1.4.1 Teoritis.....	7
1.4.2 Praktis.....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Teori Psikologi Komunikasi <i>Fisher</i>	12
2.3 Pola Komunikasi.....	15
2.3.1 Pola Komunikasi Primer.....	17
2.3.2 Pola Komunikasi Sekunder.....	18
2.3.3 Pola Komunikasi Linear	19
2.3.4 Komunikasi Silkular	21
2.4 Remaja.....	24
2.4.1 Faktor Perkembangan Remaja	25
2.5 Mobile Legends.....	27
2.5.1 Faktor Penyebab Kecanduan Bermain Game	28
2.6 Perilaku Moral	30
2.6.1 Faktor-Faktor Perkembangan Moral	32
2.7 Kerangka Penelitian	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Pendekatan Penelitian.....	36
3.2 Paradigma Penelitian	37
3.2.1 Postpositivisme	38
3.2.2 Constructivism–Interpretivism / Konstruktivisme	39
3.2.3 Critical–Ideological.	39

3.2.4	Kerangka transformatif/perspektif postmodern (Transformative/postmodern).....	40
3.2.5	Pragmatisme	40
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	41
3.4	Key Informan	41
3.5	Informan	42
3.6	Teknik Pengumpulan Data	43
3.6.1	Wawancara	43
3.6.2	Dokumentasi.....	45
3.6.3	Observasi	46
3.7	Teknik Analisis Data	46
3.8	Triangulasi Data	47
3.9	Waktu dan Jadwal Penelitian.....	48
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1	Gambaran Umum	49
4.1.1	Profil <i>Mobile Legends</i>	49
4.1.2	Sejarah <i>Mobile Legends</i>	50
4.2	Analisis Pola Komunikasi Remaja Dalam Permainan <i>Mobile Legends</i> Terhadap Perilaku Moral.....	52
4.2.1	Pola Komunikasi Verbal dalam Mobile Legend	58
4.2.2	Pola Komunikasi Non-verbal dalam Mobile Legend.....	65
4.2.3	Hasil Observasi.....	73
4.3	Pembahasan.....	74
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	81
	DAFTAR PUSTAKA	83
	LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3.1 Waktu dan Jadwal Penelitian.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Game dengan pengguna Terbanyak 2023	1
Gambar 1.2 Data Game Online Yang Disukai Di Indonesia Tahun 2023	5
Gambar 2.1 Logo <i>Mobile Legends</i>	27
Gambar 4.1 Screenshot Profile <i>Mobile Legends</i>	49
Gambar 4.2 Penghargaan <i>Mobile Legends</i>	51
Gambar 4.3 Screenshot Komentar di <i>Mobile Legends</i>	59
Gambar 4.4 Auting dari Pro Player terhadap Lawannya.....	68

