



UNIVERSITAS NASIONAL

**PERAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG DALAM
PEMBENTUKAN KOMUNIKASI SOSIAL PADA REMAJA YANG AKTIF
BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

Skripsi

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

**LUKE AZFA RAIHAN
(213516516405)**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI PUBLIC RELATIONS
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
FEBRUARI 2025**



NATIONAL UNIVERSITY

**THE ROLE OF THE ONLINE GAME MOBILE LEGENDS BANG:BANG
IN FORMING SOCIAL COMMUNICATION AMONG TEENAGERS
WHO ACTIVELY PLAY THE ONLINE GAME MOBILE LEGENDS
BANG:BANG**

THESIS

**Submitted as partial fulfilment of the requirements for the Bachelor degree
in Communication Science (S.I.Kom)**

**LUKE AZFA RAIHAN
(213516516405)**

**PUBLIC RELATIONS COMMUNICATION SCIENCE STUDY
PROGRAM FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES
FEBRURY 2025**



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Luke Azfa Raihan
NPM : 213516516405
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Public Relations
Judul Skripsi : Peran game online mobile legends bang:bang dalam pembentukan komunikasi sosial pada remaja yang aktif bermain game online mobile legends bang:bang
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
Universitas Nasional

Disetujui untuk diujikan

Jakarta, 31 Januari 2025

Dosen Pembimbing

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Vivitri Endah Andriani, S.I.Kom, M.I.Kom.

Djudjur Luciana R., S.Sos., M.Si.



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Luke Azfa Raihan

NPM : 213516516405

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Public Relations

Judul Skripsi : Peran game online mobile legends bang:bang dalam pembentukan komunikasi sosial pada remaja yang aktif bermain game online mobile legends bang:bang

Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional

Disetujui untuk disahkan

Jakarta, 12 Maret 2025

Dosen Pembimbing

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Vivitri Endah Andriani, S.I.Kom, M.I.Kom

Dr. Erna Erniawati Chotim., M.Si.

HALAMAN PERNYAATAAN ORISINALITAS

Dengan tegas, Skripsi ini merupakan hasil dari penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri yang didasarkan pada observasi dan wawancara. Saya tidak mencantumkan bahan yang ditulis sebelumnya, dipublikasikan oleh orang lain, atau diajukan untuk gelar sarjana di Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya tanpa pengakuan. Saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan Universitas Nasional jika kemudian hari terdapat kesalahan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini

Ini adalah pernyataan yang saya buat

Nama: Luke Aazfa Raihan

NPM: 213516516405

Tanda tangan:

Tanggal: 24 February 2025





UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4
PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Luke Azfa Raihan
Nomor Pokok Mahasiswa : 213516516405
Fakultas / Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi / Konsetrasi : Ilmu Komunikasi / Public Relations
Judul Skripsi : Peran Game Online Mobile Legends Bang:Bang
Dalam Pembentukan Komunikasi Sosial Pada Remaja Yang Aktif Bermain Game
Online Mobile Legends Bang:Bang.

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam
Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 24 Februari 2025, sebagaimana tertulis dalam
"Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 3 Maret 2025

Ketua Sidang : Djudjur Luciana R., S.Sos., M.Si.

Penguji I : Yuyu Sriwartini, S.Sos., M.Si.

Penguji II : Vivitri Endah Andraini, S.I.Kom., M.I.kom.

Keterangan :

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

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI

Nama : Luke Azfa Raihan
NPM : 213516516405
Fakultas/Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi & Konsetrasi : Ilmu Komunikasi & Public Relations.
Tanggal Sidang : Senin, 24 Februari 2025

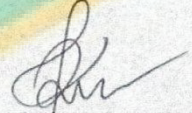
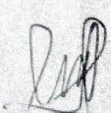
JUDUL SKRIPSI DALAM BAHASA INDONESIA

**PERAN GAME ONLINE MOBLE LEGENDS BANG:BANG DALAM
PEMBENTUKAN KOMUNIKASI SOSIAL PADA REMAJA YANG AKTIF
BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG:BANG**

JUDUL SKRIPSI DALAM BAHASA INGGRIS

**THE ROLE OF THE ONLINE GAME MOBILE LEGENDS BANG:BANG IN
FORMING SOCIAL COMMUNICATION AMONG TEENAGERS WHO
ACTIVELY PLAY THE ONLINE GAME MOBILE LEGENDS BANG:BANG**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 3 Maret 2025	TGL : 3 Maret 2025	TGL : 3 Maret 2025
 Vivitri Endah Andraini, S.I.Kom., M.I.kom	 Djudjur Luciana R., S.Sos., M.Si	 Luke Azfa Raihan

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang maha esa Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional. Saya Menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. El Amry Bermawi Putera, M.A selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Dr. Erna Ermawati Chotim, M.S.i selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Dr. Bhakti Nur Avianto, S.I.P., M.Si. 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. Djudjur Luciana Radjagukguk, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan Nursatyo, S.Sos., M.Si selaku Sekertaris Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.
4. Dra. Masnah, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah membantu, membimbing dan memberikan arahan serta motivasi terbaik kepada penulis selama melakukan studi.
5. Vivitri Endah Andriani, S.I.Kom., M.I.Kom., 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 diberikan kesehatan, keberkahan yang melimpah dan rezeki yang melimpah. Amiiinnnn.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional yang telah berperan penting dalam proses perkuliahan, memberikan ilmu serta wawasan dan pengalaman yng mempermudah masa studi.

7. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, saya ingin mengucapkan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada keluarga saya tercinta. Tanpa dukungan, doa, dan kasih sayang dari Ayah, Ibu, serta saudara-saudara saya, mungkin perjalanan ini tidak akan berjalan dengan lancar. Dukungan moral, motivasi, serta kesabaran mereka menjadi kekuatan besar bagi saya dalam menyelesaikan proses ini. Semoga segala doa dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Saya berharap karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.
8. Untuk teman-teman dan sahabat seperjuangan kuliah terutama Muhammad Fajar Pratama, Mathew Sipahutar, Titan Alamanda, Theresia Liani Olga Claudya, Vidya Tri Larasarti, Putri Sahla Amka, Najwa Ramadhina, Aqeela Sajjna, Alda Rosa Oktaviani, Amanda Dyah, Windi Azahri, Syifin Al Mufti, Frey Jason, dan Newton Dilan yang selalu mendukung, memberikan semangat, dan menjadi tempat berbagi selama proses ini. Kebersamaan, kerja sama, dan dukungan kalian sangat berarti bagi saya, baik dalam bentuk motivasi, diskusi, maupun sekadar canda tawa yang membuat perjalanan ini lebih ringan dan menyenangkan. Semoga kebersamaan ini tetap terjaga, dan kita semua bisa mencapai kesuksesan di masa depan. Terima kasih atas segala bantuan dan semangat yang telah diberikan.
9. *Last but not least, I wannat to thank me. I wanna to thank me for believing in me. I wanna to thank me for doing all this hard work. I wanna to thank me for having no days off. I wanna to thank me for never quitting. I wanna to thank me for always being a giver and trying to give more than I receive. I wanna to thank me for trying to do more right than wrong. I wanna to thank me for just being me at all times.*

ABSTRAK

Game online seperti *Mobile Legends: Bang Bang* tidak hanya menjadi hiburan bagi remaja, tetapi juga memengaruhi pola komunikasi sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran *Mobile Legends* dalam pembentukan komunikasi sosial pada remaja usia 15-20 tahun menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi melalui wawancara mendalam dengan lima informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini membantu meningkatkan keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal, terutama melalui fitur *voice chat* dan *chat teks*, sehingga pemain lebih percaya diri dalam berbicara, lebih cepat dalam merespons situasi, serta lebih terbuka dalam menjalin hubungan sosial. *Mobile Legends* melatih strategi komunikasi dalam kerja tim dengan mengajarkan pemain cara menyampaikan instruksi dengan jelas dan efektif. Namun, penelitian ini juga menemukan dampak negatif, seperti kecenderungan berbicara terlalu langsung tanpa memperhatikan etika komunikasi, penggunaan bahasa singkat atau kasar, serta munculnya perilaku *toxic* yang dapat merusak hubungan sosial. Beberapa pemain juga mengalami pergeseran pola komunikasi, di mana mereka lebih nyaman berinteraksi secara digital dibandingkan tatap muka. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa *Mobile Legends* dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan komunikasi sosial remaja jika digunakan secara bijak. Untuk mengurangi dampak negatifnya, diperlukan kesadaran dari pemain, pengawasan dari orang tua, serta pengelolaan waktu bermain yang seimbang agar manfaat dari permainan ini dapat dioptimalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Game online, *Mobile Legends*, komunikasi sosial, remaja, interaksi digital, kerja sama tim, perilaku *toxic*.



ABSTRACT

Online games such as Mobile Legends: Bang Bang are not only entertainment for teenagers, but also influence their social communication patterns. This research aims to analyze the role of Mobile Legends in the formation of social communication in teenagers aged 15-20 years using a qualitative phenomenological approach through in-depth interviews with five informants. The results of the research show that this game helps improve verbal and non-verbal communication skills, especially through the voice chat and text chat features, so that players are more confident in speaking, quicker in responding to situations, and more open in establishing social relationships. Apart from that, Mobile Legends trains communication strategies in teamwork by teaching players how to convey instructions clearly and effectively. However, this research also found negative impacts, such as the tendency to speak too directly without paying attention to communication etiquette, the use of short or harsh language, and the emergence of toxic behavior that can damage social relationships. Some players also experience a shift in communication patterns, where they are more comfortable interacting digitally than face to face. The conclusion of this research is that Mobile Legends can be a useful tool in developing teenagers' social communication skills if used wisely. To reduce the negative impact, awareness is needed from players, supervision from parents, and balanced management of playing time so that the benefits of this game can be optimized in everyday life.

Keywords: Online games, Mobile Legends, social communication, teenagers, digital interaction, teamwork, toxic behavior.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	9
ABSTRAK	11
ABSTRACT	12
DAFTAR ISI.....	13
1.1 LATAR BELAKANG.....	15
1.2 RUMUSAN MASALAH	25
1.3 TUJUAN PENELITIAN	25
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	25
1.4.1 Manfaat Teoretis	25
1.4.2 Manfaat praktis	26
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN	26
BAB II	28
TINJAUAN PUSTAKA.....	28
2.1 PENELITIAN TERDAHULU	28
2.2 LANDASAN TEORI	31
2.2.1 Teori Interaksi Sosial.....	31
2.3 KERANGKA KONSEP	33
2.3.1 Peran.....	33
2.3.2 Pengertian Game Online	34
2.3.3 Mobile Legends: Bang Bang	35
2.3.4 Konsep Interaksi Sosial.....	36
2.3.5 Komunikasi Sosial Dalam Game	38
2.3.6 Pengertian Remaja.....	40
2.4 KERANGKA TEORI	42
BAB III.....	43
3.1 PARADIGMA PENELITIAN	43
3.2 PARADIGMA KONSTRUKTIVIS	43
3.3 PARADIGMA KONSTRUKTIVIS	46
3.4 JENIS PENELITIAN DESKRIPTIF.....	47
3.5 PENENTUAN INFORMAN.....	49
3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	49
3.6.1 Observasi	50
3.6.2 Wawancara.....	52
3.6.3 Dokumentasi.....	52
3.7 JENIS DATA	53
3.8 TEKNIK ANALISIS DATA	56
3.7 TEKNIK KEABSAHAN DATA.....	57
3.7.1 Lokasi Penelitian.....	58
3.7.2 Jadwal Penelitian	58
BAB IV	60
4.1 GAMBARAN UMUM.....	60
4.1.1 Sejarah Game Mobile Legends.....	60

4.2 PROFIL INFORMAN.....	63
4.3 DESKRIPSI HASIL PENELITIAN	70
4.3.1 Pemaparan Hasil Wawancara, Observasi, dan Analisis Dokumen ...	70
4.4 WAWANCARA MENDALAM (DEEP INTERVIEW) INFORMAN	71
4.4.1 Komunikasi Dalam Game Sebagai Alat Kerja Sama Tim.....	71
4.4.2 Peningkatan Kepercayaan Diri Dalam Berbicara.....	73
4.4.3 Terjalannya Pertemanan Baru Melalui Interaksi Dalam Game	76
4.4.4 Perubahan Pola Komunikasi yang Lebih Cepat dan Langsung.....	79
4.4.5 Tantangan dalam Komunikasi: Perilaku Toxic	82
4.5 ANALISIS DENGAN TEORI INTERAKSI SOSIAL.....	87
4.5.1 Konsep Dasar Interaksi Sosial.....	87
4.5.2 Interaksi Sosial dalam Permainan Mobile Legends	88
4.5.3 Bentuk Interaksi Sosial yang Muncul dalam Permainan Mobile Legends	89
4.5.4 Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial dalam Game.....	91
4.5.5 Peran Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam Tim	93
4.5.6 Pengaruh Intensitas Bermain terhadap Hubungan Sosial.....	96
4.5.7 Dampak Interaksi Sosial dalam Game terhadap Komunikasi Sosial di Dunia Nyata	97
4.5.8 Potensi Dampak Negatif dari Interaksi Sosial dalam Game.....	98
4.6 PEMBAHASAN	100
BAB V.....	105
KESIMPULAN DAN SARAN	105
5.1 KESIMPULAN	105
5.2 SARAN	106
5.2.1 Saran Akademis	106
5.2.2 Saran Praktis	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN TRANSKIP WAWANCARA	113
LAMPIRAN DOKUMENTASI	125
LAMPIRAN KOMUNIKASI DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG:BANG ..	127
LAMPIRAN CEK TURNITIN	130
LAMPIRAN SURAT PENUGASAN DOSEN PEMBIMBING.....	131
LAMPIRAN RIWAYAT HIDUP	133