

**Pengaruh Penggunaan *Game* Mobile Legend Terhadap  
Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Di Kelurahan  
Sumber Rejo Kecamatan Pakal Surabaya**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik  
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1 Program  
Studi Ilmu Komunikasi



Oleh:

**M. Kevin Rif'at Azmi**

1152000224

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2024**

**Pengaruh Penggunaan *Game* Mobile Legend Terhadap  
Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Di Kelurahan  
Sumber Rejo Kecamatan Pakal Surabaya**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik  
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1 Program  
Studi Ilmu Komunikasi



Oleh:

**M. Kevin Rif'at Azmi**

1152000224

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2024

## TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : M. Kevin Rif'at Azmi

NBI : 1152000224

Judul : Pengaruh Penggunaan Game Mobile Legend Terhadap  
Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Di Kelurahan  
Sumberrejo Kecamatan Pakal Surabaya

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

  
**Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P.**

NPP. 20120870103

Surabaya, 9 Juli 2024

Disetujui Oleh  
Dosen Pembimbing

  
**Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom**

NPP. 20130880165

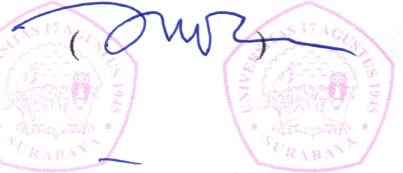
## TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan didepan Sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pada tanggal 8 Juli 2024.

### Dewan Penguji

1. **Drs. Edy Sudaryanto M.I.Kom**

Ketua



2. **Irmasanthi Danadharta, S.Hub.Int., MA**

Anggota



3. **Beta Puspitaning Ayodya, S.Sos., M.A**

Anggota



### Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dekan,



**Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P.**

NPP.20120870103

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Kevin Rif'at Azmi

NBI : 1152000224

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : Pengaruh Penggunaan *Game* Mobile Legend Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Di Kelurahan Sumberrejo Kecamatan Pakal Surabaya

Menyatakan:

1. Bahwa Skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.
3. Apabila di kemudian hari ternyata Skripsi saya terukti sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencantumkan dalam Daftar Pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya.

Surabaya, 9 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



(M. Kevin Rif'at Azmi)



UNIVERSITAS  
17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN  
JL.SEMOLOWARU 45  
SURABAYA TLP.08  
EMAIL PERPUS UNTAG  
SBY.AC.ID

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Kevin Rif'at Azmi  
NBI : 1152000224  
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada badan perpustakaan universitas 17 agustus 1945 surabaya Hak Bebas Royalty Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*), atas karya saya yang berjudul:

**“Pengaruh Penggunaan *Game* Mobile Legend Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Di Kelurahan Sumberrejo Kecamatan Pakal Surabaya”**

Dengan hak bebas royalty noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*), badan perpustakaan universitas 17 agustus 1945 surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945

Pada Tanggal : Selasa, 9 Juli 2024

Yang Menyatakan,



M. Kevin Rif'at Azmi

## ABSTRACT

This research discusses the influence of using the Mobile Legends *game* on adolescent communication behavior in Sumber Rejo Village, Pakal District, Surabaya City. Online *games* themselves are video *games* that are connected to the internet network, but online *game* users tend to spend their time playing which can lead to the risk of addiction. Activities from excessive use of online *games* can distance a person from daily activities and interactions with the surrounding environment. The aim of this research is to determine the effect of using mobile legends *games* on interpersonal communication among teenagers in Sumber Rejo Village. The results of this research show the influence of using mobile legends *games* on interpersonal communication. The method used in this research is a quantitative method, with data collection using a survey method, namely by using a questionnaire as a data collection instrument. The data collected was obtained from male teenagers in the 13-18 year age group who played Mobile Legends, using the Slovin formula calculation, the number obtained was 92 samples to become respondents. The data was analyzed using validity and reliability tests, then using simple linear regression analysis using SPSS 25. This is shown from the results of the simple linear regression test that the significant value is  $0.000 < 0.05$  so it can be concluded that variable X has an effect on variable Y. Then a coefficient test was carried out The results obtained for the Adjusted R Square determination were 0.422, which means that the contribution of the influence of the independent variable to the dependent variable was 42.2%.

Keywords: Influence, Mobile Legends *Game*, Interpersonal Communication

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh penggunaan *game* Mobile Legends terhadap perilaku komunikasi remaja di Kelurahan Sumber Rejo, Kecamatan Pakal, Kota Surabaya. *Game online* sendiri merupakan suatu permainan video yang terhubung dengan jaringan internet, namun para pengguna *game online* cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain sehingga dapat menimbulkan resiko kecanduan. Aktivitas dari penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menjauhkan seseorang dari aktivitas sehari-hari dan interaksi pada lingkungan sekitar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* mobile legends terhadap komunikasi Interpersonal remaja di Kelurahan Sumber Rejo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *game* mobile legends terhadap komunikasi interpersonal. Metode yang digunakan pada penelitian ini metode Kuantitatif, dengan pengumpulan data menggunakan metode survey yakni dengan menggunakan kuisioner sebagai instrumen pengumpulan data. Data yang dikumpulkan didapatkan dari remaja berjenis kelamin laki-laki dengan kelompok usia 13-18 tahun yang bermain mobile legends, menggunakan perhitungan rumus Slovin jumlah yang didapatkan sebesar 92 sampel untuk menjadi responden. Data dianalisis dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas, lalu menggunakan analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS 25. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji regresi linear sederhana bahwa nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. lalu dilakukan uji koefisien determinasi Adjusted R Square hasil yang didapatkan sebesar 0,422 yang berarti sumbangan besaran pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 42,2%.

Kata kunci: Pengaruh, *Game* Mobile Legends, Komunikasi Interpersonal

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Game Mobile Legend Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Di Kelurahan Sumberrejo Kecamatan Pakal Surabaya**" ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, M.M., CMA., CPA. Selaku rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Dr. Ayun Maduwinarti, M.P. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Mohammad Insan Romadhan, S.I.Kom., M.Med.Kom. Selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Drs. Edy Sudaryanto M.I.Kom. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah senantiasa membimbing dan memberi masukan kepada saya mengenai skripsi saya.
5. Fransisca Benedicta Avira Citra Paramita, S.I.Kom., M.Med.Kom. Selaku dosen pembimbing 2 yang juga telah senantiasa memberikan masukan, saran, dan mendampingi proses penyusunan skripsi saya.
6. Keluarga terutama kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan dukungan, materi serta doa untuk meneruskan pendidikan saya, khususnya untuk almarhum ibu saya yang telah memberikan saran untuk melanjutkan pendidikan saya.
7. Diva Alderin Haranabilla yang senantiasa memberikan dukungan tiada henti dan kesabaran yang luar biasa terhadap saya.

8. Ined Rery Kumbarani yang senantiasa memberikan motivasi dan dorongan dalam mengerjakan skripsi
9. Terima kasih teman-teman seperjuangan saya Aryudha, fayed, Adit, Rozak, Ilham, Diki yang telah menemani dalam setiap perkuliahan, terutama Almarhum Cholil *see you in another life lil*.
10. Diri saya sendiri yang tidak pernah menyerah dan tidak mengenal lelah untuk menyelesaikan apa yang telah saya mulai. Terima kasih pada diri saya sendiri yang selalu bisa menghadapi hal apapun walaupun telah kehilangan banyak hal namun masih kuat untuk melanjutkan, Terima kasih atas dedikasi, kerja keras, dan semangat yang telah ditunjukkan selama ini. Saya bangga dengan diri saya sendiri atas pencapaian ini dan berharap dapat terus memberikan yang terbaik di masa depan walaupun tidak bisa haji di umur 2 bulan saya tetap bangga pada diri saya.

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
ABSTRACT .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
2.1 Kajian Terdahulu .....	7
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Teori Behaviorisme.....	15
2.2.2. Teori S-R .....	16
2.3 Landasan Konsep.....	17
2.3.1 Komunikasi Interpersonal.....	17
2.3.3 <i>Game online</i> .....	20
2.3.4 Mobile Legends.....	22
2.3.5 Remaja .....	23
2.4 Kerangka Pikir .....	24
2.5 Hipotesis .....	25

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
<b>3.1 Pendekatan Penelitian.....</b>	<b>27</b>
<b>3.2 Jenis Penelitian .....</b>	<b>27</b>
<b>3.3 Populasi dan Sampel .....</b>	<b>27</b>
<b>3.3.1 Populasi .....</b>	<b>27</b>
<b>3.3.2 Sampel .....</b>	<b>28</b>
<b>3.4 Pengukuran dan Instrumen Penelitian .....</b>	<b>29</b>
<b>3.4.1 Validitas Data.....</b>	<b>29</b>
<b>3.4.2 Reabilitas Data .....</b>	<b>29</b>
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>30</b>
<b>3.5.1 Metode Angket (Kuisoner) .....</b>	<b>30</b>
<b>3.6 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>31</b>
<b>3.6.1 Analisis data deskriptif (Kuantitatif).....</b>	<b>31</b>
<b>3.6.2 Uji Asumsi Klasik .....</b>	<b>32</b>
<b>3.6.3. Analisis Regresi Linear .....</b>	<b>33</b>
<b>3.6.4 Koefisien Determinasi .....</b>	<b>33</b>
<b>3.6.5 Uji T (Parsial) .....</b>	<b>34</b>
<b>3.7 Definisi Konsep dan Operasionalisasi variabel .....</b>	<b>34</b>
<b>3.7.1 Definisi Konsep.....</b>	<b>34</b>
<b>3.7.2 Operasional Variabel.....</b>	<b>34</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
<b>4.1 Gambaran Objek Penelitian .....</b>	<b>39</b>
<b>4.1.1 Kelurahan Sumber Rejo .....</b>	<b>39</b>
<b>4.1.2 Mobile Legends.....</b>	<b>39</b>
<b>4.2. Deskripsi Hasil Penelitian.....</b>	<b>40</b>
<b>4.2.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Usia .....</b>	<b>40</b>
<b>4.3 Hasil Pengujian Instrumen.....</b>	<b>41</b>
<b>4.3.1 Hasil Uji Validitas.....</b>	<b>41</b>

4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	42
4.4 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	43
4.4.1 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian Penggunaan Mobile Legends .....	43
4.5 Uji Asumsi Klasik.....	58
4.5.1 Hasil Uji Normalitas.....	58
4.5.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	58
4.6 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana .....	60
4.7 Hasil Uji T .....	61
4.8 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	62
4.8 Pembahasan .....	62
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	65
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Rekomendasi.....	65
5.2.1 Rekomendasi Akademis.....	65
5.2.3 Rekomendasi Praktis .....	65
Daftar Pustaka.....	67
LAMPIRAN.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pengguna Internet Indonesia .....	1
Gambar 1. 2 Jumlah Pemain Mobile Legends di Indonesia.....	4

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	7
Tabel 3. 1 Skala Likert .....	30
Tabel 3. 2 Operasional Variabel .....	36
Tabel 4. 1 Usia Responden.....	40
Tabel 4. 2 Uji Validitas .....	41
Tabel 4. 3 Uji Reliabilitas.....	42
Tabel 4. 4 Tidak dapat mengontrol keinginan untuk bermain ML .....	43
Tabel 4. 5 Mencoba untuk menghabiskan waktu bermain ML lebih sedikit, tetapi saya gagal.....	44
Tabel 4. 6 Hidup saya akan hambar tanpa ML .....	44
Tabel 4. 7 Tidak nyaman jika tidak bermain ML .....	45
Tabel 4. 8 Merasa gelisah jika tidak bermain ML.....	45
Tabel 4. 9 Merasa kehilangan sesuatu jika tidak bermain ML .....	46
Tabel 4. 10 Waktu yang saya habiskan untuk bermain ML terus meningkat. ....	46
Tabel 4. 11 Saya harus menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain ML, atau saya merasa tidak puas .....	46
Tabel 4. 12 Karena bermain ML, interaksi saya dengan teman-teman menjadi lebih sedikit .....	47
Tabel 4. 13 Interaksi saya dengan anggota keluarga menurun karena bermain ML .	47
Tabel 4. 14 Karena bermain ML, waktu santai saya berkurang. ....	48
Tabel 4. 15 Bermain ML telah membuat kesehatan saya menurun.....	48
Tabel 4. 16 Saya kurang tidur karena bermain ML .....	49
Tabel 4. 17 Saya melewatkan makan karena bermain ML.....	49
Tabel 4. 18 Saya lebih suka melakukan aktivitas bersama teman dari pada sendiri .	50
Tabel 4. 19 Saya mudah bekerja sama secara tim/kelompok .....	50
Tabel 4. 20 Saya meluangkan waktu untuk menjenguk teman yang sedang sakit ....	51
Tabel 4. 21 Saya menjadi pendengar yang baik Ketika ada teman yang curhat.....	51
Tabel 4. 22 Saya aktif mengikuti kegiatan disekolah dan lingkungan rumah .....	52
Tabel 4. 23 Saya memberikan dorongan motivasi kepada teman saya .....	52
Tabel 4. 24 Saya menghargai pendapat orang lain .....	53
Tabel 4. 25 Saya memuji/memberi selamat kepada teman yang mendapatkan kesuksesan.....	53
Tabel 4. 26 Saya membicarakan hobi yang sama dengan teman .....	54
Tabel 4. 27 Saya mendiskusikan bersama teman mengenai Pelajaran yang belum dipahami .....	54
Tabel 4. 28 Saya nyaman dengan kehadiran teman-teman didekat saya.....	55
Tabel 4. 29 Saya menghargai perbedaan sifat yang dimiliki teman .....	55

Tabel 4. 30 Saya selalu berfikir positif kepada teman yang tiba-tiba baik kepada saya .....	56
Tabel 4. 31 Saya memilih kata ucapan yang baik dan bijak.....	56
Tabel 4. 32 Saya berhati-hati Ketika berbicara kepada teman yang baru dikenal.....	57
Tabel 4. 33 Uji Normalitas .....	58
Tabel 4. 34 Uji Heteroskedastisitas .....	59