

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*:*BANG BANG*  
TERHADAP MAHASISWA DI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU  
POLITIK UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**DEVITA RANI  
14.853.0023**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
2018**

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG  
TERHADAP MAHASISWA DI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU  
POLITIK UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**DEVITA RANI**

**14.853.0023**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana di  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Medan Area**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG  
TERHADAP MAHASISWA DI FAKULTAS ILMU SOSIAL  
DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS MEDAN AREA

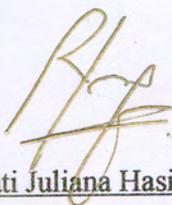
Nama : Devita Rani

NPM : 14.853.0023

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh

Komisi Pembimbing



Drs. Effiati Juliana Hasibuan, M.SI

Pembimbing I



Rehia K. Isabela Barus, S.Sos, M.SP

Pembimbing II



Dr. Heri Kusmanto, MA

Dekan

Tanggal Lulus : 07 Oktober 2018

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 01 Oktober 2018



Devita Rani  
14.853.0023

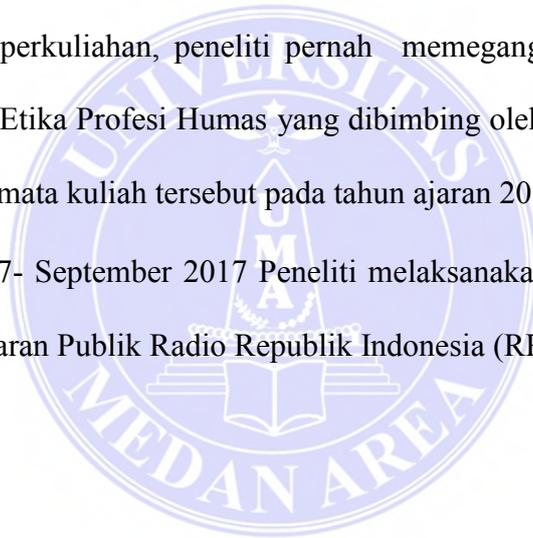
## RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di kota Medan. Pada tanggal 12 Januari 1997, peneliti merupakan anak dari ayah yang bernama Syaiful Idris dan ibu yang bernama Dahniarti. Peneliti merupakan putri pertama dari dua bersaudara.

Tahun 2014 Peneliti telah lulus dari SMA Yayasan Pendidikan Islam Amir Hamzah Medan Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan pada tahun 2014 juga telah terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Prodi Ilmu Komunikasi di Universitas Medan Area (UMA).

Selama mengikuti perkuliahan, peneliti pernah memegang tanggung jawab sebagai Ketua Kelas mata kuliah Etika Profesi Humas yang dibimbing oleh Pak Taufik Wal Hidayat, S.sos,MAP selaku dosen mata kuliah tersebut pada tahun ajaran 2017 sampai tahun 2018.

Pada Bulan Agustus 2017- September 2017 Peneliti melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia (RRI) Medan.



## ABSTRAK

*Game Online Mobile Legends:Bang Bang* merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi dalam media baru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah dampak positif dan dampak negatif dari bermain *game online Mobile Legends:Bang Bang* terhadap mahasiswa di FISIP UMA yang bermain *game*. Teori yang dipakai dalam penelitian ini antara lain komunikasi, *new media*, dampak positif dan negatif *game online*. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana yang menjadi informan dalam penelitian ini kelima mahasiswa di FISIP UMA. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi, wawancara mendalam serta bukti dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak dari bermain *Mobile Legends* dipengaruhi bagaimana sikap dari para pemainnya, acuh terhadap lingkungan sosialnya, boros dalam segi waktu dan ekonomi, bisa mendapatkan teman baru di dunia maya dari negara lain sehingga tidak membatasi hubungan interaksi, menambah wawasan dan pengalaman mengenai teknologi.

**Kata Kunci :** Komunikasi, *New Media*, Dampak Positif dan Negatif *Game Online*.



## ABSTRACT

*Mobile Legends Online Games: Bang Bang is one manifestation of technological development in new media. The purpose of this study was to find out how the positive and negative impact of playing Mobile Legends: Bang Bang online games to FISIP UMA students who play games. The theory used in this study is communication, new media, positive and negative online games. The method used is a qualitative method. Where the informants fifth in FISIP UMA students. Data collection techniques are carried out by means of participatory observation, in-depth interviews and documentary evidence. The result of the study show that the impact of playing Mobile Legends is influenced by the attitude of the players, indifferent to the social environment, wasteful in terms of time and economy, can get new friends in cyberspace from other countries so as not to limit interaction, add insight and experience about technology.*

**Keywords:** *Communication, New Media, Positive Impact and Negative Online Games.*



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul **“DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG TERHADAP MAHASISWA DI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS MEDAN AREA”**. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat serta penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibunda Dahniarti dan Ayahanda Syaiful Idris sebagai orang tua peneliti yang telah membesarkan, membimbing, dan mendoakan peneliti serta telah berjuang untuk memenuhi segala kebutuhan peneliti sehingga dapat menempuh pendidikan hingga keperguruan tinggi.
2. Keluarga besar nenek saya Rusmini Sihombing dan M. Peter Simorangkir serta Abang dan Kakak saya yang telah banyak memberikan nasihat, doa, dan masukan kepada peneliti.
3. Adik saya Desi Syafitri dan Sri Wulan, sahabat saya Sri Rizki, Noviana, dan Wahyu Effendi yang telah banyak memberikan dukungan kepada peneliti.
4. Bapak Dr. Heri Kusmanto, MA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
5. Ibu Dra. Effiati Juliana Hasibuan, M.SI, selaku dosen pembimbing I dan selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMA yang telah sabar

membimbing dan member masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.

6. Ibu Rehia K.Isabela Barus, S.Sos, M.SP, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak Armansyah Matondang, S.Sos, M.SI, selaku sekretaris dalam penyusunan tugas akhir.
8. Seluruh Bapak/Ibu dosen serta seluruh jajaran dan pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area yang telah membantu peneliti.
9. Kepada informan dan pihak-pihak yang terkait dalam pembuatan tugas akhir ini, yang tidak dapat peneliti tuliskan satu persatu dan terakhir kepada teman-teman di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir (skripsi) ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, peneliti memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

Peneliti,

Devita Rani  
14.853.0023

# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	3
C. Perumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoritis .....	5
2. Manfaat Praktis .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Komunikasi .....	6
B. <i>New Media</i> .....	7
1. Kelebihan dan Kelemahan <i>New Media</i> .....	9
1.1 Kelebihan <i>New Media</i> .....	9
1.2 Kelemahan <i>New Media</i> .....	11
2. Karakteristik <i>New Media</i> .....	12
C. <i>Game Online</i> .....	13
1. Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	15
2. <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i> .....	16
3. Dampak Positif dan Negatif <i>Game Online</i> .....	26
3.1 Dampak Positif.....	26
3.2 Dampak Negatif .....	28

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode .....	31
B. Sumber Data Dan Teknik Pengumpulan Penelitian .....	31
C. Instrumen Penelitian .....	34
D. Teknik Analisis Data .....	35
E. Pengujian Kredibilitas Data .....	37

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	41
1. Universitas Medan Area (UMA) .....	41
2. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) .....	43
B. Gambaran Umum Informan .....	44
C. Hasil Penelitian .....	47
1. Dampak Positif dari <i>Game Online</i> .....	47
2. Dampak Negatif dari <i>Game Online</i> .....	52
D. Pembahasan .....	56

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	62
B. Saran .....	63

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	65
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	
-----------------------	--

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Biodata Informan I .....	73
Tabel 2	Biodata Informan II.....	80
Tabel 3	Biodata Informan III.....	86
Tabel 4	Biodata Informan IV .....	91
Tabel 5	Biodata Informan V.....	97



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Profil <i>game MLBB</i> .....	21
Bagan 2	<i>Chat</i> Pertempuran <i>MLBB</i> .....	22
Bagan 3	Daftar informasi mengenai <i>hero game MLBB</i> .....	22
Bagan 4	<i>Emblem game MLBB</i> .....	23
Bagan 5	Hasil akhir pertempuran <i>game MLBB</i> .....	23
Bagan 6	Pemilihan <i>hero game MLBB</i> .....	24
Bagan 7	<i>Rank Master</i> dalam <i>game MLBB</i> .....	24
Bagan 8	Percakapan Publik dalam <i>MLBB</i> .....	25
Bagan 9	Masing-masing tim 5 <i>versus</i> 5 dalam <i>game MLBB</i> .....	25
Bagan 10	Dokumentasi wawancara dengan mahasiswa di PEMA FISIP UMA.....	68
Bagan 11	Dokumentasi wawancara dengan Noviana.....	68
Bagan 12	Dokumentasi wawancara dengan mahasiswa di Pelataran PEMA FISIP UMA.....	69
Bagan 13	Dokumentasi wawancara dengan Irin.....	69
Bagan 14	Dokumentasi wawancara dengan mahasiswa di PEMA FISIP UMA.....	70
Bagan 15	Dokumentasi wawancara dengan Lian.....	70
Bagan 16	Dokumentasi wawancara dengan mahasiswa di BEM Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMA.....	71

Bagan 17	Dokumentasi wawancara dengan Arie.....	71
Bagan 18	Dokumentasi wawancara dengan mahasiswa di Gedung FISIP UMA.....	72
Bagan 19	Dokumentasi wawancara dengan Aan.....	72





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* merupakan salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online* ataupun *game offline*. *Game* terbagi atas dua jenis, pertama adalah *game offline* yang bisa kita mainkan pada perangkat komputer atau telepon selulertanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah *game online* yang hanya bisa kita mainkan komputer atau telepon selulersaat terhubung dengan jaringan internet.

*MLBB* adalah *game multiplayer online battle arena (MOBA)* yang mirip dengan *game Dota 2* dimana *game* ini menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan 5 *versus* 5 melawan tim musuh. *Game* ini mempunyai 3 jalur (*line*) yang diperkuat dengan *tower* tujuannya sama yaitu untuk menghancurkan *tower* utama musuh dengan *hero* yang kita gunakan. *Game online MLBB* saat ini sedang marak (*booming*) di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa termasuk mahasiswa.

*Game online* sudah masuk dari waktu yang cukup lama di Indonesia, penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam waktu empat tahun terakhir sudah diminati kurang lebih 50 juta peminat *game* yang sudah

mengunduh aplikasi *game online MLBB* ini. *Game* yang satu ini memang menjadi sangat populer belakangan ini. Sebelumnya juga ada satu *game online* bernama *Clash of Clans* (COC) yang sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu tadi, *game Clash of Clans* mulai ditinggalkan dan sekarang banyak dari kalangan mahasiswa beralih ke *game online MLBB*. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa *game* yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu.

Bermain *game online* adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan apa yang akan terjadi dari kegiatan tersebut. Bermain *game* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis pada diri sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Kepuasan psikologis yang dimaksud berakibat membuat seseorang yang bermain *game* menjadi kecanduan sehingga melupakan kegiatan aktivitas di luar dari *game*. Bermain *game online* seolah menjadi gaya hidup tersendiri dan banyak digemari kalangan segala usia karena bisa memberi bentuk rasa kepuasan dan hiburan di waktu luang.

Istilah kecanduan (*addiction*) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan sehingga dapat mengganggu kehidupan sehari-harinya (Weinstein, 2010:268-276).

Saat ini yang cukup populer dikalangan remaja akhir atau mahasiswa pengguna telepon seluler adalah *Game MLBB*. Fenomena *game MLBB* ini sudah tidak asing lagi dan sudah menjadi virus yang menjalar ke seluruh dunia. *Game MLBB* berjenis strategis ini sangat menarik sehingga membuat para pemainnya menjadi ambisius dalam bermain. *MLBB* itu sendiri adalah *game* yang bergenre

*multiplayer online battle arena (MOBA)* yang bertujuan menghancurkan *tower* milik tim lawan untuk mencapai kemenangan, perusahaan yang mengembangkan *game* ini adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China yang bernama Moonton. *Game MLBB* sebenarnya baik untuk ajang hiburan seseorang dan baik dalam hal melatih ketangkasan dalam bermain, tetapi disarankan kepada orang yang bermain *game* harus dapat mengontrol dirinya sendiri, sehingga tidak berakibat kecanduan yang berlebihan.

Mahasiswa FISIP UMA juga tidak bisa terlepas dari telepon selulernya, baik itu di kampus, di kantin kampus, ataupun di luar dari kampus diakibatkan bermain *game online MLBB* tersebut. Mereka kerap menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online*, alasan kenapa mengambil mahasiswa di FISIP UMA sebagai responden karena, banyaknya *game center* ataupun mahasiswa yang bersedia membagi sambungan koneksi internet kepada mahasiswa lainnya di kampus hanya untuk main bareng *game online* bersama-sama dan membentuk sebuah tim di dalam permainan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut sebagaimana mengenai dampak dari *bermain game online*, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area”.

## **B. Fokus Penelitian**

Agar permasalahan yang diteliti lebih terfokus dan tidak lari dari kajian serta menghindari dari kesalahpahaman, maka dikemukakan fokus penelitian narasumber dalam penelitian ini adalah pengguna telepon seluler yang

bermain *game online MLBB* selama setahun yaitu mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Medan Area (UMA).

### C. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari fokus penelitian, maka penulis ingin merumuskan masalah pada penelitian ini adalah mahasiswa di FISIP UMA yang bermain *game online MLBB* dengan kriteria bermain selama setahun sudah bisa dikatakan sebagai subjek karena seringnya bermain *game* dan sudah mencapai level tertinggi yaitu:

1. Bagaimanakah dampak positif dari bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap mahasiswa di FISIP UMA yang bermain *game*.
2. Bagaimanakah dampak negatif dari bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap mahasiswa FISIP UMA yang bermain *game*.

### D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh *game online MLBB* terhadap mahasiswa FISIP UMA yang telah bermain *game online* ini selama setahun di telepon selulernya yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah dampak positif dari bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap mahasiswa FISIP UMA yang bermain *game*.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah dampak negatif dari bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap mahasiswa FISIP UMA yang bermain *game*.

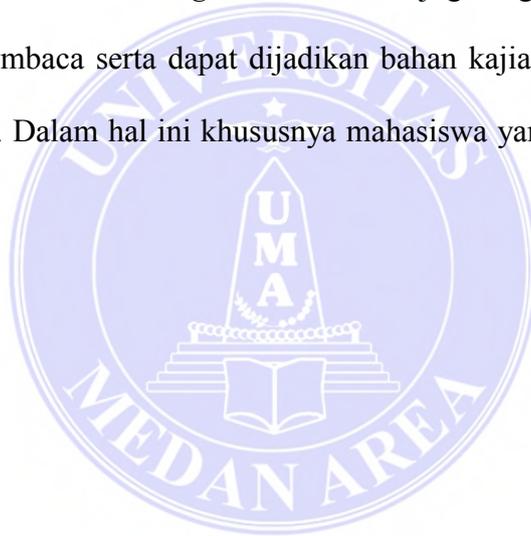
## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan atau tambahan bagi perkembangan ilmu komunikasi khususnya dalam bidang media baru (*new media*) yaitu media *online* mengenai *game online*.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area sebagai informasi mengenai dampak yang ditimbulkan dari *game online* dan juga bagi mahasiswa universitas lainnya yang membaca serta dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama. Dalam hal ini khususnya mahasiswa yang tertarik dengan *game online*.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Komunikasi

Sebagaimana peneliti telah menjelaskan alasan dan ketertarikan peneliti pada *game online* yang merupakan media baru yaitu media *online* yang tercantum pada latar belakang masalah. Untuk itulah peneliti memperkaya pengetahuan dibidang media baru (*new media*), khususnya pendukung dari teori komunikasi

Pawito dan C. Sardjono (1994: 12) mendefinisikan komunikasi sebagai suatu proses dengan mana suatu pesan dipindahkan (lewat suatu saluran) dari sumber kepada penerima dengan maksud mengubah perilaku, perubahan dalam pengetahuan, sikap atau perilaku *overt* lainnya. Sekurang-kurangnya didapati tiga unsur utama dalam model komunikasi yaitu sumber (*The Source*), pesan (*The Channel*), dan penerima (*The Receiver*).

Berdasarkan definisi Pawito proses komunikasi yang terjadi adalah ketika seseorang komunikator sebagai sumber menyampaikan maksud (pesannya) kepada komunikan (penerima). Pesan yang disampaikan kepada komunikan akan diterima dengan baik sehingga ia akan berpikir tentang pesan yang disampaikan tadi. Dari hasil pemikirannya, ia akan menentukan langkah apa yang harus diperbuat. Karena ini akan mempengaruhi perubahan sikap, pengetahuannya dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Harold D. Lasswell mengatakan dalam Onong U. Effendy (2009: 10) bahwa cara terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan *who says what in what channel to whom with what effect* (siapa mengatakan apa melalui saluran apa kepada siapa dengan efek apa). Definisi di atas memaparkan unsur-unsur dalam proses komunikasi, yaitu *communicator* (komunikator), *message* (pesan), *media* (media), *receiver* (komunikan/penerima), dan (efek).

Berdasarkan definisi yang diberikan Pawito dan Lasswell menunjukkan bahwa komunikasi adalah proses yang menimbulkan efek umpan balik (*Feedback*). *Feedback* tersebut kemudian mempengaruhi pemikiran si komunikan (penerima) baik itu secara sikap dan tingkah laku si penerima pesan.

Komunikasi menurut Rogers dan Lawrence Kincaid yang dikutip oleh Prof.Dr.Hafield Cangara dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi (1998: 20) menyebutkan bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam.

Berdasarkan dari definisi komunikasi menurut Rogers di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi atau pesan dari seorang komunikator yang terjadi antara dua orang atau lebih, baik yang bersifat individu ataupun kelompok dengan tujuan mendapatkan efek (*feedback*) dalam hal membentuk sebuah opini, sikap atau perilaku seseorang yang menerima informasi yang disebut sebagai komunikan (penerima).

## **B. New Media**

Ketika kita berbicara tentang *new media* maka tidak akan lepas dari media lama. Dalam artian, kelahiran dan perkembangan media baru diawali oleh kelahiran dan perkembangan teknologi media lama. Sejatinya, kehadiran media baru tidaklah menggantikan media lama, hanya saja berbagai varian media komunikasi kini telah hadir karena didukung adanya inovasi baru dalam teknologi komunikasi yang terus berkembang tanpa henti dan sangat cepat.

Hingga kini kita temui surat kabar cetak atau radio serta televisi yang berasal dari media lama. Kajian media dan kajian media massa tidak lagi merujuk

pada dinamika media penyiaran, namun telah memberikan perbedaan atau pembatasan terhadap era media pertama dan era media kedua (David Holmes, 2005: 173).

Creeber dan Martin (dalam Mondry, 2008: 13) menyebutkan bahwamedia baru (*new media*) atau media *online* sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital. Media ini terdiri dari gabungan dari gabungan berbagai elemen. Artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu. *New media* merupakan media yang menggunakan *internet*, media *online* yang berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpontensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik.

Berdasarkan definisi Creeber dan Martin media baru dikenal juga dengan media *online*, dimana media tersebut menggunakan internet yang berbasis teknologi dalam pemakaiannya. Baik digunakan secara pribadi maupun secara publik jadi media ini bisa digunakan oleh siapa saja.

Media pada setiap zamannya menjadi esensi masyarakat. Mereka mengemukakan adanya empat era atau zaman (*Epoch*) dalam sejarah media yaitu kesukuan (*tribal*); tulisan (*literate*); cetak (*print*); dan elektronik, dan masing-masing era berhubungan dengan mode komunikasi dominan pada era bersangkutan. Era elektronik menurut McLuhan adalah kehidupan sebagian besar umat manusia sangat tergantung pada teknologi elektronik. Media elektronik memperluas persepsi orang melampaui batas-batas tempat dimana mereka berada pada setiap saat sehingga menciptakan “desa global” (*global village*). *Desa Global* memungkinkan berbagai komunitas berbeda dunia saling terhubung atau dapat berhubungan satu dengan lainnya. Kehadiran teknologi elektronik telah menghilangkan sekat atau dinding pemisah di antara manusia (Morrisan, 2013: 488-490).

Berdasarkan definisi yang diberikan Creeber, Martin dan Morrisan menunjukkan bahwa media baru (*new media*) itu sendiri merupakan gabungan beberapa elemen teknologi khususnya teknologi elektronik yang dimana media baru juga disebut sebagai media *online* karena menggunakan *internet* yang berbasis teknologi jaringan. Teknologi elektronik terutama media *online* dan

*internet* saat ini sangat berkembang pesat dan sangat bermanfaat bagi orang-orang yang membutuhkan suatu informasi. Dimana informasi yang bisa didapatkan tidak terikat pada batasan, seperti dalam hal cakupan untuk memperluas media komunikasi atau persepsi orang-orang dalam berkomunikasi yang bisa terhubung dengan orang banyak dimana saja ia berada.

Proses keterlibatan orang-orang dalam berkomunikasi mempunyai pandangan yang dapat berpengaruh positif dan negatif. Pengaruh positifnya info dari media itu sendiri sangat mudah didapat, bisa langsung diakses dengan harga yang murah (*free*) contohnya *games*, ada banyak *Game* yang terhubung dengan media *online* seperti terhubung dengan *Game Center*, *Facebook*, dan lainnya. Sebagian besar *game* memungkinkan kita dapat berinteraksi dengan teman-teman kita bahkan orang lain di *Facebook* karena aplikasi *game* yang kita mainkan mendukung untuk mengaitkannya dengan akun media *online* lain sebagai pengaman akun *game* yang kita mainkan tersebut. Pengaruh negatif media baru terhadap orang-orang seperti informasi yang didapat tanpa adanya batasan dan masuknya budaya luar menjadi lebih mudah.

## **1. Kelebihan dan Kelemahan *New Media***

### **1.1 Kelebihan *New Media***

Berbagai fitur dan layanan yang ada di internet memudahkan pengguna internet mengakses berbagai informasi; mulai dari *Artikel*, *Ebook*, *Game*, *Music*, *Video* dan sebagainya. Fitur yang lain yang sering digunakan pengguna internet adalah layanan interaktif, seperti, *Mailing List*, *Blog*, *Skype*, dan berbagai jejaring sosial yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan juga diskusi oleh komunitas tertentu. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak

dari medium, dimana secara harfiah berarti perantara. Medium adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Sebagai sebuah medium *new media* tentunya memiliki kelemahan dan kelebihan.

*New media* mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Interaktivitas: *new media* memberikan kemudahan penggunaannya untuk berinteraksi atau berkomunikasi di dalam dunia virtual.
2. Ilmu Pengetahuan: medium ini banyak memberikan pengetahuan kepada penggunaannya. Fitur layanan seperti *Yahoo*, *Google*, *Wikipedia* dapat menyediakan berbagai macam ilmu pengetahuan yang ada di dunia. Layanan fitur ini dapat memberikan referensi-refrensi bacaan sesuai dengan kebutuhan.
3. Ekonomi: dari segi ekonomi, *new media* dapat memberikan kemudahan dalam segi pemasaran. Tidak hanya itu saja *new media* juga dapat digunakan sebagai toko virtual (*online shop*) yang merupakan cara baru dalam berdagang, yaitu dengan membuka toko secara *online* yang dapat mencakup seluruh belahan dunia.
4. Politik: internet menyediakan ruang untuk berpolitik seperti kampanye, melakukan kontrol politik dan menyampaikan pendapat (dikutip dalam Uma, 2014: 7-8).

Berdasarkan kelebihan di atas menunjukkan bahwa manfaat media adalah memudahkan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang ingin dicarinya seperti memperoleh suatu informasi atau berita dengan cepat maka ia dapat menggunakan telepon selulernya untuk mengakses informasi tersebut, untuk membeli suatu barang ia dapat menggunakan fasilitas internet atau layanan *customer service* tanpa harus datang ke tokonya, selain itu juga dapat menambah pengetahuan di bidang teknologi yang dimana proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan efisien dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

## 1.2 Kelemahan *New Media*

Berbicara mengenai kelemahan *new media*, lebih menyorot pada minimnya *filter* terhadap konten internet yang kurang begitu sesuai dengan kebudayaan lokal atau Indonesia. Menurut Syaibani, (2011) meski telah menjadi pelopor terjadinya revolusi teknologi, internet sebagai media publik mempunyai kelemahan-kelemahan, sebagai berikut:

1. Banjir informasi, sebagian media informasi publik internet menjadi sarana lalu lintas informasi di berbagai bidang baik yang dibuat oleh perusahaan maupun perorangan. Banjir informasi menjadikan para pemakai khususnya para peminat menjadi tenggelam dalam lautan informasi, sehingga mengalami kesulitan dalam penyeleksian informasi mana yang *valid* dan dibutuhkannya.
2. Kurangnya sentuhan manusiawi, internet sebagai media komunikasi dan aktivitas mengalami kekurangan dalam hal sentuhan manusia sehingga komunikasi yang berlangsung baik sebatas menyampaikan informasi. Pada model komunikasi ini, sentuhan manusiawi seperti jabat tangan, berpelukan, tidak dapat dirasakan lagi.
3. Ancaman virus dan *hacker*, virus komputer yang berdampak merusak jaringan bahkan data tidak dapat dihindari. Apalagi adanya kegiatan *hacker* dan *cracker*, baik yang ingin mencuri atau yang sampai merusak sistem komputer.
4. Pornografi mudah diakses, kemudahan teknologi internet apalagi dengan lahirnya multimedia telah memungkinkan disalahgunakan oleh beberapa yang kurang menjunjung etika dan moralitas dengan menciptakan situs-situs porno yang mengeksploitasi gambar atau video porno.
5. Kejahatan baru, pemanfaatan teknologi komputer dan pengembangannya seperti jaringan komputer dan internet, tidak saja mendorong lahirnya inovasi keilmuan dan dunia usaha, namun juga melahirkan kejahatan baru, antara lain pembelokan perbankan, ke rekening seseorang, pemanfaatan kartu kredit palsu untuk transaksi *e-ducation* untuk pembayaran sks, dan lain sebagainya (dikutip dalam Uma, 2014: 8).

Berdasarkan kelemahan di atas menunjukkan bahwa pengguna media baru akan merasakan dampak seperti yang di dapat dari mengakses internet akan mempengaruhi pola pikir dan perilakunya, menjadi ancaman bagi orang lain jika media tersebut dipakai untuk merugikan orang lain, menjadikan media sebagai interaksi penghubung antara manusia dan komputer (manusia dengan

manusia) lewat internet secara *online*. Sehingga hubungan sosial atau interaksi yang terjadi di dunia nyata sudah tidak lagi dipakai seperti berjabat tangan, bertegur sapa dan lainnya.

## 2. Karakteristik *New Media*

Martin Lister (2009: 13-14) menyatakan bahwa media baru memiliki beberapa karakteristik seperti:

1. **Digital:** media baru mengacu pada media yang bersifat digital dimana semua data diproses dan disimpan dalam bentuk angka dan kelurannya disimpan dalam bentuk cakram digital. Terdapat beberapa digitalisasi media yaitu teks terpisah dari bentuk fisik, tidak memerlukan ruangan yang luas untuk menyimpan data.
2. **Interaktif:** merupakan ciri utama dari media baru. Karakteristik ini memungkinkan pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dan memungkinkan pengguna dapat terlibat secara langsung dalam perubahan gambar ataupun teks yang mereka akses.
3. **Hiperteks:** teks yang mampu menghubungkan dengan teks lain di luar teks yang ada. Hiperteks ini memungkinkan pengguna dapat membaca teks tidak secara berurutan seperti media lama melainkan dapat memulai dari mana pun yang diinginkan.
4. **Jaringan:** berkaitan dengan ketersediaan konten berbagi melalui internet. Karakteristik ini melibatkan konsumsi. Sebuah contoh, ketika kita akan menggunakan suatu teks media, maka kita akan memiliki layar besar teks sebagai wadah untuk kita menuliskan tulisan yang sangat berbeda dari yang tersedia dikarenakan ketikan teks yang kita buat jauh lebih panjang dari ketikan teks sebelumnya.
5. **Virtual:** karakter ini berkaitan dengan upaya mewujudkan sebuah dunia *virtual* yang diciptakan oleh keterlibatan dalam lingkungan yang dibangun dengan grafis komputer dan video digital.
6. **Simulasi:** simulasi tidak berbeda halnya dengan *virtual*. Karakter ini terkait dengan penciptaan dunia buatan yang dilakukan melalui model tertentu.

Berdasarkan karakteristik di atas bahwa *new media* adalah bentuk teknologi elektronik yang menggunakan jaringan internet sebagai sebuah media informasi masa depan. Dimana media baru dapat diartikan digital yang mempunyai karakteristik yang dapat dimanipulasi bersifat jaringan dan interaktif,

contohnya adalah internet, *website*, komputer, telepon seluler, dan *games* yang sifatnya *online*.

### **C. Game Online**

Menurut Bobby Bodenheimer, 1999 “*Game Online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer”. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game Online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang (Gede Eko, Agus Hermawan& Syahirul, 2009: 8).

Jadi, dalam permainan *game online* tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat dalam mengalahkan pihak lawan. Secara sosiologis, permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung atau tidak langsung dalam bermain *game online*. Secara langsung, dimana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara

pribadi karena diantara mereka sudah saling mengenal akrab, misalnya karena satu sekolah, tetangga dekat rumah atau berasal dari satu kelompok sepermainan diluar aktifitas sekolah. Sedangkan secara tidak langsung, dimana para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan satu saling komunikasi ketika sama-sama bermain *game online* dalam satu jaringan permainan yang sama saat (Gede Eko, Agus Hermawan & Syahirul, 2009: 9).

*Game Online* adalah media elektronik yang menyuguhkan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat tingkatan tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional *game online* adalah sebuah permainan yang memiliki konsep permainan yang menarik, memiliki teknologi grafis dan memiliki efek-efek yang luar biasa. *Game Online* berasal dari kata *game* dan *online*. *Game* adalah dasar permainan dan *Online* adalah langsung dengan bantuan jaringan internet. Para pemain *game online* hanya membutuhkan biaya sekiranya Rp.3.000 perjam-nya atau Rp.5.000 perdua jam-nya, jika memainkan *game online* di warung internet atau *game center*. Sedangkan bagi para pengguna telepon selulerhanya membutuhkan biaya paket data saja, sekiranya ia membeli paket data kartu Im3 yang 3gb senilai Rp.20.000 atau Rp.35.000 saja perbulannya. Kita sudah dapat menikmati fasilitas *game online* di telepon seluler yang ada. Harga-harga yang terbilang cukup murah dengan dampak dan efek yang cukup mengkhawatirkan.

Dengan demikian, maka adanya aktivitas bermain *game online*. Menurut Soegeng Santoso (2002: 18) yang dimaksud dengan aktivitas bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan seseorang secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Hurlock (1994: 20)

mengartikan aktivitas bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa pertimbangan hasil akhir.

## 1. Jenis-jenis *Game Online*

Menurut Recky (2017: 22) *game online* memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Ada pun beberapa jenis (*genre*) *game online*, yaitu:

### 1. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA).

*Game Online* jenis ini adalah jenis game yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari 2 orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara *online*. Pemain akan berada di sebuah dunia *virtual* untuk melawan musuh, permainan *action* yang menggunakan konsep strategi. Biasanya pertandingan 5v5 dengan *Hero* pilihan kita sendiri dan *gamer* bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, melawan pemain manusia sungguhan di dalam *game* yang membutuhkan kerjasama dengan *team*, *emblem hero* yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Contoh permainan jenis ini antara lain *Dota1*, *Dota2*, *Heroes of Newerth*, *Chaos Online*, *League Of Legends*, *Clash Royale*, *Vainglory*, *Call Of Champions*, *Ace Of Arenas* dan lainnya.

### 2. *Massively Multiplayer Online First-person shooter Games* (MMOFPS).

*Game* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-

senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

### 3. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy Games* (MMORTS).

*Game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam *RTS*, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

### 4. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG).

*Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *RPG* biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam *RPG*, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online : Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota2*.

Dalam penelitian ini akan difokuskan pada jenis *Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yaitu *game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*. Hal ini dikarenakan jenis *game* tersebut lebih dimainkan oleh mahasiswa yang dimana cara bermain permainan ini menekankan fokus pada kehebatan strategi para pemainnya dengan cara berkerjasama dengan anggota tim.

## **2. *Game Mobile Legends: Bang Bang***

*Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* yang rilis pada tanggal 11 Juli 2016 diterbitkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China, dimana perusahaan moonton yang mengembangkan *game*

*moba MLBB*, walaupun masih banyak perusahaangame *online yang berbasis moba* lainnya.

*Bang Bang adalah Game Mobile Legends yang merupakan salah satu game online yang paling digemari oleh masyarakat pada saat ini. Saat ini masyarakat khususnya anak-anak hingga orang dewasa bahkan mahasiswa sangat menyukai game battle yang sangat menarik ini, karena kita bisa menentukan heroapa yang akan digunakan untuk melawan tim lawan. Bahkan kita juga dapat menentukan teman satu tim kita agar strategi yang diatur tersusun dengan rapi. Dalam permainan ini kita bisa membuat grup atau squad dengan orang pilihan kita sendiri, yang akan bersaing dalam kompetisi kejuaraan game Internasional ataupun local. MLBB itu sendiri adalah sebuah game bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang mirip sekali dengan game Dota 2 bergenre role playing games (RPG). MLBB merupakan sekuel dari custom mapgame Warcraft 3 dan Star Craft. Multiplayer game itu sendiri adalah jenis game yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara online. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, yang menggunakan konsep strategi.*

*MLBB adalah game yang bergenre multiplayer online battle arena (MOBA). Dimana suatu tim bertujuan untuk menghancurkan tower milik tim lawan untuk mendapatkan kemenangan. Berikut adalah penjelasan tentang fitur bagaimana tata cara yang terdapat pada permainan game online MLBB:*

1. *Game dimainkan oleh 2 team, yaitu Radiant Team dan Dire Team. Tujuan dari kedua team ini sama, yaitu menghancurkan tower team lawan. Tower berada di dekat base dari masing- masing team.*

2. Saat bermain *game MLBB*, sistem pengaturan pada *game* ini akan otomatis mencari tim lawan dengan waktu sangat cepat selama 10 detik hingga 30 detik dan kamu akan berhadapan dengan tim milik lawan langsung *5 versus 5*. Pertandingan *5 versus 5* dengan *Hero* favorit pilihan kita sendiri dan *gamer* bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, melawan pemain manusia sungguhan didalam *game* yang membutuhkan kerjasama dengan team, *emblem hero* yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Dalam *game* ini bagian permainan sudah ditentukan seperti ada yang akan bertarung di 3 lorong melawan *tower* musuh, 4 *area* hutan, 18 *tower* pertahanan, dan bertarung dengan 2 *boss* buas yang dimana permainan *action* ini diselesaikan sesuai Permainan Klasik Peta *multiplayer online battle arena (MOBA)*. Permainan ini juga memunculkan kontrol gaya *joystick virtual* di sebelah kiri layar telepon seluler dan tombol *skill* di sebelah kanan telepon seluler.
3. Permainan dimulai ketika masing-masing *player* sudah memilih *hero*-nya, serta memilih *fitur prep* (segi *skill* pemain yang digunakan pada saat itu) yang isinya adalah *emblem* atau seperangkat peralatan yang cocok dengan *hero* sesuai tingkat level *prep* yang sudah pemain *upgrade*, level *prep* yang sudah maximum akan mengubah *fragment* menjadi *magic dusty* yang artinya peningkatan peralatan *hero* yang kita gunakan saat bermain.
4. Setiap *player* diberikan peti misi yang harus dipenuhi syaratnya ketika permainan sedang berlangsung, agar terkumpulnya *gold* untuk membeli *item* yang dibutuhkan setiap *player* seperti membeli karakter *hero* baru sesuai

dengan *gold* yang kita punya, menggunakan *gold* untuk menguprade peralatan *hero* yang kita miliki.

5. Untuk mendapatkan lebih banyak *gold*, para *player* harus membunuh *creep* , atau *hero* dari *team* lawan. Ketika membunuh *creep* atau pun *hero* lawan kita tidak hanya mendapatkan *gold*, akan tetapi juga mendapatkan *experience*. *Experience* berguna untuk menaikskill yang dimiliki oleh *hero*. *Level* tertinggi pada permainan saat ini adalah 100. *Gold* yang didapatkan dari hasil membunuh *creep* atau pun *hero* lawan digunakan untuk membeli *item* yang lebih baik guna mempermudah kemenangan.
6. Arena atau yang biasa disebut *map* dalam game *MLBB* memiliki 3 jalur utama. Jalur utama itu adalah jalur yang selalu dilalui oleh *creep* masing- masing *team*. 3 jalur utama itu adalah *Top*, *Middel* dan *Bottom*. Tiap jalur memiliki 3 buah *tower* dan 2 buah *barrack*. *Tower* berfungsi untuk menjaga jalur tersebut, sedangkan *barrack* adalah tempat dimana *creep* direspawn. *Creep* akan terus di *respawn* sampai salah satu *ancient* dihancurkan.
7. Untuk *Game MLBB* mempunyai versi 4.0.3 atau di atasnya bagi para pengguna telepon seluler merek *Ios* dan *Android* sudah bisa di *download* di *App Store* ataupun *Play Store* yang diperuntukan untuk *gamers* berusia 12 tahun ke atas.
8. Selain itu juga dalam permainan ini memiliki jaringan internet yang otomatis jika jaringan *game* kita lemah, jaringan internet pada *game* ini bisa kembali menjadi kuat atau normal lagi sehingga, kita tidak perlu khawatir tidak ikut lagi dalam permainannya. Jika terjadi internet tidak terhubung atau ngeleg saat bermain *game*, maka kita akan keluar dengan sendirinya dari *game*. Jangan

khawatir cobalah menunggu beberapa menit saja dan coba untuk masuk kembali, maka *game* sudah bisa normal seperti biasa dan dapat kita mainkan.

9. Sesuai tingkatan *Rank* dalam *Mode Ranked Game MLBB*, ada 6 *rank* atau tingkatkan didalam *game* yaitu mulai dari tingkatan yang terendah hingga tertinggi: *Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legends, Mythic*.
10. Dalam segi strateginya tidak hanya berasal dari cara permainan saja akan tetapi dari pemilihan *character* atau yang disebut “*Hero*” dalam *game MLBB* memiliki dua ratus *hero* saat ini dengan kemampuannya masing-masing. Dua ratus *hero* ini dibagi menjadi dua golongan kelompok yaitu *Hero* delapan puluh karakter dan *Skin* seratus dua puluh karakter yang masing-masing terdiri dari *Fighter, Assassin, Mage, Support, Tank, Marksman*. Yang membedakan *skin* dengan *hero* adalah karakter *hero*-nya yang sudah memiliki tingkatan *rank*, biasanya *skin* yang juga adalah *hero* dalam permainan ini selalu lebih unggul karena memiliki *rank hero*-nya sendiri seperti sudah lebih *master game hero*-nya.
11. Pada permainan ini hukuman tentu ada untuk kelakuan AFK (terputus atau berhenti ditengah permainan untuk waktu yang lama dalam pertandingan yang berlangsung) akan mempengaruhi pengalaman bermain kawan satu tim yang lain dan demi keadilan dalam permainan. Pemain yang AFK tidak akan menerima hadiah apapun dalam permainan tersebut. Hasil pertandingan kita dianggap gagal dan skor pada kredit kita akan berkurang -5 *poin*. Para pemain akan menghadapi hukuman yang sesuai jika skor kredit terlalu rendah akibat AFK. *Game MLBB* mempunyai aturan kredit *game AFK* yaitu:

- 1) Kehilangan 5 poin setiap kelakuan AFK
- 2) Kehilangan 8-10 poin setiap AFK jika anda memiliki beberapa kelakuan AFK dalam waktu singkat, seperti:
  1. Kehilangan 1 poin ketika anda tidak masuk kedalam *match*;
  2. Kehilangan 2 poin ketika anda dilaporkan oleh pemain lainnya dan hasilnya ditentukan oleh sistem sebagai benar.
  3. Kehilangan 3-5 point ketika anda dilaporkan oleh beberapa *player* dan hasilnya ditentukan oleh sistem sebagai benar.

Untuk memudahkan penjelasan tentang *fitur* yang terdapat pada permainan *Game Online MLBB* maka akan diuraikan menjadi dua aspek yakni Profil dan Isi *Game Online MLBB*.

#### 1) Profil *Game Online MLBB*

Profil *Game Online MLBB* yang dimaksud disini adalah keseluruhan tampilan akun pada *game* yang sedang *booming* dapat di lihat dan di akses oleh para pengguna *game* tersebut.



Gambar 1. Profil *Capture-an game MLBB* dari *APP MLBB*

diakses pada tanggal 12 Oktober 2017.

Sumber: *Mobile Legends.com*

## 2) Isi *Game Online MLBB*

Isi *Game Online MLBB* merupakan kegiatan yang terdapat dalam *game* tersebut dan terdiri beberapa kategori seperti:

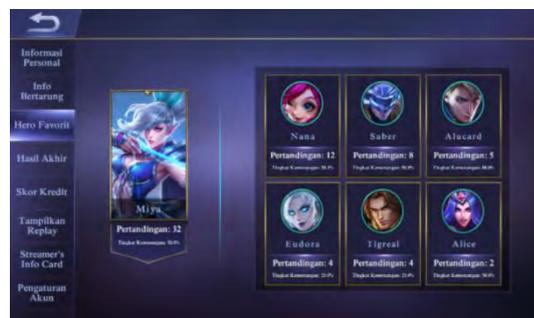
1. *Chat* pertempuran yang secara otomatis bisa langsung klik pada bagian tekstanpa harus menetik lagi apa yang mau kita sampaikan pada tim di saat berlangsungnya permainan *game*. Hal ini sangat membantu sekali saat mau berinteraksi dengan tim kita maupun tim lawan.



Gambar 2. *Chat* pertempuran *game MLBB*.

Sumber: *Mobile Legends.com*

2. Daftar informasi mengenai *hero* kesukaan yang paling sering dipakai pada saat bermain *game online*.



Gambar 3. Daftar informasi mengenai *hero game MLBB*.

Sumber: *Mobile Legends.com*

3. Pengaturan *emblem* atau seperangkat peralatan yang cocok dengan *hero* sesuai tingkat *level prep* yang sudah pemain *upgrade*, *level prep* yang sudah maksimum.



Gambar 4. *Emblem game MLBB.*

Sumber: *Mobile Legends.com*

4. Informasi mengenai hasil akhir menang dan kalah dalam pertempuran *game MLBB.*



Gambar 5. Hasil akhir pertempuran *game MLBB.*

Sumber: *Mobile Legends.com*

5. Pemilihan *hero* yang akan dipakai dalam melawan tim milik musuh di sertakan adanya percakapan untuk masukan seperti *hero* apa saja yang harus digunakan oleh satu tim.



Gambar 6. Pemilihan *hero game MLBB*.

Sumber: *Mobile Legends.com*

6. Salah satu *rank* yang terdapat di dalam permainan *MLBB*. Dimana setiap mendapatkan kemenangan maka bintang yang terdapat di *game* tersebut akan bertambah dan dengan demikian *rank* akan naik ke tingkatan tertinggi dalam permainan ini.



Gambar 7. *Rank Master* dalam *game MLBB*.

Sumber: *Mobile Legends.com*

7. Percakapan publik yang terdapat di dalam *game*. Semua pengguna *game* dapat menyampaikan informasi seperti mengajak untuk main bareng. Istilah dalam permainannya “mabar” kepada pengguna yang sedang bermain *game* yang sama.



Gambar 8. Percakapan publik dalam *MLBB*.

Sumber: *Mobile Legends.com*

8. Gambar di bawah adalah tim milik kita dan milik lawan yang akan segeramasuk kedalam arena bermain yang dimana jika satu tim kita berasal dari negara yang sama maka akan ada dengan jelas bendera besar seperti merah putih di bawah, artinya satu tim berasal dari negara yang sama pula.



Gambar 9. Masing-masing tim 5 versus 5 dalam *game MLBB*.

Sumber: *Mobile Legends.com*

### 3. Dampak Positif dan Negatif dari *Game Online*

*Game Online* sebagai suatu fenomena yang tengah marak dikalangan masyarakat khususnya remaja pada saat ini pun pasti memiliki dampak psikologis terhadap penggunanya. Dampak itu bisa berupa positif maupun negatif, akan

tetapi dampak yang ditimbulkan kebanyakan berupa dampak negatif. *Game Online* memiliki dampak positif dan negatif bagi pemain, yaitu:

### 3.1 Dampak Positif

Ternyata bermain *game online* tidak selamanya mengakibatkan efek negatif saja. Salah seorang menteri Sekretaris Kabinet Inggris yaitu Tom Watson, justru menyarankan agar anak-anak bermain *video game* yang dapat melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitarnya. Hasil penelitian mereka terhadap orang-orang yang berusia 18-23 tahun menyatakan bahwa seseorang yang bermain *game* akan lebih fokus terhadap apa yang terjadi di sekitarnya dan kemampuan visualnya lebih meningkat bila dibandingkan dengan orang yang tidak bermain *game* (Harsono, 2014: 75-76).

Wijiarti (2016:7) dampak positif bermain *game online* adalah kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih gampang memecahkan masalah, menjadi lebih kreatif dan imajinatif, dan kemampuan dalam berbahasa Inggris lebih mantap. Mahasiswa juga merasakan dampak positif dari penggunaan *game online* terhadap kemampuan otak untuk menganalisis sesuatu. Hal ini disebabkan oleh strategi bermain yang harus digunakan untuk mengalahkan lawan tim.

Berdasarkan definisi Wijiarti maka memang benar ketika bermain *game* kita dapat menganalisis kemampuan terutama dalam hal kecintaannya pada *game online*, maka demi mencapai tujuan tadi ia akan benar-benar menentukan strategi yang pas dalam tim-nya agar dapat mengalah tim milik lawan.

Syahrani (2015: 91) dampak positif dari *game online* adalah mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik, melatih berkomunikasi dengan orang lain dan dapat mengerti serta mengartikan bahasa Inggris yang terdapat pada *game online* maupun internet.

Berdasarkan definisi Syahrani dari hasil penelitian peneliti, kelima informan mengatakan bahwa adanya manfaat teknologi yang bisa dijadikan pembelajaran secara *online* seperti *game* maka ia dapat belajar bermain dahulu lewat *channel* orang lain yang sudah pro sebelum melakukan permainan tersebut.

Jenab dan Adeng (2015: 45-46) dampak positifnya adalah bisa meningkatkan ketajaman mata secara teratur akan lebih cepat melakukan tindakan dalam bermain *game* dibandingkan mereka yang tidak terbiasa dengan *joypad*, *joystick*, dan telepon seluler, membuat rajin membaca seperti dapat memberikan manfaat karena mampu memacu otak untuk mencerna cerita dengan baik, mampu memulihkan kondisi anggota tubuh seperti membantu mengrelaskan pikiran menjadi lebih tenang dan tertantang dengan cara bermain *game*, meningkatkan kecepatan atau keahlian dalam mengetik menggunakan *keypad* ataupun *keyboard* bagi pemainnya karena komunikasi yang terjadi antara pemain *game* dilakukan dengan cara mengetik suatu kata atau kalimat secara cepat mau pemakaian di komputer atau di telepon seluler.

Berdasarkan beberapa pengertian dampak positif di atas maka dampak positif yang dirasakan oleh mahasiswa juga menjadi salah satu keuntungannya dalam bermain *game online*, hasil penelitian peneliti terhadap mahasiswa di FISIP UMA membenarkan bahwa pemain *game* akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baik tentang teknologi terutama internet, bisa menjadikan seseorang yang bermain *game* kreatif dan imajinatif, dan dapat mengrelaskan pikiran ketika bosan maka pelarian bagi mahasiswa adalah dengan cara bermain *game* sehingga mereka akan lebih mendapatkan ketenangan dan kepuasan tersendiri.

### **3.2 Dampak Negatif**

Wijiarti (2016: 7) Dampak negatif bermain *game online* adalah menggunakan istilah negatif tertentu untuk menghina *gamer* lainnya, banyaknya istilah-istilah yang hanya *gamers* lah yang mengetahui maksud dan istilah yang

digunakan kebanyakan ada unsur untuk menghina para pemain lain di *game online* yang sama.

Berdasarkan pengertian diatas maka dampak negatif yang dirasakan oleh mahasiswa ini juga menjadi salah satu dampak dari bermain *game online* dimana para pemain akan terganggu atau malah sebaliknya terbiasa dengan kosa kata kasar yang diperoleh pada saat permainan di mulai, kebanyakan *gamers* saat bermain *game online* akan terbiasa dengan yang namanya identik kosa kata baru atau kebiasaan baru yang lama-kelamaan terkenal menghina dan menghakimi dikalangan para pemain *game* itu sendiri.

Suryanto (2015: 9) dampak negatif dari bermain *game online* adalah seseorang yang kecanduan *game online* menunjukkan perilaku adiktif banyak pelajar atau mahasiswa mengaku kadang-kadang membolos dari universitas ataupun sekolah agar bisa bermain *game online* di warnet atau di telepon seluler, seseorang yang kecanduan *game online* menggunakan uang jajannya agar bisa bermain *game online* hanya untuk membeli paket internet atau bermain warnet, para pemain *game online* tidak ingat waktu dalam bermain terkadang seseorang yang bermain *game* bisa bermain selama 12 jam lebih hanya demi bermain permainan *online* tersebut yang akhirnya menyebabkan kecanduan (*adiktif*) terhadap penggunaannya, seseorang yang bermain *game* tidak akan memikirkan orang lain termasuk orang tuanya karena keasyikan atau terlalu fokus pada permainan yang sedang ia mainkan.

Berdasarkan definisi Suryanto, informan mahasiswa FISIP UMA yang diteliti oleh peneliti mengatakan bahwa seseorang yang bermain *game online* akan mengalami dampak buruk yaitu kecanduan, dimana tidak hanya boros uang dari segi ekonomi tetapi juga dari segi waktu. Banyaknya waktu terbuang dengan percuma jika bermainnya tidak dapat di kontrol dengan baik.

Christianti (2006) dampak negatif dari bermain *game online* adalah menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyata, membuat orang menjadi menjauh dengan lingkungan sekitar ini karena efek terlalu seringnya bermain *game* sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya, berakibat pada gangguan psikologisnya

mempengaruhi pola pikiran untuk selalu bermain *game* terus-menerus, mengakibatkan pemborosan secara waktu dan ekonomi jika bermain *game* tidak dapat dikendalikan maka sudah berakibat kecanduan (dikutip dalam Hilmuniati, 2011: 26).

Berdasarkan definisi Christianti seseorang yang bermain *game* akan menimbulkan efek ketagihan yang bisa melupakan kehidupan nyata memang benar salah satu informan saya yang bernama Elyian mengatakan ia melalaikan kehidupan nyata serta-merta ia mengabaikan orang tua juga pernah akibat keasyikan bermain *game*.

Menurut Syahrani (2015: 91) dampak negatif dari *game online* adalah seseorang yang sudah bermain *game* akan acuh dan tidak peduli dengan perkataan ataupun nasehat orang lain termasuk orang tua, tidak mengenal waktu sehingga melupakan kewajiban sehari-hari yang menjadi kebutuhannya, rela bolos pelajaran demi bermain *game* dengan teman ataupun bermain secara individu, kurang bergaul dengan teman-temannya karena lebih aktif bermain *game* dan hanya fokus pada telepon seluler.

Berdasarkan definisi Syahrani dapat melupakan kewajiban sehari-harinya seperti salah satu informan saya yang bernama Irin mengatakan bahwa bisa melalaikan pendidikan, ibadah karena waktu terbuang hanya untuk bermain *game online*. Tetapi, ia mengatakan bahwa ia tidak pernah bolos mata kuliah hanya untuk bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang*.

Menurut Jaenab dan Adeng (2015: 46) dampak negatif dari bermain *game* yaitu bisa membuat mata menjadi cepat lelah akibat terkena paparan cahaya radiasi komputer ataupun telepon seluler, gangguan tidur terganggu yang dapat menyebabkan pemain *game* mengalaminya akibat begadang sehingga berdampak pada sakit kepala sebelah (migran), melakukan apa pun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dan lain-lain, gangguan makan menjadi tidak teratur akibat terlalu sibuk dengan *game online*, terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan *computer* atau telepon seluler membuat kita jadi tertutup (*Introvert*),

*introvert* itu sendiri adalah orang yang cenderung suka menyendiri, pendiam dan susah untuk menyesuaikan dirinya.

Berdasarkan definisi Jaenab dan Adeng menyatakan adanya gangguan tidur yang terjadi memang benar, informan peneliti yaitu mahasiswa di FISIP UMA mengatakan karena keasyikan bermain apalagi ketika bermain kita menang terus jadinya tidak mau berhenti karena tujuan dari bermain *game online* tadi adalah untuk meraih kemenangan. Akibatnya berlebihan dalam bermain tidak ingat waktu hingga rela bergadang demi bisa bermain *game* menyebabkan gangguan tidur dari yang tidur jam 10 misalnya bisa jadi jam 1 malam.

Menurut Hall dan Lindzey (1993: 95) sifat dan tingkah laku seseorang dapat dibedakan dengan orang lain dari tingkah laku, minat, pendirian, potensi yang dimiliki seseorang yaitu segala sesuatu mengenai diri seseorang sebagaimana diketahui oleh orang lain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang bermain *game online* akan mendapatkan efek waktu terbuang dengan sia-sia dan ekonomi habis dengan percuma untuk membeli paket kartu data hanya untuk bermain *game*, banyak mahasiswa di FISIP UMA yang mengatakan bahwa kecanduan sudah pasti dialami tetapi bagaimana caranya kita mengontrol kapan kita harus bermain dan berhenti bermain sehingga tidak melupakan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode

Metode pengkajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan “untuk menemukan solusi atas suatu masalah dengan langkah-langkah tersebut, siapapun yang menggunakan metode yang sama untuk objek dan subjek yang sama akan diperoleh hasil yang sama pula”(Silalahi, 2009: 12).

Menurut Kriyantono, (2010: 57) “secara umum, riset yang menggunakan metodologi kualitatif” mempunyai ciri-ciri:

1. Intensif, partisipasi periset dalam waktu lama pada *setting* lapangan, periset adalah instrumen pokok riset.
2. Perekaman yang sangat hati-hati terhadap apa yang terjadi dengan catatan-catatan di lapangan dan tipe-tipe lain dari bukti-bukti dokumenter.
3. Analisis data lapangan.
4. Melaporkan hasil termasuk deskripsi detail, *quotes* (kutipan-kutipan) dan komentar-komentar.
5. Periset memproduksi penjelasan unik tentang situasi yang terjadi dari individu-individunya.
6. Lebih pada kedalaman (*depth*) daripada keluasan (*breadth*).

#### B. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, narasi, dan tingkah laku. Dalam hal ini yang terjadi pada *gamers* baik ketika bermain maupun setelah bermain *game online MLBB*. Data ini berhubungan dengan kategorisasi, karakteristik yang berwujud pertanyaan ataupun kata-kata.

Kategorisasi sumber data dalam penelitian kualitatif yaitu mahasiswa di FISIP UMA yang sudah bermain *game online* MLBB selama setahun, informan yang di dapat adalah *gamers* terdiri dari lima orang yang bernama Novi, Irin, Lian, Arie dan Aan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* “kondisi yang alamiah” (Sugiyono, 2006: 224).

Teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi partisipasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

#### 1. Observasi Partisipasi

Observasi Partisipasi adalah observasi dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati. Sambil mengerjakan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya (Sugiyono, 2012: 145).

Dalam penelitian ini peneliti mengamati bagaimana cara informan bermain *game MLBB* saat berada di lingkungan sekitar kampus, bagaimana cara mereka berinteraksi dengan teman yang bermain maupun yang tidak bermain *game*, bagaimana tingkah laku mereka saat tidak nyaman atau merasa terganggu oleh teman atau aktifitas lain di luar permainan. Selain itu, adanya keterlibatan peneliti dalam bermain *game MLBB* tersebut, jadi peneliti juga merasakan bagaimana menjadi *gamers MLBB* dan bagaimana dampak yang dialami sendiri akibat bermain tadi.

## 2. Wawancara Mendalam

Wawancara Mendalam adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya-jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. (Sugiyono, 2005: 72). Teknik pengumpulan data ini sangat berguna, karena peneliti dapat mengolah data secara mendalam. Sehingga diharapkan data yang didapat lebih akurat.

Wawancara yang dilakukan peneliti untuk mengetahui aktifitas-aktifitas (bermain *game MLBB*) yang dilakukan oleh subjek peneliti yaitu kelima mahasiswa di FISIP UMA. *Gamers MLBB* yaitu mahasiswa tadi dipilih dengan cara bermain selama setahun serta sudah mendapat level tertinggi dalam *game* dan permainan dimainkan di telepon seluler miliknya. Peneliti dapat mengetahuinya dengan cara bertanya tentang aktifitas-aktifitas tersebut secara tidak terstruktur. Peneliti juga menemukan ide-ide informan penelitian, pikiran-pikiran mereka, opini, perilaku, dan motivasi mereka dengan berbicara dan bertanya. Pada saat wawancara peneliti mempersiapkan teks wawancara dan mengembangkannya sesuai dengan teori yang ada, dimana juga pertanyaan dibuat berdasarkan pengalaman peneliti selama menjadi *gamers MLBB*.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bahan kajian yang berupa tulisan, foto, film atau hal-hal yang dapat dijadikan sumber kajian. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari

penggunaan metode observasi partisipasi dan wawancara mendalam dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2007: 240).

Dalam penelitian ini dokumentasi yang dilakukan adalah berupa foto-foto wawancara di lapangan secara langsung dengan kelima *gamers* mahasiswa di FISIP UMA yang bermain *game MLBB* serta bukti rekaman pada saat wawancara, yang direkam menggunakan telepon seluler peneliti .

### **C. Instrumen Penelitian**

Suharsimi Arikunto (2010: 265) mengatakan instrumen pengumpulan data atau disebut juga sebagai instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh periset dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan itu menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Peneliti melakukan penelitian yang bersumber dari data primer yaitu observasi partisipasi, wawancara mendalam dan dokumentasi yang dilakukan di FISIP UMA. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melihat dari segi observasi partisipasi meliputi pengamatan dan pengalaman selama menjadi *gamers*. Melihat dari segi wawancara mendalam, instrumen penelitian meliputi rekaman wawancara yang menggunakan telepon seluler sebagai alat perekam suara. Melihat dari segi dokumentasi berupa foto, telepon seluler dan *laptop*.

#### D. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif digunakan bila data-data yang terkumpul dalam riset adalah data kualitatif. Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat atau narasi-narasi, baik yang diperoleh dari wawancara mendalam maupun observasi partisipasi. Tahap analisis data memegang peran penting dalam riset kualitatif, yaitu “sebagai faktor utama penilaian kualitas tidaknya riset” (Kriyantono, 2010: 196).

##### 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Mereduksi data pada setiap peneliti dihadapkan pada satu tujuan akhir penelitian yaitu temuan baru. (Sugiyono, 2012: 246).

##### 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan sejenisnya (Sugiyono, 2012: 249). Dengan mendisplaykan data diharapkan akan mempermudah peneliti untuk merencanakan pekerjaan selanjutnya. Pendisplay-an data ini dilakukan setelah data di reduksi terlebih dahulu.

Pada langkah ini peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga menjadi sebuah informasi yang dapat disimpulkan serta memiliki manfaat. Prosesnya dilakukan dengan cara menampilkan data pertanyaan yang dikaitkan dengan teori dampak *game online*, sehingga dapat dibuat hubungan antara

fenomena bermain *game online MLBB* yang terjadi pada saat ini dan bisa ditindak lanjuti untuk mencapai tujuan penelitian.

### 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing*)

Langkah ketiga dalam menganalisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan dan verifikasi data. Kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten sesuai dengan teori yang telah diuraikan pada bab dua. Maka saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, kesimpulan yang dikemukakan peneliti merupakan kesimpulan yang kredibel. (Sugiyono, 2012: 252).

Peneliti juga masih terbuka untuk menerima kritik, saran dan masukan data mengenai *game online*, walaupun data tersebut adalah data tergolong tidak bermakna. Peneliti telah memisahkan mana data yang bermakna dan tidak bermakna sehingga tidak lari dari hasil penelitian dan pembahasan yang ingin diteliti. Penarikan pada kesimpulan penelitian ini diharapkan merupakan temuan baru yang belum ada. Temuan tersebut berupa hubungan hipotesis atau teori dan sebagainya.

## E. Pengujian Kredibilitas Data

Pengujian kredibilitas data dalam sebuah penelitian sangat berpengaruh terhadap hasil penelitian. Hal ini dilakukan untuk membuktikan apakah hasil penelitian sudah sesuai dengan kondisi dan situasi fakta dan data yang ada di lapangan.

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Sugiyono, 2007: 270).

Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan. Uji *Credibility* (Kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan.

### a. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap. Perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas

datapenelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh setelah di cek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah di cek kembali ke lapangan data yang telah diperoleh sudah dapat dipertanggung jawabkan/benar berarti kredibel, maka perpanjangan pengamatan perlu diakhiri (Sugiyono, 2007: 271).

Dalam hal ini peneliti mengamati bagaimana kelima narasumber *game mobile legends* ketika di lapangan, maka sesuai dengan apa yang telah peneliti amati bagaimana sikap mereka ketika bermain *game* sesuai dengan pertanyaan yang ada maka adanya kesamaan bahkan menurut pernyataan narasumber juga ketika bermain *game* tidak sampai melupakan lingkungan sekitarnya karena bisa menambah teman secara *online*, maka dari hasil pengamatan peneliti bahwa pernyataan mereka tidak sesuai karena ketika bermain *game* mereka akan fokus ke layar telepon selulernya dan melupakan lingkungan sekitarnya karena ketika teman berbicara dia tidak menatap lawan bicaranya.

#### b. Meningkatkan Kecermatan Dalam Penelitian

Meningkatkan kecermatan atau ketekunan secara berkelanjutan maka kepastian data dan urutan kronologis peristiwa dapat dicatat atau direkam dengan baik, sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat, dan disajikan sudah benar atau belum (Sugiyono, 2007: 272).

Dalam hal ini peneliti melakukan pengecekan ulang hasil bukti jawaban dari rekaman suara kelima narasumber mahasiswa di FISIP UMA yang dimana disesuaikan berdasarkan kronologis peristiwa dalam bentuk foto dan rekaman

suara tersebut. Untuk meningkatkan ketekunan peneliti dapat dilakukan dengan cara membaca berbagai referensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumentasi terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan cara demikian, maka peneliti akan semakin cermat dalam membuat laporan yang pada akhirnya laporan yang dibuat akan semakin berkualitas.

### c. Triangulasi

William Wiersma (1986) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu (Sugiyono, 2007:273).

Peneliti dalam penelitian ini melakukan triangulasi teknik dengan cara observasi partisipasi, wawancara dan dokumentasi. Triangulasi sumber dengan cara mengecek data yang diperoleh dari kelima gamers mahasiswa di FISIP UMA yang bernama Novi, Irin, Lian, Arie dan Aan. Triangulasi waktu artinya pengumpulan data dilakukan pada berbagai kesempatan pagi, siang dan sore.

### d. Menggunakan Bahan Referensi

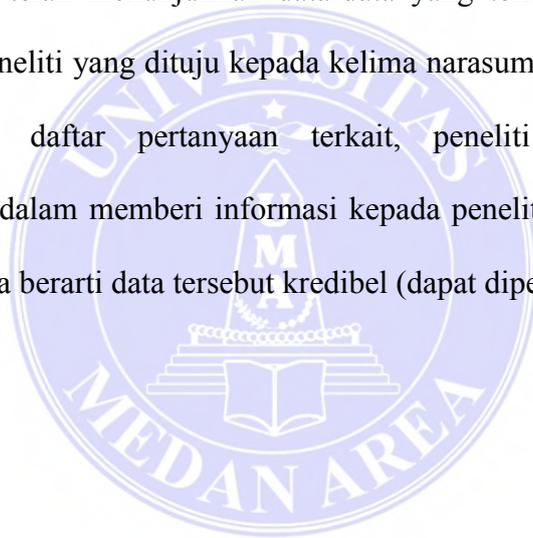
Yang dimaksud referensi adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam laporan penelitian, sebaiknya data-data yang dikemukakan perlu dilengkapi dengan foto-foto sehingga menjadi lebih dapat dipercaya (Sugiyono, 2007:275).

Bahan referensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat bantu rekam berupa telepon seluler untuk rekaman wawancara, kamera dan foto.

e. Mengadakan *Member check*

Tujuan *member check* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Jadi tujuan *member check* adalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan (Sugiyono, 2007:276).

Peneliti telah menunjukkan data-data yang terkait sesuai dengan fokus permasalahan peneliti yang dituju kepada kelima narasumber mahasiswa di FISIP UMA. Dimana daftar pertanyaan terkait, peneliti menanyakan dahulu ketersediaannya dalam memberi informasi kepada peneliti, yang telah disepakati oleh pemberi data berarti data tersebut kredibel (dapat dipercaya).



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Sholeh, Munawar.(2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Cangara, Hafied. (1998). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Effendy, Onong Uchjana. (2009). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan dan Syahirul Achmad.(2009). *Makalah Intranet/Internet Game Online*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran.
- Haditono, Siti Rahayu.dkk., (2006). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*.Edisi ke-16. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Hall, Calvin S dan Lindzey, Gardner.(1993). *Psikologi Kepribadian 1 Teori-teori Psikodinamik (klinis)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Harsono, Ma'ruf. (2014). *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*.Surya University.
- Hilmuniati, Fina. (2011). *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat kota Tangerang Selatan*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Holmes, David. (2005). *Communication Theory: Media, Technology, and Society*. London: Sage Publications.
- Hurlock, E. B. (1994). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Jenab dan Hudaya Ageng.(2015). *Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas x SMAN 1 Cileungsi*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI. *Journal of Education* Volume 2 No.1.
- Jumansyah, Recky. (2017). *Fenomena Kecanduan game Online Pada Mahasiswa UMBY*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana.
- Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

- \_\_\_\_\_ . (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lister Martin, Dovey, Jon, Giddings, Seth, Grant, lain, & Kelly, Kieran. (2009). *New Media: A Critical Introduction* (2 ed.). USA and Canada: Routledge.
- Martha Agil. (2017). *Pengaruh Mobile Legends terhadap Manajemen Waktu Mahasiswa* dalam Scribd, 26 Desember 2017.
- Moleong, L. (2014). *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mondry (2008). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Morrison. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana.
- Nasution. (2003). *Metode Research*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pawito, dan C. Sardjono. (1994). *Teori-Teori Komunikasi*. Buku pegangan Kuliah Fisipol komunikasi Massa S1 Semester IV. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Rudiyansah. (2014). *Dampak Game online terhadap Pelajar dan Mahasiswa (Studi kasus game center di Btp Kelurahan Tamalanrea)*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Silalahi. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Siswoyo, Dwi. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Soegeng Santoso. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ . (2006). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ . (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ . (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ . (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Suryanto, Rahmad Nico. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Pekanbaru: Univeristas Riau (Bina Widya). *Jom Fisip Volume2 No.2*.
- Syahrhan, Ridwan. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Kota Palu Sulawesi Tengah: FKIP Universitas Tadulako. *Journal Psikologi Pendidikan dan Konseling Volume 1 No.1 Juni*.
- Uma, Devita Maulida Choiru. (2014). *Media Sosial dan Perkembangan Fashion Hijab*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Warih, Andan Puspitosari dan Linaldi Ananta.(2016). *Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah. *Journal Mutiara Medika Vol. 9 No. 1:50-56, Januari 2009*.
- Weinstein, A.M. (2010). *Computer and video game addiction: a comparison between game users and non-game users*. *The amirican journal of drug and alcohol abuse*, 36:268-276, 2010. *Doi:10.3109/00952990.2010.291879*.
- Wijiarti, Della Nur. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (ditinjau dari persepsi mahasiswa)*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Sumber website: *MobileLegends.com*

Lampiran I

Dokumentasi Penelitian



Gambar 10. Dokumentasi wawancara dengan mahasiswa di PEMA FISIP UMA



Gambar 11. Dokumentasi wawancara dengan Noviana

Lampiran II

Dokumentasi Penelitian



Gambar 12. Dokumentasi wawancara dengan mahasiswa di Pelataran PEMA  
FISIP UMA



Gambar 13. Dokumentasi wawancara dengan Irin

Lampiran III

Dokumentasi Penelitian



Gambar 14. Dokumentasi wawancara dengan mahasiswa di PEMA FISIP UMA



Gambar 15. Dokumentasi wawancara dengan Lian

Lampiran IV

Dokumentasi Penelitian



Gambar 16. Dokumentasi wawancara dengan mahasiswa di BEM Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMA



Gambar 17. Dokumentasi wawancara dengan Arie

Lampiran V

Dokumentasi Penelitian



Gambar 18. Dokumentasi wawancara dengan mahasiswa di Gedung FISIP UMA



Gambar 19. Dokumentasi wawancara dengan Aan

## Transkrip Wawancara

### Informan I Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

#### Universitas Medan Area

#### Dampak *Game Online Mobile Legends:Bang Bang*

Nama : Noviana  
Jabatan : Mahasiswa  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Hari / tanggal : Jumat, 03 Agustus 2018  
Pukul : 12.00 wib  
Tempat : PEMA FISIP UMA

Peneliti :	1. Bagaimana ada tidak efek baik yang kamu yang kamu dapat dari <i>game mobile legends:bang bang</i> untuk melatih bahasa inggris kamu?
Novi :	Ada. Kalau efek baik dalam melatih bahasa inggris itu ada karena di dalam <i>game mobile legends</i> itu kan seluruhnya memakai bahasa inggris jadi, tiap kita bermain itu pasti ada kata-kata bahasa inggrisnya maupun kata-kata dari <i>hero</i> nya maupun dari suara <i>mobile legends</i> nya itu semua memakai bahasa inggris.
Peneliti :	Terus efek baik bahasa inggris bagi pendidikan kamu ada tidak?
Novi :	Kalau misalnya bagi pendidikan mungkin dari cara kita berbicara juga mungkin bisa, jadi kita menambah wawasan berbicara dengan orang asing seperti ini gitu.
Peneliti :	Jadi pernah tidak kamu terapkan bahasa inggris kamu kepada lingkungan luar misalnya pas waktu di waktu kampus, pas waktu sama keluarga, atau sama kawan?
Novi :	Kalau misalnya di lingkungan gitu ada misalnya sama temen atau sama siapa gitu pernah memakai bahasa inggris diselipkan kepada bahasa indonesia juga.

Peneliti :	2. Bagaimana kamu bisa menjadi lebih kreatif dan imajinatif ketika bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> ?
Novi :	Kalau misalnya kreatif gitu bagaimana cara kita bermainnya kan, sekreatif apa kita bisa bermain <i>mobile legends</i> dari melalui <i>game</i> itu kreatifitasnya ya kita lebih bisa gitu bermain <i>game</i> dengan teman-teman, terus kalau mau menjadi seseorang yang bisa bermain <i>game</i> juga butuh latihan gitu.
Peneliti :	Terus kalau imajinatifnya itu seperti apa?
Novi :	Kalau imajinatifnya itu ya kita butuh strategi dimana kita harus ya, kitakan melawan tim dan kita punya strateginya bagaimana cara kita melawan itu agar kita mencapai kemenangan.
Peneliti :	Terus segi kreatifitas dan imajinatif yang seperti apa itu?
Novi :	Kalau misalnya segi kreatifitas dan imajinatif ya bisa mengembangkan hobbi gitukan, setidaknya kita harus bisa menguasai <i>hero-hero</i> setidaknya menguasai satu <i>hero</i> juga tidak masalah artinya kita bisa memakai <i>hero</i> itu aja gitu.
Peneliti :	3. Bagaimana ada tidak manfaat dari bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> untuk menambah pengalaman kamu dalam hal teknologi terkhusus media <i>online</i> yang menggunakan internet?
Novi :	Ya kalau misalnya manfaat untuk teknologi itu sendiri ada. Karena kan bermain <i>mobile legends</i> ini sendirikan di telepon seluler, tidak cuma ada di komputer tapi dia juga menyediakan yang di telepon seluler jadi kalau misalnya tahu tentang teknologi iya dan terus kita juga mencari info-info tentang <i>mobile legends</i> ini kan melalui teknologi juga yaitu melalui <i>youtobe</i> bisa atau internet lainnya.
Peneliti :	Jadi pengalaman yang seperti apa yang kamu dapatkan?

Novi :	Kalau pengalaman selama bermain <i>mobile legends</i> paling bisa bermain dengan teman, habis itu pengalaman yang saya dapat ya dari orang-orang yang sudah bermain ya gitu, misalnya orang-orang yang bermain itu buat video di <i>youtobe</i> itu bisa saya lihat pengalaman mereka juga gitu.
Peneliti :	Jadi kayak kamu bisa menambah pembelajaran lewat internet tadi ya?
Novi :	Iya.
Peneliti :	4. Bagaimana kamu melakukan komunikasi dengan teman atau orang lain di dalam <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Novi :	Kalau komunikasi yang dilakukan melalui <i>chat</i> gitu ya, kalau misalnya dia bisa <i>chat</i> pribadi namanya <i>chat group</i> .
Peneliti :	Apakah hanya komunikasinya dengan sistem kirim pesan saja?
Novi :	Tidak, kalau misalnya sudah masuk ke dalam <i>game</i> nya ada sistem suara. Jadi kita bisa menghidupkan suaranya otomatis semua timnya itu bisa ada terdengar semua suaranya jadi seperti <i>mode</i> telepon gitu.
Peneliti :	Jadi seperti <i>mode</i> telepon ya, jadi pesan yang kita sampaikan kepada teman melalui suara tadi tersampaikan?
Novi :	Iya tersampaikan. Jadi dia bisa melalui pesan tertulis maupun pesan suara.
Peneliti :	5. Bagaimana kamu bisa mengrilekskan pikiran hanya dengan bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Novi :	Kalau misalnya untuk rileks sendiri, ya bermain <i>game</i> itu sendirikan memang untuk hiburan. Jadi kalau setelah bermain <i>game</i> itu kita mencapai kemenangan, mencapai tujuan kita bisa membuat kita rileks dari stress-stress jadi seperti ada kepuasan tersendiri.
Peneliti :	Mengapa bisa menjadi lebih tenang, alasannya?

Novi :	Menjadi lebih tenang karena waktu kita mau bermain itu otomatis kita melupakan tugas-tugas yang ada, kita fokus ke <i>game</i> nya, kita melakukan strategi untuk melawan timnya terus kita menang itu dia kepuasan tersendirinya dan itu yang bisa membuat saya lebih tenang dan ternyata sudah selesai <i>game</i> nya dan saya menang.
Peneliti :	6. Bagaimana cara kamu berkonsentrasi saat bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> ?
Novi :	Kalau konsentrasi sendiri gitu ya tidak berbicara dengan orang lain karena memang kitakan difokuskan untuk bermain <i>game</i> , jadi tidak bisa berinteraksi dengan orang lain ketika bermain <i>game</i> .
Peneliti :	Apakah hanya dengan orang lain saja konsentrasi kamu bisa hilang?
Novi :	Ya kalau misalnya orang lain menegur, misalnya di sekitar saya sedang membahas apa itu bisa mengganggu konsentrasi, jadi memang harus di tempat orang itu tidak bisa berinteraksi dengan kita terus kalau misalnya gangguan-gangguan internet, otomatis <i>mobile legends</i> inikan terhubung dengan internet karena dia <i>online</i> jadi kalau misalnya internetnya lelet ya itu bisa menjadi kendala.
Peneliti :	7. Bagaimana bisa terjadinya kosa kata kasar dalam melakukan komunikasi yang terjadi di dalam <i>game mobile legends: bang bang</i> ?
Novi :	Kalau misalnya kosa kata kasar gitu memang sering dilakukan oleh tim-timnya itu kan, terutama sih kalau dalam <i>game</i> timnya ada 5 orang jadi salah satu timnya ada yang tidak mengerti strategi tadi, dia tidak menguasai <i>hero</i> yang dipakai atau dia tidak tahu cara bermain <i>game</i> tersebut atau baru pertama kalinya biasanya bisa memancing satu tim berkata kasar.
Peneliti :	Apakah kamu termasuk salah satu yang berkata kasar?

Novi :	Tidak, saya tidak berkata kasar kalau misalnya adapun yang seperti itu kebanyakan saya tidak akan meresponnya, maksudnya ya saya tetap bermain tapi kalau misalnya dia ada yang seperti itu merugikan tim biasanya saya bilang dia tidak pandai bermain itu saja dan disitu juga ada <i>report</i> (lapor) jadi bisa melaporkan bahwasannya kalau dia itu tidak bisa bermain atau tidak sesuai dengan tim.
Peneliti :	Apa saja yang bisa dilaporkan oleh <i>gamers</i> kepada pemain lain?
Novi :	Kalau misalnya yang saya biasa laporkan itu berkata kasar, dikarenakan berkata kasar bisa menyakiti orang, salah satu tim ada yang <i>AFK</i> (keluar dari dalam <i>game</i> ), bermain yang tidak sesuai dengan tim, tidak pandai bermain itu dia laporan-laporannya.
Peneliti :	8. Bagaimana tanggapan kamu tentang seseorang yang bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> yang sudah mengalami kecanduan?
Novi :	Tanggapan saya mengenai itu, harusnya <i>game</i> itu jangan sampai menjadi kecanduan ya dikarenakan <i>game</i> inikan hanya hiburan dari tugas yang banyak, <i>game</i> juga bukan yang bisa selipkan pas lagi mengerjakan tugas tapi <i>game</i> ini untuk menghindari stress maksudnya untuk kepuasan sendiri gitu jadi kalau sudah kecanduan seharian bermain <i>game</i> itu sudah tidak benar, sudah menjadi suatu penyakit dikarenakan dunia kita ini bukan hanya bermain <i>game</i> kita juga butuh yang namanya berinteraksi apalagi bermain <i>mobile legends</i> ini bisa merusak interaksi kalau terus-terusan bermain tapi kalau bisa menentukan jamnya tidak masalah.
Peneliti :	Apakah kamu pernah melalaikan kehidupan nyata demi bisa bermain <i>game</i> ?

Novi :	Pernah sesekali. Contohnya kalau saya banyak tugas, saya tidak menyelesaikan tugas itu dulu tapi saya bermain <i>game</i> dulu baru menyelesaikan tugas, saya abaikan sementara jadi saya tinggalkan dululah tugasnya karena sudah stress gitu, baru saya kerjakan lagi seperti itulah abaiannya.
Peneliti :	9. Bagaimana bisa kamu terlalu fokus terhadap <i>game mobile legends:bang bang</i> sehingga dapat melupakan interaksi dan hubungan sosial dengan orang lain?
Novi :	Ya, iya karena kembali lagi ke <i>game</i> tadi itu bahwa misalnya <i>game</i> bisa membuat kita fokus artinya setelah kita masuk ke dalam <i>game</i> , setelah kita bertempur karena <i>game</i> inikan <i>game</i> berperangan. Setelah kita bertempur kita merasa bahwa kita ada di dalam <i>gamenya</i> jadi ya kita harus mencapai tujuan kita jadi tidak bisalah berinteraksi karena tujuan kitakan meraih kemenangan. Kita harus benar-benar bermain karena tidak bisa di <i>pause</i> atau tidak bisa memberhentikan <i>game</i> itu dikarenakan <i>online</i> jadi memang harus diselesaikan dulu barulah kita bisa berinteraksi.
Peneliti :	10. Bagaimana kamu bisa merasa cukup boros dalam segi waktu dan ekonomi ketika bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Novi :	Kalau boros waktu sih iya, biasanya waktu termakan untuk bermain <i>game</i> bisa sampai tiga jam bahkan lebih kalau saya. Kalau dari segi ekonomi pemakaian kartu paket yang digunakan juga memakan ekonomi karena bermain <i>game mobile legends</i> inikan menggunakan internet jadi kita harus membeli paket dulu baru bisa bermain.
Peneliti :	Kalau gitu kamu berapa jam sehari hanya untuk bermain <i>game mobile legends</i> ini?
Novi :	Saya bermain <i>game</i> ini tiga jam dalam sehari.
Peneliti :	Tiga jam itu apakah pagi, siang, malam?

Novi :	Biasanya malam setelah semua selesai dari jam 10.00 - 12.00 malam.
Peneliti :	Hari apa saja kamu bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Novi :	Tiap hari dari jam segitu juga.
Peneliti :	Biasanya kamu main di warnet atau telepon seluler?
Novi :	Di telepon seluler saya mainnya di rumah saja pakai wifi.
Peneliti :	Dari segi ekonomi tadikan membeli kartu paket membutuhkan uang, uang kamu darimana untuk membeli?
Novi :	Dari orang tua.
Peneliti :	Apakah perbulan minta orang tua terus untuk membeli kartu paket tadi?
Novi :	Tidak sih, jadi dari uang jajan tadilah saya membeli kartu paket, tidak khusus meminta orang tua untuk beli kartu paket tadi, tapi uang jajan yang dikasih untuk saya, saya gunakan untuk membelinya.
Peneliti :	11. Bagaimana seringkah kamu mengabaikan nasihat orang tua atau orang lain saat bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Novi :	Kalau mengabaikan nasihat orang tua belum ada, dikarenakan saya tadi mainnya di atas jam 10.00 malam artinya orangtua saya sudah pada tidur dan mereka tidak masalah kalau saya bermain <i>game</i> asal tau waktu.
Peneliti :	12. Bagaimana adakah gangguan tidur yang kamu alami saat bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Novi :	Iya ada, karena saya seharusnya tidur jam 10.00 malam supaya cukup delapan jam sekarang cuma 6 jam. Terus gangguan lainnya ketika saya mau berhenti main tapi kembali lagi <i>game</i> itu mencapai tujuan yaitu menang kalau belum menang belum puas bisa keterusan bahkan sampai jam malam 12.00 lewat gitu begadangnya tiap hari juga iya.

**Informan II Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Medan Area**

**Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang***

Nama : Irin  
Jabatan : Mahasiswa  
Jurusan : Administrasi Publik  
Hari / tanggal : Senin, 06 Agustus 2018  
Pukul : 16.00 wib  
Tempat : PELATARAN PEMA FISIP UMA

Peneliti :	1. Bagaimana ada tidak efek baik yang kamu dapat dari <i>game mobile legends: bang bang</i> untuk melatih bahasa inggris kamu?
Irin :	Ya kalau disekupkan dalam bahasa inggris mungkin ada sedikit atau banyaknya karena istilah-istilah dalam <i>game mobile legends</i> inikan banyak menggunakan bahasa inggris setidaknya kita sedikit tahu tentang bahasa inggris itu kalau tentng ada efeknya ya ada.
Peneliti :	Terus efek baiknya bagi pendidikan kamu ada tidak?
Irin :	Efek baik bagi pendidikan tidak ada ya. Cuma seperti yang saya bilang tadi ada dia seperti mengajari mungkin lebih ke rasa saling membantu satu sama lain itu seperti apa yang di game itu kita diajari cara melindungi dan cara untuk saling membantu mungkin itu <i>point plus</i> dari permainan ini.
Peneliti :	Jadi maksudnya cara melindungi dan membantu seperti apa di <i>game mobile legends</i> ?
Irin :	Kan kalau <i>game mobile legends</i> inikan 5 lawan 5 artinya disaat kawan kita diserang, satu tim kita datang untuk membantu satu teman kita itu agar dia tidak mati dalam pertempuran <i>game mobile legends</i> karena disitu kita juga diajari tidak boleh egois.

Peneliti :	2. Bagaimana kamu bisa menjadi lebih kreatif dan imajinatif ketika bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> ?
Irin :	Kalau menjadi inovatif dan kreatif dari <i>game mobile legends</i> , di <i>game</i> inikan kita diajari untuk menghabiskan <i>turret</i> lawan itu sampai habis sampai kita menang jadi kita diajari bagaimana kita skreatif mungkin mengalahkan lawan dengan cara apa bagaimana <i>turret</i> itu habis disitulah kita dilatih secara kreatifitas dalam <i>game</i> tersebut.
Peneliti :	Terus segi kreatif dan imajinatif seperti apa?
Irin :	Ya aku bisa kasih contoh satu kita <i>push turret</i> sebelah kanan bisa kita ratikan kita lagi <i>war</i> (berantam di dalam <i>game</i> ) tapi ada satu lagi <i>hero</i> yang <i>ngepush turret</i> bagian kiri artinya itukan kreatif atau inovatif teknik dalam menghancurkan lawan jadi itu salah satu contoh dalam permainan.
Peneliti :	3. Bagaimana ada tidak manfaat dari bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> untuk menambah pengalaman kamu dalam hal teknologi terkhusus media <i>online</i> yang menggunakan internet?
Irin :	Kalau <i>game mobile legends</i> ini untuk teknologi, ada sih teknologi-teknologi baru yang saya dapat di <i>game</i> ini contohnya seperti kita bisa komunikasi secara langsung dalam <i>game</i> gitu melalui via <i>chat</i> biasanya di <i>game</i> lain kita tidak ada dapat seperti ini kita langsung <i>chat</i> ngomong sama kawan atau sama musuh juga dalam ruangan pertempuran tadi.
Peneliti :	Pengalaman yang seperti apa yang kamu dapat?
Irin :	Ya kalau pengalaman yang di dapat seperti dapat permainan baru, dapat situasi kondisi juga, menurut aku menarik tapi salah-salah guna juga bisa bahaya.
Peneliti :	4. Bagaimana kamu melakukan komunikasi dengan teman atau orang lain di dalam <i>game MLBB</i> ?

Irin :	Ya melakukan komunikasi dalam <i>game mobile legends</i> bisa via <i>chat</i> , via suara juga bisa disitu ada aplikasinya kalau kita tekan sebelah kiri atas secara bicara ( <i>vocal</i> ) sama tim kita bisa jadi dua via <i>chat</i> dan bisa ngobrol secara langsung.
Peneliti :	5. Bagaimana kamu bisa mengrelaskan pikiran hanya dengan bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Irin :	Ya saya mengrelaskan pikiran karena seru tadi, beban kita itu terlupakan sejenak karena asyik bermain dalam <i>game mobile legends</i> disitulah tadi jadi rileks.
Peneliti :	Jadikan tadi bisa rileks dengan permainan tadi, sudah pasti ada alasannya lah mengapa saat kamu main <i>game</i> bisa lebih tenang, lebih seru?
Irin :	Karena nyaman, karena suka aja dengan <i>game mobile legends</i> makanya bisa rileks, kan <i>game</i> inikan juga banyak macam <i>game</i> tapi tidak semua <i>game</i> yang kita dapat bisa nyaman pada diri kita tapi kenapa bisa dibilang bisa rileks karena nyaman, enak menggunakan <i>game mobile legends</i> ini.
Peneliti :	6. Bagaimana cara kamu berkonsentrasi saat bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Irin :	Ya saya pertama cari posisi yang nyaman terutama sinyal telepon seluler yang tidak naik turun, artinya sinyal wajib dia penuh dan baterai juga harus ada disitulah enak untuk main <i>game</i> kalau misalnya baterai rendah, sinyal naik turun, <i>error</i> disitu jadi sudah tidak nyaman lagi mainnya.
Peneliti :	Jadi gangguan jaringan internet yang tidak stabil bisa mengakibatkan konsentrasi kamu hilang? Alasannya?
Irin :	Ya kalau jaringan tidak ada, bisa ketinggalan <i>level</i> , ketinggalan uang jadi kita cepat kalah dalam <i>game</i> itu karena jaringan tidak bagus.
Peneliti :	Maksudnya uang dalam segi apa? Rupiah atau <i>coin</i> kah di dalam <i>game</i> tadi?

Irin :	Itu tadi kita dapat dari <i>game</i> itu bukan uang secara tunai atau apa, kalau kita bunuh <i>monster</i> , <i>minions</i> , dan lawan kita dapat uang yang bisa disimpan secara otomatis di dalam <i>game</i> tersebut. Secara kalau dalam permainan <i>mobile legends</i> ini uang yang di dapat gunanya untuk meningkatkan <i>level</i> dan kekuatan dengan kondisi uang dan <i>level</i> itu sendiri.
Peneliti :	7. Bagaimana bisa terjadinya kosa kata kasar dalam melakukan komunikasi yang terjadi di dalam <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Irin :	Itu terjadi banyak faktor contohnya pemainnya <i>nub</i> (masih bocah) tidak tahu apa-apa itulah bisa keluar kata-kata kasar dari pemain yang <i>pro</i> jadi itulah bisa dianggap beban dalam <i>game</i> tersebut dan adalagi kalau sinyalnya rendah pasti pemain akan marah keluarlah kata-kata kotor, kata-kata dari kebun binatang semua karena itu tadi kesal.
Peneliti :	Apakah kamu salah satu yang berkata kasar?
Irin :	Jujur sih iya. Karena ada pemain yang <i>nub</i> , <i>afk</i> , dan jaringan tadi jadinya spontanitas aja berkata kasar.
Peneliti :	<i>AFK</i> di dalam <i>game mobile legends:bang bang</i> artinya apa?
Irin :	<i>AFK</i> itu udah masuk ( <i>login</i> ) tapi dia tiba-tiba keluar dari <i>game</i> tidak ikut serta lagi dalam <i>game</i> tapi bisa komputer yang mainkan, bisa juga kita keluarkan dalam <i>game</i> itu jadinya kan mengurangi daya serang kita jadi 4 lawan 5 belum lagi kalau yang <i>afk</i> ada dua udah dikatakan sudah kalah dalam pertarungan <i>game</i> .
Peneliti :	8. Bagaimana tanggapan kamu tentang seseorang yang bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> yang sudah mengalami kecanduan?

Irin :	Salah satu orang yang tidak bisa mengontrol dirinya, kalau saya bilang tidak tahu memposisikan tempat dimana dia harus main, waktu kapan harus main, saya sih berharap tidak orang yang terlalu kecanduan untuk <i>mobile legends</i> ini. Karena memang efek kecanduan ini bisa merusak pendidikan, ibadah ya jadi tidak usah terlalu <i>maniac</i> kalilah dalam <i>game</i> ini di nikmati saja dalam waktu senggang.
Peneliti :	Apakah kamu salah satu yang mengalami kecanduan tersebut?
Irin :	Kalau dibilang kecanduan ia, tapi alhamdulillah masih bisa mengontrol kapan waktu bermain dan kapan waktu saya untuk lakukan aktivitas lain-lainnya.
Peneliti :	Apakah kamu pernah melalaikan kehidupan nyata demi bisa bermain <i>game</i> ?
Irin :	Alhamdulillah tidak ada. Contohnya yang wajib-wajib kita kerjakan dulu seperti pendidikan, ibadah jadi ya kita tinggalkan dulu <i>game</i> tadi.
Peneliti :	Apakah kamu pernah membolos pelajaran kampus untuk bermain <i>game</i> ?
Irin :	tidak pernah.
Peneliti :	9. Bagaimana bisa kamu terlalu fokus terhadap <i>game mobile legends</i> : <i>bang bang</i> sehingga dapat melupakan interaksi dan hubungan sosial dengan orang lain?
Irin :	Kalau saya tidak termasuk orang yang memutuskan hubungan sosial dengan orang lain karena <i>mobile legends</i> , malah kita bisa menyatukan hubungan sosial tadi dari yang tidak kenal menjadi kenal dalam <i>game</i> tadi bisa bekawan. Jadi saya termasuk orang yang tidak memutuskan hubungan sosial tadi.
Peneliti :	10. Bagaimana kamu bisa merasa cukup boros dalam segi waktu dan ekonomi ketika bermain <i>game mobile legends</i> : <i>bang bang</i> ?

Irin :	Kalau saya tidak juga memakai waktu dan ekonomi yang terlalu boros tidak lama bermain <i>game mobile legends</i> nya gitu artinya memang ada beberapa orang yang membeli <i>skin hero</i> pakai uang hingga melupakan waktu lain.
Peneliti :	Membeli <i>skin hero</i> tadi uang dalam bentuk apa?
Irin :	Membelinya bisa bermacam-macam ya bisa dari <i>fragment</i> , bisa juga dapat dari <i>lucky draw</i> , bisa juga beli pakai uang bayar di Indomaret, misalnya kita bayar 50 <i>diamond</i> dengan harga Rp.15.000,- tergantung <i>skin heronya</i> berapa <i>diamond</i> untuk harganya, itulah mengurus ekonomi juga.
Peneliti :	Berapa jam sehari bermain <i>game</i> ?
Irin :	Kalau saya 2-3 jam satu harinya untuk bermain <i>mobile legends</i> itu. Mainnya hari apa saja? Setiap hari. Jadinya <i>full time</i> gitu? Ya intinya tiap hari adalah 2-3 jam tadi.
Peneliti :	Jam ditentukan atau gimana?
Irin :	Tidak tentu kapan ada waktu luang ya main.
Peneliti :	Mainnya di telepon seluler atau warnet?
Irin :	Di telepon seluler.
Peneliti :	Mainnya pakai wifi atau kartu paket?
Irin :	Pakai wifi juga lebih seringnya pakai kartu paket sih.
Peneliti :	Uang untuk membeli paketnya darimana?
Irin :	Dari orang tua.
Peneliti :	11. Bagaimana seringkah kamu mengabaikan nasihat orang tua atau orang lain saat bermain <i>game mobile legends</i> : <i>bang bang</i> ?
Irin :	Kalau orang tua tidak pernah kalau orang lain pernah. Tapi buka diabaikan contohnya sebentar ya saya lagi main tunggu siap main gitu artinya agak menunda karena kalau di berhentikan mainnya akan terkena <i>sanksi</i> dalam <i>game</i> tersebut.
Peneliti :	Biasanya berupa <i>sanksi</i> seperti apa?
Irin :	Pengurangan skor kredit dalam <i>game mobile legends</i> itu contohnya 90 skor kredit bisa bermain di <i>rank</i> tapi kalau 90 skor kredit kebawah tidak bisa bermain di <i>rank</i> karena kita sudah terkena hukuman tadi.

Peneliti :	12. Bagaimana adakah gangguan tidur yang kamu alami saat bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> ?
Irin :	Tidak ada. Karenakan mainnya jam malam, kalau sudah ngantuk yaudah <i>off</i> kan <i>gamenya</i> jadi tidak terganggu waktu tidur.
Peneliti :	Jadi tidak pernah begadang?
Irin :	Kalau begadang gara-gara <i>game mobile legends</i> pernah tapi tidak tiap hari hanya seperti malam minggu saja pas lagi gabung sama kawan juga di <i>cafe</i> terus mabar itu bisa sampai jam 02.00 pagi – 03.00 baru berhenti.
Peneliti :	Apa itu mabar?
Irin :	Mabar itu istilah dalam <i>game mobile legends</i> main bareng, artinya saya main bareng sama kawan yang sudah terkumpul yang memang kenal juga.

### Informan III Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

#### Universitas Medan Area

#### Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Nama : Elyan  
 Jabatan : Mahasiswa  
 Jurusan : Administrasi Publik  
 Hari / tanggal : Rabu, 08 Agustus 2018  
 Pukul : 08.00 wib  
 Tempat : PEMA FISIP UMA

Peneliti :	1. Bagaimana ada tidak efek baik yang kamu dapat dari <i>game mobile legends: bang bang</i> untuk melatih bahasa inggris kamu?
Lian :	Ada, seperti percakapan versi inggrisnya jadi tahu sedikit-sedikit walau tidak banyak contohnya dalam <i>game double kill, maniac</i> dan lainnya.
Peneliti :	Terus efek baik bahasa inggris bagi pendidikan kamu ada tidak?
Lian :	Kurang tahulah ada apa tidak bagi pendidikan.
Peneliti :	Jadi pernah tidak kamu terapkan bahasa inggris kamu kepada lingkungan luar misalnya dalam lingkungan keluarga?

Lian :	Jarang, tapi pernah juga saya terapkan.
Peneliti :	2. Bagaimana kamu bisa menjadi lebih kreatif dan imajinatif ketika bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> ?
Lian :	Dari kreatifnya dalam bermain <i>game mobile legends</i> seperti harus kita tentukan dulu strategi apa, <i>hero</i> apa yang cocok digunakan dalam pertandingan dan bagaimana tim lawan kita.
Peneliti :	Terus segi kreatif dan imajinatif yang seperti apa?
Lian :	Ya seginya yang seperti membeli <i>hero-hero</i> yang kita butuhkan dalam bertanding dan menambah pengalaman juga dalam bermain tadi.
Peneliti :	3. Bagaimana ada tidak manfaat dari bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> untuk menambah pengalaman kamu dalam hal teknologi terkhusus media <i>online</i> yang menggunakan internet?
Lian :	Ada seperti sistem pembayarannya itu kan ada pembayaran <i>online</i> dimana untuk membeli <i>diamond</i> dalam <i>game mobile legends</i> ya caranya melalui pembayaran pulsa atau <i>playstore</i> juga bisa.
Peneliti :	Pengalaman apa yang sudah kamu dapat dari bermain <i>game mobile legends</i> ?
Lian :	Pengalamannya ya bisa melatih kefokusannya saya, terus melatih kesabaran juga karena kalau kita tidak sabar ketika bermain bisa saja kalah, bisa juga dari bagaimana kita menyusun strategi agar bisa menang tadi.
Peneliti :	4. Bagaimana kamu melakukan komunikasi dengan teman atau orang lain di dalam <i>game mobile legends: bang bang</i> ?

Lian :	Ada dua cara sih, yang pertama <i>voice</i> jadi komunikasinya dengan suara walaupun dimanapun kita berada tapi kita bisa berbicara dengannya lewat <i>voice</i> dan komunikasi yang kedua adalah <i>chattingan</i> kita biasa mengirimkan pesan ke teman atau lawan apa strategi kita selanjutnya.
Peneliti :	Apakah komunikasi tersebut tersampaikan?
Lian :	Terkadang kalau dia mengaktifkan juga <i>chat</i> tadi kemungkinan akan tersampaikan pesan yang kita sampaikan atau <i>voice</i> yang kita kirim tergantung sih dari aktif atau tidak <i>chat</i> dan <i>voice</i> tadi.
Peneliti :	5. Bagaimana kamu bisa mengrelaskan pikiran hanya dengan bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Lian :	Misalnya saya mencari suasana sepi jauh dari gangguanlah.
Peneliti :	Mengapa bisa ketika bermain <i>game</i> menjadi lebih tenang, alasannya?
Lian :	Iya terkadang kita kayak lagi buat tugas pingin <i>refresing</i> jadi daripada cari <i>refresingnya</i> keluar nongkrong, ngopi habis duit mending duduk santai main <i>game</i> semetara untuk menghilangkan sejenak kesibukan yang lain.
Peneliti :	6. Bagaimana cara kamu berkonsentrasi saat bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Lian :	Cari suasana yang tenang lagi tidak di luar kesibukan, baru waktu kita tidak tahu mau ngapainlah disitulah kitawa waktunya untuk bermain yang tepat biasanya sih malam gitu.
Peneliti :	Apakah kalau malam ada gangguan yang lain saat bermain <i>game mobile legends</i> ?
Lian :	Kalau gangguan seperti orang jarang sih, aku biasanya main dari jam 01.00 malam hingga pagi jadi mungkin orang lagi pada tidur, terus kalau gangguan jaringan biasanya sinyal saya punya lebih baik.
Peneliti :	7. Bagaimana bisa terjadinya kosa kata kasar dalam melakukan komunikasi yang terjadi di dalam <i>game mobile legends:bang bang</i> ?

Lian :	Terjadinya kosa kata kasar gitu karena ketika teman kita memilih <i>hero</i> yang tidak sesuai dengan strategi yang akan kita gunakan atau cari bermainnya kurang baik ( <i>afk</i> ), saat bermain juga ada gangguan jaringan atau terputus tiba-tiba terkadang kitakan mau kalah disitulah kata-kata kasar tadi muncul.
Peneliti :	Apakah kamu salah satu yang berkata kasar?
Lian :	Iya terkadang.
Peneliti :	8. Bagaimana tanggapan kamu tentang seseorang yang bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> yang sudah mengalami kecanduan?
Lian :	Sangat bahaya juga sih karena dia butuh interaksi dengan dunia luar (masyarakat) payah juga. Karena kalau orang sudah terlampau kecanduan dengan <i>game</i> ini cenderung ia menyendiri jadi sangat bahaya sekali.
Peneliti :	Apakah kamu pernah melalaikan kehidupan nyata demi bermain <i>game</i> ?
Lian :	Untuk saat ini belum.
Peneliti :	9. Bagaimana bisa kamu terlalu fokus terhadap <i>game mobile legends:bang bang</i> sehingga dapat melupakan interaksi dan hubungan sosial dengan orang lain?
Lian :	Itu tadilah karena faktor terlampau asyik bermain makanya sampai melupakan interaksi sosial.
Peneliti :	Pernah kamu acuhkan orang disekitar hanya untuk bermain <i>game</i> ?
Lian :	Iya pernah.
Peneliti :	10. Bagaimana kamu bisa merasa cukup boros dalam segi waktu dan ekonomi ketika bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?

Lian :	Ya kalau waktu untuk yang lain kalau dulu iya kalau sekarang sudah menggunakan waktu malam untuk bermain.
Peneliti :	Kamu bermain <i>mobile legends</i> sudah berapa lama?
Lian :	Ada sekitar 1,5 tahunan saya bermain dari <i>episode</i> kedua <i>mobile legends</i> saya sudah mulai bermain.
Peneliti :	Berapa lama kamu bermain <i>game mobile legends</i> ?
Lian :	Kalau lagi beruntung-beruntungnya bisa sampai 10 jam lamanya.
Peneliti :	Hari apa saja kamu bermain <i>game</i> tersebut?
Lian :	Tergantung niat kalau lagi minat bermainlah tapi kalau lagi tidak minat bisa sehari tidak main sama sekali.
Peneliti :	Terus apakah seminggu kamu main hari tertentu saja seperti Senin, Selasa, Rabu?
Lian :	Biasanya kalau saya sih Jumat, Sabtu dan Minggu hari-hari libur.
Peneliti :	Mainnya di warnet atau telepon seluler?
Lian :	Di telepon seluler, kalau dirumah menggunakan wifi kalau diluar menggunakan paket data.
Peneliti :	Membeli paket data itu uangnya darimana?
Lian :	Dari orang tua, masih meminta.
Peneliti :	11. Bagaimana seringkah kamu mengabaikan nasihat orangtua atau orang lain saat bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Lian :	Sering, dalam hal karena saya orang rantau terus orang tua saya telepon jadi saya hiraukan saja panggilan telepon tadi, kadang mereka mau bertanya tapi karena sangking pingin main jadi saya matikan saja telepon tadi.
Peneliti :	12. Bagaimana adakah gangguan tidur yang kamu alami saat bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Lian :	Ada. Karena kecanduan tadi, insomnia jadi susah tidur.
Peneliti :	Kalau begadang main <i>gamenya</i> dari jam berapa?
Lian :	Dari jam 01.00 pagi – 10.00 pagi.

**Informan IV Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Medan Area**

**Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang***

Nama : Arie  
Jabatan : Mahasiswa  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Hari / tanggal : Rabu, 08 Agustus 2018  
Pukul : 11.00 wib  
Tempat : BEM FISIP UMA

Peneliti :	1. Bagaimana ada tidak efek baik yang kamu yang kamu dapat dari <i>game mobile legends: bang bang</i> untuk melatih bahasa inggris kamu?
Arie :	Efek baiknya pasti ada sedikit-sedikit. Karena dari <i>game</i> tersebut kita bisa berjumpa dengan teman-teman dari negara lain.
Peneliti :	Terus efek baik bahasa inggris bagi pendidikan kamu ada tidak?
Arie :	Tidak ada hubungannya dengan pendidikan.
Peneliti :	2. Bagaimana kamu bisa menjadi lebih kreatif dan imajinatif ketika bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> ?
Arie :	Ya kalau saya menjadi lebih kreatif saat bermain <i>game</i> karena kreatifnya itu semacam kalau dalam <i>game</i> ada tingkatannya gitukan, ya jadi saya kan harus paham benar peraturan dan pemakaian <i>hero</i> bahkan bagaimana mengalah tim lawan jadi seperti butuh latihan yang panjang untuk bisa menjadi seorang <i>master game</i> nya. Kalau imajinatifnya seperti kreatif tadi tetapi imajinatif di dalam <i>game</i> membutuhkan kekuatan strategi dimana yang gak mungkin memang melawan tim lawan seperti <i>mensupport</i> satu tim kita.
Peneliti :	Terus segi kreatifitas dan imajinatif yang seperti apa?

Arie :	Segi kreatifitas dan imajinatif dalam hal mengembangkan hobbi kayak aku harus bisa menguasai setidaknya <i>hero</i> , pemakaian alatnya, bagaimana menyusun strategi agar tim milik lawan tidak bisa masuk ke <i>turret</i> dari tim sendiri.
Peneliti :	3. Bagaimana ada tidak manfaat dari bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> untuk menambah pengalaman kamu dalam hal teknologi terkhusus media <i>online</i> yang menggunakan internet?
Arie :	Manfaat nya sudah pasti ada , misalnya dalam hal menggunakan teknologi terutama saya yang bermain <i>game</i> memakai telepon seluler jadi menambah pengetahuan tentang internet tadi karena kan bermain <i>game</i> harus menggunakan jaringan internet dan tidak hanya itu saja, hal-hal tentang info <i>game</i> bisa juga saya dapatkan melalui <i>google form</i> seperti <i>youtobe</i> .
Peneliti :	Pengalaman yang seperti apa?
Arie :	Ya pengalaman bagaimana pembelajaran mengenai <i>game mobile legends</i> ini tadi akan saya pelajari lewat <i>youtobe</i> bagaimana untuk mengalahkan tim lawan.
Peneliti :	4. Bagaimana kamu melakukan komunikasi dengan teman atau orang lain di dalam <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Arie :	Ya caranya kirim pesan nanti ada kotak pesan kita ketik, bisa menambah banyak teman juga dari negara lain.

Peneliti :	Terus apa sistem berkomunikasinya kirim pesan saja?
Arie :	Ada juga nanti bisa langsung ngobrol lewat suara jadi tidak harus menetik lagi.
Peneliti :	Jadi apakah kawan-kawan mau itu menerima dengan baik pesan yang kamu sampaikan lewat <i>chat</i> atau suara tadi?
Arie :	Menurut saya di <i>voice</i> lebih efektif karena langsung tersampaikan jadi lebih enak mengalahkan tim lawan.
Peneliti :	5. Bagaimana kamu bisa mengrelaskan pikiran hanya dengan bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> ?
Arie :	Ya karena suntuk bisa untuk bermain <i>game mobile legends</i> ini, biasanya bosan karena tidak tahu mau ngapain jadi lebih tenang kalau saya pribadi sih selain mendengarkan lagu juga bermain <i>game</i> lagian bisa ngumpul sama kawan jauh juga lewat media <i>online</i> tadi.
Peneliti :	Mengapa bisa menjadi lebih tenang, alasannya?
Arie :	Ya bisa juga menjadi lebih tenang pikiran ini, lagian seru aja bermain gitu dengan teman dari negara lain jadi tidak terlalu fokus bermain <i>game</i> tetapi bisa menambah kawan juga.
Peneliti :	6. Bagaimana cara kamu berkonsentrasi saat bermain <i>game mobile legends: bang bang</i> ?
Arie :	Caranya sepi jauh dari keramaian jadi saya bisa lebih fokus bermain <i>game</i> .
Peneliti :	Jadi fokusnya akan lebih sepi atau tidak ada gangguan dari teman-teman karena mainnya di tempat sepi gitu?
Arie :	Karena kalau mainnya di keramaian jadi tidak fokus kesitu.
Peneliti :	Apa dengan keramaian orang saja bisa terganggu?
Arie :	Dengan jaringan juga bisa terganggu jadi bermain harus di tempat yang kuat sinyal. Biasanya saat tim kita kalah, strategi yang kita mau tidak sejalan dengan tim kita, jadinya tidak cocok dengan teman kita yang satu tim teruslah keluar kata-kata yang kasar tadi.

Peneliti :	7. Bagaimana bisa terjadinya kosa kata kasar dalam melakukan komunikasi yang terjadi di dalam <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Arie :	Biasanya saat tim kita kalah, strategi yang kita mau tidak sejalan dengan tim kita, jadinya tidak cocok dengan teman kita yang satu tim teruslah keluar kata-kata yang kasar tadi.
Peneliti :	Apakah kamu salah satu yang berkata kasar?
Arie :	Mungkin saya sering juga, ya tergantung lihat tim kalau tim tidak sejalan dengan strateginya ya saya akan berkata kasar juga.
Peneliti :	8. Bagaimana tanggapan kamu tentang seseorang yang bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> yang sudah mengalami kecanduan?
Arie :	Tanggapan saya ya sudah pasti orang yang main <i>game</i> akan kecanduan apalagi ketika bermainnya secara terus-menerus, teruskan tidak ingat akan waktu makan, tugas-tugas bahkan bisa lalai atau melupakan.
Peneliti :	Apakah kamu termasuk orang yang mengalami kecanduan tadi?
Arie :	Kecanduan kali tidak soalnya saya bermain lihat-lihat jamnya juga.
Peneliti :	Apakah kamu pernah melalaikan kehidupan nyata demi bisa bermain <i>game</i> ?
Arie :	tidak pernah melalaikan kehidupan nyata, karena saya mainnya di jam malam saja gitu.
Peneliti :	Apa pernah kamu membolos pelajaran kampus demi bermain <i>game</i> ?
Arie :	Saya pribadi tidak pernah, karena tadi saya bermain di jam malam jadi tidak mengganggu waktu untuk perkuliahan atau pendidikan.

Peneliti :	9. Bagaimana bisa kamu terlalu fokus terhadap <i>game mobile legends:bang bang</i> sehingga dapat melupakan interaksi dan hubungan sosial dengan orang lain?
Arie :	Kalau melupakan interaksi dengan hubungan sosial tidak juga karena bermain <i>game online</i> itukan kita dapat berinteraksi juga dengan teman-teman lain. Kalau interaksi sosialnya ya pada saat tidak bermain <i>game</i> seperti biasa karena masih berinteraksi juga dengan kawan.
Peneliti :	10. Bagaimana kamu bisa merasa cukup boros dalam segi waktu dan ekonomi ketika bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Arie :	Terlalu sering bermain <i>game</i> menjadi kecanduan karena setiap ada waktu buat main jadikan disitu <i>kouta</i> paket kita berkurang secara ekonomi uang keluar untuk membeli paket untuk bermain <i>game</i> tadi.
Peneliti :	Kalau gitu kamu berapa jam sehari untuk bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Arie :	Tidak bisa ditentukan, kalau saya biasanya bisa 2 – 3 jam lah seharinya.
Peneliti :	Hari apa saja kamu bermain <i>game mobile legends</i> ?
Arie :	Hari juga tidak bisa ditentukan apalagi sibuk kuliah, saat waktu kosong aja.

Peneliti :	Uang untuk membeli kartu paket tadi darimana?
Arie :	Saya pribadi masih kuliah, masih minta uang orang tua jadi untuk membeli paket uangnya dari mereka. Kalau tidak sering bermain <i>game</i> ini mungkin tidak akan cepat habis pakatnya.
Peneliti :	11. Bagaimana seringkah kamu mengabaikan nasihat orang tua atau orang lain saat bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Arie :	Tidak sering, dikarenakan mainnya malam waktu senggang aja jadi tidak mengganggu apapun.
Peneliti :	12. Bagaimana adakah gangguan tidur yang kamu alami saat bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> ?
Arie :	Ada. Saya bermain malam dari jam 10.00 malam – 01.00 pagi jadi ya ganggu waktu tidur sudah pasti.
Peneliti :	Jadi kamu seperti begadang, biasanya begadang dari jam segitu juga?
Arie :	Iya. Saya paling lama bermain <i>game mobile legends</i> ini paling lama tidak pernah sampai jam 02.00 pagi.

**Informan V Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Medan Area**

**Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang***

Nama : Aan Rizki Putra  
Jabatan : Mahasiswa  
Jurusan : Administrasi Publik  
Hari / tanggal : Rabu, 08 Agustus 2018  
Pukul : 13.00 wib  
Tempat : GEDUNG FISIP UMA

Peneliti :	1. Bagaimana ada tidak efek baik yang kamu dapat dari <i>game mobile legends: bang bang</i> untuk melatih bahasa inggris kamu?
Aan :	Ya kalau melatih bahasa inggris dampaknya ya ada sedikit karena kalau bermain <i>mobile legends</i> ini di dalam <i>gamenya</i> kita ada mendapatkan pengaturan bahasa jadi ketika aplikasinya belum diatur dalam pengauran bahasa terdapat yang namanya bahasa asing yaitu bahasa inggris. Dimana bahasa inggrisnya itu walaupun ringan seperi bahasa <i>attack</i> (menyerang), <i>retreat</i> (mundur) seperti hal-hal itu sih kita bisa menambah wawasan walaupun hanya kemungkinan kecil. Mungkin kalau di <i>game mobile legend</i> bahasa inggrisnya ya seperti ini tidak tahu kalau di <i>game</i> lain kemungkinan berbeda.
Peneliti :	Terus efek baiknya bagi pendidikan kamu?
Aan :	Kalau di pendidikan bisa-bisa saja tergantung mata kuliahnya membutuhkan bahasa inggris yang bagaimana. Karena kalau berbicara bahasa inggris ini ya kita kurang tahu juga apa kebutuhan tadi tapi sedikit dapatlah pengetahuan dalam bahasa inggris saat bermain <i>mobile legends</i> .
Peneliti :	Jadi pernah tidak kamu terapkan bahasa inggris kamu kepada lingkungan luar misalnya dalam lingkungan keluarga?

Aan :	Masih belum, karena saya anggap bahasa inggris tadi cuma dalam <i>game</i> . Kalau seperti bahasa inggris yang menanyakan sudah makan, kita mau pergi kemana, karena di dalam <i>game mobile legends</i> ini cuma beberapa kata saja kayak kamu lagi ngapain itu tidak ada bahasa inggrisnya, ya tadi kayak <i>attack</i> , <i>retreat</i> gitu aja bahasa inggris yang sering di <i>mobile legends</i> .
Peneliti :	2. Bagaimana kamu bisa menjadi lebih kreatif dan imajinatif ketika bermain <i>game mobile legends</i> : <i>bang bang</i> ?
Aan :	Ya kalau kreatif di dalam <i>game mobile legends</i> ini bermacam-macam ada yang namanya <i>hero</i> , kalau kita mainkan <i>heronya</i> kita bisa mengekspresikan kreatifitas kita disitu, kalau misalnya di kehidupan luar kita tidak bisa menunjukkan isinya tetapi kita bisa menunjukkan peran kita dengan <i>hero</i> yang kita pakai mengkreatifitaskannya dalam <i>mobile legends</i> .
Peneliti :	Terus segi kreafitas dan imajinatif yang seperti apa?
Aan :	Seperti kita suntuk, ya bermain <i>mobile legends</i> karena saya salah satu pemain juga. Kalau lagi sendiri atau galau dengan main <i>game mobile legends</i> ini ide-ide kita muncul karena <i>gamenya</i> sangat menantang dan imajinasi kitapun berjalan misalnya di dalam <i>game</i> bagaimana cara menggunakan <i>heronya</i> . Bermain <i>mobile legends</i> inikan membutuhkan imajinasi bagaimana caranya kita bisa menang juga.
Peneliti :	3. Bagaimana ada tidak manfaat dari bermain <i>game mobile legends</i> : <i>bang bang</i> untuk menambah pengalaman kamu dalam hal teknologi terkhusus media <i>online</i> yang menggunakan internet?

Aan :	Ya kalau dampak postifnya menggunakan media <i>online</i> ada sih, ada yang namanya kemajuan soalnya di <i>game mobile legedns</i> ini bisa mengaktifkan <i>chat</i> suara aktif secara jarak jauh misalnya kita bermain di Amplas dan kawan saya bermain di Padang Bulan kita bisa berbicara di <i>game</i> tersebut. <i>Gamenya</i> juga sangat canggih tidak hanya <i>chat</i> tapi suara juga bisa. Memenuhi kebutuhan dibidang <i>online</i> soalnya <i>universal</i> juga di Asia Tenggara.
Peneliti :	Pengalaman yang seperti apa?
Aan :	Ya pengalamannya pernah ikut <i>tournament</i> walaupun tidak menang, pengalaman jumpa dengan kawan dari berbagai daerah salah satunya dengan bermain <i>game</i> ini bisa menambah teman atau jaringan.
Peneliti :	4. Bagaimana kamu melakukan komunikasi dengan teman atau orang lain di dalam <i>game mobile legends:bang bang?</i>
Aan :	Seperti mengajak main bareng dengan mengetik pesan atau bisa via suara tadi bahkan bisa mengundang bermain bersama ataupun bisa diundang oleh teman dan orang lain yang kita tidak kenal contoh berkomunikasi di <i>game mobile legends</i> ini.
Peneliti :	Terus sistem berkomunikasi gimana?
Aan :	Ya dengan chat suara bisa kita gunakan ketika memulai permainnya, bisa chat juga bahkan bisa meninggalkan pesan untuk bermain lagi <i>ronde</i> kedua, tapi seringnya saya komunikasi dengan <i>chat</i> sih diketik.
Peneliti :	5. Bagaimana kamu bisa mengrilekskan pikiran hanya dengan bermain <i>game mobile legends:bang bang?</i>

Aan :	Cara mengrilekskan pikiran gampang aja, bagi yang sudah kecanduan <i>mobile legends</i> akan paham pasti yang pas dalam bermain, salah satunya di <i>mobile legends</i> ini tidak boleh diganggu karena <i>game</i> ini bermain secara <i>online</i> dan ada namanya memburu bintang atau menaikkan <i>rank</i> jadi kalau bintangnya turun ada kesan tersendiri kayak kesal apalagi diganggu oleh kawan bisa saja itu emosi atau tidak terkendali. Terkadang ada yang berpikir untuk menaikkan <i>rank</i> harus menghabiskan data internet ya itulah tadi sebagai hiburan, hiburan ketika suntuk tapi saya tidak sampai kecanduan atau meninggal saat main <i>mobile legends</i> , mainnya pas selir waktu saja ketika kosong tidak ada aktifitas.
Peneliti :	6. Bagaimana cara kamu berkonsentrasi saat bermain <i>game mobile legends:bang bang?</i>
Aan :	Ya melalui yang tadi jangan diganggu, kalau diganggu ketika bermain <i>game mobile legends</i> sangat fatal di ibaratkan lagi berimajinasi, berperang walaupun secara logika cuma main telepon seluler tekan sana tekan sini yang perangnya di dalam <i>game</i> tersebut tapi saya berimajinasi seperti saya di dalam <i>game</i> itu, misalnya juga pas main di senggol dengan sengaja biar hilang konsentrasi tadi.
Peneliti :	Apakah cuma gangguan dari orang saja bisa merusak konsentrasi?
Aan :	Ketika lagi bermain di telepon sangat mengganggu membuat kita menjadi tidak nyaman, salah satunya lagi jaringan juga atau kartu paket habis.
Peneliti :	7. Bagaimana bisa terjadinya kosa kata kasar dalam melakukan komunikasi yang terjadi di dalam <i>game mobile legends:bang bang?</i>

Aan :	Karena salah satu ketika bermain mendapatkan tim yang bocah dalam istilah <i>mobile legendsnya nub</i> yang ketika bermain dia <i>afk</i> (keluar sendiri dari permainan) jadi yang seharusnya 5 orang jadi tinggal 4 orang itu bisa terjadi ketidaksabaran dengan pemain lain dengan mengeluarkan kata-kata tidak layak, menjatuhkan kawan, menyindir contoh lainnya bermain tidak bagus sehingga mengundang kosa kata kasar tadi.
Peneliti :	Apakah kamu salah satu yang berkata kasar?
Aan :	Mungkin pernah, apalagi hampir menang tiba-tiba kawan bertingkah jadi wajar karena sudah hilang kendalikan tidak tahu mau ngapain bisalah keluar kalimat neraka itu tadi.
Peneliti :	8. Bagaimana tanggapan kamu tentang seseorang yang bermain <i>game mobile legends:bang bang</i> yang sudah mengalami kecanduan?
Aan :	Seharusnya dikurangilah dalam bermain <i>game mobile legends</i> ini karena dapat dikatakan menyia-nyiakan waktu.
Peneliti :	Apakah kamu salah satu yang mengalami kecanduan tadi?
Aan :	Belum kalau saya bermain hanya setengah jam saja paling lama 1 jam-an tapi kalau lagi suntuk iasanya pun cuma sekali bermain habis itu ya sudah.
Peneliti :	Apakah kamu pernah membolos pelajaran kampus demi bermain <i>game</i> ?
Aan :	Belum kepikiran hanya perkara bermain <i>game</i> sampai harus membolos pelajaran.
Peneliti :	9. Bagaimana bisa kamu terlalu fokus terhadap <i>game mobile legends:bang bang</i> sehingga dapat melupakan interaksi dan hubungan sosial dengan orang lain?

Aan :	Belum ada melupakan interaksi sosial dengan orang lain. Malah bagi saya dapat meningkatkan interaksi sosial misalnya kawan-kawan yang tidak kenal bisa menjadi kenal lewat <i>mobile legends</i> , apalagi kalau di lingkungan sekitar kita bahkan bisa meningkatkan interaksi sosial menjadi positif karena ketika ingin main bareng kita bisa berkumpul dan bersenda gurau saling bertukar informasi.
Peneliti :	10. Bagaimana kamu bisa merasa cukup boros dalam segi waktu dan ekonomi ketika bermain <i>game mobile legends:bang bang?</i>
Aan :	Tidak terlalu borosnya dalam segi ekonomi masih standart, kadang bisa menggunakan <i>wifi</i> mencari tempat yang bisa dimanfaatkan misalnya di warung kopi, walaupun beli kartu paket tidak terlalu banyak membuang data game ini.
Peneliti :	Berapa jam sehari waktu untuk bermain game?
Aan :	Dalam sehari setengah jam atau satu jam mainnya.
Peneliti :	Apakah kamu bermain pagi, siang, malam?
Aan :	Kalau menentukan waktunya tidak tentu dimana lagi suntuk bisa bermain kapan saja. Terkadang mainnya setiap hari atau tidak jarak dua hari baru bermain.
Peneliti :	Membeli kartu paket uangnya darimana?
Aan :	Saat ini masih kerja jadi mampu membelinya karena kalau masih berharap sama orang tua untuk membeli kartu paket lucu juga menghabiskan uang orang tua untuk main <i>game</i> , karena kita juga lagi kerja jadi kita yang cari dan habiskan tidak masalah.
Peneliti :	11. Bagaimana seringkah kamu mengabaikan nasihat orang tua atau orang lain saat bermain <i>game mobile legends:bang bang?</i>
Aan :	Belum ada sama sekali kalau nasihat itu terabaikan.
Peneliti :	12. Bagaimana adakah gangguan tidur yang kamu alami saat bermain <i>game mobile legends:bang bang?</i>

Aan :	Ada, misalnya tidur paling lama jam 11.00 malam jadi jam 12.00 malam karena kadang <i>game mobile legends</i> ini kayak ingin kita mainkan terus, terkadang juga jam tidurnya bisa setengah satu-an pagi.
Peneliti :	Begadangnya setiap hari?
Aan :	Tidak setiap hari tapi pernahlah sampai subuh bukan karena main <i>mobile legends</i> saja terkadang lagi bercerita sama kawan.
Peneliti :	Sudah berapa lama main <i>game mobile legends</i> ?
Aan :	Tidak sampai setahunan maaf aktif kembali setahun sempat tidak aktif karena dihapus terus <i>download</i> lagi kalau dibilang sudah berapa lama ada mau dua tahunan tapi kalau aktif yang bermainnya setahunan sudah ada.