

**ANALISIS DESKRIFTIF PERILAKU KOMUNIKASI MAHASISWA
ORGANISASI DAERAH IKATAN MAHASISWA KABUPATEN SUBANG
(IMKS CIREBON) YANG KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE**

LEGEND

SKRIPSI



Disusun Oleh:

RONA FIKI RAMDANI

NIM. 1415302069

**IAIN
SYEKH NURJATI
CIREBON**

**JURUSAN KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON**

2023

ABSTRAK

“ANALISIS DESKRIFTIF PRILAKU KOMUNIKASI MAHASISWA ORGANISASI DAERAH IKATAN MAHASISWA KABUPATEN SUBANG (IMKS CIREBON) YANG KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND”.

Rona Fiki Ramdani 1415302069,

Manusia adalah makhluk sosial, manusia sebagai individu tidak akan mampu hidup sendiri tanpa bergantung pada manusia lainnya. Bentuk dari proses sosial bisa memanfaatkan teknologi yang ada di sekitar. Beberapa diantaranya yaitu berkomunikasi di dalam game online, banyak remaja yang bermain game online hanya untuk kesenangan, tak terkecuali seorang mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan di atas, maka pertanyaan peneliti yang di ajukan oleh peneliti ialah (1) Bagaimana profil masing-masing anggota yang kecanduan *game online mobile legend* di organisasi daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon); (2) Bagaimana perilaku komunikasi verbal dan nonverbal mahasiswa organisasi daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon) yang kecanduan *game online mobile legend*; (3) Bagaimana dampak positif dan negatif mahasiswa yang kecanduan *game online mobile legend* di organisasi daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon).

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui dampak dari mahasiswa yang kecanduan game online (2) Mengetahui perilaku komunikasi mahasiswa Organisasi Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS) Cirebon yang kecanduan *game online mobile legend*; (3) Meningkatkan keaktifan mahasiswa Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS) Cirebon dalam berorganisasi .

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Pendekatan interaksi simbolik dengan penyajian analisis secara deskriptif. Sumber data terdiri dari data primer yaitu mahasiswa dan data sekunder yaitu anggota aktif Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS) Cirebon. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan observasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap, yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Dari penelitian ini ditemukan bahwa kecanduan *game online mobile legend* pada mahasiswa di Organisasi Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS) Cirebon disebabkan oleh beberapa faktor sosial dari sesama anggota organisasi sekitar pecandu *game*. Hal yang menarik dalam penelitian ini adalah (1)profil informan yang bermain game online (2)perilaku komunikasi mahasiswa yang kecanduan *game online* mulai dari, (a)berkata kasar yang ditimbulkan oleh mahasiswa yang bermain *game*, (b) malas, dan dampak positif seperti (a) bertambah banyaknya teman di luar daerah yang tidak pernah kita kunjungi dan (b) untuk menghilangkan rasa bosan dan stres ketika banyak nya kegiatan di sekitar kampus. (3) dampak positif dan negatif yang membuat mahasiswa kurangnya interaksi sesama anggota berdampak pada tidak aktifnya pecandu untuk mengikuti kegiatan. Mulai dari renggangnya hubungan antara sesama anggota organisasi membuat kurang aktifnya mahasiswa,

Kata Kunci: ***Komunikasi Interpersonal, Game Online, Mahasiswa, Kecanduan.***

ABSTRACT

"DESCRIPTION ANALYSIS OF STUDENT COMMUNICATION BEHAVIOR OF THE REGIONAL STUDENT ORGANIZATION OF SUBANG DISTRICT (IMKS CIREBON) ADDICTED TO MOBILE LEGENDS ONLINE GAMES".

Rona Fiki Ramdani 1415302069,

Humans are social creatures, humans as individuals will not be able to live alone without depending on other humans. The form of the social process can take advantage of the technology that is around. Some of them are communicating in online games, many teenagers who play online games just for fun, including a student.

Based on the background of the problem described above, the research questions posed by the researcher are (1) What is the profile of each member who is addicted to mobile legend online games in the regional organization of the Subang Regency Student Association (IMKS Cirebon); (2) How is the verbal and nonverbal communication behavior of students from the Subang Regency Student Association (IMKS Cirebon) who are addicted to the mobile legend online game; (3) What are the positive and negative impacts of students who are addicted to online mobile legend games in the regional organization of the Subang Regency Student Association (IMKS Cirebon).

This study aims to (1) determine the impact of students who are addicted to online games (2) determine the communication behavior of students of the Subang Regency Student Association (IMKS) Cirebon who are addicted to mobile legend online games; (3) Increasing the activeness of the Subang Regency Student Association (IMKS) Cirebon students in organizing.

The type of research used is qualitative research. Symbolic interaction approach with descriptive analysis presentation. Data sources consist of primary data, namely students and secondary data, namely active members of the Subang Regency Student Association (IMKS) Cirebon. Data collection techniques using interview and observation techniques. The data analysis technique uses the Miles and Huberman model, which consists of three stages, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing.







From this study it was found that the addiction to online mobile legend games in students at the Subang Regency Student Association (IMKS) Cirebon was caused by several social factors from fellow members of the organization around game addicts. The interesting things in this study are (1) the profile of informants who play online games (2) the communication behavior of students who are addicted to online games ranging from, (a) harsh words caused by students playing games, (b) lazy, and the positive impact such as, (a) increasing the number of friends outside the area that we have never visited and (b) to relieve boredom and stress when there are many activities around campus. (3) the positive and negative impacts that make students lack of interaction among members have an impact on the inactivity of addicts to participate in activities. Starting from the tenuous relationship between fellow members of the organization making students less active,

Keywords: Interpersonal Communication, Online Games, Students, Addiction

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “ANALISIS DESKRIFTIF PERILAKU KOMUNIKASI MAHASISWA ORGANISASI DAERAH IKATAN MAHASISWA KABUPATEN SUBANG (IMKS CIREBON) YANG KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND” oleh rona fiki ramdani, Nim. 1415302069, telah dimunaqosahkan pada hari

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Panitia Munaqosah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan H. Aan Mohamad Burhanudin, MA NIP. 19740508 200901 1 012	21/02 2023	
Sekretaris Jurusan Asriyanti Rosmalina, M. Ag NIP. 19760331 200710 2 004	22/12 2022	
Penguji I Cartono M. Kom.I NIP. 32017011 986070 8 101	18/12 2022	
Penguji II Dr. Anwar Sanusi, M. Ag NIP. 19710501 200003 1 004	22/12 2022	
Pembimbing I Dr. Arief Rachman, S.sos, M,si NIP. 19690927 200003 1 003	18/12 2022	
Pembimbing II H. Aan Mohamad Burhanudin, MA NIP. 19740508 200901 1 012	21/02 2023	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah



Dr. Haram, M. Ag
NIP. 19670721 200312 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS DESKRIFTIF PERILAKU KOMUNIKASI MAHASISWA
ORGANISASI DAERAH IKATAN MAHASISWA KABUPATEN SUBANG
(IMKS CIREBON) YANG KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND**


Oleh :


RONA FIKI RAMDANI
NIM : 1415302069

Menyetujui:

Pembimbing I


Pembimbing II


Dr. Arief Rachman, S.sos, M. Si
NIP. 19690927 200003 1 003


H. Aan Mohamad Burhanudin, MA
NIP. 19740508 200901 1 012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kpi


H. Aan Mohamad Burhanudin, MA
NIP. 19740508 200901 1 012

NOTA DINAS

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
di
Cirebon

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi berikut ini.

Nama : Rona Fiki Ramdani

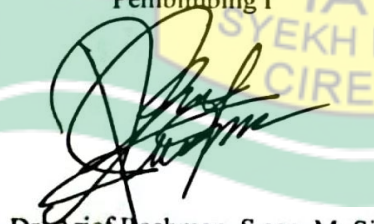
Nim : 1415302069

Judul : Analisis Deskriptif Perilaku Komunikasi Mahasiswa Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks Cirebon) Yang Kecanduan Game Online Mobile Legend

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Syekh Nurjati Cirebon untuk di munaqosyahkan.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Dr. Arief Rachman, S.sos, M. Si
NIP. 19690927 200003 1 003

Pembimbing II



H. Aan Mohamad Burhanudin, MA
NIP. 19740508 200901 1 012

PERNYATAAN OTENSITAS TULISAN

Bismillahirrahmaanirrahim

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rona Fiki Ramdani

NIM : 1415302069

Judul : Analisis Deskriptif Perilaku Komunikasi Mahasiswa Organisasi Daerah Ikatatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks Cirebon) Yang Kecanduan Game Online Mobile Legend.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S-1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun seluruh isinya merupakan karya plagiat, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

IAIN
SYEKH NURJATI
CIREBON

Cirebon, 15 Juni 2022


METERAI
TEMPEL
Rp. 10.000
Rona Fiki Ramdani
NIM. 1415302069

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini akan penulis persembahkan untuk :

1. Teruntuk keluarga. Yang pertama Orang Tua, Bapak dan Ibu terimakasih untuk semuanya yang tak terbatas, yang tak mungkin bisa dibalas oleh anakmu ini. Maaf jika belum bisa menjadi anak yang diharapkan, semoga dengan selesainya dijenjang pendidikan ini bisa membuat bapak dan ibu bangga. Hanya Do'a yang bisa anakmu ini panjatkan semoga selalu di berikan rizki dan kesehatan dan selalu dirahmati oleh Allah SWT. Terimakasih juga untuk kakak yang telah memberi semangat, dan menjadi orang tua untuk adik-adik semuanya. Teruntuk adik-adikku Fina Ferliana Sholehatun. Mas sayang kalian.
2. Terimakasih juga untuk orang yang sampai saat ini masih sabar menemani perjalanan hidup saya dari tahun 2018. Terimakasih kepada Vergy Hegarwati Sari, telah sabar menghadapi semua sifat dan perilaku yang masih banyak kurangnya ini. Jangan pernah bosan untuk selalu menemani perjalanan hidup saya saat ini dan seterusnya. Semoga kelancaran dan kemudahan selalu membersamai hubungan kita. Amiinnn.☺
3. Terimakasih juga untuk sahabat-sahabat seperjuangan semasa kuliah. Fahrurrozi, Oktavian Rinaldi, Fajar Saefullah. Teman kampus yang telah mendahului ke jenjang yang lebih jauh.
4. Terimakasih juga untuk anggota-anggota IMKS Cirebon yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, Adriansya, Rahmatullah, Febi, Ghifar, Mang Toto, Mang Zaky. Meskipun selalu sibuk, tapi terimakasih atas segala bantuan dan pertolongan yang diberikan dikala suka maupun duka.
5. Terimakasih juga untuk seluruh penasehat, demisioner dan seluruh anggota Imks Cirebon tempat dimana banyak sekali mendapatkan ilmu dan pengalaman tentang organisasi untuk menjadi bekal di kehidupan setelah lulus dari perkuliahan ini.

6. Terimakasih juga untuk keluarga KPI B 2015, Atas beberapa tahun kebersamaan kita. Semoga kita tetap bisa silaturahmi walaupun jarak yang memisahkan kita.
7. Terimakasih juga untuk semua dosen KPI, Pembimbing Akademik dan Pembimbing Skripsi.
8. Terimakasih untuk seluruh keluarga besar dan alumni Jurusan KPI.



RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Rona Fiki Ramdani lahir di Subang pada tanggal 09 Desember 1996. Penulis adalah anak ke dua dari tiga bersaudara. Putra dari Bapak Suparno Bayu Saputro dan Ibu Tarmi. Beralamat Di Ds. Cinangsi Kec. Cibogo Kab. Subang

Email: Vhicky51@gmail.com

Adapun riwayat pendidikan yang pernah ditempuh adalah:

1. SDN 2 CIBOGO tahun 2003-2009
2. MTS Putra 1 tahun 2009 – 2012
3. MAN Buntet Pesantren Cirebon 2012 – 2015
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam tahun 2015 – Sekarang.

Selain itu, selama menjadi mahasiswa penulis juga aktif dalam beberapa organisasi di dalam dan luar kampus, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Anggota Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS) Cirebon 2016-2018
2. Koordinator Infokom Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS) Cirebon Periode 2018
3. Pembina Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS) Cirebon Periode 2019 hingga sekarang

MOTTO

*TETAP SANTAI MESKIPUN
BESOK BANYAK MASALAH*



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Analisis Deskriptif Perilaku Komunikasi Mahasiswa Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks Cirebon) Yang Kecanduan Game Online Mobile Legend**

”. Berkat pertolongan serta nikmat yang diberikan oleh Allah SWT. penulis dapat melewati rintangan dan tantangan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan pada junjungan kita, yaitu Nabi Muhammad SAW. beserta keluarganya, sahabat-sahabatnya dan semoga sampai kepada kita semua selaku umatnya. Aamiin Allahumma Aamiin.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) pada jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk teman-teman di jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Dalam penyusunan skripsi ini, tentu saja tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak yang sangat membantu penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Sumanta, M. Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Hajam, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adan dan Dakwah (FUAD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak H. Aan Mohamad Burhanudin, MA, selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon Dan Dosen Pembimbing II
4. Ibu Asriyanti Rosmalina, M. Ag, selaku Sekertaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
5. Bapak Dr. Arief Rachman, S.sos, M. Si, selaku Dosen Pembimbing Skripsi I.

6. Orang tua saya, Bapak Suparno Bayu Saputro, dan Ibu Tarmi, kakak saya Bayu Arifiansyah, kakak ipar saya Ayu Indah Lestari, beserta adik saya Fina Ferliana Sholehatus dan keponakan saya Hanna Amelia Moemtazah.
7. Rekan seperjuangan mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2015
8. Informan dari Organisasi Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS) Cirebon

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih banyak kepada berbagai pihak yang turut memberikan dukungan, semoga Allah SWT. senantiasa membalas setiap dukungan yang diberikan kepada penulis, Aamiin Allahumma Aamiin.

Penulis berharap siapapun yang membaca skripsi ini semoga mampu mengambil ilmu yang ada didalamnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat menambah ilmu pengetahuan, Aamiin Allahumma Aamiin.

Cirebon, 20 Juni 2022

Penulis



IAIN
SYEKH NURJATI
CIREBON

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
NOTA DINAS	vi
PERNYATAAN OTENSITAS TULISAN	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	x
MOTTO	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
1. Identifikasi Masalah	7
2. Batasan Masalah	8
3. Rumusan Masalah	8
B. Tujuan Penelitian	8
C. Kegunaan Penelitian	8
1. Kegunaan Teoritis	8
2. Kegunaan Praktis	9
D. Tinjauan Pustaka	9
E. Tinjauan Teori	13
F. Metode Penelitian	16
1. Jenis Penelitian	16
2. Pendekatan Penelitian	16
3. Teknik Pengumpulan Data	18
4. Teknik analisis data	19
5. Teknik penentuan narasumber	20
G. Sistematika Penulisan	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	22
A. Komunikasi	22
1. Definisi Komunikasi	22

2.	Komunikasi Verbal Dan Non Verbal	25
B.	Komunikasi Antarpribadi	25
1.	Pengertian Komunikasi Antarpribadi	25
2.	Ciri-Ciri Dari Komunikasi Antar Pribadi Yang Efektif	29
3.	Peranan Komunikasi Antar Pribadi	31
4.	Sifat-Sifat Dari Komunikasi Antar Pribadi	32
5.	Hubungan Konsep Diri Dalam Komunikasi Antar Pribadi	33
6.	Komunikasi Antar Pribadi Yang Efektif	33
C.	Game Online	35
1.	Pengertian Game Online	35
2.	Jenis-Jenis Game Online	36
3.	Sejarah Game Online	37
D.	Game Online Mobile Legend	39
	Pengertian Game Online Mobile Legend	39
E.	Kecanduan Game Online	40
1.	Pengertian Kecanduan	40
2.	Pengertian Kecanduan Game Online	40
3.	Faktor-Faktor Kecanduan Game Online	40
4.	Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa	43
5.	Dampak Kecanduan Game Online	43
F.	Cara mengatasi game online	47
	BAB III Metodologi Dan Deskripsi Objek Penelitian	50
A.	Metodologi Penelitian	50
B.	Sumber Data	52
C.	Tempat Dan Waktu Penelitian	52
D.	Penentuan Sumber Informasi	54
E.	Teknik Pengumpulan Data	55
F.	Teknik penentuan narasumber	58
G.	Teknik Analisi Data	58
H.	Deskripsi objek penelitian	61
	BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A.	HASIL PENELITIAN	75
1.	Perilaku Komunikasi Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Mobile Legend	75

2. Perilaku Mahasiswa Pecandu <i>Game Game Online Mobile Legend</i> Di Organisasi Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks) Cirebon.....	
.....83	
a. Dampak Negatif Pada Perilaku Dan Keaktifan Mahasiswa Organisasi Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks) Cirebon	84
b. Dampak Positif Perilaku Dan Keaktifan Mahasiswa Organisasi Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks) Cirebon	92
c. Mengatasi Mahasiswa Yang Kecanduan <i>Game Online Mobile Legend</i>	96
B. PEMBAHASAN	
Mahasiswa Yang Kecanduan <i>Game Online</i> Di Organisasi Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks) Cirebon	97
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Implikasi	105
C. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	109

