

PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME

MOBILE LEGEND

(Studi Kasus pada Komunitas Pemain Game Mobile Legend di IAIN Kediri)

SKRIPSI

Ditulis Guna Memenuhi Persyaratan Dalam Pembuatan Skripsi Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S. Sos)



Oleh:

TOTO WIRANTO

933.506.316

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME
*MOBILE LEGEND***

(Studi Kasus pada Komunitas Pemain Game Mobile Legend di IAIN Kediri)

SKRIPSI

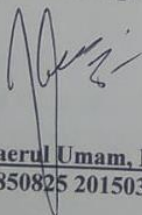
Disusun oleh:

TOTO WIRANTO
9.335.063.16

Telah disetujui oleh:

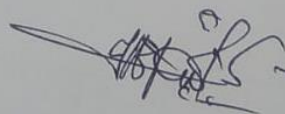
Kediri, 08 Juli 2022

Pembimbing I



Dr. Khaerul Umam, M.Ud.
NIP. 19850825 201503 1 003

Pembimbing II



Citra Orwela, M.I.Kom.
NIP. 19860728 201801 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME *MOBILE LEGEND*

(Studi Kasus pada Komunitas Pemain Game Mobile Legend di IAIN Kediri)

SKRIPSI

TOTO WIRANTO

9.335.063.16

Telah diujikan didepan sidang Munaqosah Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Kediri pada Tanggal, 08 Juli 2022

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Ropingi, M.Pd.

NIP: 19720626 199903 1 002 (.....)

2. Penguji I

Dr. Khaerul Umam, M.Ud

NIP: 19850825 201503 1 003 (.....)

3. Penguji II

Citra Orwela, M.I.Kom.

NIP : 19860728 201801 2 001 (.....)

Kediri, 08 Juli 2022



Dr. A. Halil Thahir, M.HI

NOTA DINAS

Kediri, 08 Juli 2022

Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel No. 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan untuk membimbing
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

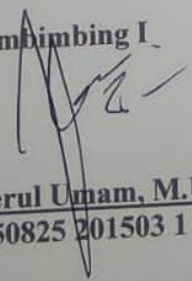
Nama : TOTO WIRANTO
NIM : 933.506.316
Judul : PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN
GAME (Studi Kasus pada Komunitas Pemain Game Mobile Legend di
IAIN Kediri)

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat
bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan
ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-I).

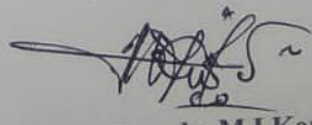
Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan
harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqasah. Demikian agar
maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Dr. Khaerul Umam, M.Ud.
NIP. 19850825 201503 1 003

Pembimbing II


Citra Orwela, M.I.Kom.
NIP. 19860728 201801 2 001

NOTA BIMBINGAN

Kediri, 08 Juli 2022

Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel No. 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

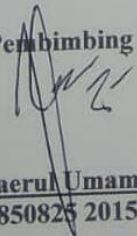
Memenuhi permintaan Bapak Dekan untuk membimbing
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : TOTO WIRANTO
NIM : 933.506.316
Judul : PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN
GAME (Studi Kasus pada Komunitas Pemain Game Mobile Legend di
IAIN Kediri)

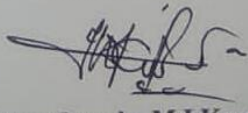
Setelah diperbaiki materi dan susunannya sesuai dengan
beberapa petunjuk dan tuntutan yang diberikan dalam sidang
Munaqosah yang dilaksanakan pada tanggal 08 Juli 2022 kami dapat
menerima dan menyetujui hasil perbaikannya. Demikian agar maklum
adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Dr. Khaerul Umam, M.Ud.
NIP. 19850825 201503 1 003

Pembimbing II


Citra Orwela, M.I.Kom.
NIP. 19860728 201801 2 001

HALAMAN MOTTO

إِنَّ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ كَانَتْ لَهُمْ جَنَّاتُ الْفِرْدَوْسِ نُزُلًا (١٠٧)

“Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan beramal shaleh, bagi mereka adalah surga firdaus menjadi tempat tinggal” (Q.S. Al- Kahfi 18 : 107)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menghaturkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karya sederhana ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, yang memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan do'anya kepada saya. Tidak mungkin saya dapat menyelesaikan tanpa senyum yang selalu membuat saya segera menyelesaikan penelitian ini.
2. Sahabat-sahabat saya dan teman-teman seperjuanganku yang tidak dapat kusebutkan satu persatu.
3. Civitas Akademika dan Almamaterku IAIN Kediri. Dosen Pembimbing skripsi dan dosen mata kuliah yang pernah saya tempuh selama belajar di kampus.



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
PERPUSTAKAAN

Jl. Sunan Ampel No. 07 Ngronggo Kota Kediri
E-Mail: perpustakaan@iainkediri.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : TOTO WIRANTO
NIM : 933506316
Fakultas/Jurusan : Ushulu ddin / KPI
E-mail address : totowiranto0401@gmail.com
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi Tesis Disertasi
 Lain-lain (.....)

Judul Karya Ilmiah : PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME
MOBILE LEGEND (studi kasus pada komunitas pemain Game
mobile legend di IAIN KEDIRI)

Dengan ini menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan IAIN Kediri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah tersebut diatas beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan IAIN Kediri berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Kediri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Kediri, 22 Desember 2022

Penulis

(TOTO WIRANTO)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Toto Wiranto, Dosen Pembimbing : Dr. Khaerul Umam, M.Ud. dan Citra Orwela M.I.Kom. Proses Komunikasi Interpersonal Pemain Game (Studi Kasus pada Komunitas Pemain Game Mobile Legend di IAIN Kediri), Komunikasi dan Penyiaran Islam, Ushuluddin, IAIN Kediri, 2021.

Kata Kunci: Komunikasi, Interpersonal, Lagu, Game.

Dalam berkomunikasi tentunya memiliki tata cara dan aturan, sehingga manusia harus bisa menerapkan aturan dan etika dalam berkomunikasi agar setiap apa yang hendak ia sampaikan dapat dengan mudah dicerna oleh lawan komunikasinya. Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana proses komunikasi interpersonal pemain game *Mobile Legend* di IAIN Kediri?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yakni prosedur pemecahan masalahnya diselidiki dengan melukiskan atau menggambarkan subyek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta- fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Penelitian ini dilakukan di IAIN Kediri. Peneliti juga melakukan *document research* sebagai teknik pengumpulan data, menelaah dan mengkaji buku, majalah, internet, dan literature - literatur lainnya yang memiliki relevansi dengan materi dalam penelitian ini.

Model Komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi para pemain *game online Mobile Legends* adalah Model Komunikasi Schramm dan Model Komunikasi Seiler. Model Schram terbentuk ketika antar anggota kelompok pemain melakukan komunikasi satu sama lain dalam bertukar informasi pada saat memulai bermain *game*. Sedangkan model Seiler terbentuk dari tindakan proses komunikasi pemain yang terjadi antar anggota kelompok. Model ini menggambarkan bahwa siapa saja dapat secara bersamaan menjadi seorang penerima pesan dan dapat juga sebagai seorang pengirim pesan. Model ini menekankan pentingnya balikan dan pentingnya faktor lingkungan dalam proses komunikasi.

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah rabbil'alamin, kami panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Proses yang panjang telah penulis lalui untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini. Penulis mengakui, tanpa bantuan dari pihak-pihak terkait, skripsi dengan judul "PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME (Studi Kasus pada Komunitas Pemain Game Mobile Legend di IAIN Kediri)" ini tidak akan terselesaikan. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala hormat, terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. H. Nur Chamid, MM selaku Ketua IAIN Kediri.
2. Dr. Moh. Asror Yusuf, M. Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri.
3. Dr. Khaerul Umam, M.Ud dan Citra Orwela M.I.Kom selaku pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan dan arahannya kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Kediri.
5. Kedua orang tua penulis yang selalu tulus mendoakan serta sabar memberikan dorongan kepada penulis, serta kedua saudara saya beserta istri dan suami serta anak-anaknya.
6. Semua anggota keluarga besar Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Kediri.
7. Teman-teman seperjuangan Prodi KPI angkatan 2016 dan keluarga besar KPI IAIN Kediri, atas dukungan, bantuan dan candaannya.

Pada akhirnya, penulis sadari betapa banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, akan tetapi dengan harapan yang sangat besar semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya penulis.

Peneliti hanya dapat mengucapkan terima kasih dan semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Yang Maha Kuasa. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu saran dan tegur sapa yang membangun selalu peneliti nantikan demi perbaikan di masan mendatang.

Kediri, 08 Juli 2022

TOTO WIRANTO

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| NOTA DINAS..... | iii |
| MOTTO | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Konteks Penelitian | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 6 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Kegunaan Penelitian | 6 |
| E. Kajian Pustaka | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 9 |
| A. Pola Komunikasi..... | 9 |
| 1. Pengertian Pola Komunikasi..... | 9 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2. Unsur-unsur Komunikasi | 12 |
| 3. Tujuan Berkomunikasi..... | 14 |
| B. Komunikasi Interpersonal | 15 |
| 1. Pengertian Komunikasi Interpersonal..... | 15 |
| 2. Faktor-Faktor Efektivitas Komunikasi Interpersonal | 16 |
| 3. Proses Komunikasi Interpersonal | 17 |
| 4. Sifat Komunikasi Interpersonal | 18 |
| C. Fenomenologi | 19 |
| 1. Pengertian Fenomenologi | 19 |
| 2. Konsep Dasar Fenomenologi..... | 21 |
| D. Faktor-Faktor yang Mendorong Game Online di Kalangan Mahasiswa | 24 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 21 |
| A. Jenis Penelitian..... | 21 |
| B. Lokasi Penelitian..... | 22 |
| C. Kehadiran Peneliti..... | 22 |
| D. Sumber Data..... | 23 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 23 |
| F. Analisis Data..... | 25 |
| G. Tahap-Tahap Penelitian | 27 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN..... | 29 |
| A. Gambaran Umum Objek Penelitian | 29 |
| 1. <i>Game Mobile Legend</i> | 29 |
| 2. Mahasiswa Pemain Game Online | 30 |
| B. Paparan Data | 37 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1. Evaluasi Komunikasi Interpersonal Pemain Game <i>Mobile Legend</i> di IAIN Kediri..... | 37 |
| 2. Dampak Mahasiswa Mahasiswa IAIN Kediri Bermain <i>Mobile Legends Bang Bang</i> | 48 |
| C. Temuan Penelitian | 52 |
| BAB V PEMBAHASAN | 54 |
| A. Proses Komunikasi Interpersonal Pemain Game <i>Mobile Legend</i> di IAIN Kediri..... | 54 |
| BAB VI PENUTUP | 59 |
| A. Kesimpulan | 59 |
| B. Saran | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 61 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 63 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 | Daftar Informan..... | 22 |
| Tabel 4.1 | Daftar Pemain <i>Mobile Legend</i> | 30 |
| Tabel 4.2 | Waktu bermain <i>Mobile Legend</i> | 39 |
| Tabel 4.3 | <i>Net Lingo</i> dan <i>Net Speak</i> | 46 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.1 | Muhammad Abdurrahman Semester 8 PAI memiliki akun bernama <i>Calvados</i> | 31 |
| Gambar 4.2 | Fadil Muzakki Semester 10 KPI memiliki akun bernama <i>fa_dhil</i> | 32 |
| Gambar 4.3 | Dedi Dwi Hermawan Semester 4 PS. memiliki akun bernama <i>deddy jancukers</i> | 32 |
| Gambar 4.4 | Muhammad Adib Kamil Semeter Akhir HES. memiliki akun bernama <i>Adib Kamil</i> | 33 |
| Gambar 4.5 | Muhammad Ihsan Kholil Semester 6 HKI memiliki akun bernama <i>Galek 99</i> | 33 |
| Gambar 4.6 | Puja Syarif H Semester 10 ES memiliki akun bernama <i>Ktng</i> ... | 34 |
| Gambar 4.7 | M. Mukhlis A Semester 10 ES memiliki akun bernama <i>c'Finn</i> .. | 34 |
| Gambar 4.8 | Mugi Slamet Semester 8 Perbankan Syariah memiliki akun bernama <i>Emeli</i> | 35 |
| Gambar 4.9 | Tasik Nugroho Waluyo Semester 12 PAI memiliki akun bernama <i>EVOS*ZUAN</i> | 36 |
| Gambar 4.10 | Ibnu Chasim R Semester 10 ES memiliki akun bernama <i>Ladusing@6347</i> | 36 |
| Gambar 4.11 | Siswa Bermain <i>Mobile Legends</i> | 38 |
| Gambar 4.12 | Mahasiswa di Kelilingi oleh Mahasiswa yang Buka Pemain..... | 40 |
| Gambar 4.14 | Mahasiswa Bermain <i>Mobile legends</i> Berkumpul..... | 45 |

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Reduksi Data
3. Surat Izin Penelitian
4. Foto Dokumentasi
5. CV

