

202010040311462
Vriovizard Amirul Urzaiz
Prodi Ilmu Komunikasi

**PENGARUH *MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERILAKU
KOMUNIKASI**
**(Studi Pada Remaja Usia 13 -17 Tahun Di Dusun Pendopo Desa Liprak
Kidul Kecamatan Banyuanyar Kabupaten Probolinggo)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Malang
Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh :

Vriovizard Amirul Urzaiz

202010040311462

Dosen Pembimbing :

Sugeng Winarno, S.Sos, M.A.

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026

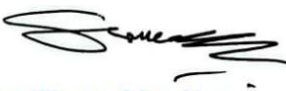
Lembar Pengesahan 1


**PENGARUH MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI
(Studi Pada Remaja Usia 13 -17 Tahun Di Dusun Pendopo Desa Liprak Kidul
Kecamatan Banyuanyar Kabupaten Probolinggo)**


Diajukan Oleh :
VRIOVIZARD AMIRUL URZAIZ
202010040311462

Telah disetujui
Rabu, 10 juni 2026

Pembimbing I


Sugeng Winarno, S.Sos, M.A.

Wakil Dekan I

Dr. Joko Susilo, M.Si.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Novin Farid Stywo Wibowo, M.Si.

Lembar Pengesahan 2

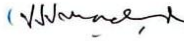

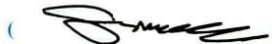
SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

VRIOVIZARD AMIRUL URZAIZ
202010040311462

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan
L U L U S
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (S I) Ilmu Komunikasi
Rabu, 10 juni 2026
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :



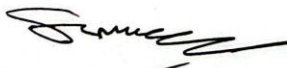

1. Prof. Muslimin Machmud, Ph.D ()
2. Novin Farid Styo Wibowo, M.Si. ()
3. Sugeng Winarno, S.Sos, M.A. ()

Mengetahui
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik







Dr. Joko Susilo, M.Si.







Surat Keterangan Siap Diuji

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG	Nomor : E.6.e/	SURAT KETERANGAN /FISIP-UMM/(sesuaikan bulan daftar sidang dalam romawi)/(tahun daftar sidang)	
		Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:	
	Nama	: Vriovizard Amirul Urzaiz	
	No. Induk Mahasiswa	: 202010040311462	
	Program Studi	: Ilmu Komunikasi	
	Judul Skripsi	: Pengaruh <i>Mobile Legends</i> Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Pada Remaja usia 13-17 Tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuwang, Kabupaten Probolinggo).	
	Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan Siap Diuji . Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih		
	Malang 24 April 2026 Dosen Pembimbing		
	 Sugeng Winarno, S. Sos, MA		
	Kampus I Jl. Bendung 1 Malang, Jawa Timur P: +62 341 581 253 (Hunting) F: +62 341 460 435	Kampus II Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur P: +62 341 581 149 (Hunting) F: +62 341 582 060	Kampus III Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang Jawa Timur P: +62 341 464 319 (Hunting) F: +62 341 463 435 E: webmaster@umm.ac.id


Surat Keterangan Bebas Kuliah

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG	SURAT KETERANGAN	
	Nomor : E.6.e/	/FISIP-UMM/(sesuaikan dengan bulan daftar sidang dalam romawi)/(tahun daftar sidang)
	Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:	
		NAMA : Vriovizard Amirul Urzaiz NIM : 202010040311462 Program Studi : Ilmu Komunikasi
Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester () tahun akademik 20.. / 20.. dan dinyatakan BEBAS KULIAH		
Demikin surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.		
Malang, 24 April 2026 Ketua Program Studi  Novin Farid Styo Wibowo, M.Si		
SURAT PERNYATAAN		
	Kampus I Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 253 (Hunting) F. +62 341 480 435	Kampus II Jl. Bendungan Sulami No 158 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 149 (Hunting) F. +62 341 582 060
		Kampus III Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur P. +62 341 464 218 (Hunting) F. +62 341 480 435 E. webmaster@umm.ac.id

Lembar Persetujuan Skripsi

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG	Lembar Persetujuan Skripsi		
	Nama : Vriovizard Amirul Urzaiz		
	NIM : 202010040311462		
	Jurusan : Ilmu Komunikasi		
	Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik		
	Judul Skripsi : Pengaruh <i>Mobile Legends</i> Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Pada Remaja usia 13-17 Tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo).		
	Disetujui, Pembimbing		
	 Sugeng Winarno, S. Sos, MA		
	Mengetahui, Ketua Prodi Ilmu Komunikasi		
	 Novin Farid Styo Wibowo, M.Si		
	Kampus I Jl. Barisung 1 Malang Jawa Timur P. +62 341 551 252 (Hunting) F. +62 341 460 435	Kampus II Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 149 (Hunting) F. +62 341 582 600	Kampus III Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang Jawa Timur P. +62 341 464 318 (Hunting) F. +62 341 460 433 E. webmaster@umm.ac.id

Surat Pernyataan



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG


Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Vriovizard Amirul Urzaiz

NIM : 202010040311462

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang





Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :
Pengaruh *Mobile Legends* Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Pada Remaja usia 13-17 Tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuwanyar, Kabupaten Probolinggo).
adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.


Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 April 2026

Yang Menyatakan,



Vriovizard Amirul Urzaiz




Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 921 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435


Kampus II
Jl. Bendungan Sulani No 168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 921 140 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

Lembar Persetujuan Deteksi Plagiasi


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29
TENTANG
PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG





**LEMBAR PERSETUJUAN
DETEKSI PLAGIASI**

SKRIPSI/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL:
Pengaruh *Mobile Legends* Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Pada Remaja usia 13-17 Tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo).
Oleh:
Nama : Vriovizard Amirul Urzaiz
NIM : 202010040311462

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,
Malang, 24 April 2026

Pembimbing I/Promotor

Sugeng Winarno, S. Sos, MA
NIP. 10399110354



(*) Coret yang tidak perlu

Kampus I Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur P. +62 341 561 253 (Hunting) F. +62 341 460 435	Kampus II Jl. Bandung-Sulaimi No 188 Malang, Jawa Timur P. +62 341 521 149 (Hunting) F. +62 341 582 060	Kampus III Jl. Raya Togomas No. 246 Malang, Jawa Timur P. +62 341 464 319 (Hunting) F. +62 341 463 435 E. webmaster@umm.ac.id
---	---	--

Tanda Terima Plagiasi



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI Tanda Terima
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG Plagiasi

Nama : Vriovizard Amirul Urzaiz

NIM : 202010090311462

Hasil Plagiasi : $\frac{12}{5} \frac{24}{5} \frac{24}{5}$

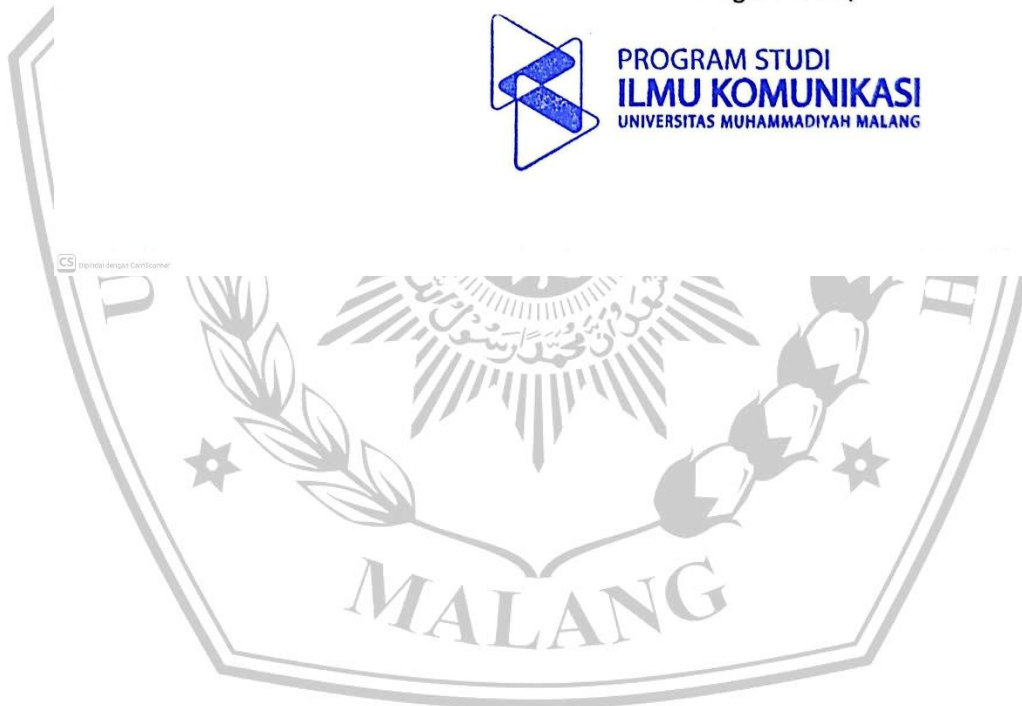
BAB I	50	15		
BAB II	49	10		
BAB III	85	46	29	13

BAB IV	9			
BAB V	13			
BAB VI	47	31	19	

Malang, 3 Juni 2024
Admin Plagiasi Prodi,



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



Berita Acara Bimbingan Skripsi

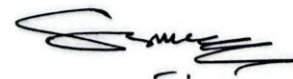
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Vriovizard Amirul Urzaiz
2. NIM : 202010040311462
3. Program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Pengaruh Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi
(Studi Pada Remaja usia 13-17 Tahun di Dusun Pendopo,
Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten
Probolinggo).
6. Dosen Pembimbing : Sugeng Winarno, S. Sos, MA
7. Kronologi Bimbingan

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
18 April 2024	Pengajuan Judul "Pengaruh Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Pada Remaja usia 13-17 Tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo).	
21 September 2024	Pengajuan BAB I – III	
9 Desember 2024	ACC BAB I – III	
20 Desember 2024	Seminar Proposal	
22 September 2025	Pengajuan BAB IV – VI	
21 November 2025	ACC BAB IV – VI	
21 November 2025	ACC Abstrak	
27 November 2025	Seminar Hasil	

Malang, 27 November 2025

Dosen Pembimbing



Sugeng Winarno, S. Sos, MA

Berita Acara Seminar Hasil

BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN SKRIPSI

Pada Hari : Kamis

Tanggal : 27 November 2025

Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh :

1. Nama : Vriovizard Amirul Urzaiz
2. NIM : 202010040311462
3. Program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Pengaruh Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Pada Remaja usia 13-17 Tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo).
6. Dosen Pembimbing : Sugeng Winarno, S. Sos, MA
7. Dosen Penguji : Novin Farid Styo Wibowo, M.Si

Seminar Hasil dilakukan secara daring/online melalui platform Zoom Meeting dengan tautan link berikut :

<https://us06web.zoom.us/j/83068008039?pwd=rdJ7gzL4yLseAsoB6Ak7CnJ2B9KpMd.1>

Dihadiri oleh dosen pembimbing, dosen penguji, dan 10 mahasiswa dengan daftar hadir terlampir. Penyajian seminar hasil dinyatakan LULUS.

Malang, 27 November 2025

Dosen Pembimbing

Dosen Penguji



Sugeng Winarno, S. Sos, MA



Novin Farid Styo Wibowo, M.Si

Lampiran Audiens Seminar Hasil

No	Nama	NIM	Program Studi
1.	Emilia Fikni	202010040311545	Ilmu Komunikasi
2.	Muhammad Shahrul Safitra	202010040311471	Ilmu Komunikasi
3.	Yusuf Ferdiansyah	202010040311458	Ilmu Komunikasi
4.	Dedy Robbyanzah	202010040311482	Ilmu Komunikasi
5.	Ershalina Chesaria Ramadhani	202010040311355	Ilmu Komunikasi
6.	Lina Nur Kholiza Arifin	202010040311346	Ilmu Komunikasi
7.	Fitri Dwi Hardiyanti	202010040311228	Ilmu Komunikasi
8.	Agyl Surya Karunia Agung	202010170311004	Manajemen
9.	Sholahuddin Robbani	202010170311002	Manajemen
10.	M. Ikmal Amri Ikhsan	202010310311023	Sosiologi
11.	Finda Anggraini Putri	202010040311424	Ilmu Komunikasi
12.	M. Zaidan Aqili	202010040311445	Ilmu Komunikasi
13.	Muhammad Ihsan Fairuz	202010040311477	Ilmu Komunikasi
14.	Isnaini Indah	202010040311488	Ilmu Komunikasi
15.	Lailatul Silviyah	202010040311460	Ilmu Komunikasi

Abstrak

ABSTRAK

Vriovizard Amirul Urzaiz. NIM. 202010040311462. Pengaruh *Mobile Legends* Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Pada Remaja usia 13-17 Tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo). Skripsi.

Perkembangan teknologi digital membuat *Mobile Legends* menjadi salah satu *Game online* yang paling banyak dimainkan remaja dan berpotensi memengaruhi perilaku komunikasi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Mobile Legends* terhadap perilaku komunikasi remaja usia 13-17 tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo, serta mengukur besar pengaruh tersebut menggunakan teori Stimulus-Organism-Respon (S-O-R).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain explanatory. Data dikumpulkan melalui formulir kuesioner yang dibagikan kepada 40 responden menggunakan teknik total sampling. Variabel independen (penggunaan *Mobile Legends*) diukur melalui aspek stimulus, organism, dan respon, sedangkan variabel dependen (perilaku komunikasi) mencakup keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan rasa positif. Data dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, analisis deskriptif, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Mobile Legends* berpengaruh signifikan terhadap perilaku komunikasi remaja.

Permainan ini mampu meningkatkan keterbukaan, kerja sama, rasa percaya diri, serta kedekatan emosional antarpemain. Namun, pengaruh negatif seperti konflik verbal juga ditemukan pada sebagian responden. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Mobile Legends* memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap perilaku komunikasi remaja. Temuan ini menegaskan perlunya pengawasan dan pendampingan agar aktivitas bermain game tetap berlangsung secara sehat dan proporsional.

Kata Kunci: *Mobile Legends*, Perilaku Komunikasi, Remaja, *Game online*, Teori S-O-R.

Malang, 27 November 2025

Penulis

Dosen Pembimbing



Vriovizard Amirul Urzaiz



Sugeng Winarno, S. Sos, MA

Kata Pengantar

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala berkah dan karunia-Nya serta senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran, rasa syukur, dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul **“Pengaruh *Mobile Legends* terhadap perilaku komunikasi remaja di usia 13-17 Tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo.”** dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S-1) Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dengan ilmu pengetahuan dan akhlak mulia sebagai pedoman hidup.

Selama proses penyusunan skripsi ini, peneliti melewati tahapan yang tidak selalu mudah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh peneliti. Berbagai tantangan, kendala, serta pengalaman menjadi bagian dalam perjalanan dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun demikian, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak, baik secara materil maupun non materil.

Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua yang telah membantu, khususnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, serta kelancaran bagi peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Novin Farid Setyo Wibowo, S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Bapak Sugeng Winarno, S.Sos., M.A selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan tulus memberikan arahan, masukan, serta motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Ayah Ribut Sugiarto dan Ibu Vevin Ratna Windari tercinta yang selalu senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta kepercayaan kepada peneliti dalam setiap proses yang dijalani. Selalu memberikan motivasi, semangat, dan dorongan agar peneliti tetap bertahan hingga menyelesaikan studi.
6. Adik Kamila Thufailah Irzaiz yang menjadi bagian penting dalam menemani proses perjalanan dengan caranya sendiri.
7. Teman-teman Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2020 yang telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan yang penuh kenangan dan pembelajaran.
8. Teman spesial Yusuf Ferdiansyah, Muhammad Sharul Safitra, dan Dedy Robyansyah yang telah menemani dari awal perkuliahan hingga menyelesaikan studi serta menemani peneliti pada saat dibutuhkan dan tidak pernah berhenti memberikan semangat agar tetap kuat.
9. Nak Kanak Timsek yang telah membantu menjadi ruang kebahagiaan untuk peneliti serta ruang untuk bercerita bagi peneliti.
10. Tidak lupa dengan Renata Trias Putri yang menjadi rumah, *support system*, serta menemani segala hal. Mendengar keluh kesah peneliti untuk pantang menyerah sehingga peneliti selalu berproses dengan lebih baik hingga saat ini.
11. Terakhir untuk diriku sendiri, Vriovizard Amirul Urzaiz. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, terus melangkah dan berproses meski tidak mudah, dan tetap menyelesaikan setiap proses yang dijalani.

Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya di bidang Ilmu Komunikasi.

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan 1	i
Lembar Pengesahan 2	ii
Surat Keterangan Siap Diuji	iii
Surat Keterangan Bebas Kuliah	iv
Lembar Persetujuan Skripsi	v
Surat Pernyataan	vi
Lembar Persetujuan Deteksi Plagiasi	vii
Tanda Terima Plagiasi	viii
Berita Acara Bimbingan Skripsi	ix
Berita Acara Seminar Hasil	x
Lampiran Audiens Seminar Hasil	xi
Abstrak	xii
Kata Pengantar	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR PUSTAKA	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Masalah	7
1.4 Manfaat Masalah	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9

2.1 Komunikasi.....	9
2.2 Game online.....	12
2.3 <i>Mobile Legends</i>	16
2.4 Perilaku Komunikasi.....	18
2.5 Teori SOR (Stimulus Organism Respon).....	20
2.6 Konsep Operasional.....	26
2.7 Hipotesis.....	30
2.8 Kerangka Berfikir.....	31
2.9 Penelitian Terdahulu.....	31
BAB III	34
METODE PENELITIAN	34
3.1 Pendekatan Penelitian.....	34
3.2 Paradigma Penelitian.....	34
3.3 Jenis Penelitian	35
3.4 Instrumen Penelitian	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data	35
3.6 Populasi Dan Sampel.....	36
3.6.1 Populasi.....	36
3.6.2 Sampel	37
3.7 Uji Keabsahan Data	38
3.7.1 Uji Validitas Data.....	38
3.7.2 Uji Reliabilitas	38
3.8 Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV	41
GAMBARAN UMUM OBJEK	41
4.1 Objek Penelitian.....	41
4.1.1 Gambar Lokasi Kegiatan.....	41

BAB V	42
HASIL DAN PEMBAHASAN	42
5.1 Profil Responden	42
5.2 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	43
5.2.1 Uji Validitas	43
5.2.2 Uji Reliabilitas	45
5.3 Hasil Data dan Jawaban Responden	46
5.3.1 Variabel X	46
5.3.2 Variabel Y	51
5.4 Hasil Analisis Data	57
5.4.1 Hasil Analisis Koefisien Regresi Sederhana	57
5.5 Hasil Uji Hipotesis	58
5.5.1 Analisis Koefisien Determinasi	58
5.5.2 Uji F	58
5.6 Pembahasan dan Diskusi Teori	59
5.6.1 Analisis Pengaruh <i>Mobile Legends</i> Terhadap Perilaku Komunikasi	59
BAB VI	66
PENUTUP	66
6.1 Kesimpulan	66
6.2 Saran	66
LAMPIRAN	68
Lampiran 1 Angket	68
Lampiran 2 Hasil Angket Variabel X	72
Lampiran 3 Hasil Angket Variabel Y	73
Lampiran 4 Hasil Angket Lengkap	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Konsep Operasional.....	29
Tabel 5.1 Responden	42
Tabel 5. 2 Uji Validitas	43
Tabel 5. 3 Uji Reliabilitas Variabel X.....	45
Tabel 5. 4 Uji Reliabilitas Variabel Y	45
Tabel 5. 5 Respon Responden Variabel X Stimulus	47
Tabel 5. 6 Respon Responden Variabel X Organism.....	48
Tabel 5. 7 Respon Responden Variabel X Respon	50
Tabel 5. 8 Respon Responden Variabel Y Keterbukaan	51
Tabel 5. 9 Respon Responden Variabel Y Empati	53
Tabel 5. 10 Respon Responden Variabel Y Sikap Positif.....	54
Tabel 5. 11 Respon Responden Variabel Y Rasa Positif.....	55
Tabel 5. 12 Respon Responden Variabel Y Sikap Mendukung	56
Tabel 5. 13 Analisis Koefisien Regresi Sederhana.....	57
Tabel 5. 14 Analisis Koefisien Determinasi	58
Tabel 5. 15 Uji F.....	59

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah A, Sari EL. (2022). *Game online Terhadap Perubahan Akhlak. Aulada J. Pendidik. dan Perkemb. Anak.* 3(2):222–232.doi:10.31538/aulada.v3i1.1278.
- Anjani YK, Baskoro DN. (2021). Pengaruh *Game online Mobile Legend* terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok. *Pros. Jurnalistik.*:546–554.
- Arif M, Aditya S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *J. Intercult. Commun. Soc.* 1(01):31–45.
- Bangun DP, Ismy E, Harahap SS. (2021). Fenomena Bermain *Game online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan Oleh. *J. Ilm. Ilmu Komun.* 6(1):1–6.
- Barseli M, Sriwahyuningsih V. (2023). Peran *game online Mobile Legends* sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *J. Educ. J. Pendidik. Indones.* 9(1):164.doi:10.29210/1202322743.
- Daud RF, Marini M, Monica D. (2022). Pengaruh *Game online “Mobile Legend”* dan Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism J.* 3(2):254–263.doi:10.36312/ej.v3i2.1005.
- Dayanti, Syafi M. (2020). Pengaruh Mengakses *Game online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam. *Sci. J.* 2(1):1–8.
- Fajriani SW, Sekarningrum B, Sulaeman M. (2021). Cyberspace: Dampak Penyimpangan Perilaku Komunikasi Remaja Cyberspace: The Impact of Adolescent Communication Behavior Deviation. *J. Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komun.* 23(1):63–78.
- Farhanudin M, Zulkarnain MI, Indriyani I. (2025). Efektivitas Komunikasi Interpersonal dalam Penggunaan Whatsapp sebagai Media Komunikasi pada Mahasiswa Di Universitas Djuanda Bogor The Effectiveness of Interpersonal Communication in Using Whatsapp as a Communication

- Media for Students at Djuanda University Bogor. :409–415.
- Fhadila K. (2017). Menyikapi perubahan perilaku remaja. *J. Penelit. Guru Indones.* 2(2):17–23.
- Indrapuri RSA, Mutiara Z P, Puspita S V, Egalitha R A. (2021). PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA RADIOLOGI STIKes AWAL BROS PEKANBARU. *J. STIKes Awal Bros Pekanbaru.* 2(2):11–15.doi:10.54973/jsabp.v2i2.139.
- Kencanawati RT, Fitriyani LR. (2021). Pola Komunikasi Humanistik antara Orang Tua dan Anak atas Dampak Negatif Bermain Online Game pada Prestasi di Sekolah Dasar. *Calathu J. Ilmu Komun.* 3(1):42–54.doi:10.37715/calathu.v3i1.1898.
- Krismawan D. (2023). ANALISIS *MOBILE LEGENDS* DIBALIK LAYAR DUNIA MAYA (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat). *Jma.* 1(1).
- Kurnada N, Iskandar R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *Game online* terhadap Siswa Sekolah Dasar. *J. Basicedu.* 5(6):5660–5670.doi:10.31004/basicedu.v5i6.1738.
- Lestarina E, Karimah H, Febrianti N, Ranny R, Herlina D. (2017). Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja. *JRTI (Jurnal Ris. Tindakan Indones.* 2(2):1–6.doi:10.29210/3003210000.
- Maulida H. (2020). Perilaku komunikasi di sekolah ramah anak kota magelang (communication behavior at child friendly school of magelang city). *Sosio Inf. Kaji. Permasalahan Sos. dan Usaha Kesejaht. Sos.* Vol 6(3):hal. 239–251.
- Mikraj AL, Setyowati A, Ichsan M, Nurdiansyah C, Bina U. (2025). Peran Komunikasi Interpersonal Dalam Meningkatkan Rekrutmen Kandidat di PT Sunrecruit Indonesia Efektivitas. 6(1):848–858.doi:10.37680/almikraj.v6i1.8344.
- Nugrananda Janttika. (2020). Analisis Dampak *Game online* Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa.* 4(2):132–

141.doi:10.36456/inventa.4.2.a2683.

Nuzuli AK, Ningsih MS, Astri PB, Fazli M, Palenza NR, Ghazali A. (2023). Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu *Game online Mobile Legend*. *J. PIKMA Publ. Media Dan Cine*. 5(2):261–271.

Rahmat abidin A, Abidin M. (2021). Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *al-Iltizam J. Pendidik. Agama Islam*. 6(2):74–90.doi:10.33477/alt.v6i2.2525.

Risqi RA. (2022). Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020. *JKOMDIS J. Ilmu Komun. Dan Media Sos*. 2(3):381–389.doi:10.47233/jkomdis.v2i3.402.

Yasir. (2020). Pengantar Ilmu Komunikasi. *Pengantar Ilmu Komun*. 6(2):242.

Yasmin AF, Priyanata AB. (2024). Komunikasi Model Lasswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan Kelas 3 Sd. *J. Pena Karakter*. 6(2):60–66.doi:10.62426/zg47qh20.

Zis SF, Effendi N, Roem ER. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika Kaji. Ilmu Budaya dan Perubahan Sos*. 5(1):69–87.doi:10.22219/satwika.v5i1.15550.

Survei APJII: Pengguna Internet Indonesia 2025 Tembus 229 Juta Jiwa

<https://inet.detik.com/telecommunication/d-8047759/survei-apjii-pengguna-internet-indonesia-2025-tembus-229-juta-jiwa>

<https://teknologi.id/tekno/apjii-rilis-data-terbaru-2025-pengguna-internet-di-indonesia-capai-229-juta-jiwa>