

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**FENOMENA *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* DI  
PEKANBARU  
(Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatars Squad)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)  
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam Riau



**RIZKY WAHYUDY**

**NPM : 149110088  
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI  
Kosentrasi : MEDIA MASSA**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

"Fenomenologi *Game Online Mobile Legend* di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatars Squad)"

Yang diajukan oleh :

Rizky Wahyudy  
14919088


Pada tanggal  
Rabu, 18 Desember 2019

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi


  
[Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si]

Tim Penguji,


Ketua

  
Al Sukri, M. I.Kom

Sekretaris

  
Harry Sagawan, M. I.Kom

Anggota

  
Dr. Muhd. AR. Imam Riau, M. I.Kom

UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Nomor : 1268/UJR-Fikom/Kpts/2019 Tanggal 14 Desember 2019 maka di hadapan Tim Penguji pada hari ini Rabu Tanggal 18 Desember 2019 Jam : 13.00 – 14.30 WIB bertempat di ruang Seminar Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : Rizky Wahyudy  
NPM : 149110088  
Bidang Konsentrasi : Media Massa  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Judul Skripsi : "Fenomenologi *Game Online Mobile Legend* di Pekanbaru (Studi Fenomenologi pada Komunitas *Avatars Squad*)"  
Nilai Ujian : Angka : "62,2"; Huruf : "C-"  
Keputusan Hasil Ujian : Lulus / Tidak Lulus / Dituuda  
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Al Sukri, M. I. Kom	Ketua	1
2	Harry Setiawan, M. I. Kom	Sekret/Notulen	2
3	Dr. Muhd. AR, Inhum Rintan, M. I. Kom	Penguji	3

Pekanbaru, 18 Desember 2019  
Dekan

*Dr. Abdul Aziz, S.Sos, M.Si*  
NIP. 196306181994021004

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Rizky Wahyudy  
NPM : 149110088  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Media Massa  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Ujian Komprehensif : Rabu / 18 Desember 2019  
Judul Skripsi : Fenomenologi *Game Online Mobile Legend* di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatars Squad)

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.


Pekanbaru, 05 Februari 2020

Tim Penguji  
Sekretaris

  
(Al Shabri M.I.Kom)

  
(Hanis Setiawan, M.I.Kom)

Anggota

  
Dr. Muhib AR. Imam Riau, M.I.Kom

Tanda Tangan



UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING

Nama : Rizky Wahyudy  
NPM : 149110088  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Bidang Konsentrasi : Media Massa  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Ujian Komprehensif : Rabu, 18 Desember 2019  
Judul Skripsi : Fenomena *Game Online Mobile Legend* di Pekanbaru (Studi Fenomenologi pada Komunitas Avatars Squad)

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini, telah dipelajari dan relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disandingkan dalam ujian Komprehensif.

Pekanbaru, 05 Februari 2020

Pembimbing I,



(Al Satri M.I. Kom)

Pembimbing II,



(Tessa Shasrini B.Comm, M.Hrd)

Menyetujui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dr. Muhd. AR. Imam Riau, M.I.Kom)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : RizkyWahyudy  
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 26 Juni 1996  
NPM : 149110088  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Media Massa  
Alamat/No.Tlp : Jl. Delima Puri / 0812-7795-4753  
Judul Skripsi : Fenomenologi Game Online Mobile Legend di Pekanbaru (Studi Fenomenologi pada Komunitas Avatarius Squad)

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan diatas, maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai skripsi dan pencabutan gelar akademik kesarjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, Desember 2019  
Yang Menyatakan,



Rizky Wahyudy

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrohim*

Dengan Rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orangtua saya Ayahanda Nursolihin dan Ibunda Nurlela yang selalu mendukung saya baik secara moril ataupun material, selalu sayang dan selalu memberikan doanya yang tulus untuk kesuksesan anaknya. Kemudian Suci indah Lestari yang telah memberikan perhatian dan setia menemani penulis dalam perkuliahan dan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## MOTTO

Kita menilai diri kita dari apa yang kita pikir bisa kita lakukan, padahal orang lain menilai kita dari apa yang sudah kita lakukan. Untuk itu apabila anda berpikir bisa, segeralah lakukan.

(Mario Teguh)

Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari suatu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa harus kehilangan semangat.

(Rizky Wahyudy)





## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum wr.wb*

Alhamdulillahirabbil'alamin, Segala puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmatnya penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Dan shalawat beserta salam untuk Beginda Rasulullah SAW penulis ucapkan, karena jasa beliau kita dapatkan meningmati zaman penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Adapun alasan penulis menulis proposal yang berjudul "**Fenomena Game Online Mobile Legend di Pekanbaru (Studi Fenomenologi pada Komunitas Avatarius Squad)**" ini di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat penyusunan skripsi pada Fakultas Ilmu Komunikasi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan proposal ini. Penulis berterima kasih kepada:

1. Al Sukri M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi motivasi, ide maupun pikiran, saran yang membangun serta menyediakan waktu selama proses pengajuan judul hingga selesainya pembuatan proposal ini.

2. Tessa Shasrini B.Comm, M.Hrd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan yang sangat bermanfaat, semangat serta kemudahan dan kelancaran dalam penulisan proposal ini.
3. Bapak dan Ibu tim penguji seminar yang telah memberikan penilaian dan koreksi pada propoal ini.
4. Staf Pengajar Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan banyak bekal ilmu pengetahuan kepada penulis pada masa perkuliahan.
5. Staf Tata Usaha (TU) Fakultas Ilmu Komunikasi Univeristas Islam Riau yang telah membantu penulis dalam administrasi.
6. Informan yang sudah bersedia menjadi informan pada penelitian ini. Tanpa peran mereka, penulis tidak dapat menyelesaikan proposal ini. Peran mereka sangat penting bagi penulis dan untuk penelitian ini juga.
7. Terima kasih banyak kepada Ayahanda Solihin dan Ibunda Nurlela. Terimakasih atas segala doa, dukungan dan semangat yang tiada henti kalian berikan selama ini.
8. Kepada sahabat-sahabat peneliti, Ibal Nurmaulana, Randi Priatna, Fatmawati, Ultri Wigia, Novia Putri Mulya dan Yuli Yati Lubis yang sudah banyak membantu, memberikan dukungan dan masukkan kepada peneliti penyusunan proposal ini.
9. Kepada orang terkasih Suci Indah Lestari yang telah menemani dan mendukung peneliti dalam menyusun proposal ini

10. Teman-teman seperjuangan di kelas F dan kelas Media Massa A serta seluruh mahasiswa angkatan 2014. Terimakasih untuk pengalaman selama ini, semoga ilmu yang kita dapatkan dibangku kuliah ini berkah dan bermanfaat. Amin.
11. Dan untuk semua pihak terkait dalam penyelesaian proposal ini baik secara sengaja maupun tidak sengaja telah membantu peneliti.

Penulis sadar akan kekurangan dan kesalahan-kesalahan dalam proposal ini oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis butuhkan untuk dapat memperbaiki penulisan ini. Demikianlah, yang dapat penulis sampaikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi siapa saja. Amin.

Pekanbaru, Desember 2019

**RIZKY WAHYUDY**

## DAFTAR ISI

Cover	
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi	
Lembar Pernyataan	
Halaman Persembahan.....	vii
Halaman Motto .....	viii
Kata Pengantar .....	ix
Daftar Isi .....	xii
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar .....	xv
Abstrak.....	xvi
<i>Abstract</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Fokus Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
1. Tujuan Penelitian.....	7
2. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Literatur .....	9
1. Komunikasi .....	9
2. Jenis-Jenis Game .....	10
3. Game Online.....	11
4. Mobile legend.....	12
5. Komunitas .....	14
6. Fenomenologi.....	17
7. Motif.....	23
B. Definisi Operasional.....	24
C. Penelitian Terdahulu .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Penelitian .....	30
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	30
1. Subjek Penelitian .....	30
2. Objek Penelitian .....	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	32
1. Lokasi Penelitian .....	32
2. Waktu Penelitian .....	33
D. Sumber Data.....	33
1. Data Primer.....	33
2. Data Sekunder .....	34

E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
1. Observasi .....	34
2. Wawancara .....	34
3. Dokumentasi.....	35
F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data .....	35
1. Perpanjangan Keikutsertaan .....	35
2. Triangulasi.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	39
1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	39
2. Deskripsi Informan dan Hasil Wawancara.....	42
3. Hasil Wawancara Penelitian.....	43
B. Pembahasan.....	60
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	67
B. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	70
<b>LAMPIRAN</b> .....	72

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Prestasi Komunitas Avatarius Squad .....	5
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	26
Tabel 3. 1 Rencana Waktu Penelitian .....	33
Tabel 4. 1 Deskripsi Informan .....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Mobile Legend..... 3



Dokumen ini adalah Arsip Miik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## Abstrak

### Fenomena Game Online Mobile Legend di Pekanbaru ( Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad )

RIZKY WAHYUDY  
149110088

Game Mobile Legends adalah game online yang merupakan game online yang fenomena dalam semua kota-kota besar di Indonesia termasuk di kota Pekanbaru. Penggemar Mobile Legends permainan mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa begitu juga komunitas Avatarius Squad. Game Mobile Legends adalah strategi aksi game yang membutuhkan kekompakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Fenomena *Game Online Mobile Legend* di Pekanbaru (Studi Fenomenologi pada komunitas Avatarius Squad). Dalam membentuk makna penelitian ini menggunakan teori fenomenologi terkait dengan motif dalam bermain *Game Mobile Legend*. Metode penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dari Alfred Schutz. Dalam penelitian ini lokasi penelitian dilakukan di Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Informan dalam penelitian ini adalah 7 pemain inti dari komunitas avatarius squad yang terdiri dari 1 ketua, 5 pemain inti dan 1 pemain cadangan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif bermain *Game Mobile Legend* terdiri dari motif masa lalu (motif karena) yaitu hobi, trend, pengaruh teman dan motif hiburan, serta motif masa depan (motif untuk) dalam bentuk popularitas dan lebih dihargai dalam bermain *game*.

**Kata Kunci :** Fenomenologi, *Mobile Legend*, Komunitas.



## ***Abstract***

### ***The phenomenon of the Mobile Legend Online Game in Pekanbaru (Phenomenology Study of the Avatarius Squad Community)***

RIZKY WAHYUDY

149110088

*Mobile Legends Game is an online game which is an online game that is a phenomenon in all major cities in Indonesia, including in the city of Pekanbaru. Mobile Legends fans of games ranging from children, adolescents to adults as well as the Avatarius Squad community. Mobile Legends game is an action strategy game that requires cohesiveness. This study aims to determine how the Phenomenon of Mobile Legend Online Games in Pekanbaru (Phenomenology Study in the Avatarius Squad community). In shaping the meaning of this study, using the phenomenological theory related to the motives in playing the Mobile Legend Game This research method is a qualitative research method with a phenomenological approach from Alfred Schutz. In this study the location of the study was conducted in Pekanbaru City. This research uses purposive sampling technique. The informants in this study were 7 core players from the avatarius squad community consisting of 1 chairman, 5 core players and 1 reserve player. Data collected through observation, interviews and documentation. The results showed that the motives for playing Mobile Game Legend consisted of past motives (due motives), namely hobbies, trends, influence of friends and entertainment motives, as well as future motives (motives for) in the form of popularity and were more valued in playing games.*

**Keywords:** *Phenomenology, Mobile Legend , Community.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dan informasi serta semakin canggihnya perangkat-perangkat yang diproduksi oleh industry seperti menghadirkan “Dunia dalam genggam”. Istilah ini sejajar dengan apa yang diutarakan dengan apa yang diutarakan oleh Thomas L. Friedman (2002) sebagai *the world is flat* bahwa dunia semakin rata dan setiap orang bisa mengakses apapun dari sumber manapun (Nasrullah, 2017:1).

Akan artinya telepon seluler, perlu disimak apa yang pernah dilakukan oleh Siemens *Mobile Phone* Indonesia. Dalam sebuah survey yang berjudul survey siemes *mobile lifestyle* itu didapatkan informasi menarik bagaimana *Mobile Phone* telah menjadi bagian hidup dan nafas manusia sehari-hari. Sekitar 79 persen penduduk Indonesia merasa sangat kehilangan ketika telepon seluler mereka tidak ada disekitarnya. Sementara 62% (persen) secara tidak sadar memeriksa telepon seluler mereka ketika mendengar nada bunyi pengiriman SMS dari pada membaca buku (Nurudin, 2004:361).

^Saat ini telepon seluler tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja tetapi juga digunakan untuk bermain *game*, hampir setiap anak menyukai *game*, apapun bentuk *game* itu sendiri. Mulai dari *game* yang sifatnya sederhana sampai *game* yang paling modern sekalipun, Salah satu perkembangan internet yang belakangan marak digemari adalah *game online*.

*Game Online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Putra, 2017). Umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam *game* juga terkandung *story* atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game* juga di desain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan (Febriana, 2012 dalam Putra, 2017).

*Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu (Dwi Arisman. 2015:4).

Saat ini salah satu *game online* yang banyak di gemari oleh masyarakat di Indonesia adalah *Mobile Legend* yang telah diunduh sebanyak 35 juta kali ada 8 juta pengguna aktif harian di indonesia hal ini berdasarkan wawancara

dari manager Moonton yang merupakan pemilik *Game Mobile legend bang bang*<sup>1</sup>.



**Gambar 1. 1 Logo Mobile Legend**

*Mobile legend* merupakan *game* bergenre *multiplayer online battle arena* ini mengharuskan kerjasama dari tiap pemain dalam tim. Para pemainnya pun bisa berinteraksi dengan menggunakan fitur *voice chat* yang ada di dalam *game*. Saat ini muncul sebuah fenomena yang dilansir oleh liputan6.com, bahwa *Game Mobile Legend* dapat menyebabkan penggunanya kecanduan, seperti yang terjadi pada bulan ramadhan peenggunanya lebih memilih bermain *game* dibandingkan sholat tarawih, selain itu karena kecanduan bermain *Game Mobile Legend* salah satu siswa mendapatkan nilai jelek dalam kelulusannya, tidak hanya itu dampak *Mobile Legend* dapat mempengaruhi penglihatan jika dimainkan secara terus-menerus<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif> (diunduh pada 06 Juli 2018)

<sup>2</sup> <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3566698/ngakak-tapi-kasihani-ini-9-curhatan-gara-gara-mobile-legend> (diunduh pada 06 Juli 2018)

Mobile Legends sudah ada di lebih dari 100 negara dan sudah tersedia dalam 22 bahasa," kata Watson, CEO Moonton. Pada tahun 2017 ada 70 juta pemain 2018 awal sebanyak 130 juta pemain dan Sekarang: 200 juta pemain Itu data dari skala global. Sekarang HAI kasih lihat nih perkembangannya di Indonesia. Mr Caya selaku Country Manager Mobile Legends untuk Indonesia yang mengungkapnya<sup>3</sup>:

- Ada 70 juta pemain di Indonesia
- Ada 30 juta pemain baru tiap bulannya
- ada 62,4 juta match yang dimainkan dalam sehari

Mobile Legends mengadakan kompetisi MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) bergengsi di Asia Tenggara bertajuk Mobile Legends Southeast Asia Cup (MSC). Tahun ini, Mobile Legends Southeast Asia Cup 2018 akan mencetak sejarah pertelevisian Indonesia di mana untuk pertama kalinya kompetisi MOBA disiarkan langsung di layar televisi Indonesia. Kompas TV dipercaya menjadi official tv broadcaster Grand Final Mobile Legends Southeast Asia Cup 2018 oleh perusahaan esport dan gaming, eGG Network.

Dengan terus bertambahnya pengguna *Game Mobile Legend* saat ini, penggunaannya tidak hanya digunakan secara individu saja tetapi juga digunakan oleh beberapa kelompok dengan cara membentuk kelompok (*squad*) dengan tujuan dapat memenangkan pertandingan, diantaranya seperti Rex Regum Qeon (RRQ), EVOS Esports, Saints Indo, TEAMnX1, dan Louvre

---

<sup>3</sup><http://bangka.tribunnews.com/2018/09/05/perkembangan-mobile-legends-di-indonesia-sampai-hadirnya-super-hero-gatot-kaca-dan-nyi-roro-kidul?page=3>

yang berada ditingkat Nasional, dimana sering diadakannya *Tournament Mobile Legend*, sementara itu ditingkat lokal pun sering mengadakan *tournament* untuk *squad-squad* yang berada ditingkat lokal. Seperti misalnya *squad* yang ada di Pekanbaru yaitu Komunitas Avatarius *Squad*, Reborn *Squad*, dan Venom *Squad*.

Penelitian ini akan fokus kepada Komunitas Avatarius *Squad* Pekanbaru, karena di Komunitas ini telah banyak mengikuti perlombaan di *Tournament* serta telah mendapatkan juara 1 di *tournament online* di meranti dan *tournament* POMEI di pekanbaru selain itu juga sempat masuk dalam semi final di beberapa *Tournament* lokal, serta pernah mensponsori *player Mobile Legend* pekanbaru yaitu Club YNCI (Yamaha Nmax Club Indonesia) *Touring* ke Sabang Maroke km 0. Komunitas Avatarius *Squad* terbentuk pada tanggal 16 Maret 2017 yang beranggotakan 30 orang.

**Tabel 1. 1 Prestasi Komunitas Avatarius Squad**

No	Gambar	Keterangan
1		Juara 1 di <i>tournament</i> POMEI di Pekanbaru

2	 <p>A certificate from Mobile Legends titled 'CERTIFICATE JUARA 1' (Champion 1). It mentions 'Avatarius Squad' and 'TIGA ANAK ATAP PARTISIPASI ANDAL DALAM MEMUAT TUGAS ANDAL DI POKOK PEKANBARU'. It features the Mobile Legends logo and a character illustration.</p>	Juara 1 di <i>tournament</i> meranti di Pekanbaru
3	 <p>A logo for 'AVATARIUS' featuring a red circular graphic. Below it, it says 'PLAYER MOBILE LEGENDS PEKANBARU' and 'SUPPORT YNCI PEKANBARU ROAD TO 0 KILOMETER INDONESIA'.</p>	Mensponsori <i>Player Mobile Legend</i> Pekanbaru yaitu <i>Club YNCI Touring</i> ke Sabang Maroke km 0

Sumber : Dokumentasi Pribadi Avatarius Squad

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini akan melihat bagaimana Fenomena *Game Online Mobile Legend* pada Komunitas Avatarius Squad di Pekanbaru terkait motif dan pengalaman mereka bermain *Game Mobile Legend*. Untuk mengetahui hal tersebut peneliti menggunakan teori fenomenologi karena teori fenomenologi membahas mengenai motif dan serta pengalaman.

Menurut Schutz motif dikelompokkan menjadi dua yaitu, motif karena (*because motives*) yaitu tindakan yang merujuk masalah. Dimana tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki alasan masalah yang melakukannya dan motif untuk (*in order to motives*) yaitu motif yang merujuk pada tindakan masa yang akan datang. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan (Kuswarno, 2009:7).

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahasnya melalui judul penelitian yang berjudul “Fenomena *Game Online Mobile Legend* di Pekanbaru ( Studi Fenomenologi Pada Komunitas *Avatarius Squad* )”

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. *Game Mobile Legend* mengakibatkan kecanduan Bagi Pemain.
2. *Game Mobile Legend* menyebabkan pengguna sering lupa waktu bagi para penggunanya.
3. Bermain *Mobile Legend* terlalu lama dapat mengakibatkan kerusakan pada penglihatan.

## **C. Fokus Masalah**

Adapun fokus penelitian pada penelitian ini adalah Fenomena *Game Online Mobile Legend* pada Komunitas *Avatarius Squad* di Pekanbaru.

## **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana *Fenomena Game Online Mobile Legend* pada Komunitas *Avatarius Squad* di Pekanbaru?

## **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah:

### **1. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui Fenomena *Game Online Mobile Legend* pada Komunitas *Avatarius Squad* di Pekanbaru.



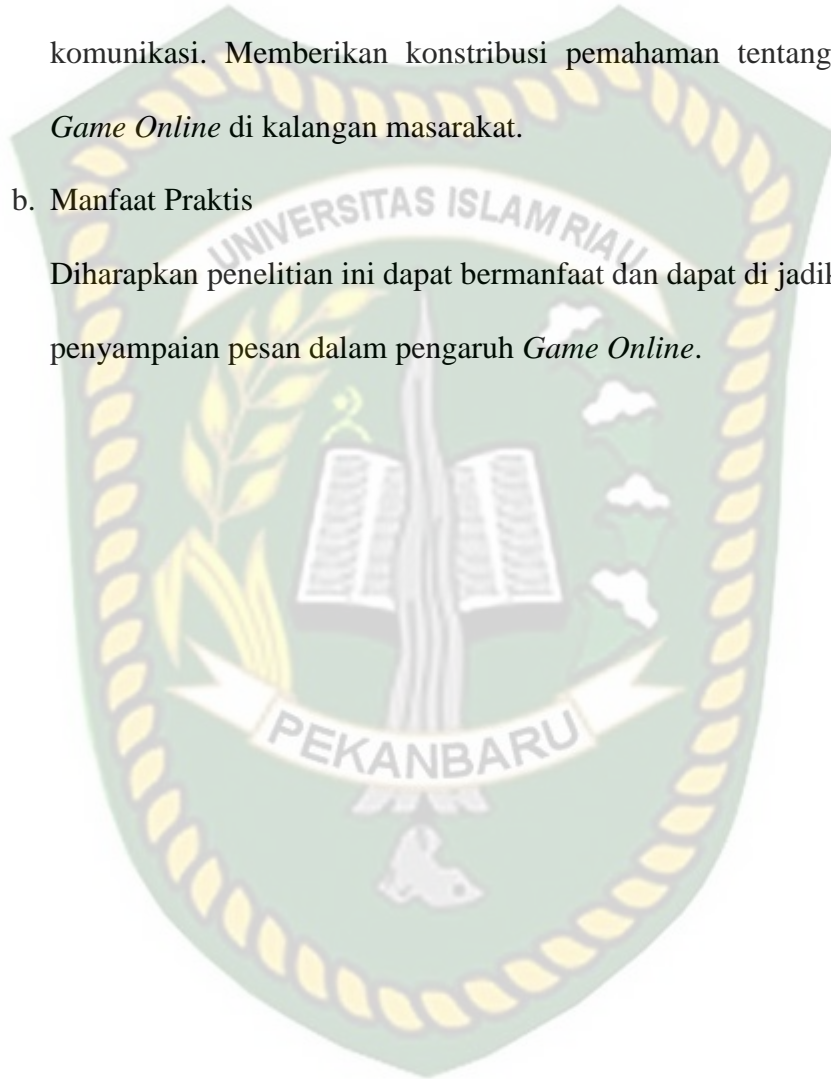
## 2. Manfaat Penelitian

### a. Manfaat teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menambah kajian pengaruh media komunikasi. Memberikan kontribusi pemahaman tentang fenomena *Game Online* di kalangan masyarakat.

### b. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat di jadikan sebagai penyampaian pesan dalam pengaruh *Game Online*.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Literatur**

##### **1. Komunikasi**

Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media (Effendy, 2006 : 5).

Shanon dan Weaver (Cangara, 2011:20) mengungkapkan bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.

Oleh karena itu, jika kita berada dalam situasi berkomunikasi, kita memiliki beberapa kesamaan dengan orang lain, seperti kesamaan bahasa atau kesamaan arti dalam simbol yang digunakan dalam berkomunikasi yang bertujuan untuk memberitahu ataupun mengubah sikap.

## 2. Jenis-Jenis Game

Kini kita akan membahas jenis-jenis game yang lebih di kenal dengan istilah *genre game*. *Genre* juga berarti format atau gaya sebuah game. Format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa genre lain. Ini tidak salah dalam membuat sebuah *game*. Kita bisa menggabungkan beberapa *genre* ke dalam sebuah *game* untuk membuat unsur permainan lebih bervariasi dan menantang.

Menurut Faulinda Ely Nastiti (2010) dalam Skripsi (Ridho Tauviq M 2016: 7) dalam karya ilmiahnya dijabarkan beberapa jenis *game* berdasarkan cara pembuatannya, cara pemasarannya, mesin yang menjalankannya. Jenis game diantaranya adalah :

### a. *Game PC*

*Game* yang dimainkan pada PC ( *Personal Computer* ) yang memiliki kelebihan yaitu memiliki tampilan antar muka yang baik untuk input maupun output, output visual kualitas tinggi karna layar komputer biasanya memiliki resolusi yang lebih tinggi di bandingkan dengan layar televisi biasa.

### b. Game Console

*Game* yang di jalankan pada suatu mesin spsifik yang biasanya tersedia di rumah pribadi, seperti *Microsoft Xbox 360*, *Nintendo Wii* dan sebagainya.

### c. Game Arcade

*Game* yang dijalankan pada mesin dengan input dan output audio visual yang telah terintegrasi dan tersedia ditempat-tempat umum, seperti mal, bandara dan sebagainya.

## 3. Game Online

Perbedaan *Game Online* dengan *Offline* itu, untuk *game online* terhubung dengan jaringan *internet*. Biasanya kita harus mendaftar atau *registar* terlebih dahulu. Tidak semua *game online* dapat dimainkan secara gratis beberapa antaranya ada memerlukan sejumlah biaya. Biasanya *game* tidak memerlukan sejumlah biaya pembuatan member, kita hanya perlu *registar* dan dapat langsung memainkannya. Sedangkan untuk *game* yang tidak gratis, kita harus memasukan *source code* yang ada pada *voucher game* yang kita beli. Di dunia *game on the* kita mengenal adanya *level* pada permainan. Untuk tahap awal, kita harus memulai pada *level* satu. Kemudian *level* akan bertambah seiring dengan tingkat kemampuan kita untuk memainkan permainan tersebut. Untuk *game offline*, kita tidak perlu

mendaftar atau *registar* terlebih dahulu, karena *game offline* biasanya sudah terinstal pada PC kita, atau bila kita bermain pada *play station/ nitendo* kita cukup membeli CD atau *software game* yang ingin kita mainkan.

#### 4. Mobile legend

*Mobile legend* merupakan *game* bergenre *multiplayer online battle arena* ini mengharuskan kerjasama dari tiap pemain dalam tim. Para pemainnya pun bisa berinteraksi dengan menggunakan fitur *voice chat* yang ada di dalam *game*. Saat ini muncul sebuah fenomena yang dilansir oleh liputan6.com, bahwa *Game Mobile Legend* dapat menyebabkan penggunanya kecanduan, seperti yang terjadi pada bulan ramadhan peenggunanya lebih memilih bermain *game* dibandingkan sholat tarawih, selain itu karena kecanduan bermain *Game Mobile Legend* salah satu siswa mendapatkan nilai jelek dalam kelulusannya, tidak hanya itu dampak *Mobile Legend* dapat mempengaruhi penglihatan jika dimainkan secara terus-menerus<sup>4</sup>.

Mobile Legends sudah ada di lebih dari 100 negara dan sudah tersedia dalam 22 bahasa," kata Watson, CEO Moonton. Pada tahun 2017 ada 70 juta pemain 2018 awal sebanyak 130 juta pemain dan Sekarang: 200 juta pemain Itu data dari skala global. Sekarang HAI kasih lihat nih perkembangannya di Indonsia. Mr

<sup>4</sup> <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3566698/ngakak-tapi-kasihani-ini-9-curhatan-gara-gara-mobile-legend> (diunduh pada 06 Juli 2018)

Caya selaku Country Manager Mobile Legends untuk Indonesia yang mengungkapnya<sup>5</sup>:

- Ada 70 juta pemain di Indonesia
- Ada 30 juta pemain baru tiap bulannya
- ada 62,4 juta match yang dimainkan dalam sehari

Dalam setahun terakhir, Mobile Legends menjadi mobile esport paling populer di Indonesia. Kepraktisannya yang hanya membutuhkan handphone untuk memainkannya, Mobile Legends sangat laku dan digandrungi masyarakat Indonesia. Ini membuat Mobile Legends mengadakan kompetisi MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) bergensi di Asia Tenggara bertajuk Mobile Legends Southeast Asia Cup (MSC). Tahun ini, Mobile Legends Southeast Asia Cup 2018 akan mencetak sejarah pertelevisian Indonesia di mana untuk pertama kalinya kompetisi MOBA disiarkan langsung di layar televisi Indonesia. Kompas TV dipercaya menjadi official tv broadcaster Grand Final Mobile Legends Souteast Asia Cup 2018 oleh perusahaan esport dan gaming, eGG Network.

Mobile Legends Southeast Asia Cup adalah kompetisi MOBA bergensi di Asia Tenggara yang pertama kali

---

<sup>5</sup><http://bangka.tribunnews.com/2018/09/05/perkembangan-mobile-legends-di-indonesia-sampai-hadirnya-super-hero-gatot-kaca-dan-nyi-roro-kidul?page=3>

diselenggarakan pada tahun 2017, diikuti 5 negara di Asia Tenggara. Tahun ini negara peserta MSC bertambah menjadi 7 negara di Asia Tenggara dan Indonesia berkesempatan menjadi tuan rumah.<sup>6</sup>

Dari data yang diperoleh diatas dapat disimpulkan bahwa mobile legend sudah mengadakan kompetisi MOBA bergengsi di asia tenggara hal ini dikarenakan mobile legend memiliki pemain di 22 negara di asia tenggara,

### 5. Komunitas

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak". Komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Soenarno (2002:4), Definisi Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

Pengertian Komunitas Menurut Kertajaya Hermawan (2008:21), adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang

<sup>6</sup> <https://bola.kompas.com/read/2018/07/24/21310018/mobile-legend-cetak-sejarah-pertelevisian-indonesia-lewat-kompas-tv>

erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values.

Loren O. Osborn dan Martin H. Neumeier (1984 : 59) ; “Pada dasarnya setiap orang itu lahir dalam suatu keluarga, dan pada mulanya dia tidak mengetahui bahwa ia merupakan anggota dari suatu ketetangaan. Akan tetapi, apabila dia mulai dapat berjalan serta bermain, maka dia akan bermain dengan anak-anak tetangga atau beberapa dari antara mereka. Dalam perkembangan selanjutnya, dia akan mengetahui bahwa ia tinggal dalam suatu kampung atau suatu desa atau juga dalam suatu kota. Pada tahap selanjutnya dia akan mengetahui pula bahwa dia merupakan anggota suatu bangsa atau suatu negara”.

Dengan demikian suatu komunitas merupakan suatu kelompok sosial yang dapat dinyatakan sebagai “masyarakat setempat”, suatu kelompok yang bertempat tinggal dalam suatu wilayah tertentu dengan batas-batas tertentu pula, dimana kelompok itu dapat memenuhi kebutuhan hidup dan dilingkupi oleh perasaan kelompok serta interaksi yang lebih besar di antara para anggotanya.

Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa.(Wenger, 2002:



4). Menurut Crow dan Allan, Komunitas dapat terbagi menjadi 2 komponen:

1. Berdasarkan Lokasi atau Tempat Wilayah atau tempat sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis
2. Berdasarkan Minat Sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, misalnya agama, pekerjaan, suku, ras, maupun berdasarkan kelainan seksual.

Proses pembentukannya bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002:25). Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama, adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Disamping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau wilayah geografis. Masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapainya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya.

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi

relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values (Kertajaya Hermawan, 2008:21).

Komunitas yaitu yang menunjuk pada bagian masyarakat yang bertempat tinggal di suatu wilayah (geografis) dengan batas-batas tertentu dan faktor utama yang menjadi dasar adalah interaksi yang lebih besar di antara anggotanya, dibanding dengan penduduk di luar batas wilayahnya. Soekanto (1990:125) .

## 6. Fenomenologi

### a. Sejarah Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomai* yang berarti “menampak”. *Phainomenon* merujuk pada “yang menampak” Fenomena tiada lain adalah fakta yang disadari. Jadi suatu subjek itu ada dalam relasi dengan kesadaran. Fenomena bukanlah dirinya seperti tampak secara kasat mata, melainkan justru ada didepan kesadaran, dan disajikan dengan kesadaran pula. Berkaitan dengan hal itu maka fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek (Kuswarno, 2009:1).

Seperti telah disebut kan sebelumnya, bahwa fenomenologi tidak di kenal setidaknya sampai menjelanh abad ke-20. Abad ke-18 menjadi awal di gunakannya istilah fenomenologi sebagai nama teori tentang penampakan, yang menjadi dasar pengetahuan

empiris ( penampakan yang diterima secara inderawi ). Istilah fenomenologi itu sendiri diperkenalkan oleh Johann Heinrich Lambert, pengikut Christian wolff. Sesudah itu, filosof Immanuel Kant mulai sesekali menggunakan istilah fenomenologi dalam tulisannya, seperti halnya Johann Gottlieb Fichte dan G. W. Hegel. Pada tahun 1889, Franz Brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologi deskriptif. Dari sinilah awalnya Edmund Husserl mengambil istilah fenomenologi untuk pemikirannya mengenai “ kesengajaan” (Kuswarno, 2009:3).

Dalam filsafat, term fenomenologi digunakan dalam pengertian yang utama, yakni diantara teori dan metodologi. Sedangkan dalam filsafat ilmu, term fenomenologi tidak digunakan dalam pengertian yang utama, hanya sesekali saja. Hal inilah yang membuat fenomenologi tidak dikenal sampai menjelang abad ke-20. Akibatnya fenomenologi sangat sedikit di pahami dan di pelajari itupun dalam lingkaran-lingkaran kecil pembahasan filsafat (Kuswarno, 2009:1).

Dewasa ini fenomenologi dikenal sebagai aliran filsafat sekaligus metode berfikir, yang mempelajari fenomena manusiawi ( *human phenomena* ) tanpa mempertanyakan penyebab dari fenomena itu, realitas objektifnya, dan penampakan nya. Fenomenologi tidak beranjak dari kebenaran fenomena seperti yang tampak apa adanya, namun sangat meyakini bahwa fenomena

yang tampak itu, adalah objek yang penuh dengan makna transedental. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hakikat kebenaran, maka harus menerobos melampaui fenomena yang tampak itu (Kuswarno, 2009:2)

Tujuan fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomenologi tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka inter subjektivitas, inter subjektivitas karena pemahaman kita mengenai dunia di bentuk oleh hubungan kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain di dalamnya (Kuswarno, 2009:2).

#### b. Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Alfred Schutz (seorang pegawai bank sekaligus filsuf fenomenologi) di lahirkan di Vienna pada tahun 1899 dan meninggal di New York tahun 1959. Schutz belajar ilmu hukum di University Of Vienna setelah menunaikan wajib militernya di Italia selama perang dunia I. Analisis nya yang mendalam mengenai fenomenologi di dapatkannya ketika magang di New School for The Social Research di New York. Dialah yang meletakkan dasar-dasar fenomenologi bagi ilmu sosial. Dengan pengalaman dan

pergaulan yang luas (dari Vienna, Italia ke New York), membuat analisisnya mengenai kehidupan sehari-hari sangat mendalam, dan mudah untuk dibaca dan di mengerti (Kuswarno, 2009:17).

Saat ini Schutz dikenal sebagai ahli teori fenomenologi yang paling menonjol. Oleh karena ia mampu membuat ide-ide Husserl yang masih di rasakan sangat abstrak, menjadi mudah di pahami dia jugalah yang membawa fenomenologi kedalam ilmu sosial, membuat fenomenologi menjadi ciri khas bagi ilmu sosial hingga saat ini. Baginya tugas fenomenologi adalah mnghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan di mana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran (Kuswarno, 2009:17)

Meskipun Schutz tidak pernah menjadi murid langsung dari Husserl, bersama dengan temannya Felix kaufman, ia mempelajari pemikiran-pemikiran Husserl dengan mendalam. Terutama dalam upayanya mencari dasar bagi pemikiran Weber (*sociol-ogy of understanding*), yang menarik perhatiannya. Hasil dari penelhyannya ini, ia tuangkan dalam buku *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt* ( *The meaningful construction of the social word* ) yang diterjemahkan kedalam bahasa Inggris menjadi *the phenomenology of the social word*. Buku ini pula yang membuat Schutz kemudian terlibat diskusi yang mendalam dan intesif

dengan Husserl. Pada awal tahun 1930-an, ia ditawari untuk menjadi asisten Husserl di Freiburg University, namun tawaran ini ditolaknya dengan alasan yang bersifat pribadi (Kuswarno, 2009:17)

Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekan yang implisit. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, Schutz mengikuti pemikiran Husserl, yaitu proses pemahaman aktual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku (Kuswarno, 2009:18).

Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah sebuah kesadaran sosial. Dunia individu merupakan dunia intersubjektif dengan makna beragam, dan perasaan sebagai bagian dari kelompok. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Dengan demikian ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar

pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri kedalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal (Kuswarno, 2009:18).

Hubungan-hubungan sosial antar manusia ini kemudian membentuk totalitas masyarakat. Jadi dalam kehidupan totalitas masyarakat, setiap individu menggunakan simbol-simbol yang telah diwariskan padanya, untuk memberi makna makna tingkah lakunya sendiri. Singkatnya pandangan deskriptif atau interpretatif mengenai tindakan sosial, dapat diterima hanya jika tampak masuk akal bagi pelaku sosial yang relevan (Kuswarno, 2009:18).

Ide-ide Schutz ini mengasumsikan dunia kehidupan sebagai dunia yang tidak problematis. Mungkin saja karena Schutz bekerja dalam ritme kehidupan yang tidak problematis. Dengan demikian pemikiran Schutz ini hanya akan menangkap makna tindakan orang awam, sebagaimana orang awam itu sendiri memahami tindakan nyua. Jadi gambaran Schutz mengenai fenomena dianggap masih dangkal, walau demikian kita tetap menaruh penghargaan yang tinggi atas idenya tentang fenomenologi (Kuswarno, 2009:18).

Menurut Schutz (Kuswarno, 2009:111), mengelompokkan motif menjadi dua, yaitu:

1) *In-order-to-motive (Um-zuMotiv)*

Motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.

2) *Because motives (Weil Motiv)*

Tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya. Dalam konteks fenomenologis, Squad Avatarius adalah aktor yang melakukan tindakan sosial (penggunaan *Mobile Legend*) sendiri atau bersama dengan aktor lainnya yang memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna intersubjektif.

## 7. Motif

Menurut Kriyantono Motif merupakan suatu variabel independen yang mempengaruhi penggunaan media (Angkari, 2013:44). Motif merupakan suatu penggerak, alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu. Motif memberi tujuan dan pada tingkah laku manusia. Perbuatan dan tingkah laku manusia tentu sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya (Angkari dalam Erdinaya, 2013:44). Motif dalam mengkonsumsi media antara satu individu dengan individu lainnya berbeda-beda. Dalam penggunaan media massa, khalayak juga memiliki motif tersendiri. menurut McQuail



(Angkari, 2013:40) kategori motif yang berhubungan dengan penggunaan media televisi antara lain:

- a. Motif informasi, dimana merupakan kebutuhan akan informasi lingkungan sekitar dan eksplorasi realitas.
- b. Motif identitas personal/pribadi, di mana motif identitas personal/pribadi adalah motif yang mendorong seseorang menggunakan media untuk memperkuat dan menonjolkan sesuatu atau situasi yang penting dalam hidupnya sendiri.
- c. Motif integrasi dan interaksi sosial, di mana motif yang mendorong seseorang menggunakan media demi kelangsungan hubungannya dengan orang lain.
- d. Motif diversifikasi / hiburan, di mana kebutuhan akan pelepasan dari ketegangan dan kebutuhan akan hiburan.

## **B. Definisi Operasional**

Dibawah ini peneliti akan membahas tentang definisi operasional dari penelitian:

### **1. Fenomena**

Fenomena adalah suatu hal yang bisa disaksikan dengan panca indera serta dapat di nilai dan diterangkan secara ilmiah sesuatu yang kita sadari, objek dan kejadian disekitar kita, orang lain dan diri kita sebagai refleksi dari pengalaman sadar kita yang masuk kedalam “kesadaran” kita, baik dalam bentuk persepsi khayalan, keinginan atau pikiran kita.

## 2. *Game Online*

*Game online* adalah sejenis video *game* atau permainan yang dapat di akses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Biasanya *game online* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa saling tidak mengenal. Secara garis besar *game* terbagi kepada dua jenis, yang pertama adalah *game offline* dan yang kedua adalah *game online*.

## 3. *Mobile Legend*

*Mobile Legends* adalah sebuah permainan yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero, ada juga minions yang bekerja sama melawan musuh dari perangkat mereka sendiri.

### C. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

NO	Nama Penulis	Judul	Hasil
1.	Halimah Dian Kusuma (2014)	Fenomena Penggunaan Instagram Stories Bagi Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena penggunaan instagram stories bagi mahasiswa di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan para informan adalah untuk menambah teman, kesenangan diri sendiri, dan untuk mendapatkan keuntungan dari berjualan online di intstagram. Pada penelitian ini juga peneliti menggunakan teori fenomenologi. Alasannya sendiri ialah teori tersebut memang pas dan nyambung dengan apa yang peneliti ingin teliti.
2.	Desi Kartika Sari (2014)	Fenomena Pelajar Kampung Inggris Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Pelajar Kampung Inggris Pekanbaru)	Kampung Inggris adalah tempat dimana seseorang untuk memper dalam bahasa inggris yang menjadi tujuan utamanya. Adapun pengalaman pelajar di Kampung Inggris Pekanbaru dari penelitian tersebut terdapat dua pengalaman belajar dan disiplin dan pengalaman belajar seperti

			<p>sebuah komunitas. Adapun motif yang terdapat di Kampung Inggris ini terdapat 2 yaitu motif di masa lalu dan motif masa depan, motif di masa lalu menyatakan bahwa informan ingin menghentikan bullying dari temannya karena memakai bahasa daerah, ada yang menyatakan untuk membantu memperbaiki nilai di sekolah, ada yang menyatakan untuk membantu dalam pekerjaannya atau menaikan jenjang karir dan ada banyak alasan lainnya, motif masa depan informan memiliki alasan ingin bekerja di perusahaan asing, motif kuliah di perguruan tinggi yang ternama/kuliah di luar negeri, dan motif bekerja di luar negeri</p>
3.	Ike Ireztyawan 2018	Fenomena Game Mobile Legend Bagi Perempuan Anggota Victory Squad	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Motif, pemaknaan dan pengalaman dengan menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz Mengetahui Motif Bermain Mobile Legend Permaknaan terhadap</p>

			<p>permainan Mobile Legend Serta Pengalaman dalam bermain Mobile Legend, Motif Karena yaitu Hobi, Trend, Lingkungan dan Iseng-Iseng Sedangkan Motif untuk populas dan lebih dihargai dalam bermain Game Sebagai Sarana Pelarian masalah sebagai dunia sendiri yang tidak lepas dari kegiatan sehari-hari, seperti pengalaman menyenangkan bermain Mobile Legend dan ada juga Pengalaman tidak menyenangkan bermain Mobile Legend.</p>
--	--	--	---

Perbandingan antara penelitian terdahulu dan peneliti terdapat persamaan dan perbedaan yaitu sebagai berikut:

1. Dilihat Persamaan Peneliti ini sama-sama menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif, perolehan data yang di dapat melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu persamaannya adalah sama-sama menggunakan teori fenomenologi.
  2. Dilihat dari perbedaannya, dapat terlihat pada tempat penelitiannya, objek penelitian serta subjek penelitiannya. Selain itu cara untuk menyelesaikan masalahnya berbeda-beda.
- Dapat disimpulkan bahwa proposal yang penulis buat benar-benar murni hasil penelitian penulis.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan metode yang ada (Moleong, 2011:5).

Pendekatan fenomenologis untuk mempelajari kepribadian dipusatkan pada pengalaman individual– pandangannya pribadi terhadap dunia. Pendekatan fenomenologi menggunakan pola pikir *subjektivisme* yang tidak hanya memandang masalah dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu (Kuswarno, 2009:7).

### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

#### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah informan yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian tersebut (Bungin, 2011:78). Pemilihan informan menggunakan teknik purposive, yaitu pengambilan atau pemilihan informan dengan menggunakan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang sesuai dengan ciri-ciri spesifik yang dimilikinya dari peneliti

(Nasution,2004:98). Adapun kriteria informan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Informan memiliki aplikasi *Mobile Legend*
- b) Informan merupakan anggota dari Avatarius
- c) Informan merupakan anggota inti untuk mengikuti perlombaan/turnamen.
- d) Informan merupakan anggota komunitas yang tergabung sejak awal terbentuknya komunitasnya.
- e) Informan merupakan anggota aktif dalam bermain *Game Mobile Legend* di komunitas avatarius.

Komunitas avatarius ini terdiri dari 30 orang, dan peneliti mengambil yang aktif bermain *mobile legend*. Berdasarkan kriteria yang disebutkan diatas dan hasil *prasurvey* yang peneliti lakukan. Peneliti mengambil 6 orang pemain inti dan 1 orang ketua dari komunitas avatarius itu sendiri.

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah bsuatu atribut atau sifat atau nilai orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan. Arikunto (2010:29) mengemukakan pengertian objek penelitian sebagai variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian.

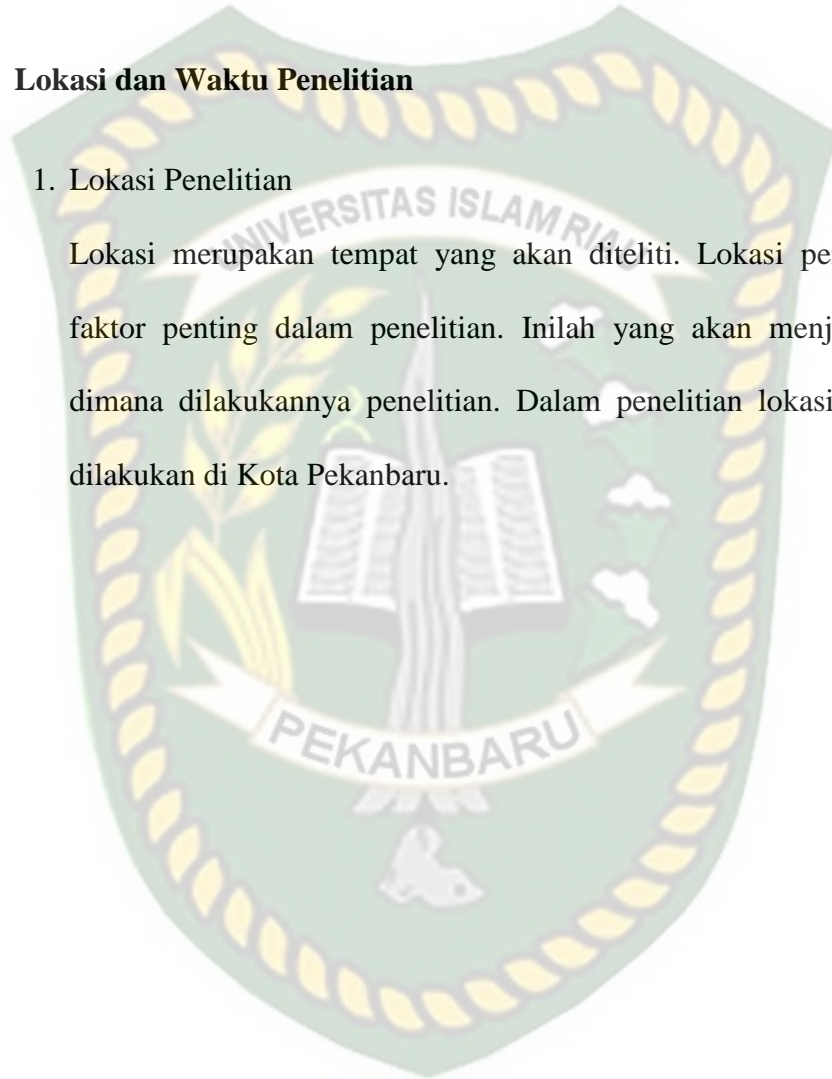


Objek penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini ialah melihat pada fenomena *mobile legend* dalam komunitas dengan menggunakan teori fenomenologi saat ini.

### C. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi merupakan tempat yang akan diteliti. Lokasi penelitian ini faktor penting dalam penelitian. Inilah yang akan menjadi tempat dimana dilakukannya penelitian. Dalam penelitian lokasi penelitian dilakukan di Kota Pekanbaru.



## 2. Waktu Penelitian

Adapun rencana waktu penelitian dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 3. 1 Rencana Waktu Penelitian**

NO	JENIS KEGIATAN	2018/2019																								K E T		
		BULAN DAN MINGGU																										
		JULI				AGUS				OKT				NOV				JULI				NOV						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Penyusunan Proposal dan Bimbingan	x	x		x	x	x	x	x																			
2	Seminar Proposal																											
3	Revisi																											
4	Riset Lapangan																											
5	Konsultasi Bimbingan Skripsi																											
6	Ujian Komprehensif																											
7	Revisi																											
8	Pengesahan Skripsi																											
9	Penggandaan Serta Penyerahan Skripsi																											

### D. Sumber Data

#### 1. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama atau tangan pertama dilapangan (Kriyantono, 2006 : 41). Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil cara wawancara dan dokumentasi dari informan peneliti.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak kedua atau sumber sekunder (Kriyantono, 2006 : 42). Data sekunder memberikan penjelasan mengenai data primer, data sekunder pada penelitian ini hasil pengamatan peneliti terhadap komunitas avatarius dalam permainan *mobile legend*

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan mengamati secara langsung suatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut (Kriyantono,2006:108).

Peneliti melakukan pengamatan langsung dengan cara:

- a. Peneliti mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh anggota avatarius.
- b. Setelah itu peneliti menentukan informan yang aktif dalam bermain *game mobile legend* pada komunitas avatarius.
- c. Kemudian menelusuri atau mengamati setiap informan yang terpilih berdasarkan kriteria informan.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara periset dengan seseorang yang berharap mendapatkan informasi penting, seseorang tersebut

diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek (Kriyantono, 2006 : 98).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menemui langsung informan yang telah dipilih serta peneliti akan menggunakan alat pendukung wawancara berupa perekam suara dan catatan wawancara dengan tujuan hasil jawaban dari informan dapat disimpan dengan jelas dan rinci.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk melengkapi data-data penelitian (Kriyantono, 2006:118).

Dalam penelitian ini, dokumentasi berasal dari dokumentasi pribadi peneliti meliputi hasil wawancara berupa perekam serta foto.

## F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian bertujuan agar hasil dari suatu penelitian dapat dipertanggungjawabkan dari segala segi. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang relevan dalam penelitian yaitu:

### 1. Perpanjangan Keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Teknik ini memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data

yang dikumpulkan dan dapat menguji ketidak benaran informasi oleh distorsi, baik yang berasal dari diri sendiri maupun dari informan dan juga untuk membangun kepercayaan subjek.

Perpanjangan keikutsertaan juga menuntut peneliti agar terjun langsung ke dalam lokasi dan dalam waktu yang cukup panjang guna mendeteksi dan memperhitungkan distorsi yang mungkin dapat mengotori data. Selain itu pepanjangan keikutsertaan juga dimaksudkan untuk membangun para subjek peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti sendiri (Moleong, 2011:328).

## 2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Dalam memeriksa keabsahan data peneliti menggunakan Triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data. Triangulasi sebagai salah satu teknik pemeriksaan data secara sederhana dapat disimpulkan sebagai upaya mengecek data dalam suatu penelitian, dimana peneliti tidak hanya menggunakan satu sumber data, satu metode pengumpulan data atau hanya menggunakan pemahaman pribadi peneliti saja, tanpa melakukan pengecekan kembali dengan penelitian lain (Gunawan,2016:222).

Analisis Triangulasi yaitu menganalisis jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya dengan meneliti kebenarannya dengan data empiris (sumber data lainnya yang tersedia)

(Kriyantono, 2010:72). Tiga macam analisis triangulasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber, menggali kebenaran informasi melalui sumber memperoleh data. Dalam triangulasi dengan sumber yang terpenting adalah mengetahui adanya alasan-alasan terjadinya perbedaan-perbedaan tersebut.
2. Triangulasi teori, berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaan dengan satu atau lebih teori. Triangulasi teoritik adalah memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu dan dipadu agar hasilnya lebih komprehensif.
3. Triangulasi metode, usaha mengecek keabsahan data, atau mengecek keabsahan temuan peneliti. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data dan untuk mendapatkan data yang sama.

Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lain. (Moleong, 2011:330). Kaitannya dengan penelitian ini, diperuntukkan adanya keabsahan data dari hasil wawancara dan hasil observasi. Suatu dokumennya saling berkaitan sehingga dengan langkah tersebut penyusunan data yang kita lakukan dapat diupayakan untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan.

## G. Teknik Analisis Data

Menurut Moleong (2005:248), analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan dengan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu deskriptif, maka dalam menganalisis data yang akan dilakukan menggunakan non statistik sesuai dengan penelitian deskriptif yang bersifat kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi. Data yang diperoleh melalui wawancara dengan informan yang berkaitan dengan penggunaan penggunaan *game mobile legend*, observasi atau mengamati informan dalam penggunaan *game mobile legend*, dan dokumentasi. Data dari hasil wawancara dan observasi menjadi bahan analisis data untuk menjawab masalah penelitian.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Pada Bab ini peneliti akan menguraikan hasil penelitiannya tentang *game online Mobile Legend* yang telah dilaksanakan pada informan di komunitas avatarius. Penelitian yang berlangsung dari bulan Mei 2019 ini dilakukan pada enam informan yang aktif menggunakan *game online Mobile Legend* yang ada pada komunitas Avatarius. Beberapa informan tersebut dipilih karena dianggap telah memiliki kriteria-kriteria yang diinginkan oleh peneliti. Peneliti akan menjelaskan hasil dari penelitian yang diperoleh disertai dengan pembahasan berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui ketergatangan dan dampak dari informan yang aktif menggunakan *game online Mobile Legend*.

#### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Peneliti berencana melakukan penelitian ini di tempat biasa berkumpulnya informan, seperti di kedai, indomaret, alfamart, karena ditempat itu ada fasilitas Wifi gratis sehingga mereka biasa mabar sepuasnya tanpa harus memikirkan paket internet bersama teman komunitasnya untuk main bareng bersama komunitas yang telah dibentuk. Informan yang diteliti merupakan anggota yang aktif dalam bermain *game online* di komunitas Avatarius.



### a. Sejarah *Game Mobile Legend*

*Mobile Legend* adalah sejenis *game* MOBA (*Massive Online Battle Arena*). Secara harafiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *online*. Bila kita tarik jauh kebelakang, sejarah *game* MOBA sebenarnya diprakarsai dari genre RTS (*Real Time Strategy*) yang menariknya telah dimulai sebelum tahun 90-an! Salah satu “bapak” dari *game* RTS sendiri adalah Herzog Zwei yang diluncurkan pada tahun 1989 untuk console Sega. Permainan Herzog Zwei sendiri memang memiliki beberapa elemen MOBA, di mana kita memainkan sebuah unit dan bertujuan menghancurkan markas musuh dibantu beberapa unit yang dikontrol oleh AI (*artificial intelligence*).

Perkembangan selanjutnya dari sejarah *game* MOBA terjadi sembilan tahun setelah Herzog Zwei, dimana *game* Future Cop: LAPD dirilis untuk Sony *Playstation* pada tahun 1998. Keunggulan *game* ini dibandingkan Herzog Zwei adalah penggunaan map yang simetris, unit yang dikontrol memiliki berbagai kemampuan berbeda, juga kemampuan untuk mengumpulkan berbagai power ups dan objektif dari *map*. Di tahun yang sama, Blizzard meluncurkan salah satu *game* RTS paling populer, yaitu *Starcraft* untuk PC. Berbekal kemampuan untuk menciptakan *custom map*, seorang pemain bernama Aeon64 menciptakan *map* *Aeon of Strife* yang pertama kali memperkenalkan sistem map dengan tiga lane berbeda.

*Aeon of Strife* dianggap sebagai cikal bakal *game* MOBA modern yang kita kenal sekarang. Kepopuleran *Aeon of Strife* berlanjut sampai dengan sejarah *game* MOBA berikutnya bergulir saat munculnya *Warcraft III: Reign of Chaos* pada tahun 2002. Berbekal *Warcraft III World Editor*, Barulah pada tahun 2003 seiring rilisnya *Warcraft III: Frozen Throne*, seorang modder bernama Meian mencoba menggabungkan berbagai *map* DOTA yang ada dan memberinya nama DOTA Allstars yang berisikan berbagai hero dari macam-macam *map* DOTA yang pernah dibuat pada periode 2002. DOTA Allstars meledak dan menjadi sangat populer pada masanya. Pada titik ini, muncul salah seorang tokoh penting dalam sejarah *game* MOBA, yaitu Steave “Guinsoo” Feak yang pada waktu itu berkomitmen mengembangkan *map* DOTA Allstars dengan cara menciptakan berbagai hero baru dan juga peningkatan permainan.

Nampaknya, istilah MOBA lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat ini dan menjadi istilah populer untuk menggambarkan *game* “sejenis DOTA“. Dari berbagai *game* yang disebutkan di atas, *game* MOBA memiliki beberapa kesamaan. Pertama, rata-rata untuk memenangkan permainan para pemain harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Kedua, para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa di sebut “hero” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain. Persamaan ketiga adalah MOBA memfokuskan diri pada pertempuran yang terjadi di arena, di mana seiring waktu strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil objektif, membunuh hero lawan, atau mengumpulkan *gold* dengan membunuh *non-controllable character* (*creep* atau *minion*).

Tahun ini sejarah *game* MOBA telah memasuki babak baru dimana *game* MOBA bisa dimainkan di gadget seperti *smartphone* atau tablet. Fenomena ini kembali mendobrak tradisi moba yang selama ini hanya bisa dimainkan di PC, sebut saja *vaing glory* atau *mobile legends* karena lebih simple dan tidak serumit *game* MOBA yang ada di PC. (<https://www.ggwp.id/2017/07/18/sejarah-game-moba/3/>)

## 2. Deskripsi Informan dan Hasil Wawancara

Pertama sekali yang peneliti lakukan adalah dengan mendatangi informan kunci yaitu Yoki Andika. Peneliti menghubungi informan kunci yang memang kebetulan sudah saling mengenal satu sama lain. Saat menghubungi informan kunci, peneliti tanpa kesulitan untuk meminta informan kunci untuk bertemu dan meminta informan untuk memberikan informasi mengenai informan-informan berikutnya yang menggunakan *game online Mobile Legend*. Pada saat yang bersamaan peneliti meminta izin terlebih dahulu apakah informan kunci bersedia ditanyai mengenai ketergantungan dan dampak positif dan negative dari *game online Mobile Legend* ini.

Peneliti mulai menghubungi informan-informan yang akan di teliti. Saat pertama kali di hubungi informan kedua, ketiga, keempat, kelima dan keenam langsung bersedia untuk memberikan informasi mengenai ketergantungan dan dampak positif dan negatif *game online Mobile Legend*. Data yang diberikan oleh informan kunci mengenai informan-informan berikutnya adalah orang-orang terdekat informan kunci yang juga pengguna *game online Mobile Legend*. Akan tetapi informan-informan berikutnya yang diberikan oleh informan kunci adalah

enam orang pemain inti dan satu orang ketua dari komunitas avatarius itu sendiri.

Untuk melihat deskripsi data informan yang diwawancara dapat dilihat pada table berikut :

**Tabel 4. 1 Deskripsi Informan**

No	Nama	Pekerjaan	Tempat tanggal lahir	Jenis kelamin	Lama bermain	Rata-rata Durasi Bermain
1	Satria	Mahasiswa	Padang Sidempuan / 27 Mei 1996	Laki-Laki	1 Tahun 5 Bulan	4 jam/hari
2	Faisal Ali	Mahasiswa	Pekanbaru / 27 Mei 1991	Laki-Laki	1 Tahun 5 Bulan	4 jam/hari
3	Angga Zurianto	Karyawan swasta	Pekanbaru/ 20 Februari 1991	Laki-Laki	1 Tahun 5 Bulan	4 jam/hari
4	Angga Kurniawan	Mahasiswa	Kampar / 27 Juni 1993	Laki-Laki	1 Tahun 5 Bulan	4 jam/hari
5	Elsis Zamil	Karyawan swasta	Bengkalis / 17 Desember 1992	Laki-Laki	1 Tahun 5 Bulan	4 jam/hari
6	Eko	Mahasiswa	Padang Sidempuan / 27 Mei 1996	Laki-Laki	1 Tahun 5 Bulan	4 jam/hari
7	Yoki Andika	Karyawan swasta	Pekanbaru / 17 Mei 1992	Laki-Laki	3 Tahun 5 Bulan	4 jam/hari

Sumber : Data Olahan, 2019

### 3. Hasil Wawancara Penelitian

#### Informan I

Satria adalah seorang mahasiswa, ia telah menggunakan *game online Mobile Legend* selama satu tahun lima bulan. Satria merupakan penggemar *game online Mobile Legend* karena ia selalu mengikuti perkembangan *game* ini melalui instagram dan mengikuti beberapa pemain terkenal *game online Mobile Legend*. Satria menjelaskan bahwa *Mobile Legend* sudah menjadi sarana paling utama dalam memenuhi kebutuhan hiburannya. Disaat tidak ada aktifitas ia selalu memainkan *game online* berbasis *mobile* ini. Ia lebih memilih *game online Mobile Legend* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan hiburannya dari pada

menonton televisi. Pada saat di wawancara motif memilih bergabung di Avatarius dalam bermain *mobile legend* di banding squad lainnya, dia mengatakan :

“saat itu leader avatarius ini mengundang saya untuk menjadi anggotanya, selain itu saya menyukai *game* ini karena merupakan salah satu hobi saya dalam bermain *game* ini. Selain itu, para anggota pada avatarius ini selalu kompak dan saling menghargai sesama anggota, hal ini membuat saya merasa suka dengan komunitas ini karena dengan bergabung dengan avatarius mendapatkan teman” (Satria 03 Mei 2019)

Satria mengatakan bahwa ia sudah merasa seperti keluarga didalam komunitas ini. Pada saat di wawancara tujuan dia bergabung dalam komunitas ini ia mengatakan :

“Untuk memaksimalkan potensi saya bermain di *mobile legend* lalu ada keinginan untuk memajukan komunitas ini agar menjadi lebih baik. Karna memang *game* ini enak dimainkan apalagi bareng kawan. Bisa push rank bareng. Jadi kalo kalah yah rankingnya sama-sama turun. Kalo menang yah sama-sama naik..” (Satria 03 Mei 2019)

Satria mengatakan bahwa bermain *game online Mobile Legend* merupakan sebuah keasyikan dan bisa mengisi waktu luangnya dikala ia memiliki waktu santai. Selanjutnya saat di tanya motif bergabung pada squad avatarius ia mengatakan :

“untuk mempererat hubungan dengan sesama anggota squad sehingga komunitas ini bias menjadi terkenal. Selain itu, memang *game* nya asyik klo bias bisa main bareng sama kawan, serulah pokoknya. Kalo main bareng kawan bisa saling komunikasi menyusun strategi. (Satria 03 Mei 2019)

Selanjutnya harapan kedepan dalam bermain *game mobile legend* di *Avatarius Squad* dia mengatakan :

“harapannya komunitas ini biasa menjadi yang terbaik sekota Pekanbaru, bahkan bisa menjadi terkenal secara nasional bahkan internasional” (Satria 03 Mei 2019)

Kemudian dari segi pengalaman bermain *game mobile legend*, pada saat di wawancara seberapa suka bermain *game mobile legend*, ia mengatakan :

“bermain *mobile legend* sejak tahun 2017, pada saat itu bermain di pc, setelah melihat teman bermain *game* ini di hp saya merasa tertarik untuk memainkannya bersama-sama”. (Satria 03 Mei 2019)

Selanjutnya pada saat di tanya apakah *game mobile legend* ini menyenangkan, ia mengatakan :

“saya sangat suka bermain *game* ini, karena *game* ini bermain menggunakan taktik dan strategi dan merupakan salah satu hobi saya memainkan *game* ini, selain itu tentunya pada saat bermain bersama-sama, karena klo tidak satu anggota kita akan mengalami kesulitan untuk memenangkan pertandingan karena kurang solid dan tidak kompak. (Satria 03 Mei 2019)

Karena *game* ini mengharuskan dimainkan bareng teman-teman, pada saat ditanya kenapa memilih bermain *game mobile legend* dari pada *game* yang lain, ia mengatakan :

“karena saya sudah suka bermain *mobile legend*, sehingga saya tidak mau mencoba untuk bermain *game* lain, karena *game* ini bias dimainkan dengan simpel dan melalui hp sudah bias dimainkan” (Satria 03 Mei 2019)

Saat ditanya dari mana Satria mengetahui *game mobile legend* ini, ia mengatakan :

“dari teman-teman yang bermain *game mobile legend*, terutama dari kawan sesama anggota komunitas avatarius ini. (Satria 03 Mei 2019)

Dan yang membedakan *game mobile legend* ini dengan *game* yang lainnya, ia mengatakan bahwa :

“*game* ini lebih *battle arena*, sehingga kita biasa melihat langsung siapa pemenangnya karena ini merupakan *game* yang dapat disaksikan langsung diarena permainan yang telah disiapkan, dan *game mobile legend* ini

dituntut untuk menjaga kekompakan agar biasa memenangkan pertandingan” (Satria 03 Mei 2019)

## **Informan II**

Faisal Ali telah menggunakan *game online Mobile Legend* selama hampir dua tahun. Faisal Ali merupakan penggemar *game online Mobile Legend* karena ia selalu mengikuti perkembangan *game* ini. Pada saat di wawancara motif Faisal Ali memilih bergabung di Avatarius dalam bermain *mobile legend* di banding squad lainnya, dia mengatakan :

“sebelumnya saya belum pernah memiliki squad maupun bergabung disalah satu squad, hanya bermain sendiri, kebetulan saya diajarkan teman yang sudah lama bergabung, dia menceritakan tentang avatarius, sehingga saya tertarik untuk bergabung” (Faisal Ali 03 Mei 2019)

Lebih lanjut Faisal Ali mengatakan bahwa ia pada saat di wawancara tujuan dia bergabung dalam komunitas ini ia mengatakan :

“Untuk menjadi squad nomor satu di Kota Pekanbaru, karena dengan menjadi nomor satu di kota pekanbaru akan memudahkan saya untuk memiliki teman lebih banyak terutama anak-anak yang bermain *mobile legend*.” (Faisal Ali 03 Mei 2019)

Faisal Ali mengatakan bahwa bermain *game online Mobile Legend* merupakan sebuah keasyikan dan bisa mengisi waktu luangnya dikala ia memiliki waktu santai. Selanjutnya saat di tanya motif bergabung pada squad avatarius ia mengatakan :

“motif saya memilih untuk bergabung di avatarius adalah saya melihat bahwa perkembangan anggota yang ada sangat baik sehingga saya tertarik, karena dengan memiliki anggota yang semakin membaik dalam bermain, tentunya saya juga akan mendapatkan dampak yang sama, begitu pula sebaliknya. (Faisal Ali 03 Mei 2019)

Selanjutnya harapan kedepan dalam bermain *game mobile legend* di *Avatarius Squad* dia mengatakan :

“ya pengen lebih berkembang dan tentunya harapan menjadi yang terbaik khususnya di kota pekanbaru, serta bias memainkan *game* sebaik mungkin dengan anggota lainnya” (Faisal Ali 03 Mei 2019)

Kemudian dari segi pengalaman bermain *game mobile legend*, pada saat di wawancara seberapa suka bermain *game mobile legend*, ia mengatakan :

“bermain *mobile legend* sejak tahun 2016, sebelum season ada, pada saat itu bermain hanya iseng-iseng saja mengikuti teman yang telah bermain, akan tetapi setelah bermain ternyata permainan ini membuat saya enjoy karena *game* ini merupakan *game* strategi”. (Faisal Ali 03 Mei 2019)

Selanjutnya pada saat di tanya apakah *game mobile legend* ini menyenangkan, ia mengatakan :

“sangat menyenangkan, karena saya sangat suka bermain *game* ini, karena *game* ini bermain menggunakan taktik dan strategi dan merupakan salah satu *game* moba yang saya mainkan, selain itu tentunya pada saat bermain diharuskan minimal 5 orang secara bersama-sama.” (Faisal Ali 03 Mei 2019)

Karena *game* ini mengharuskan dimainkan bareng teman-teman, pada saat ditanya kenapa memilih bermain *game mobile legend* dari pada *game* yang lain, ia mengatakan :

“saya memilih *game* ini karena saya *game* sejenis ini gampang dimainkan karena bias memainkan lewat hp, sedangkan *game* lain seperti dota, harus bermain melewati computer” (Faisal Ali 03 Mei 2019)

Saat ditanya dari mana Faisal Ali mengetahui *game mobile legend* ini, ia mengatakan :

“dari beberapa teman-teman yang telah bermain *game mobile legend* terlebih dahulu, terutama dari teman saya yang sudah duluan bergabung menjadi anggota komunitas avatarius ini. (Faisal Ali 03 Mei 2019)



Dan yang membedakan *game mobile legend* ini dengan game yang lainnya, ia mengatakan bahwa :

“kalo dibandingkan sesama *game* moba, *game* ini terlihat sama saja, hanya bedanya terletak pada hero-hero yang lebih beragam serta memiliki kekuatan serta skill yang berimbang, akan tetapi taktik atau strategi dari tim sangat menentukan untuk memenangkan suatu permainan, selain itu *game* ini lebih gampang dimainkan dibandingkan *game* lainnya” (Faisal Ali 03 Mei 2019)

### **Informan III**

Angga Zurianto merupakan salah satu anggota, ia telah menggunakan *game online Mobile Legend* sejak tahun 2016. Angga Zurianto merupakan penggemar *game online Mobile Legend* karena ia selalu mengikuti perkembangan *game* ini melalui instagram dan mengikuti beberapa pemain terkenal *game online Mobile Legend*. Angga Zurianto menjelaskan bahwa *Mobile Legend* sudah menjadi sarana paling utama dalam memenuhi kebutuhan hiburannya. Disaat tidak ada aktifitas ia selalu memainkan *game online* berbasis *mobile* ini.

Pada saat di wawancara motif ia memilih bergabung di Avatarius dalam bermain *mobile legend* di banding squad lainnya, dia mengatakan :

“pertama awal diperkenalkan squad avatarius, karena saya merupakan anak rumahan dan jarang keluar, lalu ada teman yang sudah lama avatarius mengajak saya untuk bergabung, setelah bergabung saya merasa senang karena rata-rata anggota yang ada mau berbagi bagaimana cara bermain yang baik sehingga saya semakin betah bergabung dalam squad ini” (Angga Zurianto 03 Mei 2019)

Lebih lanjut Angga Zurianto mengatakan bahwa ia sudah merasa dianggap seperti satu keluarga didalam komunitas ini. Pada saat di wawancara tujuan dia bergabung dalam komunitas ini ia mengatakan :

“Tujuan saya untuk memilih bergabung skuad avatarius adalah untuk menambah teman sesama pemain *mobile legend* yang telah dahulu

bergabung, karena setau saya squad avatarius ini merupakan salah satu komunitas yang besar yang ada di Kota Pekanbaru.” (Angga Zurianto 03 Mei 2019)

Angga Zurianto mengatakan bahwa bermain *game online Mobile Legend* merupakan sebuah keasyikan dan bisa mengisi waktu luangnya dikala ia memiliki waktu santai. Selanjutnya saat di tanya motif bergabung pada squad avatarius ia mengatakan :

“motif saya bergabung disini gada sama sekali, kecuali untuk menambah teman serta menambah pengetahuan dalam bermain *game mobile legend* dengan harapan saya bias menjadi pemain yang terbaik di dalam *squad* ini dan tentunya untuk mempererat hubungan dengan sesama anggota *squad* sehingga komunitas ini bias menjadi terkenal.” (Angga Zurianto 03 Mei 2019)

Selanjutnya harapan kedepan dalam bermain *game mobile legend* di *Avatarius Squad* dia mengatakan :

“harapannya dengan bergabung komunitas ini bisa menjadi pemain yang baik dan tentunya *squad* avatarius menjadi yang terbaik di Kota Pekanbaru, bahkan bisa menjadi terkenal secara nasional” (Angga Zurianto 03 Mei 2019)

Kemudian dari segi pengalaman bermain *game mobile legend*, pada saat di wawancara seberapa suka bermain *game mobile legend*, ia mengatakan :

“saya bermain *mobile legend* sejak tahun 2016, setelah season dua yang mana pada saat itu saya hanya bermain pada permainan di computer atau di laptop, setelah melihat teman bermain *game* ini yang bias dimainkan di gadget saya jadi tertarik untuk memainkannya”. (Angga Zurianto 03 Mei 2019)

Selanjutnya pada saat di tanya apakah *game mobile legend* ini menyenangkan, ia mengatakan :

“saya suka bermain *game* ini, akan tetapi tergantung dengan pola permainan dari teman-teman karena *game* ini bermain menggunakan taktik dan strategi secara tim. Apabila ada satu anggota kita yang bermain dibawah performa kita akan mengalami kesulitan untuk memenangkan pertandingan karena kurang solid dan tidak kompak. (Angga Zurianto 03 Mei 2019)

Karena *game* ini mengharuskan dimainkan bareng teman-teman, pada saat ditanya kenapa memilih bermain *game mobile legend* dari pada *game* yang lain, ia mengatakan :

“saya memilih *game mobile legend* karena saya bukan pemain dota dan pubg karena saya bermain di android, jadi saya tertarik dari teman-teman yang sudah terlebih bermain sehingga saya mencoba untuk bermain *game* ini, ternyata permainan *game* ini simpel dan cukup melalui hp sudah biasa dimainkan secara bersama-sama” (Angga Zurianto 03 Mei 2019)

Saat ditanya dari mana Angga Zurianto mengetahui *game mobile legend* ini, ia mengatakan :

“dari iklan penasaran dan mulai saya install dan teman-teman yang bermain *game mobile legend* juga menyarankan saya untuk memainkannya, terutama dari kawan sesama anggota komunitas avatarius ini. (Angga Zurianto 03 Mei 2019)

Dan yang membedakan *game mobile legend* ini dengan *game* yang lainnya, ia mengatakan bahwa :

“perbedaan *game* ini dibandingkan dengan *game* lain, *game* ini bisa menghasilkan uang, dan menjadi gamer yang terkenal karena ada turnamen yang disiapkan secara internasional. Dan harapan saya mudahan kedepan saya bias menjadi gamer yang terkenal” (Angga Zurianto 03 Mei 2019)

#### **Informan IV**

Angga Kurniawan telah menggunakan *game online Mobile Legend* selama satu tahun lebih. Dia merupakan salah satu penggemar *game online Mobile Legend* karena ia selalu memainkan *game online Mobile Legend*. Angga Kurniawan menambahkan bahwa memainkan *Mobile Legend* disaat tidak ada aktifitas ia selalu memainkan *game online* berbasis *mobile* ini. Ia lebih memilih *game online Mobile Legend* karena lebih simple dalam memainkannya, yaitu

cukup melalui hp android. Pada saat di wawancara motif ia memilih bergabung di Avatarius dalam bermain *mobile legend* di banding squad lainnya, dia mengatakan:

“saya memilih bergabung disini karena awalnya dari temen, setelah itu saya diajak bergabung, dan setelah bergabung dalam anggota pada avatarius ini selalu kompak dan saling menghargai sesama anggota, hal ini membuat saya merasa suka dengan komunitas ini karena dengan bergabung dengan avatarius mendapatkan teman” (Angga Kurniawan 03 Mei 2019)

Angga Kurniawan mengatakan bahwa ia sudah merasa seperti keluarga didalam komunitas ini. Pada saat di wawancara tujuan dia bergabung dalam komunitas ini ia mengatakan :

“Untuk melihat seberapa bagus permainan teman-teman yang bermain di avatarius agar saya mampu memaksimalkan potensi saya bermain di *mobile legend* dan dengan harapan saya mampu membantu memajukan komunitas ini agar menjadi lebih baik dimasa yang akan datang..” (Angga Kurniawan 03 Mei 2019)

Bermain *game online Mobile Legend* merupakan sebuah keasyikan dan bisa mengisi waktu luangnya dikala ia memiliki waktu santai. Selanjutnya saat di tanya motif bergabung pada squad avatarius ia mengatakan :

“untuk mempererat hubungan dengan sesama anggota squad serta memelihara kekompakanan sehingga komunitas ini bias menjadi terkenal”. (Angga Kurniawan 03 Mei 2019)

Selanjutnya harapan kedepan dalam bermain *game mobile legend* di *Avatarius Squad* dia mengatakan :

“harapan saya dengan komunitas ini sesuai dengan tujuan awal yaitu membuat squad avatarius memperkenalkan tidak hanya di Pekanbaru akan tetapi keseluruh tanah air dan mampu berprestasi secara nasional bahkan internasional” (Angga Kurniawan 03 Mei 2019)

Kemudian dari segi pengalaman bermain *game mobile legend*, pada saat di wawancara seberapa suka bermain *game mobile legend*, ia mengatakan :

“bermain *mobile legend* sejak tahun 2016, pada season 3, pada saat itu setelah melihat teman bermain *game* ini di hp saya merasa tertarik untuk memainkannya bersama-sama”. (Angga Kurniawan 03 Mei 2019)

Selanjutnya pada saat di tanya apakah *game mobile legend* ini menyenangkan, ia mengatakan :

“saya sangat menyukai *game* ini karena sangat menyenangkan walaupun awalnya saya bermain *game dota*, dan kemudian mengetahui *game mobile legend* ini dari teman yang sedang bermain, setelah diperhatikan lama-lama kelihatannya seru sehingga saya ikut-ikutan mendownload dan memainkannya *game* secara santai”. (Angga Kurniawan 03 Mei 2019)

Karena *game* ini mengharuskan dimainkan bareng teman-teman, pada saat ditanya kenapa memilih bermain *game mobile legend* dari pada *game* yang lain, ia mengatakan :

“saya memilih *game* ini dilihat dari popularitas di playstore, *game mobile legend* sangat populer dibandingkan dengan *game* lain, dan tidak berat di hp dibandingkan permainan *game* lainnya.” (Angga Kurniawan 03 Mei 2019)

Saat ditanya dari mana Angga Kurniawan mengetahui *game mobile legend* ini, ia mengatakan :

“awalnya saya iseng-iseng untuk bermain *game* ini dari teman-teman yang bermain *game mobile legend*, akan tetapi lama kelamaan saya menjadi suka dengan *game* ini karena semakin lama event yang disediakan pihak pengembang semakin seru”. (Angga Kurniawan 03 Mei 2019)

Dan yang membedakan *game mobile legend* ini dengan *game* yang lainnya, ia mengatakan bahwa :

“perbedaannya yang pertama *game mobile legend* ini gampang mendownloadnya, yang kedua mirip main *dota*, yang ketiga mengetahui

satu tim itu bias kompak apa tidak, dari segi pemilihan hero sama komunikasi antar sesama anggota tim” (Angga Kurniawan 03 Mei 2019)

### **Informan V**

Elsis Zamil adalah seorang mahasiswa, ia telah menggunakan *game online Mobile Legend* selama satu tahun lima bulan. Ia selalu mengikuti perkembangan *game* ini melalui instagram dan mengikuti beberapa pemain terkenal *game online Mobile Legend*. Elsis Zamil menjelaskan bahwa *Mobile Legend* sudah menjadi sarana paling utama dalam memenuhi kebutuhan hiburannya. Disaat tidak ada aktifitas ia selalu memainkan *game online* berbasis *mobile* ini. Ia lebih memilih *game online Mobile Legend* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan hiburannya dari pada menonton televisi. Pada saat di wawancara motif dia memilih bergabung di Avatarius dalam bermain *mobile legend* di banding squad lainnya, dia mengatakan :

“karena pada saat itu squad avatarius merupakan squad yang sangat solid, khususnya di Kota Pekanbaru. Saya mendapatkan tawaran bergabung ke squad ini melalui leader avatarius ini mengundang saya untuk menjadi anggotanya. Selain itu, para anggota pada avatarius ini selalu kompak dan saling menghargai sesama anggota” ( Elsis Zamil 03 Mei 2019)

Elsis Zamil mengatakan bahwa ia sudah merasa seperti keluarga didalam komunitas ini. Pada saat di wawancara tujuan dia bergabung dalam komunitas ini ia mengatakan :

“Untuk membangkitkan squad avatarius kembali seperti sebelumnya yang terkenal dan solid khususnya di Kota Pekanbaru selain itu untuk memaksimalkan potensi saya bermain di *mobile legend* dan harapannya agar dapat membantu memajukan komunitas ini agar menjadi lebih baik.” (Elsis Zamil 03 Mei 2019)

Elsis Zamil mengatakan bahwa bermain *game online Mobile Legend* merupakan sebuah keasyikan dan bisa mengisi waktu luangnya dikala ia memiliki

waktu santai. Selanjutnya saat di tanya motif bergabung pada squad avatarius ia mengatakan :

“untuk membentuk tim yang kompak, solid serta berkualitas. Selain itu untuk mempererat hubungan dengan sesama anggota squad sehingga komunitas ini bias menjadi terkenal.” ( Elsis Zamil 03 Mei 2019)

Selanjutnya harapan kedepan dalam bermain *game mobile legend* di *Avatarius Squad* dia mengatakan

“harapannya komunitas ini biasa menjadi yang terbaik lagi kedepannya sekota Pekanbaru, bahkan bisa menjadi terkenal secara nasional bahkan internasional” ( Elsis Zamil 03 Mei 2019)

Kemudian dari segi pengalaman bermain *game mobil legend*, pada saat di wawancara seberapa suka bermain *game mobile legend*, ia mengatakan :

“bermain *mobile legend* sejak season satu atau dari awal, pada saat itu bermain di pc, setelah melihat teman bermain *game* ini di hp saya merasa tertarik untuk memainkannya bersama-sama”. ( Elsis Zamil 03 Mei 2019)

Selanjutnya pada saat di tanya apakah *game mobile legend* ini menyenangkan, ia mengatakan :

“saya sangat suka bermain *game* ini yang sekitar 99%lah, karena *game* ini bermain menggunakan taktik dan strategi dan merupakan salah satu hobi saya memainkan *game* ini, selain itu tentunya pada saat bermain bersama-sama, karena klo tidak satu anggota kita akan mengalami kesulitan untuk memenangkan pertandingan karena kurang solid dan tidak kompak. ( Elsis Zamil 03 Mei 2019)

Karena *game* ini mengharuskan dimainkan bareng teman-teman, pada saat ditanya kenapa memilih bermain *game mobile legend* dari pada *game* yang lain, ia mengatakan :

“karena bermain *mobile legend* kita harus bersabar menggunakan taktik dan tentunya dengan menjaga kekompakan tim, sehingga saya tidak mau mencoba untuk bermain *game* lain, karena *game* ini biasa dimainkan dengan simpel dan melalui hp sudah bias dimainkan” ( Elsis Zamil 03 Mei 2019)

Saat ditanya dari mana Elsis Zamil mengetahui *game mobile legend* ini, ia mengatakan :

“dari teman-teman yang bermain *game mobile legend*, terutama dari kawan sesama anggota komunitas avatarius ini. ( Elsis Zamil 03 Mei 2019)

Dan yang membedakan *game mobile legend* ini dengan *game* yang lainnya, ia mengatakan bahwa :

“*game* ini lebih battle arena, sehingga kita bisa melihat langsung siapa pemenangnya karena ini merupakan *game* yang dapat disaksikan langsung diarena permainan yang telah disiapkan, dan *game mobile legend* ini dituntut untuk menjaga kekompakan agar bias memenangkan pertandingan” ( Elsis Zamil 03 Mei 2019)

#### **Informan VI**

Eko adalah seorang mahasiswa, ia telah lama menggunakan *game online Mobile Legend*. Eko merupakan satu diantara banyak para penggemar *game online Mobile Legend* karena itu ia selalu mengikuti perkembangan *game* dan selalu menonton live streaming apabila ada event yang diadakan oleh pihak pengembang. Disaat tidak ada aktifitas ia selalu memainkan *game online* berbasis *mobile* ini. Pada saat di wawancara motif memilih bergabung di Avatarius dalam bermain *mobile legend* di banding squad lainnya, dia mengatakan :

“untuk membankitkan avatarius kembali seperti masa sebelumnya yang pernah berjaya dan memiliki nama yang kembali tenar, selain itu teman saya yang mengajak join ke squad avatarius ini. Selain itu, para anggota pada avatarius yang baru ini memiliki keinginan yang kuat untuk menjadi kembali berjaya” (Eko 03 Mei 2019)



Eko mengatakan bahwa ia sudah merasa seperti keluarga didalam komunitas ini. Pada saat di wawancara tujuan dia bergabung dalam komunitas ini ia mengatakan :

“Untuk ikut menikmati permainan ini bersama-sama teman sesama anggota squad karena lebih seru dan tentunya akan mendapatkan banyak teman sehingga lebih maksimal dalam memainkan permainan *game* ini. Selain itu push rank bareng. Jadi kalo kalah yah rankingnya sama-sama turun. Kalo menang yah sama-sama naik.” (Eko 03 Mei 2019)

Eko mengatakan bahwa bermain *game online Mobile Legend* merupakan sebuah keasyikan dan bisa mengisi waktu luangnya dikala ia memiliki waktu santai. Selanjutnya saat di tanya motif bergabung pada squad avatarius ia mengatakan :

“Untuk mempererat hubungan dengan sesama anggota squad sehingga komunitas ini bias menjadi terkenal. Selain itu, memang gamenya asyik kali bisa main bareng sama kawan, serulah pokoknya. Kalo main bareng kawan bisa saling komunikasi menyusun strategi. (Eko 03 Mei 2019)

Selanjutnya harapan kedepan dalam bermain *game mobile legend* di *Avatarius Squad* dia mengatakan

“harapannya komunitas ini bias menjadi yang terbaik sekota Pekanbaru, bahkan bisa menjadi terkenal secara nasional bahkan internasional” (Eko 03 Mei 2019)

Kemudian dari segi pengalaman bermain *game mobile legend*, pada saat di wawancara seberapa suka bermain *game mobile legend*, ia mengatakan :

“bermain *mobile legend* sejak tahun 2015, pada saat itu bermain *game* yang hanya bias dimainkan di pc dan mengharuskan saya pergi ke warnet karena, setelah melihat teman bermain *game* ini di hp saya merasa tertarik untuk memainkannya bersama-sama”. (Eko 03 Mei 2019)

Selanjutnya pada saat di tanya apakah *game mobile legend* ini menyenangkan, ia mengatakan :

“saya sangat suka bermain *game* ini, karena *game* ini bermain lebih simple dan harus memakai strategi dan merupakan salah satu kesukaan saya dalam bermain *game*, selain itu tentunya pada saat bermain bersama-sama, karena klo tidak satu anggota kita akan mengalami kesulitan untuk memenangkan pertandingan karena kurang solid dan tidak kompak. (Eko 03 Mei 2019)

Karena *game* ini mengharuskan dimainkan bareng teman-teman, pada saat ditanya kenapa memilih bermain *game mobile legend* dari pada *game* yang lain, ia mengatakan :

“saya sudah suka bermain *mobile legend* sejak pertama *game* ini diluncurkan, akan tetapi saya bermain tanpa squad, sehingga saya tidak mau mencoba untuk bermain *game* lain, karena *game* ini bias dimainkan dengan simpel dan melalui hp tanpa harus pergi ke warnet maupun memakai komputer” (Eko 03 Mei 2019)

Saat ditanya dari mana eko menambahkan mengetahui *game mobile legend* ini, ia mengatakan :

“dari teman-teman yang bermain *game mobile legend*, sebelum diajak bergabung ke skuad ayatarius.” (Eko 03 Mei 2019)

Dan yang membedakan *game mobile legend* ini dengan *game* yang lainnya, ia mengatakan bahwa :

“*game* ini lebih battle arena, sehingga kita bisa melihat langsung siapa pemenangnya karena ini merupakan *game* yang dapat disaksikan langsung diarena permainan yang telah disiapkan, dan *game mobile legend* ini dituntut untuk menjaga kekompakan agar biasa memenangkan pertandingan” (Eko 03 Mei 2019)

## **Informan VII**

Yoki Andika adalah seorang karyawan swasta, ia telah menggunakan *game online Mobile Legend* selama tiga tahun lima bulan. Yoki Andika merupakan penggemar *game online Mobile Legend*, karena ia merasa bahwa bermain sendirian tanpa teman kurang seru, maka ia memutuskan untuk

membentuk sebuah skuad yang tujuannya agar kedepannya agar squad yang dibentuk mampu memiliki anggota yang banyak dan mampu bersaing dengan para pemain dengan skuad lainnya.

Yoki Andika memainkan *game* ini disaat tidak ada aktifitas perkuliahan ia selalu memainkan *game online* berbasis *mobile* ini. Ia lebih memilih *game online Mobile Legend* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan hiburannya dari pada menonton televisi. Pada saat di wawancara tujuan dibentuknya Avatarius dalam bermain *mobile legend*, dia mengatakan :

“Squad avatarius terbentuk diharapkan mampu menjadi salah satu squad yang mampu menunjukkan kemampuan terbaiknya, yaitu menjadi yang terbaik sekota Pekanbaru bahkan tingkat nasional, dan tentunya menambah anggota dan sekaligus menjadi teman bermain guna mewujudkan harapan tersebut.” (Yoki Andika 03 Mei 2019)

Yoki Andika mengatakan bahwa ia sudah merasa seperti keluarga di dalam komunitas ini. Pada saat di wawancara tujuan dia bergabung dalam komunitas ini ia mengatakan :

“Tujuan dibentuknya squad avatarius ini adalah untuk mendapatkan teman dalam bermain dan mengumpulkan para yang pro serta membuat para pemain pemula menjadi pemain pro sehingga harapanya squad ini menjadi kompak dan semakin baik kedepannya, sehingga menjadi yang terbaik di Pekanbaru bahkan tingkat nasional.” (Yoki Andika 03 Mei 2019)

Yoki Andika mengatakan bahwa untuk menjadi squad yang berprestasi dalam bermain *game* ini, tentu diharuskan kekompakan yang baik antara sesama anggota yang dibentuk melalui latihan sesama anggota dalam memainkan hero sesuai dengan kesukaan anggota. Selanjutnya saat di tanya hal yang dilakukan squad ini agar berprestasi ia mengatakan :

“selalu menjaga komunikasi antar sesama anggota komunitas, yaitu selalu ngumpul bareng untuk membicarakan keadaan squad, serta menjaga kekompakan selalu sesama anggota, seperti maabar ditempat yang telah ditentukan sebelumnya sesuai dengan agenda yang disepakati sesama anggota”. (Yoki Andika 03 Mei 2019)

Selanjutnya Yoki Andika menambahkan, kemampuannya dalam hal meracik strategi hanya bertambah dalam *game* ini. Namun, jika dalam kesehariannya ia merasa biasa-biasa saja dan tidak ada yang berubah. Ia berpendapat bahwa hanya kemampuan bahasa asingnya lah yang meningkat, karena saat pertama kali *game* ini di luncurkan ia mengatakan bahwa semua isi *game* ini berbahasa asing atau tepatnya berbahasa *Inggris*. Sehingga membuat ia mau tidak mau harus paham jika ingin menang.

“Hal yang paling membantu itu dalam bahasa asing, perasaan aku setelah main *game* khususnya *game online Mobile Legend* ini kemampuan bahasa asing aku makin bertambah bg. Karna dalam *game* ini pas pertama kali keluar semuanya berbahasa *inggris* jadi memaksa aku sebagai pemain untuk lebih paham dalam bahasa asing. Soalnya banyak penjelasan-penjelasan tentang item nya yang sangat panjang. Jadi kalo gak ngerti bakalan salah memilih item dan berdampak pada kemampuan heronya.” (Yoki Andika 03 Mei 2019)

## B. Pembahasan.

Peneliti telah berhasil melakukan wawancara terhadap ketujuh informan yang telah dipilih. Ketujuh pemain *game* yang ada di squad avatarius. Informan dalam penelitian ini telah memainkan *game online Mobile Legend* selama setahun lebih. Wawancara telah selesai dilakukan dan peneliti telah mendapatkan informasi dari masing-masing informan. Setelah melakukan wawancara terhadap informan pertama, kedua, ketiga dan keempat peneliti merasa bahwa informasi atau data yang di dapatkan telah jenuh, karena peneliti tidak lagi menemukan hal-hal baru dari informasi yang diberikan oleh keempat informan tersebut.

Hasil wawancara terhadap ketujuh informan yang dipilih tersebut telah peneliti paparkan, dalam wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bagaimana fenomena yang terjadi didalam Komunitas Avatarius Squad. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan keempat informan dalam penelitian “Fenomena *Game Online Mobile Legend* pada Komunitas Avatarius Squad di Pekanbaru”, maka dapat dilakukan pembahasan sebagai berikut: Keempat informan adalah mahasiswa aktif dan ada yang sudah mau menyelesaikan perkuliahan, yang telah memainkan *game online Mobile Legend* selama setahun lebih.

Berdasarkan wawancara yang sudah di lakukan terdapat beberapa motif pemain dalam bermain *Mobile legend* yaitu *because motive* dan *in order to motive*. Yang pertama *because motive* yaitu bermain *game mobile legend* pasti akan ada kalah dan menang dalam bertanding di *game mobile legend* dan dari komunitas avatarius squad akan menerima kekalahan tetapi menjadi pelajaran

bagi anggota avatarius squad untuk bisa memenangkan pertandingan. Yang kedua *in order to motive* yaitu *game mobile legend* ini beberapa orang merasa kesulitan ketika mengawali *game mobile legend* namun jika memainkan *game* secara teratur dan pandai memainkan *game/hero* maka tim akan bisa menang melawan tim-tim yang kita lawan dan bisa mendapatkan bintang di *Rank* dan *Battle poin*, dan itu perlu kerjasama time bermain dan kompak tanpa itu semua sangat sulit untuk memenangkan permainan di *game mobile legend*.

Menurut Schutz motif dikelompokkan menjadi dua yaitu, motif karena (*because motives*) yaitu tindakan yang merujuk masalah. Dimana tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki alasan masalah yang melakukannya dan motif untuk (*in order to motives*) yaitu motif yang merujuk pada tindakan masa yang akan datang. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah di tetapkan (Kuswarno, 2009:7).

**a. Because Motive (Motif Masa Lalu)**

Para pemain dalam komunitas avatarius squad memiliki berbagai alasan yang mendorong mereka untuk memainkan *game mobile legend*. Motif masa lalu menjadi alasan bagi seseorang untuk mempertahankan kehidupannya misalnya hal tersebut udah jadi tradisi atau kebiasaan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti setiap informen dalam penelitian ini memiliki motif yang berbeda, dimana motif tersebut menjadi hal yang cukup dasar bagi komunitas avatarius squad untuk memainkan *game mobile legend*, yaitu :

## 1. Trend

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya-budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi para remaja dalam berinteraksi sosial (bergaul). Terutama di perkotaan yang mengalami perkembangan lebih cepat akibat globalisasi. Mereka dituntut untuk mengikuti tren, jika tidak mau dikatakan kuno atau ketinggalan jaman. Begitu juga dengan anggota dalam komunitas avatars squad mereka bermain *mobile legends* karena tidak ingin ketinggalan dari teman-teman yang sudah memainkan *game mobile legends*. Kehadiran *game* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang yang suka bermain *game*.

## 2. Pengaruh Teman

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan anggota komunitas avatars squad dapat dilihat bahwa ikut-ikutan teman juga merupakan salah satu motif masa lalu mereka dalam bermain *game mobile legends*. Salah satu diantara mereka ada yang merasa suntuk atau bosan dengan kegiatan sehari-harinya dan ada juga yang merasa suntuk atau bosan karena memang tidak memiliki kegiatan, kemudian mereka diajak oleh teman untuk bermain *mobile legends* mereka langsung menyetujuinya karena mereka ingin menghilangkan rasa bosan atau suntuk yang dirasakan. Sebelum mereka bermain *game mobile legends* pada awalnya mereka hanya melihat teman disekeliling mereka sudah bermain *game*

tersebut oleh karena itu mereka tertarik untuk memainkan juga *game* tersebut, kemudian mereka mendownload *game mobile legend* dengan tujuan untuk bermain bersama teman disekeliling mereka, dan supaya tidak ketinggalan dari teman-teman lainnya.

### 3. Motif Hiburan

Salah satu fungsi media massa adalah untuk menghibur, media massa biasanya menyajikan program-program terbaru terbaru yang bersifat hiburan, salah satu contohnya yaitu *game online* (Zaini, 2014:63). Pada penelitian ini para anggota komunitas avatarius squad memainkan permainan *mobile legends* semata-mata hanya untuk mengejar kesenangan diri sendiri, dan mereka menganggap bahwa ketika mereka bermain *game mobile legends* dapat meringankan beban pikiran mereka ketika sedang ada masalah, seperti yang dilansir oleh detikhealth yang mengatakan bahwa otak manusia memang membutuhkan hiburan karena kegiatan rutinitas yang sama setiap hari menimbulkan rasa kejenuhan, kebosanan, dan otak tidak bekerja secara maksimal. Kebutuhan akan pelepasan dari ketegangan dan kebutuhan akan hiburan. Rara-rata informan mengatakan bahwa bermain *game mobile legends* ini hanya sebatas kesenangan dan mengisi waktu luang disaat tidak ada aktivitas, sehingga mereka hanya menganggap hanya sebatas hiburan. Dengan adanya hiburan yang dirasakan oleh seseorang akan mendatangkan manfaat didalam diri yaitu (pertama) meningkatkan memori dimana kondisi ini akan memberi pengalaman baru dan otak merespon dengan melepaskan dopamin



kedalam hippocampus (bagian otak yang menciptakan memori dan kenangan) hal ini meningkatkan memori dan membantu melindungi dari penyakit, (kedua) meningkatkan kreatifitas dimana kondisi ini hiburan ini dianggap sebagai jalan keluar untuk memecahkan suatu masalah, (ketiga) mempertajam konsentrasi, disampaikan bahwa dengan kondisi kesehatan yang serius cenderung mengambil waktu luang yang lebih sedikit sehingga meningkatkan kadar hormon stres (detikhealth.com). Merujuk dari hal-hal yang telah dijelaskan diatas bahwa sejalan dengan keputusan anggota komunitas avatarius squad memaikan permainan mobile legend dengan motif hiburan semata-mata hanya untuk menghilangkan beban yang ada dipikiran mereka.

**b. In Order To Motive (Motif Masa Yang Akan Datang)**

*In order to motive* ini merupakan suatu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan. Motif untuk (*in order to motive*) yang berarti tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, harapan, minat yang diinginkan oleh anggota komunitas avatarius squad yang memainkan *game mobile legends* memiliki berbagai alasan yang berorientasi pada apa yang ingin dicapai atau dikehendaki pada masa yang akan datang dari profesi yang dijalani tersebut atau yang lebih dikenal dengan nama motif masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dalam penelitian ini diketahui bahwa motif untuk atau motif masa yang akan datang dari informan penelitian adalah sebagai berikut :

### 1. Popularitas

Menurut (Rahmawan,2018:11) motif seseorang bermain game online adalah *Need Of Achievement* yaitu untuk mendapatkan popularitas, mendapatkan prestasi, mendapatkan kebanggaan. Oleh karena itu berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan komunitas avatarius squad dapat diketahui bahwa motif untuk atau motif masa yang akan datang anggota komunitas avatarius squad memainkan *game mobile legends* sama dengan penelitian terdahulu yaitu adalah untuk mendapatkan popularitas. Yang pada awalnya mereka bermain hanya karena ikut-ikutan teman dan hanya untuk hiburan semata, namun setelah bergabung dalam squad avatarius dan memainkan *game mobile legends* bersama-sama motif mereka pun berubah menjadi ingin mencapai suatu popularitas. Mereka berharap dengan mengikuti berbagai ajang kejuaraan dapat menjadikan avatarius squad menjadi komunitas yang terkenal di pekanbaru maupun indonesia. Mereka melakukan berbagai usaha untuk mencapai impian mereka tersebut, usaha yang mereka lakukan adalah dengan berlatih bermain *mobile legends*, mereka juga mengikuti turnamen-turnamen dan ajang apapun yang diadakan di Pekanbaru. Dengan mengikuti perlombaan-perlombaan tersebut mereka bisa mendapatkan teman dan

koneksi yang akan mempermudah avatarius squad menjadi komunitas yang terkenal di Indonesia.

## 2. Ingin Lebih Dihargai

Dalam bermain game pasti ada yang kalah atau menang, nah jika kita kalah terus maka akan menjadi bahan olokan oleh teman-teman yang lainnya. Oleh karena itu harus memenangkan permainan tersebut supaya dihargai oleh teman-teman lainnya. Nah hal tersebutlah yang ingin dicapai oleh sebagian anggota komunitas avatarius squad. Yang mana mereka dulunya kurang bagus dalam bermain *game mobile legends* namun setelah bergabung dengan komunitas avatarius squad mereka bisa meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain *game mobile legends* dan bisa bermain dengan lebih bagus supaya tidak dibully oleh teman yang lainnya lagi.

Umumnya dari keenam responden memiliki motif yang berbeda-beda bergabung kedalam squad avatarius, yang mana untuk informan 1 ia mengatakan bergabung karena hobi dalam bermain *game mobile legend*, sedangkan informan 2, 3, 4 dan 5 mengatakan karena selama ini dia bermain sendiri dan tidak memiliki teman, maka motif ia ingin bergabung adalah ingin mendapatkan teman bermain. Selanjutnya informan 6 mengatakan motif bergabung karena ingin membangun avatarius squad menjadi terkenal di Pekanbaru maupun di Indonesia.

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Penelitian yang berjudul *Fenomena Game Online Mobile Legend di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)*, telah mendapatkan berbagai informasi dari informan yang telah dipilih dan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu 6 orang pemain inti dan 1 orang ketua dari komunitas avatarius itu sendiri sebagai informan sebagai sumber informasi untuk penelitian ini. Adapun kesimpulan-kesimpulan yang di dapatkan oleh peneliti yaitu Komunitas avatarius squad memainkan game mobile legends memiliki berbagai macam motif dan tujuan. Berdasarkan teori fenomenologi Alfred Schutz dimana seseorang melakukan sebuah tindakan tentunya berdasarkan *pada because of motive*, dan *in order to motive*, peneliti menemukan alasan yang mendasari mereka untuk memilih memainkan *game mobile legends* tersebut.

Motif karena (*because motive*) merujuk kepada pengalaman masa lalu anggota komunitas avatarius squad yang memainkan game *mobile legends* yang tertanam dalam pengetahuannya sehingga menjadikan hal tersebut sebagai satu alasan untuk bertindak. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa yang menjadi pengalaman masa lalu mereka adalah hobi, trend, ikut-ikutan teman dan hiburan menjadi faktor yang mendorong para anggota avatarius squad yang menjadi informan pada penelitian ini untuk memainkan game *mobile legend*. Motive untuk (*in order to motive*) yang berarti tujuan yang digambarkan sebagai maksud,

rencana, harapan, minat yang diinginkan oleh anggota komunitas avatarius squad yang memainkan *game mobile legends* memiliki berbagai alasan yang berorientasi pada apa masa yang akan datang dari profesi yang dijalani tersebut atau lebih dikenal dengan nama motif masa yang akan datang. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa motif untuk dari informan penelitian adalah popularitas, ingin lebih dihargai terkait *game mobile legends* dan meningkatkan kemampuan berbahasa asing yaitu bahasa inggris.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti melihat beberapa hal yang perlu di perhatikan. Adapun saran yang dapat diberikan peneliti dari hasil penelitian yang sekiranya dapat bermanfaat, yaitu :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi yang menghadirkan pemikiran baru, memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya bagi peneliti dan mahasiswa serta bagi masyarakat umum. Diharapkan juga agar penelitian selanjutnya menggunakan aspek yang berbeda, sehingga terciptanya keragaman dalam penelitian.
2. Saran untuk pemain *game* jika ingin menggunakan *game online* ada baiknya ditelaah terlebih dahulu apakah *game* tersebut akan menyebabkan lebih banyak dampak negatif dari pada positif. Sehingga tidak berdampak kepada diri sendiri dan orang lain dalam memainkan *game online* khususnya pada perangkat *smartphone* yang dimiliki.

3. Lingkungan masyarakat atau lembaga pendidikan seharusnya mengadakan berbagai kegiatan interaktif lainnya yang juga dapat menjadi sarana bagi remaja dalam berprestasi dan bersosialisasi di dunia nyata.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Adams,E.& Rollings,A.(2007). On Game Design.USA : New Reader Publishing.
- Alyusi, Shiefty Dyah. 2016. Media Sosial: interaksi,identitas dan modal sosial. Kencana: Jakarta
- Arikunto, Suharsimi.2010. Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktek. Rineka Cipta: Jakarta
- Bungin, Burhan, 2011 Penelitian Kualitatif.Kencana: Jakarta
- Faulinda Ely Nastiti, S. P. (2010) Analisis Kebutuhan aplikasi dengan pemetaan bussiness model canvas. Seminar Nasional Teknologi Informasin dan Multimedia
- Gunawan, Imam. 2016 metode penelitian kualitatif: teori dan praktek. Bumi Aksara: Jakarta
- Kuswarno, Engkus.2009. Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung. Widya Padjadjaran: Bandung
- Kriyantono, Rachmad.2006 Teknik Praktis Riset Komunikasi. Kencana : Jakarta
- Kertajaya,Hermawan.(2008) Arti Komunitas : Gramedia Pustaka Utama
- Mulyana, Deddy. 2008. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Moleong, J.Lexy. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Nasution. 2004. Metode Research: Penelitian Ilmiah. Bumi Aksara: Jakarta
- Nasrullah, Rully. 2017. Media Sosial. Simbiosis Rekatama Media: Jakarta
- Nurudin. 2004. Sistem Komunikasi Indonesia. PT Rajawali Prees: Jakarta
- Osborne, Loren O and Martin H. Neumeyer dalam Taneko,Soleman B. (1984) Struktur dan Preoses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan. CV. Rajawali : Jakarta
- Schutz,Alfred, 1967, The Phenomenology of The Social Word, Illinois Northwestern University Press : Evanston
- Soekanto, soerjono.1990 Sisiologi Suatu Pengantar. Rajawali Pers : Jakarta.
- Soenarno, 2002. Kekuatan Komunitas Sebagai Pilar Pembangunan Nasional : Jakarta

Stephen W, Little Jhon. 2005, *Theories Of Human Communication: Eighth edition*, Thomson Wardsworth: Canada

Wenger, Etienne et al 2002 *Cultivating Communities of Practice*. Harvard Business School Press

Wirawan. 2012. *Teori-teori Sosial Dalam Tiga Paradigma*. Prenamedia Group : Jakarta

### **Skripsi**

Deedat, Ahmad. 2016. *Fenomena Game Clash Of Clans Kalangan Mahasiswa Game Clash Of Clans Dikalangan Mahasiswa Bandung*

Prasetya, Adhitya. 2017. *Hobi Sebagai Representasi Gaya Hidup*. Skripsi. Universitas ISI Yogyakarta.

### **Jurnal Online**

Dwi Arisman. 2015. *Analisis Korelasi Bermain*, Falkultas Teknik UMP

Putra, Arif. 2017. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

Rahmawan, Lamel .D.N. 2018. *Motivasi Pada Pemain Game Online Kompetitif*. Jurnal Psikologi UMS.

Zaini, Ahmad. 2014. *Dakwah Melalui Media Cetak*. Jurnal Komunikasi STAIN Kudus, 2(2), 59-75.

<http://bangka.tribunnews.com/2018/09/05/perkembangan-mobile-legends-di-indonesia-sampai-hadirnya-super-hero-gatot-kaca-dan-nyi-ro-ro-kidul?page=3>

<https://bola.kompas.com/read/2018/07/24/21310018/mobile-legend-cetak-sejarah-pertelevisian-indonesia-lewat-kompas-tv>

<https://en.m.wikipedia.org/wiki/Hobby>. Diakses pada tanggal 04 Februari 2020, pukul 02:54 WIB.