

MOTIF BERMAIN *GAME ONLINE*
(STUDI KASUS PADA KOMUNITAS PEMAIN MOBILE
LEGENDS)

TUGAS AKHIR



SITA FIMALASARI AZMY

1181903048

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA

2020

MOTIF BERMAIN *GAME ONLINE*
(STUDI KASUS PADA KOMUNITAS PEMAIN MOBILE
LEGENDS)

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi



SITA FIMALASARI AZMY

1181903048

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA

2020

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Sita Fimalasari Azmy

NIM : 1181903048

Tanda Tangan : 

Tanggal : 24 September 2020


HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Sita Fimalasari Azmy
NIM : 1181903048
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : Motif Bermain *Game online* (Studi Kasus Pada Komunitas Pemain Mobile Legends)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Prima Mulyasari Agustini, S.Sos, M.Si. ()

Penguji 1 : Dr. Kinkin Yuliaty Subarsa Putri ()

Penguji 2 : Dr. Bambang Sukma Wijaya, S.Sos., M.Si. ()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 24 September 2020

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan berkat Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian Tugas Akhir ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial di Universitas Bakrie. Penulis menyadari bahwa penelitian ini diselesaikan atas bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak dan tanpanya penulis tidak mampu menyelesaikan seorang diri. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Allah SWT yang senantiasa memberikan pertolongan, rahmat dan karunia Nya sehingga penulis selalu diberikan kesehatan, dan kelancaran untuk menyelesaikan penelitian ini;
- 2) Ibu Dr. Prima Mulyasari Agustini, S.Sos, M.Si, sebagai dosen pembimbing penulis yang telah menyediakan waktu, pikiran dan tenaga untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini;
- 3) Orang tua penulis serta keluarga penulis yang telah mendukung dan membantu penulis baik material maupun moral;
- 4) Luthfi Azmaiza Hadsyah yang telah memberi dukungan agar penulis selalu berusaha menyelesaikan tugas akhir dengan baik; dan
- 5) Sahabat serta teman-teman penulis khususnya Ilmu Komunikasi Kelas Karyawan A *batch* 10 yang telah menemani penulis dan berjuang bersama dalam menyelesaikan tugas akhir.

Akhir kata, penulis berharap kepada Allah SWT agar membalas kebaikan berbagai pihak yang membantu penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 24 September 2020

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sita Fimalasari Azmy
NIM : 1181903048
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Motif Bermain *Game online* (Studi Kasus Pada Komunitas Pemain Mobile Legends)

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 24 September 2020

Yang menyatakan



Sita Fimalasari Azmy

**MOTIF BERMAIN GAME ONLINE (STUDI KASUS PADA KOMUNITAS
PEMAIN MOBILE LEGENDS)**

Sita Fimalasari Azmy

ABSTRAK

Fenomena *game online* MOBA pada *smartphone* saat ini menjadi pilihan bagi banyak orang yang mencari hiburan akibat penat dengan kesehariannya karena sangat mudah untuk dimainkan dengan hanya dalam genggamannya saja tiap pemain bisa langsung memainkannya. *Game online* MOBA pada *smartphone* terbaik yaitu Mobile Legends sangat digemari pecinta *game* di dunia sejak kemunculannya pada tahun 2016. Indonesia merupakan negara yang memiliki pemain Mobile Legends terbanyak dan terdapat pemain yang bermain selama empat tahun keberadaan *game* tersebut. Disamping ketenaran Mobile Legends di Indonesia, terdapat pula pemain yang tidak hanya bermain untuk mencari kesenangan saja. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana motif bermain *game online* studi kasus pada komunitas pemain Mobile Legends dengan metode kualitatif dan pendekatan penelitian studi kasus tunggal menurut Robert K. Yin. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dengan sepuluh informan. Hasil penelitian pemain dilihat dari motif yang terbagi menjadi dua yaitu *in order to motive* dan *because motive*. Penulis menemukan pemain dengan *because motives*; kohesivitas kelompok, kompetisi dan citra diri. Sedangkan *in order to motives* adalah; merasa memiliki *skills* dan menganggap dirinya “sultan”, disfungsi keluarga, pengangguran, dan kecanduan.

Kata kunci: Motif, studi kasus, komunitas, *game online*, Mobile Legends

**ONLINE GAME PLAYING MOTIVES (CASE STUDY ON THE MOBILE
LEGENDS PLAYER COMMUNITY)**

Sita Fimalasari Azmy

ABSTRACT

The phenomenon of online MOBA games on smartphones is currently an option for many people who are looking for entertainment due to fatigue with their daily lives because it is very easy to play with just a hand, each player can immediately play it. The MOBA online game on the best smartphone, Mobile Legends, is very popular with game lovers in the world since its appearance in 2016. Indonesia is a country that has the most Mobile Legends players and there are players who have played during the four years of the game's existence. Besides the fame of Mobile Legends in Indonesia, there are also players who don't just play for fun. Therefore, this study aims to determine the motives for playing online case study games in the Mobile Legends player community using qualitative methods and a case study research approach according to Robert K. Yin. The research data collection technique used in-depth interviews with ten informants. The results of the player's research are seen from the motives which are divided into two, namely in order to motive and because motive. The author finds players with because motives; group cohesiveness, competition and self-image. While in order to motives are; feel he has skills and consider himself "sultan", family dysfunction, unemployment, and addiction.

Keywords: Motives, case studies, community, online games, Mobile Legends

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN	7
2.1 Tinjauan Pustaka Terkait dengan Penelitian Sebelumnya	7
2.2 Tinjauan Pustaka Terkait dengan Kerangka Pemikiran	12
2.2.1 Motif.....	12
2.2.2 Komunikasi Interpersonal.....	13
2.3 Kerangka Pemikiran	15

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1 Metode Penelitian	17
3.2 Objek Penelitian	18
3.3 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.3.1 Data Primer	18
3.3.2 Data Sekunder	19
3.4 Definisi Konseptual dan Operasionalisasi Konsep	20
3.5 Teknik Analisis Data.....	22
3.6 Teknik Pengujian Keabsahan Data.....	22
BAB IV PEMBAHASAN	24
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	24
4.1.1 <i>Game Online</i> Mobile Legends.....	24
4.1.2 Pemain <i>Game Online</i> Mobile Legends	29
4.2 Motif Memainkan <i>Game Online</i> Mobile Legends.....	33
4.3 <i>Because Motives</i> Bermain Mobile Legends	50
4.4 <i>In order to motives</i> Bermain Mobile Legends.....	65
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Simpulan	71
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	71
5.3 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76
Lampiran 1.....	76
Lampiran 2.....	82
Lampiran 3.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Sebelumnya	9
Tabel 3. 1 Operasionalisasi Konsep.....	20
Tabel 4. 1 Tipologi Motif	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran 16

Gambar 4. 1 Logo Moonton 24

Gambar 4. 2 Hero Mobile Legends 26

Gambar 4. 3 Mode Magic Chess 28

Gambar 4. 4 Top Mobile *Game* s in Indonesia for January 2018 29

Gambar 4. 5 Mobile Legends Global User Spending by Year 30

Gambar 4. 6 Popular Esports Title 30

Gambar 4. 7 Esports Playing Frequency 31

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	76
TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN INFORMAN KUNCI.....	76
TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN INFORMAN PENDUKUNG.....	82
DATA INFORMAN.....	93