

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA PEMAIN GAME ONLINE  
MOBILE LEGENDS**

**(Studi Deskriptif Kualitatif pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas  
Mercubuana Yogyakarta)**

Oleh :

**EDO WAHYU BIMANTORO  
18072241**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarberlakangi oleh ketertarikan peneliti terhadap dunia *game* yang meramba ke Indonesia yaitu *game online*. Penelitian ini berlangsung di lingkungan mahasiswa/i pada jurusan ilmu komunikasi di Universitas Mercubuana Yogyakarta yang menyukai salah satu *game online* yang populer di Indonesia yaitu *game online mobile legends*. adapun pertanyaan penelitian yang diambil bagaimana komunikasi interpersonal para pemain *game online mobile legends* pada saat sedang memainkan *game mobile legends* dan bahkan saat tidak sedang memainkan *game mobile legends* di lingkungan mahasiswa/i di Universitas Mercubiana Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari orang-orang yang diamati. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan studi pustaka. Penelitian ini menggunakan teori media baru (*new media*) oleh Carlile & Christensen sebagai teori utama. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemain *game online mobile legends* pada mahasiswa/i jurusan ilmu komuikasi di Universitas mercubuana Yogyakarta selalu menerapkan komunikasi yang baik saat sedang bermain *game* dan bahkan di saat tidak bermain *game* sehingga komunikasi interpersonal antara pemain berjalan dengan baik. Komunikasi interpersonal tersebut terlihat dari bagaimana antar pemain melakukan komunikasi saat sedang bermain dan pada saat tidak bermain.

Kata kunci : Komunikasi Interpersonal, *Game online*, *Mobile legends*.

**INTERPERSONAL COMMUNICATION TO ONLINE MOBILE LEGENDS  
GAME PLAYERS (Qualitative Descriptive Study of Communication Science  
Students of Mercubuana University Yogyakarta)**

By:

**EDO WAHYU BIMANTORO**

**18072241**

**ABSTRACT**

This research is motivated by the researcher's interest in the world of games that has spread to Indonesia, namely online games. This research took place in the student environment in the department of communication science at Mercubuana University, Yogyakarta, who like one of the popular online games in Indonesia, namely the mobile legends online game. As for the research question, how is the interpersonal communication of online mobile legends game players while playing the mobile legends game and even when they are not playing the mobile legends game in the student environment at Mercubiana University, Yogyakarta. This study used a qualitative descriptive method by producing descriptive data in the form of written or spoken words from the people being observed. Data collection techniques using interviews, observation, documentation and literature study. This study uses the theory of new media (new media) by Carlile & Christensen as the main theory. The results of this study indicate that online mobile legends game players in communication science students at Mercubuana University Yogyakarta always apply good communication while playing games and even when not playing games so that interpersonal communication between players runs well. Interpersonal communication can be seen from how players communicate when they are playing and when they are not playing.

Keywords: Interpersonal communication, online games, Mobile legends.