

ANALISIS PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* (Studi Kasus Pada Remaja Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta)

Oleh Tri Khusuma Ndarujati 17071206

Jurusan Ilmu Komunikasi dan Multimedia Universitas Mercu Buana Yogyakarta
trikhusuma27@gmail.com

ABSTRAK

Game online Mobile Legends banyak dimainkan oleh masyarakat khususnya remaja usia 18-22 tahun di Indonesia. Sering terlihat banyak remaja yang memainkan game ini di sekitar lingkungan masyarakat. Proses sosialisasi dari tersebut ditemani dengan kehadiran game Online Mobile Legends. Sedangkan komunikasi interpersonal sendiri merupakan salah satu unsur penting dalam bersosialisasi. Peneliti melihat fenomena tersebut sebagai hal yang penting untuk dapat mencari tahu bagaimana proses komunikasi interpersonal yang terjadi di pada remaja yang terlibat dalam proses sosialisasi di kondisi lingkungan tersebut. Maka dari itu rumusan masalah yang kemudian muncul adalah bagaimana proses komunikasi interpersonal remaja pemain game online Mobile Legends Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta? Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang didalamnya menggambarkan dan mendeskripsikan objek apa adanya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian dikaji dengan teori komunikasi interpersonal menurut Deddy Mulyana, proses komunikasi interpersonal menurut Suranto AW, dan elemen-elemen komunikasi interpersonal menurut Maulana dan Gumelar. Hasil dari penelitian ini adalah para pemain game online Mobile Legends dapat melakukan komunikasi interpersonal antar sesamanya sesuai dengan langkah-langkah proses komunikasi interpersonal. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kelancaran dan hambatan dalam proses komunikasi interpersonal, yaitu faktor fokus, situasi, dan kondisi.

Kata Kunci : Proses Komunikasi Interpersonal, Remaja, Game Online Mobile Legends

***ANALYSIS OF INTERPERSONAL COMMUNICATION PROCESS OF THE
ONLINE GAME PLAYERS OF MOBILE LEGENDS (Study Case of
Teenagers in Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta)***

By Tri Khusuma Ndarujati 17071206

*Department of Communication and Multimedia Sciences Mercu Buana University
Yogyakarta*

trikhusuma27@gmail.com

ABSTRACT

Online Game Mobile Legends is the most played game by the public nowadays, especially teenagers between age 18-22 years in Indonesia. Based on that statement, we often see many teenagers playing this game around us. Their socialization process is accompanied by the presence of Mobile Legends. Meanwhile, interpersonal communication is one of the most important elements in the socializing process. Researcher used to see this phenomenon as an important things to find out how the process of interpersonal communication occurs in adolescents who are involved in the socialization process in these environmental conditions. Therefore, the formulation of the problem that arises is how the interpersonal communication process takes place for the teenagers that playing online games Mobile Legends in Pringgolayan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta? This study uses a qualitative descriptive method in which it describes the object as it is. The techniques that we used to collecting the data are; interview, observation, and documentation. Then it studied with interpersonal communication theory by Deddy Mulyana, interpersonal communication process theory by Suranto AW, and elements of interpersonal communication theory by Maulana and Gumelar. The results of this study are the players of Mobile Legends can carry out interpersonal communication with each other according to the steps of the interpersonal communication process. There are several factors that affect the smoothness and obstacles in the interpersonal communication process, namely those factors are focus, situation, and condition.

Keywords: Interpersonal Communication Process, Teenagers, Mobile Legends Online Game