

**FANATISME PEMAIN GIM MOBILE LEGENDS
(STUDI PADA KOMUNITAS GIM MOBILE LEGENDS KASINO
SQUAD)**

SKRIPSI

Oleh:

Kevin January Shandi

201910415088



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Fanatisme Pemain Gim Mobile Legends (Studi
Pada Komunitas Gim Mobile Legends Kasino
Squad)

Nama Mahasiswa : Kevin January Shandi

Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415088

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juli 2023

Jakarta, 28 Juli 2023

MENYETUJUI,

Pembimbing



Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si

NIDN. 0319059501

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : FANATISME PEMAIN GIM MOBILE LEGENDS (STUDI PADA KOMUNITAS GIM MOBILE LEGENDS KASINO SQUAD)
Nama Mahasiswa : Kevin January Shandi
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415088
Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juli 2023

Jakarta, 28 Juli 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Muhamad Husni Mubarak, S.Pd., M.IKom

NIDN : 0414128601

Penguji : Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si

NIDN : 0319059501

Sekretaris Penguji : Pagi Muhamad, S.I.Kom., M.I.Kom

NIDN : 0310038403

MENGETAHUI,

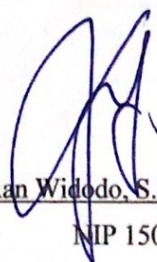
Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si

NIP 2109527

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **FANATISME PEMAIN GIM MOBILE LEGENDS (STUDI PADA KOMUNITAS GIM MOBILE LEGENDS KASINO SQUAD)** Ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 28 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Kevin January Shandi

20191041508

ABSTRAK

Kevin January Shandi 201910415088. FANATISME PEMAIN GIM MOBILE LEGENDS (STUDI PADA KOMUNITAS GIM MOBILE LEGENDS KASINO SQUAD).

Gim Mobile Legends adalah gim daring yang merupakan gim daring yang menjadi salah satu gim populer di Indonesia. Penggemar gim Mobile Legends mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa begitu juga komunitas Kasino Squad. Gim Mobile Legends strategi aksi gim yang membutuhkan kekompakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk fanatisme pemain gim daring Mobile Legends dan untuk mengetahui faktor yang menyebabkan fanatisme pemain gim daring Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memilih anggota komunitas Kasino Squad sebagai informan yang dianggap memiliki sifat/perilaku mengenai fanatisme dalam bermain gim Mobile Legends.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemain gim daring di kalangan anggota komunitas Kasino Squad memiliki bentuk fanatisme seperti waktu bermain yang berlebihan dan *top up* yang berlebihan untuk *gacha skin*. Dan faktor yang menyebabkan anggota komunitas Kasino Squad ini menjadi fanatisme diantaranya adalah gim yang mudah untuk dimainkan, mendapatkan uang, dan aktualisasi diri dalam bermain gim Mobile Legends.

Kata Kunci: Mobile Legends, Fanatisme, Komunitas, Gim Mobile, Gim Daring



ABSTRACT

Kevin Kevin January Shandi 201910415088. MOBILE LEGENDS GAMING PLAYER FANATISM (STUDY IN THE MOBILE LEGENDS CASINO SQUAD GAMING COMMUNITY).

The Mobile Legends game is an online game which is an online game which has become one of the popular games in Indonesia. Fans of the Mobile Legends game range from children, teenagers to adults as well as the Casino Squad community. The Mobile Legends game is an action strategy game that requires teamwork.

This research aims to find out the forms of fanaticism of Mobile Legends online game players and to find out the factors that cause fanaticism of Mobile Legends online game players. This study uses a descriptive qualitative method by selecting members of the Casino Squad community as informants who are considered to have characteristics/behavior regarding fanaticism in playing the Mobile Legends game.

The results of this study indicate that online game players among members of the Casino Squad community have forms of fanaticism such as excessive playing time and top up which is excessive for up to. And the factors that cause members of the Casino Squad community to become fanatic include games that are easy to play, earn money, and self-actualize in playing Mobile Legends games.

Keywords: Mobile Legends, Fanaticism, Community, Mobile Game, Online Game



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wata'ala telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi dengan judul **“Fanatisme Pemain Gim Mobile Legends (Studi Pada Komunitas Gim Mobile Legends Kasino Squad)”**

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Orang tua tercinta, Ayahanda Dana Hidayat dan kedua Ibunda tercinta Puji Rahayu yang tidak bosan-bosannya memberikan banyak nasihat dan doa yang senantiasa ditunjukkan kepada peneliti sebagai wujud rasa cintanya yang tulus. Dan kakak tercinta Ryan Hariyandi yang selalu mendukung dan mendukung berjalannya pendidikan dan perkuliahan.

Selain itu dalam penyusunan proposal skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bimbingan dan pengarahan serta dukungan dari berbagai pihak, maka kesempatan ini dengan segala hormat peneliti ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M., Selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Bapak Syahrul Hidayanto. S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi Saya.
5. Ibu Dian Sukmawati, S.Sos., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas A7 yang turut membantu peneliti dalam bidang perkuliahan.

6. Segenap para Dosen Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang sekiranya telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
7. Seluruh anggota komunitas Kasino Squad yang telah menerima sebagai informan penelitian
8. Seluruh teman seperjuangan Fakultas Ilmu Komunikasi angkatan 2019. Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang senantiasa saling memberikan dukungan.
9. Kepada kedua orang tua penulis yang telah mendukung penuh dalam memberikan support serta terus mendoakan dalam melaksanakan berbagai kegiatan belajar dikampus Universitas Bhayangkara.
10. Dion, Ucup, Ales, Vincent, Caca, Fina, Kanis, Adia dan rekan-rekan kelas A7 FIKOM lainnya yang telah memberikan dukungan kepada peneliti.
11. Kepada Tiara Sukmawati, selaku sahabat dekat yang tiada hentinya memberikan semangat, serta mendengarkan keluh kesah peneliti, dan memberikan dukungan serta bantuan kepada saya dalam pelaksanaan penyusunan penelitian ini.

Peneliti berharap Skripsi ini dapat berguna bagi siapapun, namun dibalik itu semua pastinya masih dapat beberapa kekurangan dalam skripsi ini. Maka dari itu kritik dan saran dari berbagai pihak dibutuhkan agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan jauh lebih baik lagi.

Jakarta, 28 Juli 2023

Peneliti



Kevin January Shandi

201910415088

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Identifikasi Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.5.2 Manfaat Praktis	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Kerangka Konsep.....	15
2.2.1 Fanatisme	15
2.2.1.1 Fanatisme Dalam Gim Virtual	17
2.2.2 Mobile Legends	19
2.2.3 Gim Daring	20
2.2.4 Komunitas	22
2.3 Kerangka Pemikiran.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian.....	26
3.2 Metode Penelitian	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.4 Kriteria Informan	28
3.5 Teknik Analisis Data.....	28
3.6 Triangulasi Data.....	29
3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Hasil dan Pembahasan	31
4.1.1 Profil Komunitas Kasino Squad.....	31
4.1.2 Profil Informan Penelitian.....	32
4.2 Hasil Penelitian	33
4.2.1 Tujuan Bergabung ke Komunitas Kasino Squad	33

4.2.2 Alasan Bermain Gim Mobile Legends	34
4.2.3 Bentuk-Bentuk Fanatisme Anggota Komunitas Gim Mobile Legends Kasino Squad.....	35
4.2.3.1 Antusiasme Esktrim terhadap Gim Mobile Legends	35
4.2.3.2 <i>Top Up</i> Secara Berelebihan untuk <i>Gacha Skin</i>	36
4.2.3.3 Perilaku Keras Kepala Pemain Gim Mobile Legends	38
4.2.3.4 Bolos Sekolah Untuk Bermain Gim Mobile Legends	39
4.2.4 Alasan Dibalik Fanatisme Dalam Bermain Mobile Legends	39
4.2.4.1 Mudah untuk Dimainkan.....	39
4.2.4.2 Mendapatkan Hadiah Uang	40
4.2.4.3 Aktualisasi Diri.....	40
4.3 Pembahasan.....	42
4.3.1 Mobile Legends dan Fanatisme	42
BAB V PENUTUP.....	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	30
Table 4.1. Profil Informan.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Logo Komunitas Kasino Squad.....	31
Gambar 4.2. Tampilan <i>top up</i> Mobile Legends	38
Gambar 4.3. Tampilan <i>skin hero</i> Mobile Legends.....	38
Gambar 4.4 <i>Title hero</i> Mobile Legends	41



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	24
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN I : Biodata Mahasiswa
- LAMPIRAN II : Pedoman Wawancara
- LAMPIRAN III : Transkrip Wawancara
- LAMPIRAN IV : Hasil Reduksi
- LAMPIRAN V : Dokumentasi Wawancara
- LAMPIRAN VI : Kartu Bimbingan
- LAMPIRAN VII : Form Perbaikan

