

PERSEPSI SISWA TERHADAP *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS
DI SMA NEGERI 1 PAYUNG BANGKA SELATAN

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Winardi Firdaus
NIM : 20140530278
Konsentrasi : Broadcasting
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi dan penelitian dengan judul

“Persepsi Siswa Terhadap Game Online Mobile Legends di SMA N 1 Payung Bangka Selatan”, adalah benar-benar telah dilakukan dan dapat dipertanggungjawabkan keasliannya. Semoga bermanfaat bagi Ilmu pengetahuan dan penelitian selanjutnya juga dapat memperkaya penelitian sebelumnya.

Yogyakarta, 26 Desember 2018

Winardi Firdaus

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga pada umatnya hingga ahir zaman. Aamiin.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Judul yang penulis ajukan adalah “Persepsi Siswa Terhadap Game Online Mobile Legends di SMA N 1 Payung Bangka Selatan”.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat: 1. Bapak Haryadi Arif Nuur Rasyid, S. IP., M.Sc selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sekaligus sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran yang membuat penelitian ini lebih sempurna. 2. Bapak Zuhdan Aziz, S.IP., S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan tulus mendampingi, memberikan saran dan ilmu untuk penyusunan skripsi ini. 3. Zein Mufarrih Muktaf, S.IP., M.I,Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik yang sangat membantu dan membuat penelitian ini lebih sempurna. 4. Bapak Jono dan Bapak Mulyadi selaku Staf Tata Usaha Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terimakasih karena selalu menyemangati, sabar menanggapi dan melayani kami. Terakhir, penulis berharap

semoga tugas akhir ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Yogyakarta, 26 Desember 2018

Peneliti

Winardi Firdaus

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Yang terhormat orang tua saya, Bapak Heru Erwin dan Ibu Ferita dan (alm) Ibu Budi Hartini yang telah dengan sabar menanti kelulusan dalam perkuliahan putranya.
2. Saudari saya, Cahya Kamila yang selalu mendoakan saya.
3. Dicky Susilowati, wanita yang selalu saya sayangi dan senantiasa selalu memberikan dukungan juga selalu sabar menunggu saya menyelesaikan kuliah.
4. Keluarga Besar SMA Negeri 1 Payung Bangka Selatan yang telah berkenan memberikan fasilitas untuk penelitian saya.
5. Untuk almamater ku Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. Semua pihak yang selalu medoakan, mendukung dan membantu saya dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Rumusan Masalah.....	11
3. Tujuan Penelitian.....	11
4. Manfaat Penelitian.....	12
4.1 Teoritis.....	12
4.2 Praktis.....	12
5. Kerangka Teori.....	12
5.1 Persepsi.....	12
5.2 Game.....	24
5.3 Game Online.....	24
6. Jenis Penelitian dan Metode.....	25
6.1 Jenis Penelitian.....	25
6.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
6.3 Sumber Data Penelitian.....	26
6.4 Teknik Pengambilan Informan.....	27

6.5	Teknik Pengumpulan Data.....	29
6.6	Analisis Data.....	30
6.7	Uji Validitas Data.....	32
6.8	Penelitian Yang Terdahulu.....	33
6.9	Hipotesis.....	36
6.10	Sistematika Penulisan.....	36

BAB II GAMBARAN UMUM SUBYEK DAN OBYEK PENELITIAN

A.	Gambaran Umum SMA Negeri 1 Payung.....	38
1.	Sejarah SMA Negeri 1 Payung.....	38
2.	Logo SMA Negeri 1 Payung.....	40
3.	Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Payung.....	42
4.	Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Payung.....	43
B.	Gambaran Umum <i>Game Online Mobile Legends</i>	49

BAB III SAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

A.	Sajian Data.....	56
1.	Profil Informan.....	56
2.	Persepsi Informan Terhadap <i>Game Online Mobile legends</i> .	61
B.	Pembahasan.....	92
1.	Persepsi siswa terhadap <i>game online mobile legends</i>	92
2.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa.....	94

BAB IV PENUTUP

A.	Kesimpulan.....	103
B.	Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA.....	106
---------------------	-----

LAMPIRAN.....	108
---------------	-----